



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
COLEGIADO DE ADMINISTRAÇÃO**

**GABRIEL VICTOR ROCHA RIBEIRO**

**O mercado dos E-SPORTS: entre estranhamentos,  
possibilidades e tendências**

**FEIRA DE SANTANA/BAHIA  
2025**

**GABRIEL VICTOR ROCHA RIBEIRO**

**O mercado dos E-SPORTS: entre estranhamentos,  
possibilidades e tendências**

Monografia apresentada como requisito para a conclusão do curso de Bacharelado em Administração da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), sob a orientação da Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Karla Maria Lima Figueiredo Bené Barbosa.

**FEIRA DE SANTANA/BAHIA  
2025**

## DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia a todos fãs de vídeo game, especialmente aos que desejavam se tornar jogadores profissionais, mas nunca tiveram condições.

## **AGRADECIMENTO**

Gostaria de agradecer a todos que me apoiaram durante todos esses anos na UEFS, meus pais que sempre me ajudaram, meu irmão que sempre me ensinou, minha namorada que sempre me incentivou. Também muitos amigos fizeram parte desta trajetória, Lucas, Mateus, Diogo, Vitor, Eduardo, Nilton. Por último, agradeço também aos meus colegas do Ministério Público.

## RESUMO

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos vêm recebendo cada vez mais destaque no mundo do entretenimento e, pensando nisto, foi elaborado uma problemática que é respondida por esta monografia: O mercado de *E-SPORTS* consegue se consolidar e crescer como mercado profissional sustentável e gerador de carreiras? Por esta razão, objetivou-se analisar o mercado de trabalho dos *E-SPORTS*. Este estudo compreende uma pesquisa bibliográfica, descritiva, exploratória, dedutiva e qualitativa, com objetivos específicos de: caracterizar o mercado de *E-SPORTS*, verificar se o mercado do *E-SPORTS* é uma tendência ou modismo e compreender o que faz um profissional de *E-SPORTS*. O problema inicial da pesquisa foi respondido e concluiu-se que o mercado de *E-SPORTS* encontra-se em vasto crescimento.

**Palavras-chave:** mercado de trabalho; jogos eletrônicos; profissionais; *E-SPORTS*.

## **ABSTRACT**

In recent years, electronic games have gained increasing prominence in the entertainment industry. Based on this context, this monograph seeks to answer the following research question: Can the E-SPORTS market consolidate and grow as a sustainable professional industry and a generator of careers? The objective of this study was to analyze the E-SPORTS job market. This is a bibliographic, descriptive, exploratory, deductive, and qualitative research. The specific goals include characterizing the E-SPORTS market, determining whether it represents a lasting trend or a passing fad, and understanding the role of E-SPORTS professionals. The research question was addressed, and the findings indicate that the E-SPORTS market is undergoing substantial growth and professionalization.

**Keywords:** job market; electronic games; professionals; E-SPORTS.

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> – Características dos profissionais do mercado de <i>E-SPORTS</i> .....	39
---	----

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1:</b> <i>Print Screen</i> , comprovatório referente a pesquisa feita no site OasisBr....	36
<b>Figura 2:</b> <i>Print Screen</i> , comprovatório referente a pesquisa feita no site OasisBr....	37
<b>Figura 3:</b> <i>Print Screen</i> , comprovatório referente a pesquisa feita no site OasisBr....	37
<b>Figura 4:</b> <i>Print Screen</i> , comprovatório referente a pesquisa feita no site OasisBr....	38
<b>Figura 5:</b> Mapa mental.....	40
<b>Figura 6 -</b> Rede de valor analítica de <i>League of Legends</i> .....	52

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2. CONTRIBUIÇÕES DAS ESCOLAS DE ADMINISTRAÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1. ESCOLA DAS RELAÇÕES HUMANAS .....</b>	<b>Erro!</b>
Indicador não definido.	
<b>2.2. TEORIA NEOCLÁSSICA DA ADMINISTRAÇÃO .....</b>	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
<b>2.3 ESCOLA DA CONTINGÊNCIA.....</b>	<b>16</b>
<b>3. MERCADO .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1. TRABALHO .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2. A EVOLUÇÃO DO TRABALHO PARA O VIRTUAL .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3. PROFISSÃO .....</b>	<b>26</b>
<b>3.4. MERCADO DE TRABALHO.....</b>	<b>28</b>
<b>4. UMA BREVE ANÁLISE SOBRE O E-SPORTS .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1. TRANSMISSÕES DOS <i>E-SPORTS</i>.....</b>	<b>30</b>
<b>4.2. LEGITIMAÇÃO DOS <i>E-SPORTS</i> .....</b>	<b>31</b>
<b>4.3. MERCADO DOS <i>E-SPORTS</i>.....</b>	<b>32</b>
<b>5. METODOLOGIA.....</b>	<b>33</b>
<b>5.1. BASE FILOSÓFICA.....</b>	<b>33</b>
<b>5.2. TIPOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>33</b>
<b>5.3. CLASSIFICAÇÃO DO MÉTODO .....</b>	<b>34</b>
<b>5.4. ABORDAGEM DA PESQUISA.....</b>	<b>35</b>
<b>5.5. INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS .....</b>	<b>36</b>
<b>5.6. ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	<b>38</b>
<b>5.7. MAPA MENTAL.....</b>	<b>39</b>
<b>6. O MERCADO DOS <i>E-SPORTS</i>.....</b>	<b>41</b>
<b>6.1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>41</b>
<b>6.2. GESTÃO DE PESSOAS NO MERCADO DE <i>E-SPORTS</i> .....</b>	<b>41</b>
<b>6.3. DIREITOS AUTORAIS DO MERCADO DE <i>E-SPORTS</i> .....</b>	<b>43</b>

<b>6.4.</b>	<b>CRESCIMENTO E LEGITIMAÇÃO DO MERCADO DE <i>E-SPORTS</i> .....</b>	<b>44</b>
<b>6.5.</b>	<b><i>STAKEHOLDERS</i> DO MERCADO DE E-SPORTS .....</b>	<b>48</b>
<b>7.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>55</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>57</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Atualmente, há uma diversidade espantosa e formas de auferir ganhos econômicos com jogos eletrônicos. O mercado cresce todos os anos, de acordo com o levantamento da *TechNET Immersive*<sup>1</sup>. Segundo Wakka (2021), no site Canaltech, o segmento de jogos eletrônicos estava avaliado em aproximadamente US \$ 163,1 bilhões no ano de 2021, sendo que este valor era de US \$ 152 bilhões no ano de 2019.

Existem plataformas que abrigam os mais diversos jogos como a *Steam*<sup>2</sup> e *Google Play*<sup>3</sup>, onde é possível ver facilmente jogos que foram baixados mais de 100 milhões de vezes, ou até mesmo mais de 1 bilhão de vezes, ao exemplo de *Subway Surfers*<sup>4</sup>, conforme o estudo “O Estado do Marketing de Apps no Brasil 2021”, realizado pela *AppsFlyer*. No primeiro trimestre de 2021, observou-se que as instalações de aplicativos de jogos aumentaram em 15%, isto é, mais de 1,1 bilhões de instalações.

É possível afirmar que a indústria dos jogos é um dos setores que movimentam a tecnologia. Cada console de videogame apresenta uma nova tecnologia mais potente e mais avançada, com grandes saltos comparados à geração anterior. Um exemplo prático é o *Playstation 4*, geração passada e o *Playstation 5*, geração atual. Estas atualizações têm ainda, a intenção de maximizar a longevidade dos produtos (Tavares, 2021).

Compreende-se que a indústria dos jogos eletrônicos possui grande relevância econômica. O Brasil, conforme Pacete (2022), é o país com o maior mercado de *games* da América Latina; possuiu uma receita estimada em 11 bilhões em 2021 e um crescimento de 6% em 2022. Além disso, o Brasil é destaque no consumo e na contratação de profissionais especializados para a indústria. A 9ª edição da Pesquisa *Game Brasil* (PGB), reconhecida como principal analista deste setor, verificou que houve um crescimento de 2,5 pontos percentuais comparados ao ano de 2021, usando uma amostragem de 74,5% da população do Brasil (Pacete, 2022).

Com tantas possibilidades para trabalhar com jogos, é importante pensar nesse cenário como uma oportunidade de investimento. Muitas pessoas conseguem viver exclusivamente de jogos eletrônicos, fazem vídeos, *streaming*<sup>5</sup>, trabalham como

---

<sup>1</sup> Technet é a junção da palavra tecnologia e *network*, immersive significa envolvente.

<sup>2</sup> É uma plataforma de direitos digitais de jogos e aplicativos. (BATISTA, 2015).

<sup>3</sup> É uma loja virtual que oferece aplicativos móveis. (SANTIAGO, 2021).

<sup>4</sup> <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=pt_BR&gl=US)>

<sup>5</sup> *Streaming* é uma tecnologia que tornou possível transmitir vídeos e áudios pela internet, sem que seja necessário fazer o *download* deste conteúdo. SANTANA (2019, p.11).

jogadores profissionais, até mesmo como narradores, podendo trabalhar também indiretamente nesta área (Taylor, 2012).

A obra de Taylor (2012) mostrou que os jogos eletrônicos se tornaram uma carreira profissional e assalariada. E mesmo aqueles que não acumulam uma renda significativa, podem ter ganhos valiosos nesse ramo de atividade.

Os jogadores profissionais conseguem conquistar altos salários em comparação com muitas outras profissões, com oportunidades internacionais para trabalho, onde existem campeonatos que fornecem prêmios de grande valor. Como exemplo desse cenário, observou-se que, no ano de 2015 as premiações de *E-SPORTS*<sup>6</sup> chegaram a um valor total de U\$ 61 milhões; este valor é 70% maior em relação ao ano anterior, um crescimento realmente expressivo (Barcellos, 2017).

Partindo destas considerações, este trabalho de conclusão de curso teve a intenção de apresentar uma análise acerca do mercado de trabalho dos *E-SPORTS*. A motivação e inquietação principal deste estudo partiu do pouco conteúdo disponível sobre o assunto, que na atualidade, se mostra muito importante. Neste sentido, discussões sobre conteúdos que abordam temas emergentes e que envolvem também a tecnologia são necessárias, principalmente quando se trata de novos mercados.

Ademais, os jogos são um passatempo muito utilizado e podem ser divertidos para todos aqueles que gostam. É importante que as pessoas conheçam, pois, atualmente estão ganhando relevância no mundo do entretenimento. Muitos indivíduos não reconhecem o valor e a possibilidade de rentabilidade dos jogos, e por isso, às vezes famílias rejeitam a ideia de seus filhos desenvolverem um projeto voltado para o mundo dos jogos, mesmo existindo uma ampla diversidade de formas de trabalhar com jogos eletrônicos, como: um desenvolvedor de jogos, *streamer*, comentarista ou *pro-player*.<sup>7</sup>

Assim, entender se vale a pena ou não investir em uma carreira voltada para o mundo dos jogos é uma decisão complexa e difícil; muitas pessoas ainda veem os jogos como distração, hobby ou perda de tempo. Porém, qualquer investimento tem seu risco e foi visando um entendimento maior no mundo dos jogos, que este estudo foi realizado, com a intenção de analisar se os jogos também podem representar uma carreira profissional e remunerada.

Percebe-se que o conhecimento sobre o mercado dos jogos e suas possibilidades pode permitir que novas pessoas procurem se informar, investir, pesquisar e se

---

<sup>6</sup> É o termo utilizado para se referir aos esportes eletrônicos, competindo em torneios e recebendo premiações BARCELLOS (2017).

<sup>7</sup> Jogador profissional de *E-SPORTS* SEULA (2017).

desenvolver nessa área. Programadores podem adentrar neste mundo, criando seus próprios jogos. Com um maior entendimento, informação e interesse, será mais fácil para que novos profissionais ou investidores possam entrar nessa área.

Neste sentido, como problema de pesquisa, este trabalho propõe a seguinte inquietação: É possível considerar o E-SPORTS como um mercado profissional sustentável e gerador de carreiras? Para atender ao problema de pesquisa, este estudo tem como objetivo geral realizar uma análise do mercado de trabalho dos *E-SPORTS*, utilizando-se de pesquisa bibliográfica; além disso, possui também três objetivos específicos: caracterizar o mercado de *E-SPORTS*; observar se o mercado do *E-SPORTS* é uma tendência ou apenas um modismo; entender o que faz um profissional de *E-SPORTS*.

Observou-se a necessidade de mais material científico sobre esta temática. Deste modo, esta é uma importante contribuição do estudo. Ao passar do tempo, cada vez mais jogadores se profissionalizam, por esta razão, faz-se necessário um melhor entendimento. Como um fã de jogos e estudante do curso de administração desejei com esta pesquisa, oportunizar um maior entendimento acerca do mercado de jogos.

Acredita-se ser importante que as pessoas conheçam como os jogos podem representar uma fonte de renda criação de mais material científico sobre este assunto para instigar o nascimento de novos pesquisadores.

## 2. CONTRIBUIÇÕES DAS ESCOLAS DE ADMINISTRAÇÃO

A fundamentação teórica que se apresenta, abrange as principais escolas da administração, analisando brevemente, sua evolução, o entendimento de mercado, o mercado de trabalho e o trabalho virtual; de forma que seja possível compreender as transformações até o mercado de trabalho dos *E-SPORTS*, oportunizando deste modo, responder as inquietações da pesquisa.

Parte-se do entendimento de que as escolas da administração se relacionam com os princípios do mercado do *E-SPORT* pois, como qualquer outro mercado, os clubes com seus jogadores estão à procura de eficiência operacional e possuem estrutura e funções; como: *coach*, marketing, analista e os *pro-players*, sujeitos que buscam produtividade e alto desempenho, possível de ser observado nos fundamentos da Escola Clássica.

Além disso, as equipes de *E-SPORTS* se preocupam com o bem estar dos jogadores e oferecem benefícios e recompensas para eles, sempre prezando pelo melhor clima organizacional; pois, tudo isso faz com que os profissionais da área tenham um desempenho melhor, alcancem mais qualidade, tanto física quanto psicológica, já que as relações interpessoais também são importantes no ambiente de trabalho. Muitas empresas disponibilizam psicólogos e educadores físicos para ajudar com a saúde psicológica dos *pro-players*.

O mercado do *E-SPORTS*, busca se adequar com o contexto de cada equipe de sua realidade; por exemplo, existem vários tipos de jogos como FPS (*First-Person Shooter* / Jogo de tiro em primeira pessoa) que são jogos de tiro e *MOBA* (*Mulplayer online battle arena*, arena de batalha online multijogador) que são jogos de estratégia 5 contra 5. Há também a preocupação também com o modelo de monetização, como *streaming*, patrocínios e venda de acessórios virtuais como no jogo *League of Legends* que vendem *skins*, roupas para os personagens do jogo.

É importante ter em mente o mercado alvo para saber como alcançar, da melhor forma possível, os interessados; com isso, é possível destacar a ideia da Teoria da Contingência; na qual não existe uma fórmula única para este mercado. Cada tipo de jogo busca seu público alvo e sua forma de monetizar; além dos jogadores que também devem ter ciência do público que os assistem. A depender do jogo a faixa etária do público pode mudar.

Acredita-se que o mercado dos *E-SPORTS* pode ser analisado pelas principais

escolas da administração, pois elas oferecem fundamentação teórica para entender sua gestão, crescimento e organização. Os princípios da Escola das Relações Humanas por exemplo, destacam a importância do bem-estar na organização e dos indivíduos que fazem parte dela, o que é indispensável para a organização do mercado de *E-SPORTS*.

É de extrema necessidade que os jogadores profissionais possuam uma boa relação; muitos jogos são de cooperação, como jogos de equipe. Levando para um entendimento mais comum do futebol, um jogo que possui onze jogadores em campo, todos precisam cooperar para chegarem ao objetivo que é vencer a partida; não é muito longe de um jogo eletrônico onde a única diferença é a forma virtual.

Cabe destacar que a organização de um torneio na América Latina provavelmente será diferente de uma na Ásia, considerando os costumes e a cultura que são muito diferentes; além disso, a gestão deve se adequar ao tipo de jogo eletrônico que está sendo sediado no evento pois o perfil do público muda de acordo com o jogo em questão.

Percebe-se também pressupostos da Abordagem Neoclássica voltada para resultados que enfatiza o controle, a direção, a organização e o planejamento. No contexto dos *E-SPORTS*, essas características são extremamente importantes para a organização dos eventos e profissionalização da gestão das equipes.

As escolas da administração oportunizam uma fundamentação teórica necessária para este estudo, visando entender a organização, a gestão e o crescimento deste mercado. As principais escolas e teorias que se relacionam com este trabalho são: a Escola de Relações Humanas, Teoria da Contingência e a Teoria Neoclássica da Administração; elas possibilitam um melhor entendimento para construção do estudo e permitem tecer uma conexão com este novo mercado tecnológico.

A palavra administração vem do latim ad (direção, tendência para) e minister (subordinação ou obediência) e significa aquele que realiza uma função sob o comando de outrem, isto é, aquele que presta um serviço a outro. No entanto, a palavra administração sofreu uma radical transformação em seu significado original. A tarefa da Administração passou a ser a de interpretar os objetivos propostos pela organização e transformá-los em ação organizacional por meio de planejamento, organização, direção e controle de todos os esforços realizados em todas as áreas e em todos os níveis da organização, a fim de alcançar tais objetivos da maneira mais adequada à situação e garantir a competitividade em um mundo de negócios altamente concorrencial e complexo. A Administração é o processo de planejar, organizar, dirigir e controlar o uso de recursos a fim de alcançar objetivos organizacionais (Chiavenato, 2003, p.11).

No século XX Frederick Winslow Taylor criou a Escola da Administração Científica, com vistas a aumentar a produtividade da indústria por meio da melhoria da eficiência dos operários amplificando seu nível operacional. Tinha a intenção de aperfeiçoar o método de trabalho reduzindo desperdícios em movimentos necessários para a execução da tarefa, buscando um tempo padrão para determinar a execução, o que foi chamado de organização racional do trabalho. A ênfase nas tarefas é a principal característica da administração científica (Chiavenato, 2003).

É importante entender o significado de administração para dar embasamento e auxiliar no entendimento das escolas da administração, entender que o administrador tem a função de conduzir a organização por meio de planejamento, organização, direção e controle e, desta forma, gerir os recursos da empresa a fim de ter o melhor desempenho possível com o mínimo de desperdícios.

## 2.1 ESCOLA DAS RELAÇÕES HUMANAS

A Escola de Relações Humanas é importante para esta pesquisa pois, toda organização possui pessoas que precisam se relacionar da melhor forma possível, ter um bom convívio com os colegas, um clima organizacional que colabore com o funcionamento da empresa, um ambiente sadio e seguro com condições adequadas para seu funcionamento.

Para Chiavenato (2003), a Teoria das Relações Humanas teve origem por necessidade de humanizar e democratizar a administração, esta teoria foi criada como oposição a Teoria Clássica que era considerada muito rígida. Por este motivo, era extremamente importante desenvolver as Ciências Humanas, que demonstraram que os princípios da Teoria Clássica eram inadequados.

Henry Fayol desenvolveu a Teoria Clássica que se preocupava apenas em aumentar a eficiência da empresa por meio da sua organização e da aplicação de princípios gerais da administração. Porém, essa abordagem não contemplava as necessidades do trabalhador que era sobrecarregado; com isso, a preocupação com as máquinas, princípios da administração, organização formal e método de trabalho cederam a prioridade para a preocupação com as pessoas e grupos sociais, onde os aspectos técnicos e formais dão espaço para os aspectos sociológicos e psicológicos (Chiavenato, 2003).

Em 1927, a experiência na fábrica de Hawthorne da *Western Electric Company*, foi iniciada pela Academia Nacional de Ciência dos Estados Unidos com a intenção de verificar a correlação entre a iluminação no local de trabalho e a eficiência dos operários, medida por sua produtividade. A experiência foi coordenada por Elton Mayo e, no final do experimento, concluiu-se que o nível de produção é resultante da integração social, onde os trabalhadores não agem isoladamente e sim, como membros de um grupo. Observou-se que os trabalhadores dão mais valor as normas e padrões sociais do que a recompensas; podendo trabalhar menos e receber menos para poder estar em igualdade com seus companheiros. A experiência de Hawthorne formou os princípios básicos da Teoria das Relações Humanas, onde o nível de produção de cada empregado não é vinculado a sua capacidade física, mas sim, a expectativas grupais e capacidade social. Mesmo em plenas condições físicas, o empregado que não tem uma boa integração social terá sua eficiência comprometida, pois, tendem a agir em grupo e não de forma individual, temem serem excluídos por se desviarem das normas sociais aceitas pelo grupo (Chiavenato, 2003).

A Teoria das Relações Humanas destaca a importância das questões psicológicas e da menor importância as questões físicas; o que limita a produção do indivíduo é sua saúde mental, o trabalhador se preocupa em ser aceito socialmente. Por esta razão, as empresas devem se preocupar com o psicológico dos seus funcionários; pois, se estiverem com uma saúde mental comprometida, vão se distrair, produzir menos e até mesmo, podem se acidentar por falta de atenção. Os seres humanos não podem ser tratados como máquinas; suas emoções devem ser consideradas. Por fim, é perceptível que a convivência e aceitação dos outros membros do grupo afetam diretamente na eficiência do empregado e seu psicológico.

## 2.2 TEORIA NEOCLÁSSICA DA ADMINISTRAÇÃO

As principais características da Teoria Neoclássica compreendem a ênfase nos objetivos e nos resultados, buscando realizar os objetivos almejados pela empresa e alcançar resultados positivos. Com ênfase nos princípios gerais de administração, retomando os princípios da Administração Clássica, porém, com critérios mais elásticos, buscando soluções administrativas práticas. Com ecletismo nos conceitos, mesmo sendo baseada na Teoria Clássica, a Teoria Neoclássica procura absorver o

conteúdo das teorias administrativas mais recentes e, por isso, é considerada uma Teoria Clássica atualizada (Chiavenato, 2003).

Segundo Chiavenato (2013), a Teoria Neoclássica é uma atualização da Teoria Clássica para acompanhar as inovações que haviam surgido no mundo, como a televisão e os avanços das telecomunicações. Conseqüentemente, estes avanços chegaram até os dias atuais, como os jogos eletrônicos que possibilitaram a existência dos *E-SPORTS* e dos jogadores profissionais.

De acordo com a Teoria Neoclássica, as organizações bem sucedidas dependem de bons administradores, pois, são essenciais para o funcionamento da empresa. Essa abordagem reforça a ideia de que as organizações existem para alcançar seus objetivos e resultados. A teoria valoriza a figura do administrador, dando a devida importância ao gestor que proporcionará à empresa a estratégia necessária e a organização para seu melhor funcionamento. A Teoria Neoclássica debate muito sobre a centralização, onde a tomada de decisão fica nas mãos do topo da hierarquia e, a descentralização, onde a tomada de decisão se desloca para os níveis mais baixos da organização. Ambas possuem vantagens e desvantagens (Chiavenato, 2013).

A centralização tem as vantagens de que as decisões são tomadas por administradores com uma visão global da empresa, maior preparo, mais consistência com os objetivos da empresa, redução de custos operacionais, redução de esforços duplicados de vários tomadores de decisão e maior especialização; tem as desvantagens de pouco envolvimento com as pessoas e situações, comunicação ao longo da cadeia com um maior custo operacional pela demora. Já a descentralização tem as vantagens dos gerentes estarem mais próximos do ponto onde deve ser tomado a decisão, acelerando o processo; aumento de eficiência e motivação por aproveitar o melhor tempo para decisão; diminuição do excesso de decisões dos chefes principais; diminuição da papelada dos escritórios centrais e redução dos gastos gerados. Como desvantagens estão: a falta de uniformidade nas decisões, o pouco aproveitamento dos especialistas e a falta de equipe no campo de atividades (Chiavenato, 2013).

### 2.3 ESCOLA DA CONTINGÊNCIA

A palavra contingência significa algo incerto, podendo ser eventual. A Teoria da Contingencia surgiu ao tentar descobrir o melhor tipo de modelo estrutural em determinado tipo de empresa onde foram feitas várias pesquisas com este intuito. A

pesquisa tinha o intuito de verificar se as empresas que tinham sucesso utilizavam sempre da Teoria Clássica; porém, foi verificado que não havia uma forma única e superior de organizar e também foi concluído que o funcionamento e a estrutura da organização são dependentes da interface com o meio ambiente (Chiavenato, 2003).

A Teoria da Contingência compreende três aspectos básicos: a organização tem natureza sistêmica; o ambiente interage com as características organizacionais; as características organizacionais são variáveis dependentes e as ambientais são independentes. Segundo Chiavenato (2003), para a Teoria da Contingência tudo é relativo. Para que a organização consiga chegar ao seu objetivo de forma eficaz, deve possuir técnicas administrativas e um ambiente adequado para que o trabalho seja realizado. O gestor da empresa deve conhecer muito bem o ambiente de trabalho, para então, saber quais as ações corretas a tomar, selecionando corretamente as técnicas administrativas levando em consideração o ambiente corporativo. Ao reconhecer e diagnosticar o ambiente, o gestor deve se adaptar a este ambiente.

A Teoria da Contingência defende que não existe um único modelo organizacional que vai ser adequado para todas as gestões de empresas. Cada organização deve buscar o melhor modelo, de forma que consiga atingir seus objetivos e metas (Fagundes *et al.*, 2010). Deste modo, para a Teoria da Contingência, o ambiente externo está sempre em atualização e a organização deve se adequar para manter sua estrutura organizacional e os processos de trabalho dentro do mercado, garantindo deste modo, vantagem competitiva (Chiavenato, 2003).

Para Nazare *et al.* (2023), é importante para toda empresa se adaptar aos fatores contingenciais podendo ser interno como: tamanho da empresa, tecnologia utilizada, estrutura organizacional e estratégia, ou pode ser um fator externo como: ambiente, mercado, concorrência e mudanças tecnológicas. As decisões estratégicas tomadas pelos gestores em busca do aperfeiçoamento e adaptação podem impactar a empresa tanto negativamente quanto positivamente, a exemplo da terceirização, que pode trazer o benefício financeiro por diminuir gastos com mão de obra e outras questões trabalhistas, porém pode trazer problemas como: desmotivação, ambiente de trabalho desarmonizado, redistribuição de atividades e falha de comunicação.

A Teoria da Contingência trata sobre a possibilidade da empresa de se adaptar, cabendo aos gestores buscar a melhor forma de enfrentar os imprevistos que podem surgir, reconhecendo os pontos positivos e negativos da estratégia escolhida e analisando se ela é de fato vantajosa para a organização.

### 3. COMPREENSÕES SOBRE MERCADO

Como o estudo preocupa-se em analisar os *E-SPORTS*, é importante entender os principais conceitos de mercado. Esta compreensão inicial oferece embasamento à pesquisa, além de introduzir outros tópicos. Por fim, garante ao texto qualidade e análise científica.

Carvalho (2013) argumenta que o mercado é onde se efetua uma troca. Os principais elementos do mercado são aqueles que ofertam os produtos e os que precisam deles, a demanda.

Interessante observar que o preço nos tempos antigos não era como nos tempos atuais, onde um produto ou serviço é oferecido e, em troca, é pago com dinheiro; antes, existia o escambo ou regateio, onde eram trocados produtos diversos que eram considerados de valores similares.

Referente a origem de mercado, é possível tratar de duas formas diferentes de desenvolvimento: o externo, que consiste em compra de mercadorias de fora e também o interno, que é referente aos alimentos distribuídos internamente; sendo que o interno possuía duas distinções: a primeira se trata de fazer estoques e distribuir produtos de maneira local e a segunda se refere a épocas primitivas onde ocorriam em comunidades camponesas onde havia venda local de alimentos em geral (Carvalho, 2013).

Atualmente, o uso da moeda é tão inerente aos acordos de compra e venda que é difícil imaginar o mundo sem a moeda; porém, nos primórdios da humanidade os grupos primitivos nômades não utilizavam desta forma de troca, já que não possuíam nenhum tipo de moeda. Devido ao fato de não existirem moedas os grupos primitivos faziam suas trocas com base no escambo (Lopes; Rosetti, 1992).

Este tipo de troca por escambo foi alterado a partir da primeira revolução agrícola, onde os grupos de humanos começaram a se fixar em áreas litorâneas. Com isso gradativamente a prática de nômade foi sendo deixada de lado, e a agricultura e domesticação animal substituindo esta prática. E com isso surgiu os primeiros aspectos de profissão e trabalhando, pois nesses grupos que se estabeleceram nos litorais começaram a definir funções aos participantes do grupo, dando a eles “trabalhos” como: guerreiros, sacerdotes, artesãos, pastores e agricultores (Lopes; Rosetti, 1992).

Estas delegações de funções e divisão de trabalho ocasionaram complexas mudanças na vida social. Com o desenvolvimento das trocas, o escambo foi perdendo

espaço para formas de pagamentos indiretos. A necessidade de ter um produto para facilitar os pagamentos das transações econômicas que, ao passar do tempo, mostrou-se cada vez mais intenso, teve como consequência a origem da moeda (Lopes; Rosetti, 1992).

Com o passar do tempo, este mercado primitivo foi evoluindo e passou a ser como é reconhecido atualmente; onde produtos e serviços são trocados por moedas e cada país tem uma moeda corrente oficial, no caso do Brasil é o real.

Compreende-se que o mercado financeiro engloba as questões sobre finanças, ou seja, onde ocorrem as negociações de ativos, podendo ser qualquer bem ou serviço que a empresa esteja disposta a comercializar.

O sistema financeiro nacional possui quatro subdivisões de mercado financeiro. As subdivisões são: capitais que tem o caráter financeiro de longo prazo, que envolvem aquisição de bens duráveis e investimento para empresas; crédito tem o caráter financeiro de curto e médio prazo, onde envolve capitais de giro para empresa e consumo familiar; monetário tem o caráter de curto e curtíssimo prazo, ela é importante para fazer a política monetária do governo; cambial este instrumento financeiro serve para que seja feita a compra e venda de moedas estrangeiras. Estes mercados são os mecanismos pelo qual é feita a determinação dos preços e o intercâmbio de ativos financeiros (Selan, 2015).

Devido a globalização, o sistema do mercado financeiro se desenvolveu bastante e com isso, cada vez mais estes instrumentos financeiros se mostram importantes. Em questão de globalização, o mercado cambial permite a relação entre as moedas do país e as estrangeiras, importante para o funcionamento da economia global e seu mercado financeiro.

O mercado passou por muita transformação e desenvolvimento tecnológico. Atualmente, o comércio eletrônico de consumo permite que os produtos sejam adquiridos a distância (Miragem, 2019). O avanço da tecnologia permitiu a compra de produtos por aplicativos ou sites, onde qualquer um pode fazer as compras do mercado de casa, sem precisar de locomover até ele, removendo a dificuldade de trazer os produtos até sua casa, sites como a *Amazon*<sup>8</sup> disponibilizam uma enorme diversidade de produtos que podem ser comprados em poucos instantes no conforto de casa.

O mercado de *E-SPORTS* tem mostrado um crescimento promissor, atraindo cada vez o público. Países da Europa, Estados Unidos e principalmente, a China, são

---

<sup>8</sup> <<https://www.amazon.com.br/>>

os que mais demonstram essa evolução e os que mais se destacam mundialmente nos campeonatos em diversas modalidades dos esportes eletrônicos (Inacio; Nogueira; Lopes, 2022).

No ano de 2019, o mercado de *E-SPORTS* movimentou bilhões e trouxe premiações com valores de 25,5 milhões de dólares; o que traz importância e visibilidade, além de atrair mais investidores, agregando valor e mais financiamento para este mercado (Inacio; Nogueira; Lopes, 2022).

É possível observar que o mercado do esporte eletrônico se mostra promissor, crescente e firme, pois, até nos tempos atuais, ele mostra movimentações gigantescas e boas oportunidades de investimentos, deixando claro que este mercado não é um modismo passageiro, e sim, um ótimo investimento que traz muita rentabilidade e retorno financeiro.

### 3.1. TRABALHO

Assim como o mercado é importante, o trabalho também, já que existem muitas profissões que estão ligadas aos *E-SPORTS*, e estas carreiras são extremamente importantes para a existências deste mercado.

A definição de trabalho diz que o ser humano deve aplicar suas capacidades sejam físicas ou mentais em uma atividade para conseguir um determinado fim, sendo este a conclusão de seu serviço, este ato é feito para garantir seu sustento, sendo esta atividade uma ocupação permanente do indivíduo (Saint-Jean; Therriault, 2007).

No dicionário aparece em primeiro lugar o significado de aplicação das forças e faculdades humanas para alcançar determinado fim; atividade coordenada de caráter físico ou intelectual, necessária a qualquer tarefa, serviço ou empreendimento; exercício dessa atividade como ocupação permanente, ofício, profissão (Albornoz, 2017, p.9).

Existe uma dupla definição da noção moderna de trabalho, a primeira definição é a questão antropológica que vem da ação humana em realizar o trabalho. A essência do trabalho é um ato entre o homem e a natureza, o homem usa de sua força e inteligência para dar forma a natureza transformando para que ganhe forma que seja útil para sua vida, ao fazer isso o homem não modifica apenas a natureza, mas também a si mesmo, desenvolvendo capacidades adormecidas. Já a segunda definição faz uma reinterpretação da primeira, onde as trocas homem e natureza produzem condições sociais determinadas, o conceito de trabalho assalariado vem do trabalho controlado pelo patrão capitalista que é o dono do produto do trabalhador (Hirata; Zarifian, 2003).

Compreende-se que o ser humano é dependente da natureza e de seus insumos para poder produzir seus produtos. Para um morador da cidade, por exemplo, é muito difícil imaginar sua vida sem o conforto e as utilidades que dispõe em casa. Todas estas utilidades como: celulares, cadeiras, mesas, sofás, camas, chuveiro entre qualquer produto manufaturado são provenientes e inerentes ao trabalho humano.

Na origem da palavra, o trabalho era sinônimo de sofrimento ou imobilização forçada. Porém, houve seu enobrecimento no século XVIII e pela visão da economia política clássica o fato do trabalho gerar produções materiais úteis ao ser humano tornavam este termo mais nobre. Porém o trabalho assalariado trouxe novamente decadência a palavra trabalho, devido ao constrangimento e sofrimento que o trabalhador sente em relação ao seu patrão (Hirata; Zarifian, 2003).

Na modernidade o trabalho assalariado é uma atividade social onde é definida por uma sequência de operações com tempo mensurável para realizá-las. É uma atividade que pode ser objetificada, definida. Esse trabalho moderno é uma relação salarial onde o empregador capitalista se apropria do tempo do seu trabalhador assalariado em troca claro de um salário (Hirata; Zarifian, 2003).

A noção moderna de trabalho surgiu ao separar das capacidades humanas de realizar uma tarefa e as operações que podem ser objetificadas. Onde separou o trabalho da força de trabalho. O nascimento do trabalhador assalariado causa essa separação, o trabalhador se torna prisioneiro de suas operações objetificadas (Hirata; Zarifian, 2003).

O conceito de trabalho foi formalizado nos anos de 1970, com o auxílio de pesquisas foi constatado uma problemática divisão sexual do trabalho, introduzindo então os trabalhos domésticos à definição de trabalho. Mas essa reconceituação não parou apenas com a definição dos trabalhos domésticos, mas também com o trabalho não-remunerado, não-mercantil, informal e não-assalariado. Além disso é indissociável as categorias de trabalho doméstico e trabalho profissional, produção e reprodução, sexo social e classe social, assalariamento e família (Hirata; Zarifian, 2003).

Nos anos de 1990 houve uma crise de políticas públicas com uma grande recessão e desemprego, devido a formas de trabalho precárias, estas condições revitalizaram o debate sobre trabalho, questões como reduzir o tempo de trabalho e a divisão do trabalho eram pertinentes a estes debates (Hirata; Zarifian, 2003).

Em relação a este debate sobre a precarização:

Para clarear esse debate é útil retornar à distinção estabelecida por Hannah Arendt (1958/1988) entre: 1) o trabalho como atividade do Animal laborans,

governado pela necessidade de subsistência humana, produzindo coisas efêmeras, destinadas a serem destruídas pelo consumo; 2) a obra como atividade do Homo faber, produzindo coisas duráveis, destinadas a tornar o mundo habitável, e engendrando a cultura; 3) a ação, propriamente dita, que não produz coisas separadas do agente e consiste em atos nos quais se condensa a iniciativa humana em face dos outros humanos, em um espaço privilegiado, o da política (Hirata; Zarifian, 2003, p.68).

O trabalho atualmente continua sendo fonte de bens e de riqueza, cada vez mais especializado, com adaptações relacionadas as novas tecnologias (Losekann; Mourão, 2020).

A revolução digital deu origem a novos trabalhos. Uma das profissões que foram criadas foram os jogadores profissionais; porém, as leis trabalhistas ainda não as regulam de maneira formal, existe um vínculo trabalhista entre eles e as organizações que os contrata, perante a lei trabalhista, segundo o artigo 3º da CLT “toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário” (Brasil,1943) é considerada um vínculo de empregado e empregados.

As organizações vêm buscando por trabalhadores que possuam especializações para operar uma máquina ou até mesmo que tenha conhecimentos com tecnologia da informação, pois as empresas vêm buscando atualizar-se e modernizar a forma de trabalho com máquinas e computadores e por isso se mostra necessário funcionários cada vez mais especializados e bem treinados.

Como todo trabalho, considerando os requisitos para se qualificar com um vínculo de empregado e empregador, os jogadores profissionais dos *E-SPORTS*, devem ser respeitados e ter seus empregos regularizados perante o direito do trabalho. Logo, os profissionais da área de *E-SPORTS*, deveriam ter seus direitos garantidos assim como todo profissional em qualquer área que se enquadre a lei trabalhista vigente (Oliveira, 2023).

Segundo Cipriano e Ferreira (2023), é necessária uma atualização na legislação trabalhista em relação a jornada e as condições de trabalho, reduzindo o número de horas trabalhadas, trazendo uma melhora na qualidade de vida do trabalhador tanto física, quanto mental, possibilitando uma maior produtividade por parte deste funcionário.

Com uma atualização das condições de trabalho e do trabalhador regido pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) é provável que traga benefícios tanto para o funcionário quanto para o patrão e a empresa, ao chegar no trabalho mais descansado

tanto física quanto psicologicamente, conseqüentemente trabalhara com uma maior eficácia e eficiência.

### 3.2. A EVOLUÇÃO DO TRABALHO PARA O VIRTUAL

O trabalho virtual é uma evolução do trabalho, com o avanço tecnológico é esperado que cada vez mais o trabalho caminhe na direção do virtual e da automação. Devido ao desenvolvimento da tecnologia, surgiu a modalidade de trabalho virtual. Com a revolução técnica-científica, o mercado de trabalho sofreu uma transformação com a inserção da tecnologia em vários setores como telecomunicações, informática e robótica. A tecnologia trouxe transformações para as relações de trabalho. As revoluções tecnológicas oportunizaram facilidades e maior velocidade para o trabalho, além de colaborar para a redução das despesas (Ataíde; Menezes, 2012).

Para Ataíde e Menezes (2012), o trabalho virtual é definido pelo fato de ser executado fora do ambiente de trabalho, ou seja, fora da empresa e, com isso, não há contato direto entre empregador e empregado.

Observa-se que o trabalho virtual é uma realidade, mesmo que existam pontos negativos como a falta de contato físico entre o cliente e o vendedor e a dificuldade de algumas pessoas a se adequar a esta nova realidade. Os avanços tecnológicos trouxeram essa nova modalidade de emprego e o esperado é que se desenvolva cada vez mais.

Outro autor que trata sobre trabalho virtual é Calcini (2020), ele trouxe a informação que o artigo 75-B da CLT<sup>9</sup> dá a definição de teletrabalho (trabalho virtual), que é a realização de serviços de forma predominante fora das dependências da empresa, onde usam ferramentas tecnológicas de comunicação e informação. O que difere o teletrabalho do trabalho tradicional é que o trabalho virtual permite que o trabalhador não fique restrito às dependências da empresa.

Calcini (2020), apresenta a premissa legal do trabalho *home office*, onde o empregado deve fazer em sua residência apenas as atividades que estejam incluídas no rol das atribuições que foram contratadas pela empresa empregadora. O *home office* reduz o custo operacional, já que não usa o espaço da empresa. Para o trabalhador, o

---

<sup>9</sup> <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13467.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13467.htm)>

*home office* oferece mais liberdade e o mesmo, fica livre do deslocamento até a empresa.

A pandemia de coronavírus trouxe mudanças à sociedade e a relação com o trabalho. Tudo precisou ser adaptado às novas condições sanitárias. A pandemia deu celeridade à adoção da modalidade de trabalho virtual (*home office*), pela necessidade do distanciamento social. Muitas empresas aderiram a esta modalidade já que era a melhor maneira de mantê-las em funcionamento, além de garantir a segurança e saúde de seus funcionários.

É fato que algumas empresas já funcionavam operando com o teletrabalho, porém, com a chegada do coronavírus, muitas empresas observaram a necessidade do distanciamento social e precisaram mudar do modo presencial para o virtual, protegendo não só os trabalhadores como a sociedade do vírus reduzindo o contato social e conseqüentemente sua propagação e contágio (Losekann; Mourão, 2020).

### 3.3. PROFISSÃO

A profissão é um tema importante para esta monografia, já que o mercado de trabalho dos *E-SPORTS*, contém várias profissões inerentes a estes esportes eletrônicos. Profissões como: *pro-player*, narrador, *streamer*, *youtuber* e técnico de equipe.

De acordo com Meneghetti (2009), a profissão surge quando uma quantidade definida de pessoas passa a exercer tal atividade, de maneira fundamentada. De acordo com o autor, a profissionalização é um processo de três etapas: onde inicialmente os serviços passam a ser especializados; em seguida, há criações de associações profissionais e por fim, é criada uma forma específica e fundamentada relacionada a atividade praticada.

Porém, para Santos (2011), o conceito de profissão pode ser visto como um conjunto de funções e conhecimentos que possibilitam ao indivíduo executar uma determinada tarefa. As primeiras ideias de profissão aparecem no século XVII, porém, somente no século XX foram feitos estudos tentando sistematizar o entendimento sobre este tema.

Conforme Santos (2011), existem características comuns em todas profissões: devem buscar serem altruístas e ter responsabilidade moral; procuram associação com o intuito de si organizarem; com um ensino formalizado é possível desenvolver e

transmitir as profissões; os profissionais devem ser pragmáticos e uteis para a sociedade; os conhecimentos vem de um saber teórico e também científico; todos os profissionais tem responsabilidade individualmente.

O homem profissional não procura por proveito próprio ou lucro pessoal, mas sim, servir aos seus clientes ou gerar avanços nas ciências. O profissional tem sua autoridade medida pela eficiência no trabalho e competência técnica (Meneghetti, 2009).

Ambos teóricos, Meneghetti (2009) e Santos (2011), entendem que a profissão deve buscar ajudar e beneficiar a sociedade e não apenas, os próprios profissionais. Estes, devem ser éticos e uteis, além de responsáveis com seus atos. É muito importante que o profissional entenda o que está fazendo e tenha responsabilidade; pois, o cidadão comum procura nos profissionais um auxílio em um assunto que não possuem conhecimento prévio, ou seja, é comum que este cliente confie no que é dito e feito por estes profissionais, já que não possuem conhecimento para saber se o que estão tratando está certo ou errado.

Segundo Meneghetti (2009), as profissões são consideradas como um grupo, uma comunidade profissional, pois eles possuem certas características: eles possuem os mesmos valores éticos em suas profissões; eles são conectados por suas similaridades no trabalho; existem linguagens que são entendidas completamente apenas por quem participa desta profissão; eles dão continuidade aos próximos profissionais, que vão aprender por meio de treinamento e socialização com os outros profissionais da área; além disso os profissionais tem poder sobre seus membros.

Profissionais de qualquer área possuem muitas similaridades, o que fazem deles uma forma de comunidade. É comum que os profissionais mais antigos ensinem e treinem os mais novos; essa relação é de extrema importância, pois, com isso, é passada uma experiência de muitos anos para o novo colega de trabalho e assim por diante. Além disso, muitas profissões possuem termos e linguagens específicas que somente são entendidos por quem está envolvido diretamente.

De acordo com Meneghetti (2009), os grupos profissionais buscam controlar seus membros já que os clientes podem acabar contrariando os julgamentos destes profissionais e conseqüentemente vão precisar de proteção profissional da sua comunidade e por isso buscam garantir os alguns meios de proteção: protegendo os profissionais de clientes leigos que levantam acusações sem importância ou indevidas;

ter uma estrutura pratica de forma que os profissionais da área executem suas atividades de maneira mais eficaz que pessoas que não são de determinada profissão.

Os grupos profissionais devem buscar proteger uns aos outros, pois quando um profissional de determinada área comete um erro, na visão geral do público a profissão em si perde parte de sua credibilidade. Por isso é muito comum que as profissões se associem, o exemplo mais conhecido é a OAB<sup>10</sup> (Ordem dos advogados do Brasil).

### 3.4. MERCADO DE TRABALHO

O mercado de trabalho é a relação entre empregado e empregador, é o mundo dos negócios, a busca por funcionários qualificados para atuar na área que a empresa deseja e a busca dos funcionários para encontrar o emprego que ele se profissionalizou, esta relação define o mercado de trabalho.

De acordo com Borges *et al.* (2019), o mercado de trabalho é definido pela prática profissional do indivíduo para conseguir sua subsistência. O mercado de trabalho é responsável pela sobrevivência do ser humano, nele, o indivíduo troca sua força de trabalho, seja manual ou intelectual, por um salário.

O mercado de trabalho é incerto pois, depende de muitas variáveis relacionadas a estabilidade da economia e as variáveis ambientais como a inflação, a política, os investimentos e o empreendedorismo (Borges *et al.*, 2019).

As quatro variáveis citadas por Borges *et al.* (2019) são descritas da seguinte maneira: empregabilidade é a capacidade de se manter no mercado de trabalho e capacidade de competir com outras pessoas por um emprego. Investimento é a aplicação de capital a fim de receber um retorno monetário. A inflação reduz o poder de compra da moeda e causa o aumento do preço de bens e serviços. Por fim o empreendedorismo onde o indivíduo abre seu próprio negócio e desenvolve uma atividade financeira.

Vargas (2019), trouxe em seu programa de pós-graduação que, para a administração e as ciências econômicas, o mercado de trabalho é um aparato de oferta e demanda. Porém, a sociologia entende de outra forma, onde o mercado são construções sociais e as relações destas construções formam o mercado de trabalho.

Retomando argumentos, como os de Caplow (expresso em manual de estudos sobre sociologia do trabalho que circulou nos Estados Unidos nos anos de 1950), vemos que a legitimidade deste campo era então arguida com base

---

<sup>10</sup> <<https://www.oab.org.br/>>

numa característica típica das sociedades capitalistas do pós-guerra: era do mercado de trabalho que a ampla maioria das pessoas retirava a sua sobrevivência, nele obtendo não apenas os seus salários, mas toda uma gama de outras vantagens indiretas. O mercado constituía-se, assim, no mecanismo central de distribuição social, sendo, por isso mesmo, uma arena incontornável para os que se propusessem a explicar a produção de desigualdades nas sociedades industriais (Guimarães, 2009, p. 153).

Segundo Vargas (2019), na contemporaneidade, a realidade capitalista torna quase obrigatório que os indivíduos se mantenham atualizados com conhecimentos e ferramentas de forma que possa exercer sua profissão. As competências e habilidades do indivíduo montam seu perfil que será analisado pelo mercado. Quanto mais próximo do perfil desejado pela empresa o empregado estiver, maiores serão suas chances de conseguir o emprego.

Quando a empresa tem dificuldade de encontrar profissionais especializados para o cargo que eles precisam, isso gera uma necessidade na organização o que acarreta em aumento de salário na oferta deste emprego. Porém, as atividades remuneradas que pedem poucos requisitos e apresentam muitas opções de indivíduos capacitados para ocupar aquele cargo, causa uma redução no salário oferecido para este emprego.

O mercado de trabalho está cada vez mais exigente com contratações de colaboradores com especializações e vasta experiência. Muitas empresas já pedem por cursos profissionalizantes, conhecimentos em informática além de outras possibilidades a depender da área almejada pelo empregado. A concorrência está cada vez mais especializada e preparada, o que dificulta bastante conseguir um emprego.

## 4. UMA BREVE ANÁLISE SOBRE O E-SPORTS

O estudo conduzido por Peres e Rosário (2020) aborda a temática do trabalho relacionado aos jogadores profissionais de *E-SPORTS*, em um contexto contemporâneo, permeado pela crescente influência da internet. O advento tecnológico tem sido responsável pela transformação do panorama profissional, gerando o surgimento de novas ocupações, como a dos *cybers* atletas (termo usado para atletas de esportes eletrônicos, equivalente a *pro-player* e jogador profissional), que, no entanto, carecem de uma regulamentação específica no âmbito do direito do trabalho.

Além disso, os autores abordam uma problemática relevante no universo dos *E-SPORTS*, destacando a discriminação de gênero presente nesse campo. A análise aprofundada realizada por Peres e Rosário (2020) evidencia a necessidade de enfrentar e superar os desafios relacionados à disparidade de gênero, promovendo um ambiente mais inclusivo e equitativo para os praticantes do *E-SPORTS*, independente do sexo.

A monografia escrita por Barros (2021), faz uma análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de *E-SPORT* no Brasil. O estudo aborda sobre as leis trabalhistas que não contemplam os *E-SPORTS* e não reconhecem o direito desportivo dos jogos eletrônicos. Falta uma regulamentação que auxilie estes *cybers* atletas no Brasil. O autor trata da necessidade de regulamentação, que não existe, apenas algumas normas e analisa os contratos de trabalho dos *cybers* atletas, que, mesmo sem regulamentação, sua profissão juridicamente se configura em uma relação trabalhista.

### 4.1. TRANSMISSÕES DOS *E-SPORTS*

O trabalho de conclusão de curso (TCC) escrito por Seula (2017) faz uma comparação entre duas formas de trabalhar usando jogos com o mesmo jogador, jogador muito famoso conhecido como Brtt. Ele compara sua performance como jogador profissional ou *pro-player* e sua carreira como *streamer* fazendo *lives*. Este é um dos jogadores mais famosos do Brasil dentro do competitivo de *League of Legends*, além de ser o jogador com mais títulos de campeonatos oficiais do Brasil. O autor procurou analisar e diferenciar as formas do jogador, comparando quando ele joga de forma profissional com como ele joga para entreter. Com este estudo, fez a comparação

e concluiu-se que existem variações qualitativas e quantitativas da forma em que ele joga e se comporta durante seus jogos profissionais e seus jogos em *live streaming*.

Nunes (2021) apresentou como os jogos eletrônicos são importantes, fazem parte da mídia há muito tempo e, atualmente, estão ainda mais fortes. O autor fez entrevistas com personagens do esporte eletrônico no Brasil, oportunizou um melhor conhecimento sobre *cybers* atletas e sobre o *E-SPORTS*. De acordo com Nunes (2021), os *E-SPORTS* e suas competições tiveram início em 1970, mas seu desenvolvimento ocorreu na década de 90; hoje são considerados um fenômeno cultural importante.

O TCC de Lucena (2022) procurou analisar um canal oficial no *youtube* do jogo *League of Legends*, o canal chamado “Depois do Nexus”. O programa exibido na *Twitch*<sup>11</sup> aborda o jogo *League of Legends*, tem fatores telejornalísticos importantes para a manutenção deste esporte eletrônico. Já Silva (2019), buscou conhecer mais sobre a mídia dos esportes eletrônicos. Segundo o autor os *E-SPORTS* vêm chamando investidores e patrocinadores, o que traz o interesse do público nos esportes eletrônicos de forma que eles ganham importância e relevância.

Por se tratar de um fenômeno cultural muito recente e por inicialmente a maior parte do público ser composto por jovens que jogavam apenas por entretenimento foi se formando um público majoritariamente jovem (Pozzebon; Frigo; Oliveira, 2014).

#### 4.2. LEGITIMAÇÃO DOS *E-SPORTS*

Pereira (2014) fez uma comparação com os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. De acordo com o autor, há muito tempo os jogos já eram considerados uma atividade competitiva, mas só a partir dos anos 2000 eles começaram a ser considerados esportes. Os jogos têm se mostrado cada vez mais importantes e merecedores do título de esporte. A intenção do autor foi demonstrar o quão próximo podem estar os esportes eletrônicos dos tradicionais.

O estudo realizado por Albuquerque (2018) tratou da legitimação e expansão do esporte eletrônico. De acordo com o autor, é importante entender o que contribuiu para o crescimento dos *E-SPORTS* e o que poderia atrair pessoas para este mercado de trabalho. Já Desordi (2016) fez uma análise sobre as transmissões de *League of Legends* no *Youtube*. O estudo desejou compreender a profissionalização dos jogos

---

<sup>11</sup> *Twitch* é uma plataforma de *streaming* onde é possível assistir pessoas jogando diversos jogos transmitidos em tempo real. BARCELLOS (2017).

como esporte e entrelaçar as partidas transmitidas de jogos eletrônicos no Youtube com a linguagem jornalística.

#### 4.3. MERCADO DOS *E-SPORTS*

O Brasil é o principal mercado em consumo de jogos da América Latina, e também é um dos mais relevantes mercados para empresas de games. Os *E-SPORTS* e os meios de comunicação estão interrelacionados, pois, são de extrema importância para a manutenção e existência dos esportes eletrônicos (Macedo; Falcão, 2019). Estes fatores explicam o motivo dos *E-SPORTS* estarem ganhando tanta notoriedade e repercussão. Este mercado é cada vez mais aceito entre a população em geral.

Atualmente, já existem times inteiramente dedicados a prática dos esportes eletrônicos. Além disso, o crescimento econômico do mercado e suas receitas de milhões de dólares, chamam a atenção de investidores.

De acordo com Minamihara (2020), o mercado mundial de jogos eletrônicos gerou US\$ 145,7 bilhões em 2019, este valor equivale a um crescimento de 5,5% em relação a 2018, e em relação a 2012 este valor é maior que o dobro.

O mercado mundial é definido pelas transferências internacionais, na compra e venda de produtos ou serviços. O mercado de *E-SPORTS* no ano de 2019 teve uma receita de US\$ 957,5 milhões em relação ao ano de 2018 houve um crescimento de 23,3%, em 2020 um aumento de 10,6% e estimasse que em 2023 tenha uma receita de US\$ 1,598 bilhões (Minamihara, 2020).

Para Macedo e Falcão (2019), a origem dos *E-SPORTS* foi algo comercial e experiencial, impulsionado pelos fliperamas que incentivavam os jogadores a serem competitivos; isto serviu como transição para a entrada dos jogos no mundo do *marketing*, esportes e tecnologia, dando então início a propagação da contemporânea profissão de *cyber* atletas.

## 5. METODOLOGIA

### 5.1. BASE FILOSÓFICA

Esta pesquisa tem como base filosófica o estruturalismo. Segundo Lakatos e Marconi (2003), o estruturalismo como corrente filosófica e teórica, flutua entre o concreto e o abstrato, procuram entender a realidade através das estruturas subjacentes que a organizam e a tornam inteligível. O estruturalismo se relaciona com o sujeito social, se baseia na ideia de que os fenômenos não são compreensíveis isoladamente, mas sim através de suas relações internas e interdependências.

Esta pesquisa procurou entender o mercado dos *E-SPORTS*. Dentro deste mercado existem muitos profissionais, por isso, o estudo contempla também o entendimento do comportamento do ser humano, que é complexo e não pode ser quantificado. Outro autor que também trata sobre o estruturalismo é Levi-Strauss.

Levi-Strauss (1975) pioneiro na aplicação da antropologia estrutural, procurou encontrar uma estrutura em comum ou estrutura universal em culturas diferentes, ou seja, uma estrutura que todas culturas compartilham, porém não é algo que seja evidente sendo algo inconsciente no indivíduo e por possuir esta estrutura comum e inconsciente as culturas acabam produzindo respostas culturais semelhantes.

O estruturalismo tem como foco as relações dos elementos do sistema. Todos os elementos existem em relação aos outros elementos e também ao todo, e essa noção de estrutura dá explicação à realidade (Prodanov, 2013).

### 5.2. TIPOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa é classificada como descritiva e exploratória. Foi feita a descrição de como é o mercado dos *E-SPORTS* e algumas de suas características, mostrando e descrevendo esses dados.

A pesquisa que descreve fatores e fenômenos de uma determinada realidade é uma pesquisa descritiva. De acordo com Gerhardt (2009) é importante que se busque informações sobre o objeto de pesquisa e, nesta monografia, o objeto de pesquisa compreende monografias, artigos científicos, revistas e qualquer material científico que possa estar descrevendo e possibilitando a compreensão sobre o mercado dos *E-SPORTS*.

Segundo Prodanov (2013), as pesquisas exploratórias aproximam-se das descritivas, quando trazem ao problema em questão uma nova forma de ser visto. Este entendimento foi feito com um apanhado e uma análise dos conteúdos disponíveis em sites como OasisBr, fazendo então, uma pesquisa literária bibliografia destas informações e as expondo de forma que possa auxiliar em novas pesquisas e também ajude o entendimento de quem buscar por essas informações, com o possível intuito de se inserir a este mercado.

A maioria das pesquisas exploratórias é de levantamento bibliográfico usando informações que demonstrem o que é argumentado, este tipo de pesquisa proporciona familiaridade com o problema abordado (Gerhardt, 2009).

Segundo Gerhardt (2009) é possível entender que grande parte das pesquisas exploratórias são um levantamento bibliográfico, e esta monografia não está fora desta maioria, de fato é necessário buscar informações bibliográficas que comprovem e demonstrem as informações pesquisadas, para que então exista uma coesão e entendimento, além de dar sentido e forma a esta pesquisa.

A pesquisa deve então, trazer as informações que se propõe a explicar como neste caso o mercado dos *E-SPORTS*, de forma que auxilie o entendimento, com a exploração de informações de conhecimento científico que vão proporcionar familiaridade a questão levantada pela monografia, concluindo então o que foi proposto e trazendo um novo apanhado de informações auxiliares para quem busca estes dados.

Segundo Prodanov (2013), a pesquisa exploratória é flexível e permite que o tema seja estudado por diversos aspectos. Normalmente, as pesquisas exploratórias são levantamentos bibliográficos, análises de exemplos e entrevistas.

### 5.3. CLASSIFICAÇÃO DO MÉTODO

Esta pesquisa usou o método dedutivo partindo de uma regra geral para então chegar à conclusão de casos específicos. Ao trazer informações sobre o mercado do *E-SPORTS* a pesquisa validou sua análise baseada em fatos trazidos com a pesquisa bibliográfica que foi feita, de forma que demonstre veracidade ao que é dito, deduzindo consoante o demonstrado nas pesquisas.

Nas pesquisas dedutivas, a busca é por informações que conferem veracidade ao que é dito, explorando dados que demonstrem o que é proposto, para então analisar estes fatos trazidos, de forma que sejam verdadeiros e informativos (Gerhardt, 2009).

Para Lakatos e Marconi (2001), a necessidade de explicação está na relação entre as premissas e a conclusão, pois a verificação de fatos e sua análise é o que define o método dedutivo. Ao verificar e fazer uma análise de fatos científicos, pode-se criar uma relação entre o texto e a conclusão que foi criada a partir da análise, desta forma é obtida uma averiguação do que foi analisado.

De acordo com Pereira *et al.* (2018), o método dedutivo parte de leis e teorias que preveem a ocorrência de fenômenos particulares. Se os dados não são suficientes para explicar o que se procura, é gerado o problema da pesquisa. Com isso, ao tentar resolver este problema, é usado de hipóteses que serão comprovadas ou não ao deduzir as hipóteses.

Deste modo, o método dedutivo busca explicar deduções em textos científicos, no caso de uma pesquisa bibliográfica, com isso, gerando hipóteses, deduzindo estas hipóteses, fazendo análises sobre o texto e chegando a uma conclusão.

#### 5.4. ABORDAGEM DA PESQUISA

Este estudo partiu de uma abordagem qualitativa de pesquisa, com consulta a fontes bibliográficas. De acordo com Gerhardt (2009), a pesquisa utiliza um caráter subjetivo para gerar informações que não podem ser quantificadas; desta forma, a pesquisa qualitativa busca a compreensão do objeto de estudo e não sua representatividade numérica.

Esta pesquisa procurou entender um pouco mais sobre o mercado dos *E-SPORTS* com o intuito de contribuir com novas informações e produção de conhecimento para auxiliar pesquisadores e investidores, de forma que os mesmos tenham mais informações sobre este campo, que acredita-se ser vasto e lucrativo.

Pesquisa qualitativa: considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Tal pesquisa é descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem (Prodanov, 2013, p.70).

Segundo Pereira *et al.* (2018), em uma pesquisa bibliográfica, é realizado o levantamento, a análise e a leitura de textos e depois, se discutem os resultados obtidos em relação aos autores consultados nas referências. Por fim, é feita uma ou várias

conclusões em relação ao problema da pesquisa em questão. Com isso, é de se entender que a pesquisa bibliográfica objetiva fazer uma busca e reunir material que permita o entendimento e a solução para o problema de pesquisa.

## 5.5. INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Foi feita uma pesquisa bibliométrica com levantamento de dados em livros científicos e artigos, com base no OasisBr, o material consultado foram artigos científicos e monografias. Utilizou-se das seguintes palavras-chave: mercado de trabalho, jogos eletrônicos, profissionais e *E-SPORTS*. Foram encontradas sete pesquisas onde, apenas quatro delas, tinham informações relevantes para a análise e resolução da problemática desta monografia. A pesquisa foi realizada em 09 de janeiro do ano de 2024.

A escolha por esta plataforma para a pesquisa vem do fato de que os trabalhos que eles disponibilizam já passaram por uma avaliação por pares ou bancas avaliadoras, dando mais confiabilidade às pesquisas.

**Figura 1:** *Print screen*, comprobatório referente a pesquisa feita no site OasisBr.

The image shows a screenshot of the OasisBr website's search interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'goutbr' and 'ibict Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia'. The main search area is titled 'Busca / Avançada'. On the left, there are links for 'Ajuda com a busca avançada' and 'Ajuda com Operadores de busca'. The central 'Busca avançada' section contains a 'Busca por:' field with four input boxes containing the keywords: 'mercado de trabalho', 'jogos eletrônicos', 'profissionais', and 'E-SPORTS'. Each box has a dropdown menu set to 'Todos os campos' and a delete icon. To the right, there is a 'correspondência da busca:' dropdown set to 'TODOS os termos'. Below the search fields are two links: 'Adicionar campo de busca' and 'Adicionar outros campos de busca'. A green 'Buscar' button and a 'Limpar' button are also present. At the bottom, there are two dropdown menus: 'Idioma:' with 'Português' selected, and 'Tipo de documento:' with 'Artigo' selected.

Fonte: site OasisBr (2024)

Figura 2: Print screen, comprovatório referente a pesquisa feita no site OasisBr.

▼ CANCELAR TODAS AS FILTROS DE BUSCA

Buscar  Limpar

Limitar a

Idioma:  Tipo de documento:

Ilustrado:  Possui ilustrações  Não ilustrado  Sem preferência

Ano da publicação De:  Até:

2010 2022

Buscar  Limpar

INÍCIO SOBRE FONTES COLETADAS INDICADORES CONTATO

ibict INSTITUTO BRASILEIRO DE INFORMAÇÃO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, E INOVAÇÕES

GOVERNO FEDERAL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)  
SAUS Quadra 5 - Lote 6 Bloco H - Asa sul - CEP: 70.070-912 - Brasília - DF

Fonte: site OasisBr (2024)

Figura 3: Print screen, comprovatório referente a pesquisa feita no site OasisBr.

Termos de busca: "(Todos os campos:mercado de trabalho E Todos os campos:jogos eletrônicos E Todos os campos:profissionais E Todos os campos:E-SPORTS)"

[Editar a busca avançada](#) | [Iniciar uma nova busca avançada](#) | Pressione **F11** para sair do modo tela cheia

Filtros Aplicados: Idioma: **Português** | Ano da publicação: **2010-2022**

Resultados da busca - (Todos os campos:mercado de trabalho E Todos os campos:jogos eletrônicos E Todos os campos:profissionais E Todos os campos:E-SPORTS) [Exportar CSV](#)

Mostrando 1 - 7 resultados de 7, tempo de busca: 1,88s Ordenar Relevância

Refinar a Busca

- Instituições
- Título da fonte
- Programa de pós-graduação
- Autor
- Orientador(a)
- Tipo de documento
- Idioma
- Português
- Assunto
- Assunto em inglês

- 1 **Impacto da gestão de pessoas nos resultados dos times no mercado de e-sports**  
por [Fernandes, Luan Ozorio](#) Publicado em 2021  
Assuntos: "...Jogos eletrônicos..."  
[Acessar documento](#)  
Trabalho de conclusão de curso
- 2 **Suporte à tomada de decisão estratégica no âmbito de eSports : o caso do league of legends**  
por [Barcellos, Rodrigo da Luz](#) Publicado em 2017  
Assuntos: "...Jogos eletrônicos..."  
[Acessar documento](#)  
Dissertação
- 3 **Como os direitos autorais protegem os jogos digitais no Brasil**  
por [Cheid, Danilo Ferreira de Oliveira](#) Publicado em 2019  
Assuntos: "...jogos eletrônicos..."  
[Acessar documento](#)

Fonte: site OasisBr (2024)

**Figura 4:** *Print screen*, comprobante referente a pesquisa feita no site OasisBr.

The image shows a search interface on the OasisBr website. On the left, there is a search filter with 'De:' (From) set to 2010 and 'Até:' (Until) set to 2022, and a 'Definir' (Define) button. The main area displays four search results, numbered 4 through 7. Each result includes a title, author name, publication date, subject line, a link to 'Acessar documento' (Access document), and a 'Trabalho de conclusão de curso' (Course completion work) button.

Item	Titulo	Autor	Publicado em
4	Nível de significância dos e-sports como modalidade esportiva para a educação física	Santos, Willian Ricardo de França	2019
5	O mercado de apostas on-line : competências e habilidades necessárias à prática do trading de apostas	Augusto, Carlos Francisco	2016
6	Entre o virtual e o real : a legitimação e a expansão do esporte eletrônico	Albuquerque, Elber Rodrigo Santos	2018
7	Plano de negócios: TCC: Snack & Geek Bar e Petiscaria Ltda: bar temático especializado em games, séries, literatura e cultura geek	Souza, Leone Santos de	2018

Fonte: site OasisBr (2024)

Foi feita uma pesquisa usando o OasisBr com as datas definidas entre os anos de 2010 a 2022; já que, segundo Fernandes (2021), foi na década de 2010 que os *E-SPORTS* se consolidaram, acarretando um aumento na profissionalização deste mercado.

## 5.6. ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados levantados foi realizada com a técnica de levantamento bibliográfico. Segundo Prodanov (2013), esta técnica é um apanhado dos principais documentos a respeito do tema em questão. Estes dados devem ser capazes de fornecer informações relevantes que contribuam na pesquisa. Os tipos de fontes apropriadas para este tipo de pesquisa são: monografias, revistas científicas, livros, publicações, dissertações de autores que estudaram o tema da pesquisa, revistas, jornais, etc. Assim, foram utilizados os dados encontrados pertinentes ao tema e permitiram dar forma e objetividade para a monografia.

Ao usar o instrumento de coleta OasisBR para realizar a pesquisa, apenas quatro temas foram considerados apropriados para responder a problemática: O mercado de *E-SPORTS* consegue se consolidar e crescer como mercado profissional sustentável e gerador de carreiras?

Segundo Rodrigues (2007), o levantamento bibliográfico se diferencia do levantamento de campo, pois suas informações são tiradas de pesquisas já publicadas, realizadas por outros pesquisadores. A técnica de levantamento bibliográfico foi a mais interessante para buscar dados sobre o mercado dos *E-SPORTS*. Esta técnica permite compreender e dar outra visão às pesquisas selecionadas por se aproximarem do tema pesquisado.

**Tabela 1** – Características dos profissionais do mercado de *E-SPORTS*.

<b>Profissional</b>	<b>Descrição</b>	<b>Fonte</b>
<i>Cyber atleta ou Pro-player</i>	São os atletas de esportes eletrônicos.	TONIAL (2023, p.7)
Narradores	Expõem normalmente de forma oral, os acontecimentos de determinado <i>E-SPORT</i> que possuem conhecimento.	COSTA (2021, p.69)
<i>Youtuber</i>	Indivíduos que criam conteúdo para o site <i>Youtube</i> . No caso desta pesquisa conteúdo voltado ao mundo de jogos eletrônicos.	LEITE (2019, p.44)
<i>Streamers</i>	São jogadores que transmitem suas partidas em plataformas de <i>streaming</i> como a Twitch.	BARCELLOS (2017, p.44)
Técnicos de equipe	Estes profissionais buscam novos talentos para participar dos times que fazem parte, e desenvolvem estratégias para os jogadores de sua equipe	BARCELLOS (2017, p.75)

Fonte: autoria própria (2025)

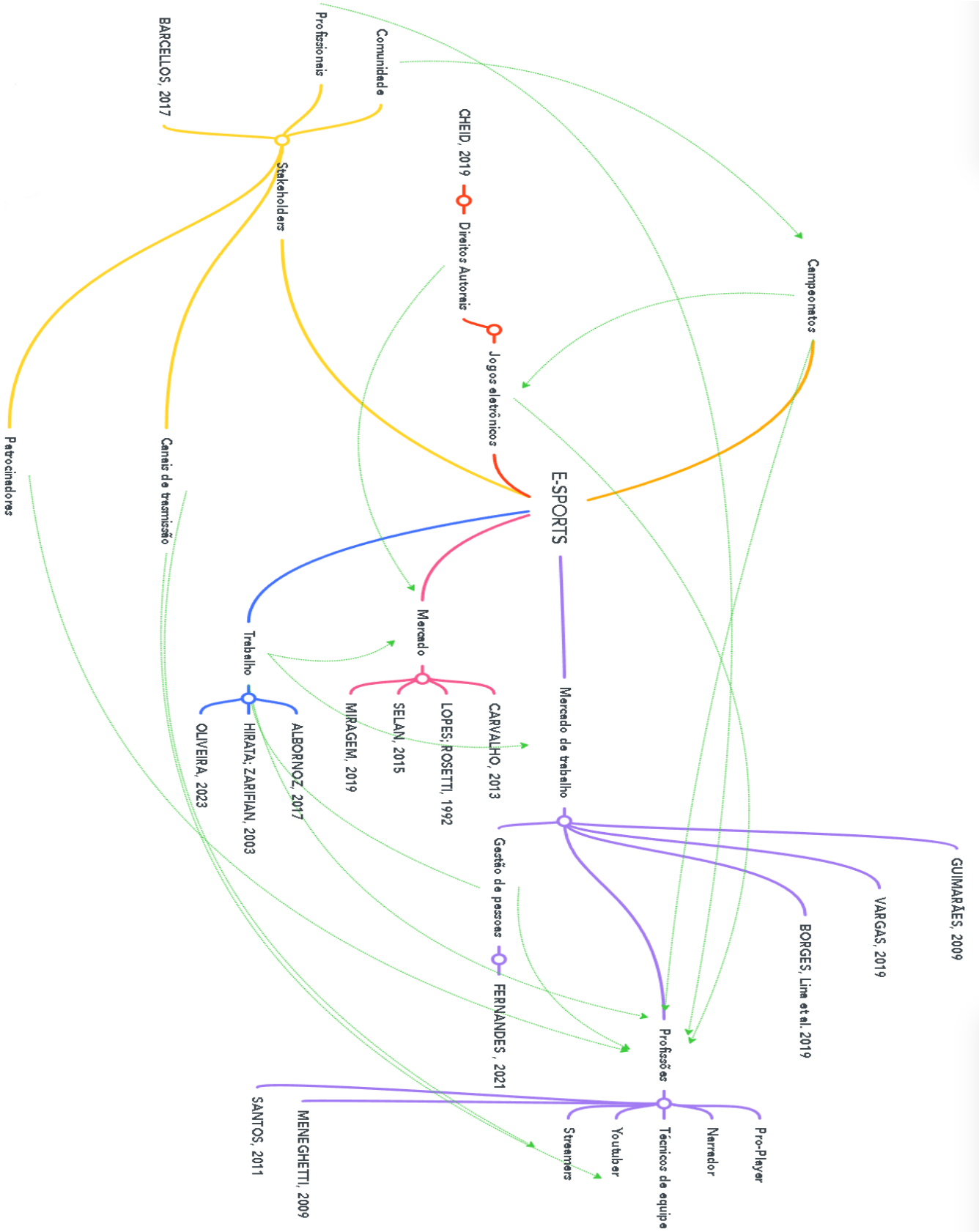
A tabela acima foi criada para que o leitor entenda sobre as profissões ligadas ao mercado de *E-SPORTS* e também, para descrever os profissionais que o autor pretende abordar na pesquisa. Estes profissionais foram citados nos textos encontrados com a técnica de pesquisa usada.

Os dados foram coletados e julgados pertinentes para explicar sobre a temática e trazidos para a pesquisa empírica. Em sequência, foi apresentada a pesquisa empírica, a parte da monografia que apresenta dados pesquisados, que tentam responder ao problema da pesquisa por meio de uma pesquisa bibliográfica de textos selecionados pelo método descrito acima.

## 5.7. MAPA MENTAL

Um mapa mental foi construído para dar uma visão ampla, organizando os conceitos e informações de forma visual para revisão e possibilitando facilidade na compreensão do leitor. Cabe destacar ainda, que o mapa mental, permitiu o planejamento e organização das ideias e material de pesquisa acerca dos *E-SPORTS*.

Figura 5: mapa mental



Fonte: autoria própria (2024)

## 6. O MERCADO DOS *E-SPORTS*

### 6.1. INTRODUÇÃO

Para o entendimento acerca do mercado dos *E-SPORTS* foram utilizadas as pesquisas encontradas com a ferramenta de busca OasisBr. Os textos selecionados trouxeram informações relevantes para responder a problemática desta monografia: O mercado de *E-SPORTS* consegue se consolidar e crescer como mercado profissional sustentável e gerador de carreiras?

Além disso, a pesquisa trouxe diversas informações que deram luz para o problema proposto. E, desta forma, com o auxílio da fundamentação teórica, esta monografia ganhou forma.

A pesquisa empírica abaixo apresenta reflexões sobre a gestão de pessoas, direitos autorais, crescimento e legitimação do mercado de *E-SPORTS* e também traz informações dos *stakeholders* ligados a este mercado.

### 6.2. GESTÃO DE PESSOAS NO MERCADO DE *E-SPORTS*

Fernandes (2021) realizou um estudo cujo objetivo geral foi identificar o impacto da gestão de pessoas nos resultados dos times no mercado de *E-SPORTS*. O autor fez uma verificação das práticas de gestão que podiam ser usadas para melhorar os resultados, tanto na questão de produtividade quanto na questão econômica das equipes. Foram analisadas as possíveis ferramentas de gestão para a melhoria dos resultados financeiros e produtivos com a abordagem utilizada pelas organizações para gerir seus profissionais. A conclusão do estudo foi a de que a gestão de pessoas que envolve o segmento de *E-SPORTS* não é somente estratégia e método, mas também, é uma cultura e filosofia recente, sendo um regime democrático que pode melhorar os resultados das empresas com o compartilhamento de poder e experiências entre os líderes e liderados.

Foi criada a associação coreana dos *E-SPORTS* (*Korean E-SPORTS Association ou KeSPA*) como um forte incentivo aos profissionais, com a intenção de reconhecer os *E-SPORTS* como um esporte. A associação tem a intenção de regular e acompanhar as condições de trabalho dos *pro-players*, melhorando a qualidade do ambiente de trabalho em que estão inseridos, além de, gerenciar eventos, transmissões e incentivar a busca por esportes eletrônicos (Inacio; Nogueira; Lopes, 2022).

No Brasil, como ainda não existe uma regulamentação específica para os jogadores profissionais dos *E-SPORTS*, utiliza-se das leis trabalhistas já existentes, sendo a Lei Pelé a que mais se adequa para auxiliar este mercado dos cybers atletas. A Lei Pelé foi criada com a intenção de criar profissionalismo e transparência nos esportes (Inacio; Nogueira; Lopes, 2022).

Fernandes (2021) trouxe em seu trabalho um breve histórico sobre o surgimento do *E-SPORTS*. De acordo com o autor, no final dos anos de 1970, chegaram os jogos eletrônicos no Brasil, época que também ocorreu a primeira competição de *E-SPORTS* intitulada “As olimpíadas intergalácticas de *Spacewar*”. Logo depois, duas empresas entraram neste mercado, a Atari e a Nintendo.

No Brasil, durante os anos de 1990 e 2000, as *lan houses* eram muito conhecidas, pois dispositivos eletrônicos e a internet ainda eram pouco acessíveis. As *lan houses* eram lojas pequenas onde tinham computadores com internet disponível. A pessoa pagava uma taxa para usar o computador. Segundo Fernandes (2021), as *lan houses* foram muito importantes para o Brasil no cenário de *E-SPORTS*.

Na década de 1990 e 2000, era muito difícil encontrar computadores pessoais na casa dos brasileiros; por esta razão, as *lan houses* foram importantes para inserir o Brasil no mundo dos jogos eletrônicos e conseqüentemente, no mercado de *E-SPORTS*, permitindo o acesso aos computadores e também aos jogos eletrônicos.

Na década de 2010, os *E-SPORTS* se consolidaram com recordes de premiações e espectadores. Um fator relevante para isso foi a popularização do *streaming*. Dois sites muito importantes para a disseminação dos jogos foram a *Twitch.tv* e o *Youtube* (Fernandes,2021).

A popularização dos jogos eletrônicos no Brasil ocorreu pelo fato de se tornar comum para um indivíduo possuir um dispositivo como videogame ou computador, possibilitando a inserção de novos possíveis jogadores profissionais no mercado de *E-SPORTS*. Pois, sem possuir as ferramentas necessárias para ter acesso aos jogos eletrônicos é quase impossível que o jogador tenha capacidade de se tornar um profissional (Fernandes, 2021).

Fernandes (2021) constatou que é muito importante que as empresas tenham líderes bons e eficazes pois, permite deixar os funcionários felizes, contribui para que os colaboradores tenham uma boa imagem da empresa e seja mais fácil captar novos talentos. Segundo o autor, a troca de um chefe por um líder oportuniza uma melhor atuação na gestão de pessoas. A gestão de pessoas no mercado de *E-SPORTS* é de

extrema importância, traz melhor performance, aproveitamento e qualidade dos profissionais, além de melhores condições de trabalho.

### 6.3. DIREITOS AUTORAIS DO MERCADO DE *E-SPORTS*

Cheid (2019) trata como os direitos autorais protegem os jogos digitais no Brasil. Segundo ele, os jogos eletrônicos são uma das formas mais recentes de entretenimento, mesmo assim o mercado de jogos supera o de cinema e música juntos.

Os direitos autorais são um fator muito importante que possibilitam a proteção dos desenvolvedores ou grandes empresas, sem este dispositivo da lei seria muito difícil que houvesse interesse no desenvolvimento de novos jogos já que seriam facilmente plagiados e pirateados, principalmente por se tratar de um mercado que dá mais lucros que a música e o cinema juntos.

Em seu trabalho, Cheid (2019), traz a lei de direitos autorais no Brasil (Lei 9.610/98), que busca proteger todo tipo de criações artísticas, científicas. Com o reconhecimento legal da criação, o produto fica sobre proteção, sendo os jogos eletrônicos considerados softwares de computador no Brasil. Esta classificação dos jogos como softwares é algo ótimo para os criadores de jogos, pois garante a proteção dos desenvolvedores.

A lei de direitos autorais no Brasil, Lei Nº 9.610/98<sup>12</sup>, regula e dá o direito ao autor e ao que lhe é conexo, assegurando aos estrangeiros este direito. Sendo considerados pela lei: publicações, transmissões ou emissões, retransmissões, distribuições, comunicações ao público, reproduções, contrafação e obra.

Segundo Cheid (2019), a proteção dos direitos autorais incentiva os desenvolvedores de jogos eletrônicos a fazerem suas criações, já que sabem que estão seguros com a proteção legal contra a pirataria e plágio. Além disso, as grandes empresas também são incentivadas, pois vão ter a segurança da lei de direitos autorais. O autor destaca que o mercado de jogos digitais cresceu, trazendo campeonatos que atraem grandes públicos e grandes empresas interessadas em transmitir eventos, sendo eventos regulamentados e protegidos pela lei de direitos autorais, importantes para o mercado nacional.

---

<sup>12</sup> <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm)>

Observou-se que os esportes eletrônicos possuem uma propriedade intelectual que precisa ser protegida diferentemente dos esportes tradicionais como futebol, basquete entre outros, pois estes são de domínio público e não precisam de proteção de direitos autorais como os jogos eletrônicos dos *E-SPORTS*, ao exemplo de *Dota* e *League of Legends* (Souza, 2021).

Segundo Souza (2021), os jogos eletrônicos não possuem legislação específica porém é usada a lei de proteção da propriedade intelectual de programas de computador, para que haja a transmissão online e ocorra campeonatos de esportes eletrônicos é necessário que as empresas interessadas em promover o evento consigam uma licença de exploração do produto desta forma é possível utilizar a marca do jogo nas competições pois a empresa desenvolvedora que possuem os direitos de criação e de exploração econômica do jogo eletrônico.

Cheid (2019) concluiu que a lei de direitos autorais é extremamente importante para o mercado de jogos eletrônicos, sendo um fator muito importante para trazer investimentos em novos jogos para o país, já que haverá segurança jurídica protegendo os jogos, tanto de pequenos desenvolvedores quanto de empresas investidoras.

#### 6.4. CRESCIMENTO E LEGITIMAÇÃO DO MERCADO DE *E-SPORTS*

Na monografia de Albuquerque (2018) foram usadas as palavras-chave: *E-SPORTS*, esporte de alto rendimento, jogos eletrônicos, profissionalização do esporte. O objetivo de sua pesquisa foi entender os fatores que contribuem para o crescimento dos *E-SPORTS* e quais condições podem atrair novos jogadores para o cenário, para o entendimento da consolidação desta modalidade no século XXI.

Albuquerque (2018) discorre que o mercado de *E-SPORTS* é um grande fenômeno da atualidade, pode ser comparado aos esportes tradicionais. Nos últimos anos, este mercado está cada vez mais profissional e muitas organizações consideram a profissão de jogador profissional como um trabalho. Além disso, as competições estão cada vez mais estruturadas, frequentes e regulares, com calendários oficiais com datas programadas.

O grande número de torneios comprova que as empresas estão se interessando pelo mercado de *E-SPORTS*, ou seja, estão percebendo que é um mercado rentável e interessante, onde acreditam que vão ter um bom retorno em seus investimentos. Por este motivo, os jogadores profissionais precisam ser considerados; como qualquer

trabalho, eles produzem algo para a sociedade, neste caso entretenimento. É muito fácil comparar um jogador profissional de *E-SPORTS* com um de esportes tradicionais como o futebol, já que ambos jogam um jogo com a intenção de entreter seu público alvo. Porém, existe muito preconceito com os *E-SPORTS*. Parte disso, vem do fato de a geração passada não vivenciou isso antes e não sabe como este mercado pode ser lucrativo.

O preconceito contra os *E-SPORTS* está presente desde o momento em que o jogador deseja começar a sua carreira. É comum que os pais sejam contra esta profissão, pelo fato dela ser arriscada e por acreditarem que jogar jogos não passa de uma perda de tempo. Porém, cada vez mais esta profissão é reconhecida e cresce por todo mundo, além de ser um mercado muito amplo e lucrativo.

O projeto de lei nº 383/17 que visava regulamentar o esporte eletrônico no Brasil que possui 6 artigos:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei. Parágrafo único. Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 6º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação. (Brasil, 2017).

Porém este projeto de lei nº 383/17 que regulamentaria os esportes eletrônicos e o reconhecimento dos jogadores profissionais de *E-SPORTS* como atletas no Brasil, não foi aprovada pelo senado. Este projeto de lei poderia ter melhorado muito as condições de trabalho dos jogadores profissionais no Brasil, pois as empresas teriam que se regulamentar, contratar e se adequar as leis trabalhistas e leis desportivas, além da possibilidade de auxílio do governo como está descrito no Art.3º que busca os objetivos de promover fomentar, proporcionar, desenvolver e contribuir para o crescimento dos *E-SPORTS*.<sup>13</sup>

Segundo Ferreira e Costa (2021), existem três esportes eletrônicos que possuem as características que se enquadram na Lei Pelé que os configuram como esporte profissional além de se adequar ao vínculo de emprego CLT (Consolidação das leis do trabalho) que são: *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive – CS:GO* e *League of Legends – LoL*.

O reconhecimento do *E-SPORTS* como uma prática esportiva se mostra necessária para proporcionar segurança jurídica e também os direitos trabalhistas, fundamentais para os atletas profissionais de esportes eletrônicos no Brasil. Esta afirmativa se sustenta pelo fato do *E-SPORTS* apresentar todas características para serem considerados um esporte profissional, por possuir pratica formal, disputas por atletas profissionais e ser um esporte de rendimento (Ferreira; Costa, 2021).

Segundo Albuquerque (2018), assim como as transmissões de esportes tradicionais, vários canais esportivos no ano de 2017 assinaram um contrato para transmitir o campeonato brasileiro de *League of Legends*, canais como *SporTV*, grupo globo e *ESPN* que já têm programação com competições de *E-SPORTS*. Sendo que as três modalidades mais populares atualmente são *League of Legends*, *DOTA 2* e *Counter-Strike: Global Offensive*.

Albuquerque (2018) pesquisou o valor de produtos que julgou necessário para que um jogador possa atuar. Foram selecionadas duas opções de itens nos sites de informática *Kabum* e *Pichau*, itens de alto preço e itens mais populares com preços mais acessíveis.

---

<sup>13</sup> <<https://www.congressonacional.leg.br/materias/materias-bicamerais/-/ver/pls-383-2017>>

A lista de itens escolhidos para esta lista são: mouse, teclado, fone com microfone, computador, mesa, monitor, cadeira, *mousepad*. Estes itens foram escolhidos pelo autor com base na observação do que era usado em competição. Por fim, os equipamentos baratos tiveram um custo total de R\$ 2.320,48, enquanto os mais caros chegaram a valores extremamente altos, R\$ 40.697,53. esses valores são muito altos considerando o salário mínimo no ano de 2018 que eram de R\$ 954,00 reais. Com um salário de R\$ 954,00 reais, mesmo conseguindo comprar os produtos de valores mínimos, ainda assim é muito difícil adquirir estes itens, ou seja, os brasileiros que desejam se tornar jogadores profissionais enfrentam este grande obstáculo e por isso muitos acabam não realizando o sonho de se tornar *pro-player* (Albuquerque, 2018).

É possível perceber que os produtos possuem uma discrepância muito grande, o que pode ser um problema, dificultando a adesão de novos atletas para o mercado. Ademais, mesmo que o jogador tenha condições de adquirir produtos básicos para começar a realizar o sonho de se tornar um jogador profissional, ainda terá a desvantagem sobre aquele que pode comprar produtos de ponta e grande tecnologia, além de conseguirem computadores mais velozes e eficientes ainda poderão ter ambientes climatizados, e muito mais conforto com poltronas de alta qualidade e acessórios mais precisos como *mouse*, fone de ouvido, microfone, *webcam* e monitores.

Albuquerque (2018) destaca que o crescimento dos *E-SPORTS* gerou uma discussão sobre a possibilidade de as competições de jogos eletrônicos serem incluídas nas competições esportivas tradicionais como as Olimpíadas. Esta possibilidade tem ganhado força com a entrada de clubes tradicionais.

O autor concluiu que os *E-SPORTS* tiveram um grande crescimento nos últimos anos, o interesse de novos jogadores de se tornar profissionais é uma novidade na sociedade já que esta profissão é nova. Um dado importante coletado é que o cenário brasileiro está ainda em desenvolvimento comparado a outros países. Uma das dificuldades enfrentadas pelos jogadores é o preço elevado dos produtos relacionados a modalidade *gamer* e também a dificuldade de participar de competições importantes. Mesmo assim, o cenário dos *E-SPORTS* no Brasil continua em crescimento e cada vez ganha mais espaço.

Percebe-se ainda que, os jogos são vistos com muito preconceito, como um brinquedo; porém, o fato de clubes de futebol como Regatas do Flamengo e *Sport Club*

Corinthians Paulista investirem em times de *E-SPORTS* ajuda a legitimizar os esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva.

Um dos principais problemas evidenciados por Albuquerque (2018) para que as pessoas tentem se tornar profissionais na carreira de jogos eletrônicos no Brasil deve-se ao fato de que poucos podem se dedicar integralmente aos *E-SPORTS*. O autor traz como exemplo os *cybers* atletas sergipanos que não recebem um salário fixo, porém acredita que com a chegada de grandes organizações isto pode influenciar no processo de profissionalização que já vem ocorrendo e dando uma maior estabilidade aos jogadores.

#### 6.5. STAKEHOLDERS DO MERCADO DE E-SPORTS

De acordo com Freeman, Harrison e Parmar *et al.* (2010) o que define stakeholders são os indivíduos que afetam, podem afetar ou são afetados pelas atividades de uma organização. Os stakeholders atuam na organização como grupos que se relacionam e que possuem interesse no mercado em questão, sendo estes grupos: fornecedores, funcionários, clientes, financiadores e qualquer grupo que tenha uma relação de interesse. Os gestores devem buscar soluções para maximizar o valor deste mercado para todos os grupos de interesse.

Barcellos (2017) apresenta que os *E-SPORTS* vêm se tornando um dos principais segmentos de entretenimento do mundo. As competições de jogos eletrônicos são a prática mais interessante desta categoria, existindo tanto campeonatos profissionais quanto amadores. O jogo mais popular entre os *E-SPORTS* é o *League of Legends*, e por isso é o jogo que tem mais competições. Conforme a SuperData o mercado de jogos eletrônicos faturou U\$ 61 bilhões em 2015.

O número de jogadores é algo extremamente importante para o funcionamento do mercado, pois são os jogadores que compram os jogos e os produtos ou serviços fornecidos, sem eles não existe o mercado, e Barcellos (2017) traz a informações de que os números de jogadores estão crescendo, jogo que ele trouxe maior destaque foi o *League of Legends* que em 2016 ultrapassou a marca de 100 milhões de jogadores ativos todos os meses no mundo. O que também ajuda com o crescimento do mercado são as novas tecnologias e plataformas como celular, computador pessoal e videogames (*PlayStation, Nintendo e Xbox*).

Segundo Barcellos (2017), os campeonatos de *E-SPORTS*, no ano de 2016 tinham premiações estimadas em US\$ 71 milhões e as receitas arrecadadas no valor de US\$ 252 milhões, além disso, muitos patrocinadores estão interessados em investir nos esportes eletrônicos, empresas como HBO, American Express e a Coca-Cola.

O jogo *League of Legends* Barcellos (2017), tem o modelo *freemium* neste modelo o produto básico é oferecido gratuitamente, porém algumas funcionalidades podem ser pagas, no caso de *League of Legends* um dos produtos que é oferecido são *Skins*, que são como roupas para os personagens do jogo que podem ser pagas e adquiridas pelos jogadores, as *Skins* são aquisições de luxo já que elas não trazem nenhuma vantagem ao personagem ou ao jogador, sendo apenas uma mudança estética. Com este tipo de comércio, no ano de 2014, estima-se que a empresa *Riot* que é a produtora do jogo *League of Legends*, faturou com o jogo o valor de US\$ 1 bilhão em receitas.

Este modelo *freemium* é uma novidade do mercado onde muitos outros jogos passaram a copiar, este modelo tem uma grande vantagem sobre os outros jogos, normalmente os jogos são oferecidos por um valor; ao serem vendidos, o jogo torna-se de quem o comprou e não há custos adicionais. Porém no modelo usado pelo *League of Legends*, o jogador pode adquirir algo na loja virtual sem uma limitação, permitindo ser um comprador frequente, adquirindo diversos produtos e sempre comprando mais, já que o jogo sempre se atualiza trazendo novos conteúdos que podem ser adquiridos pelos jogadores.

Segundo Barcellos (2017), os *E-SPORTS* não sofrem muitas influências de variáveis políticas. Na Coreia do Sul é debatido a regulação dos esportes eletrônicos com grandes destaques. Alguns apoiam essa regulação, enquanto outros preferem que o estado não faça interferências neste mercado. E quando se fala em direitos trabalhistas, ainda não há regulamentações para os jogadores profissionais dos *E-SPORTS*.

Para Barcellos (2017), os cinco principais *stakeholders do jogo* (pessoas com interesse na gestão da empresa, mesmo que não tenha investido nela) *League of Legends* são: os patrocinadores, os profissionais, os canais de transmissão, a *Riot* e a comunidade.

Todos esses *stakeholders* são extremamente importantes para o funcionamento do jogo, os patrocinadores injetam muito dinheiro que permite que jogo seja lucrativo. Em outras palavras, um fator muito importante para a economia do *League of Legends*

são os patrocinadores e a grande quantidade de dinheiro gerada pelo jogo. Este cenário permite que a empresa *Riot* tenha cada vez mais interesse em desenvolver o jogo, mantê-lo sempre atualizado e criar novos conteúdos que serão agradáveis e atrairão novos jogadores.

Além disso, o jogo só pode existir se houver jogadores dispostos a jogá-lo. Os profissionais entusiasmam os jogadores comuns durante os torneios, tanto os narradores quanto os *pro-players*, transmitidos por canais de transmissão. Estas ações trazem mais jogadores e, conseqüentemente, mais dinheiro, seja diretamente com compras feitas por estes jogadores, ou indiretamente instigando novos patrocinadores interessados pelo grande número de *players*.

O consumidor final do *League of Legends* é a sua comunidade, ou seja, seus jogadores. A *fanbase* (base de fãs, é um termo para todos os fãs de determinado artista, arte ou como neste caso jogo) do jogo é muito grande, criando diversos fóruns, onde discutem sobre o *League of Legends* e a empresa coordena algumas discussões desses fóruns ouvindo a comunidade e trazendo as melhorias discutidas por estes fãs. Existe também a possibilidade dos jogadores denunciarem outros que estão agindo com má conduta e atrapalhando o entretenimento de outros jogadores; além disso, há também uma bonificação para os que tem bom comportamento recebendo até mesmo algumas premiações virtuais dentro do próprio jogo (Barcellos, 2017).

O modelo *freemium* do *League of Legends* é um grande sucesso, mediante microtransações (atualmente todas compras feitas dentro de jogos são consideradas como microtransações) com a venda de prontos e serviços que não oferecem vantagens competitivas aos jogadores o jogo conseguiu arrecadar o valor de U\$ 1,3 bilhões no ano de 2014 e 1,6 bilhões em 2015 onde a maioria dessa receita vem das microtransações. Os valores expressivos arrecadados comprovam que este modelo *freemium* é muito interessante e lucrativo. Mesmo a base do jogo sendo gratuita, a empresa acaba arrecadando bastante dinheiro com as microtransações feitas por grande parcela dos jogadores (Barcellos, 2017).

Barcellos (2017) acrescenta ainda que, os jogadores profissionais são aqueles que geram dinheiro para si ou para outros. São vários os indivíduos que estão vinculados a carreira de *cyber* atleta, com toda sua equipe, técnicos, analistas, psicólogos, jogadores e os *streamers*, eles usam plataformas como *twitch.tv* ou *YouTube* para fazer suas transmissões. Os *streamers* que fazem mais sucesso e atraem inúmeros espectadores podem acabar recebendo patrocínios ou até mesmo

cobrar valores para exibir suas transmissões. Existe também a profissão dos narradores, alguns dos *streamers* mais famosos são convidados para fazer as narrações de partidas competitivas, algumas pessoas se dedicam exclusivamente à profissão exclusivamente de narrador de *E-SPORTS*.

Segundo Barcellos (2017), a maioria dos subsídios que sustentam as equipes profissionais vem dos patrocinadores, da comercialização de produtos, da marca da equipe e das premiações dos campeonatos. O autor aborda a importância dos patrocinadores para qualquer jogo dos *E-SPORTS*. Normalmente, os patrocinadores mais comuns, os considerados endógenos, são aqueles que querem divulgar produtos de hardware, pois são produtos relacionados aos jogos eletrônicos. Fãs vão desejar produtos *gamers*, ou até mesmo um computador convencional para jogar seus jogos favoritos. Mesmo assim, nos últimos anos, o número de patrocinadores não endógenos vem crescendo, devido à fama e notoriedade que os *E-SPORTS* vêm ganhando. Os patrocinadores estão reconhecendo como uma grande oportunidade de divulgação da sua marca para milhões de espectadores.

A *Riot*, empresa desenvolvedora do *League of Legends*, possui restrições em relação a patrocínios que possuam temas impróprios para menores de idade. Ademais, a *Riot* liga parceiros e proporciona aos consumidores finais suas produções. A empresa possui várias formas de entrar em contato com a comunidade do jogo, uma delas são os canais de transmissão que são muito utilizadas para anunciar novidades (Barcellos, 2017).

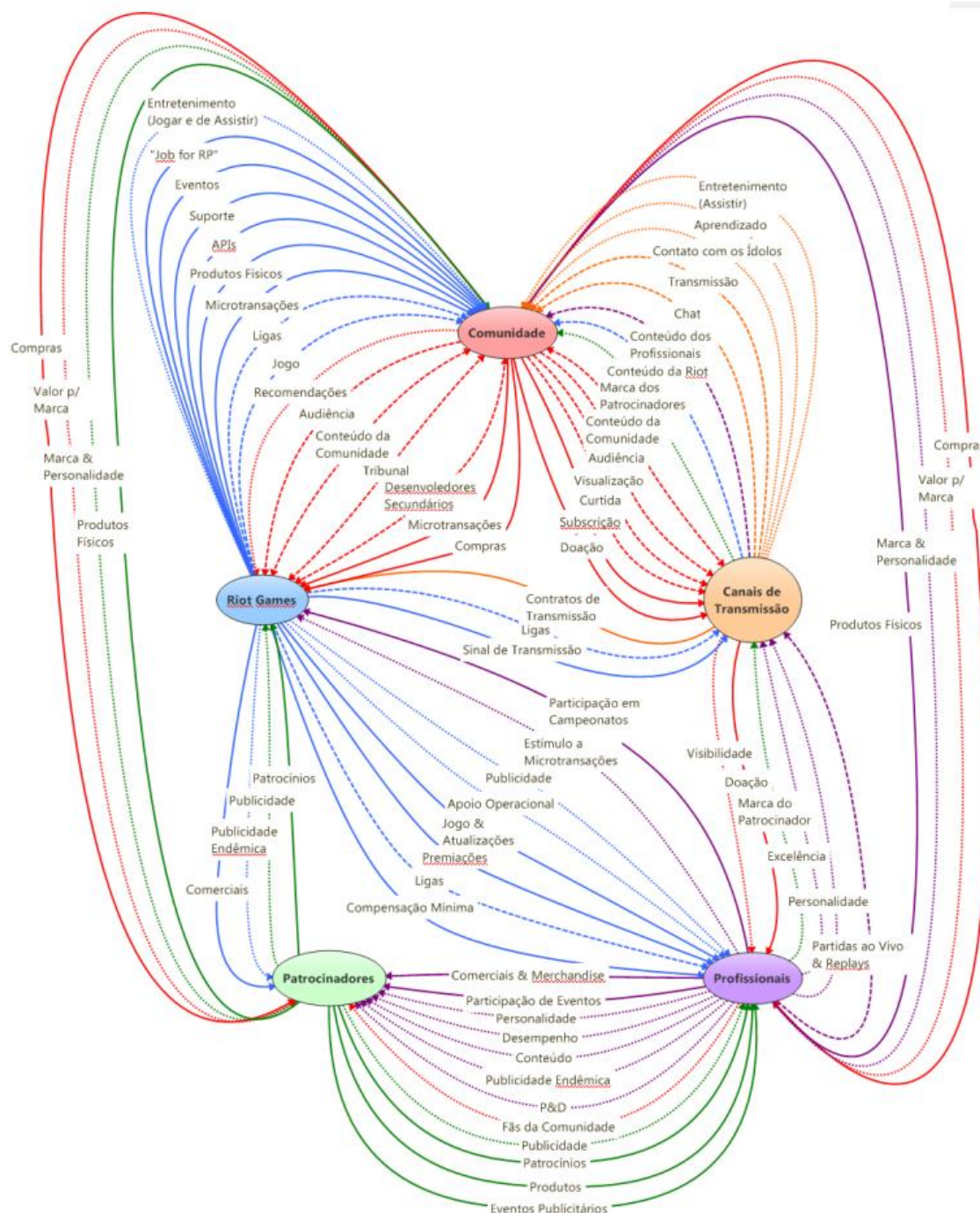
De acordo com Barcellos (2017), as redes de transmissões podem ser *online*, por plataformas de *streaming* como a *Twitch* ou presencial, por meio de eventos. Esta é uma parte muito importante da rede de valor, pois é o que possibilita levar aos espectadores o conteúdo e os patrocínios. De fato, sem as redes de transmissões os *E-SPORTS* poderiam nem existir.

Segundo Barcellos (2017), as redes de transmissões também dão várias possibilidades de remuneração para os jogadores profissionais, onde seus fãs podem fazer subscrições (pagam mensalmente um valor) em seu canal, podem também fazer doações diretas do valor que desejarem. Além disso, há também a possibilidade de fazerem contratos com jogadores e times, as plataformas de *streaming* também oferecem contratos com os jogadores. O autor afirma que os *E-SPORTS* estão ganhando espaço de transmissões via televisão, como no canal *SporTV* que transmitiu as finais dos principais campeonatos. Na Coreia do Sul já existem canais que

transmitem exclusivamente *E-SPORTS*, de maneira similar a canais de esportes tradicionais.

Assim como nos esportes tradicionais, os esportes eletrônicos estão ganhando espaço na mídia tradicional e aparecendo em canais de tv aberta de grandes proporções, como no maior canal de televisão da América Latina, a TV Globo.

**Figura 6** - Rede de valor analítica de *League of Legends*



Fonte: BARCELLOS, Rodrigo da Luz (2017, p 50).

Esta é uma rede de valor extremamente detalhada sobre os vínculos dos *stakeholders*, desta forma é possível perceber como tudo está conectado e influenciando de forma direta ou indireta. Cada parte da rede tem sua importância para manter o funcionamento dos *E-SPORTS*, mais especificamente o jogo estudado neste caso, sendo o *League of Legends*.

A profissão que pode ser considerada a mais importante do mercado de *E-SPORTS* é a de jogador profissional, mas as outras profissões são relacionadas a ela; por exemplo, os narradores das partidas e os técnicos que buscam por estes profissionais e os treinam (Barcellos, 2017).

A exemplo do *League of Legends* os *pro-players*, em sua maioria ocupam as melhores colocações de ranqueamento dentro dos jogos estando dentro dos maiores níveis de ranqueamento (Barcellos, 2017).

Segundo Barcellos (2017), os *pro-players* são responsáveis por inspirar os jogadores amadores, esta inspiração vale tanto para fazê-los querer jogar mais ou até mesmo para terem o desejo de se tornar profissionais assim como os jogadores que estão assistindo. Já os narradores, também chamados de *shout-casters*, muitas vezes são os próprios jogadores profissionais ou *streamers*, algumas vezes ocupam ambas profissões. A *Riot* aproveita da *fanbase* destes *streamers* para conseguir mais espectadores.

A carreira de *Streamer* consiste em transmitir as partidas em plataformas de transmissões, com a intenção de construir uma grande *fanbase*, recebendo dinheiro a partir de doações e *subscribes* de seus fãs. Além disso, um grande número de espectadores pode chamar atenção de patrocinadores ou até mesmo de grandes equipes de *E-SPORTS*, que podem contratá-lo (Barcellos, 2017).

Conforme Leite (2019), a profissão de *youtuber*, é usada para descrever pessoas que criam conteúdo para o site *Youtube*, esta pesquisa tem um foco no mercado de *E-SPORTS*, por isto destaca-se os criadores de conteúdo que geram vídeos relacionados aos jogos eletrônicos. A exemplo desses criados existe o BRKsEDU<sup>14</sup> que atualmente possui 9,53 milhões de inscritos e o canal Coisa de Nerd<sup>15</sup> que possui atualmente 11,1 milhões de inscritos (*Print Screen* nos anexos de número 15 e 16 respectivamente). Existem jogadores profissionais que também são *Youtubers* a exemplo disto o Robo<sup>16</sup> que atualmente tem 88,2 mil inscritos (*Print Screen* no anexo de número 17).

---

<sup>14</sup> <<https://www.youtube.com/@BRKsEDU>>

<sup>15</sup> <<https://www.youtube.com/@coisadenerd>>.

<sup>16</sup> <<https://www.youtube.com/@Robolol1>>

Os técnicos de equipe, são responsáveis por encontrar novos talentos, novos jogadores para seu time, além de também desenvolver estratégias para os jogadores da equipe, ajudando a conseguir vencer suas partidas de campeonato (Barcellos, 2017).

Por fim, Barcellos (2017) concluiu que os *E-SPORTS* estão crescendo de forma acelerada e já tomaram proporções semelhantes aos esportes tradicionais. O autor constatou que as equipes e jogadores que apresentam um melhor desempenho são mais valorizados e têm mais fãs, mas que a personalidade destes ídolos também importa para seus espectadores. Deste modo, o autor percebeu que os *stakeholders* se beneficiam mutuamente interagindo uns com os outros. Foi possível entender melhor a economia que sustenta um jogo com modelo *freemium* como o *League of Legends*.

Neste sentido, os esportes eletrônicos estão em crescimento e abriga várias profissões que estão fortemente interligadas, o mercado de *E-SPORTS* está se profissionalizando cada vez mais e ganhando mais relevância.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se que o mercado de *E-SPORTS* está em ótimo crescimento, com estimativas otimistas para os próximos anos, consistente e vantajoso, para qualquer um que tenha vontade de investir; o que sustenta o fato de que ele consegue se consolidar e crescer como mercado profissional sustentável. Também foi possível entender melhor sobre o mercado de trabalho e como é vantajoso entrar neste negócio. O que dá legitimidade a este argumento é o fato que todas as pesquisas trouxeram informações que o mercado dos *E-SPORTS* está em grande ascensão. Com isso, é possível concluir que este mercado é interessante e pode ser muito lucrativo.

É importante constatar que, como todo tipo de investimento, não existem garantias de retorno, mas o mercado abre muitas possibilidades, como as profissões que foram trazidas para esta pesquisa: jogador profissional, narrador, *Youtuber*, *streamer*, técnico de equipe são alguns exemplos de como participar deste mercado.

Foi possível observar que o mercado de *E-SPORTS* não para de crescer e já pode ser comparado aos esportes tradicionais. O mercado está cada vez mais profissional, onde é possível ver o interesse de patrocinadores e de grandes empresas que estão investindo cada vez mais nos esportes eletrônicos.

O número de competições e eventos com grandes estruturas são cada vez mais regulares e frequentes, fatores que legitimam a importância que os esportes eletrônicos vêm ganhando, comprovando ainda mais a consolidação deste mercado.

Interessante destacar que, por se tratar de um jogo virtual, muitas pessoas acreditam que é perda de tempo, porém, não existem muitas diferenças entre os jogadores de jogos tradicionais e os de jogos eletrônicos, ambos jogam com a intenção de entreter os seus fãs. Além disso, esta pesquisa trouxe várias informações que comprovam que o mercado de *E-SPORTS* é rentável e lucrativo, merecendo o respeito e a notoriedade adequada. Além disso, outra semelhança dos *E-SPORTS* com os esportes tradicionais são os canais de transmissões; já é possível ver transmissões de *E-SPORTS* na televisão em diversos canais como *SporTV*, Grupo Globo e *ESPN*.

Ademais, acredita-se que investir no mercado de *E-SPORTS* é válido e rentável, além da existência de várias opções de carreira, há também, uma grande variedade de jogos, podendo então escolher a profissão e jogo que mais agrada e que melhor se encaixa com a personalidade e interesses do indivíduo que deseja se inserir no mercado de *E-SPORTS*. Este mercado, como qualquer outro, tem seus obstáculos e

problemas, mas ele apresenta estar sempre em crescimento, sendo um ótimo indicador para o mercado de esportes eletrônicos.

Por fim, como recomendação para novas pesquisas, sugere-se uma análise sobre a inserção de mulheres como profissionais de *E-SPORTS*, possibilitando deste modo, acompanhar o campo de atuação feminina em novos mercados, como os eletrônicos.

## REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, Suzana. **O que é trabalho**. 1ª edição e-Book. Tatuapé, São Paulo: Brasiliense, 2017.

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. **Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico**. Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/9777>. Acesso em: 04/06/2023.

ALISON. **Video game industry now worth \$163.1b**. Invision Game Community, 2021. Disponível em : <https://invisioncommunity.co.uk/video-game-industry-now-worth-163-1b/> . Acesso em: 27/04/2022.

ALVES, Soraia. **Apps de games ultrapassam 1,1 bilhão de downloads no Brasil**. B9, 2021. Disponível em: <https://www.b9.com.br/150219/apps-de-games-ultrapassam-11-bilhao-de-downloads-no-brasil/#:~:text=De%20acordo%20com%20o%20estudo,ano%20ap%C3%B3s%20ano%20de%2015%25>. Acesso em: 27/04/2022.

ARAUJO, Bruno. **Jogadores profissionais de games têm direito a carteira assinada?** Entenda: Registro de contrato de trabalho via Lei Pelé, que ampara atletas e ciberatletas no Brasil, é recomendação de advogados especialistas em direito desportivo. G1, 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>. Acesso em: 02/06/2022.

Assessoria e comunicação digital, K2. **Mercado de games: a maior indústria do entretenimento cresce a cada ano**. Diário popular, 2022. Disponível em: <https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/mercado-de-games-a-maior-industria-do-entretenimento-cresce-a-cada-ano-167994/#:~:text=O%20mercado%20de%20games%20teve,consideravelmente%20abaixo%20do%20valor%20atual>. Acesso em: 27/04/2022.

ATAÍDE, Pedro Henrique Souza; MENEZES, Rafael Alves. **Terceirização e trabalho virtual: novos desafios ao direito do trabalho**. Revista do Tribunal Regional do Trabalho 13ª Região, João Pessoa, v. 19. n. 1, p. 264-285, 2012.

AVILA-PIRES, Fernando Dias de. **Por que é básica a pesquisa básica**. Caderno de Saúde Pública. Rio de Janeiro, v. 3, n. 4, p.505-506, 1987. Data de publicação 20 janeiro 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csp/a/6GhjNYP8rS6Rj69CtQsrWRK/?lang=pt>. Acesso em: 13/06/2023.

BARCELLOS, Rodrigo da Luz. **Suporte à tomada de decisão estratégica no âmbito de ESPORTS: O caso do League of Legends**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/158319>. Acesso em: 12/01/2024.

BARROS, Letícia Maria Lima. **Da diversão à profissão: análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de E-sport no Brasil**. São Luís: Centro Universitário UNDB, 2021. Disponível em: <http://repositorio.undb.edu.br/jspui/handle/areas/723>. Acesso em: 04/06/2023.

BATISTA, Daniel Marcos Barbosa. **Análise do comportamento do usuário de Steam**. Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade, Fortaleza/CE, 2015.

BORGES, Lina et al. **Mercado de trabalho, empregabilidade e suas variações**. Instituto federal de educação, ciência e tecnologia goiano – Campus avançado de Ipameri, Goiás, Ipameri, 2019.

BRASIL. Congresso. Senado. **Projeto de Lei nº 383 de 2017 que Altera a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**, que “Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 19/05/2025.

Confederação Brasileira de eSports. **O que são os eSports?** Confederação Brasileira de eSports. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 01/05/2022.

CARVALHO, Alexandre G. **O mercado: entre o antigo e o moderno**. Simpósio nacional de História, Natal – Rio Grande do Norte, 2013.

CARVALHO, Davi. **Mundial de LOL 2022: com título da DRX, veja todos os campeões do torneio**: Com a vitória da equipe coreana DRX no mais recente Worlds, relembre outros times que também levantaram a taça; Fnatic, SKT e DAMWON são algumas que conseguiram o feito. Techtudo, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2022/11/mundial-de-lol-2022-com-titulo-da-drx-veja-todos-os-campeoes-do-torneio-esports.ghtml>. Acesso em: 04/06/2023.

CALCINI, Ricardo; ANDRADE, Dino Araújo de. **Home Office E Os Riscos Trabalhistas**. Consultor Jurídico, São Paulo, 2020.

CIPRIANO, Davi Agrizzi Santolin; FERREIRA, Henrique Nelson. **Necessidade de adaptação da jornada de trabalho regida pela clt, sob a óptica das novas tendências de jornadas trabalhistas e da necessidade da observância à qualidade de vida do trabalhador brasileiro**. Repositório dos trabalhos de curso da faculdade de direito de Cachoeiro de Itapemirim (FDCI), Espírito Santo, v.2, n. 1, 2023.

COSTA, Cláudia Piazza Rodrigues Tavares. **Casting e-sports: a vivência das mulheres nos esportes eletrônicos**. Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/24344>. Acesso em: 19/01/2024.

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução à teoria geral da administração: uma visão abrangente da moderna administração das organizações** / Idalberto Chiavenato - 7. ed. rev. e atual. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

CHIAVENATO, Idalberto. **Princípios da administração: O essencial em teoria geral da administração**. / Idalberto Chiavenato- 2. ed. rev. E atual. – São Paulo: Manole, 2013.

CHEID, Danilo Ferreira de Oliveira. **Como os direitos autorais protegem os jogos digitais no Brasil**. Universidade presbiteriana mackenzie. São paulo. 2019. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/3b1d57f7-0908-4891-ac3f-9d6b434e4444>. Acesso em: 10/01/2024.

DESORDI, Júlio Porto. **Fundamentos do jornalismo na cobertura de e-sports: Análise de conteúdo das transmissões de league of legends no youtube**. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA, Santa Maria - Rio Grande do Sul 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/16877>. Acesso em: 04/06/2023.

ESPN. **Agenda | As datas dos principais torneios de esportes eletrônicos de 2023**. ESPN, 2023. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024.

FAGUNDES, Jair Antonio. et al **Estrutura organizacional e gestão sob a ótica da teoria da contingência**. Universidade municipal de São Caetano do Sul, Gestão & Regionalidade, São Caetano do Sul, Vol. 26 N° 78, p.52-63. 2010.

FONTES, Mário. **As vozes da emoção nos eSports: Narradores e comentaristas de uma das modalidades que mais crescem se inspiram nas vozes dos profissionais de tevê**. Folha de Pernambuco, 2017. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/esportes/esports/as-vozes-da-emocao-nos-esports/24649/>. Acesso em: 01/05/2022.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 35-55, abr. 2021.

FERNANDES, Luan Ozorio. **Impacto da gestão de pessoas nos resultados dos times no mercado de e-sports**. Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/25829>. Acesso em: 09/01/2024.

FREEMAN, R. Edward; HARRISON, Jeffrey S.; Parmar, Bidhan L. **Stakeholder Theory: The State of the Art**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

G1. **'Minecraft' se torna o 3º game mais vendido de todos os tempos: Jogo vendeu 54 milhões de unidades nos consoles e no PC. 'Tetris' é o jogo mais vendido da história com 143 milhões de cópias**. G1, 2014. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/06/minecraft-se-torna-o-3-game-mais-vendido-de-todos-os-tempos.html>. Acesso em: 01/05/2022.

GERHARDT, T. Engel. SILVEIRA, D. Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. 1ª Edição. Editora da UFRGS, Rio Grande do Sul, 2009.

GLOBO; **Com R\$ 1,1 bi, esports têm maior premiação média da história em 2022: Campeonatos de esportes eletrônicos distribuíram US\$ 221 milhões no ano passado; DotA 2 e Arena of Valor são jogos com maiores premiações; Globo Esporte; 2023 ;**

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/06/com-r-11-bi-esports-tem-maior-premiacao-media-da-historia-em-2022.ghtml> ; Acesso em: 01/06/2023.

GOGONI, Ronaldo; **O que é streaming? Streaming é a tecnologia de transmissão de conteúdo online que nos permite consumir filmes, séries e músicas**; Tecnoblog; 2019; Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>; Acesso em: 01/06/2023.

GOOGLE; Disponível em: <https://support.google.com/googleplay/?hl=pt&sjid=5282129919883633161-SA#topic=3364260>; Acesso em: 01/06/2023.

Google Play. **Subway Surfers**. Google Play, 2012. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=pt_BR&gl=US). Acesso em: 27/04/2022.

HIRATA, Helena; ZARIFIAN, Philippe. **Trabalho e Cidadania Ativa para as Mulheres: Desafios para as Políticas Públicas**. Prefeitura Municipal Coordenadoria Especial da Mulher, São Paulo, 2003.

INACIO, Daniel Rolim Gomes; NOGUEIRA, Henrique Florencio; LOPES, Paloma de Lavor. **E-Sports: Um mercado rentável e pouco explorado**. In: Seminário de estudos em gestão tecnológica (SEGET), 2022, Resende. Anais... Resende: AEDB, 2022. p. 1-20. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos22/47033203.pdf>. Acesso em: 19 maio 2025.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. - 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.

LEITE, Rafaela Bernardazzi Torrens. **Youtuber: o produtor de conteúdo do youtube e as relações de produção audiovisual**. Universidade federal do Rio Grande do Norte. Natal, Rio Grande do Norte, 2019.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1975.

LOPES, J. C.; ROSSETTI, J.P. **Economia monetária**. Atlas, São Paulo, 1992.

LOSEKANN, Raquel Gonçalves Caldeira Brant; MOURÃO, Helena Cardoso. **Desafios do teletrabalho na pandemia Covid-19: quando o home vira office**. Caderno de Administração, v. 28, p. 71-75, 2020.

LUCENA, Douglas Vinicius Silva de. **Depois do Nexus: uma análise de conteúdo do programa sobre League of Legends**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal-RN, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/48581>. Acesso em:04/06/2023.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. Intexto, p. 246-267, 2019.

MARTINEZ, Lis Yana de Lima; LOPES, Ricardo Cortez. **Speedrun como releitura da teoria dos videogames e como construção de grupo: Speedrun as Review of Videogame Theory and Group Building**. Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e

Artes, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.34623/4d43-pw41>. Acesso em: 21/01/2024.

MEIO&MENSAGEM; **Quem são os maiores streamers da Twitch no Brasil:**

Conheça os destaques da plataforma no Brasil e no mundo e como as marcas estão aproveitando a rede social para ações de marketing; MEIO&MENSAGEM; 2023; Disponível em: [https://www.meioemensagem.com.br/midia/moiores-streamers-da-twitch#:~:text=Quem%20%C3%A9%20o%20maior%20streamer,de%2018%20milh%C3%B5es%20de%20seguidores.](https://www.meioemensagem.com.br/midia/moiores-streamers-da-twitch#:~:text=Quem%20%C3%A9%20o%20maior%20streamer,de%2018%20milh%C3%B5es%20de%20seguidores.;); Acesso em: 01/06/2023.

MENEGHETTI, Gustavo. **Profissões e identidades profissionais:** um estudo sobre teorias e conceitos nas ciências sociais e no serviço social. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Sócio-Econômico, Florianópolis, 2009.

MINAMIHARA, Allan Mitsuhiro. **Jogos Eletrônicos E E-sports:** Desenvolvimento E Mercado. 2020.

MINECRAFT; Disponível em: <https://www.minecraft.net/pt-br>; Acesso em: 01/06/2023.

MIRAGEM, Bruno. **Novo paradigma tecnológico, mercado de consumo digital e o direito do consumidor.** Revista de direito do consumidor, vol. 125, Rio Grande do Sul, 2019.

MONTEIRO, Julio; **O que é memória RAM? Descubra qual é a sua função:** Quer saber para que serve a memória RAM no celular, notebook ou PC? Neste guia completo, entenda o que significa e como funciona o componente, Techtudo, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/11/o-que-e-memoria-ram-descubra-qual-e-a-sua-funcao.ghtml>; Acesso em: 01/06/2023.

NAZARE, Jucilene et al. **Outsourcing organizacional sob a perspectiva da teoria da contingência:** estudo de caso em uma transportadora de Guarapuava-pr. SINGEP – Simpósio internacional de gestão, projetos, inovação e sustentabilidade, São Paulo, 2023.

NUNES, Guilherme Arnaud Lopes. **Repórter Esports, um podcast com personalidades dos esportes eletrônicos.** Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/44511>. Acesso em: 04/06/2023.

OLIVEIRA, Rafalella Vithalina Pires. **Aspectos trabalhistas frente aos cyber atletas.** una, Pouso Alegre, MG. 2023.

PACETE, L.Gustavo. **O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games?** Forbes, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasil-um-mercado-tao-estrategico-para-os-games/>. Acesso em: 07/05/2023.

PACETE, L.Gustavo. **Promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023.** Forbes, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 27/04/2022.

PEREIRA, Adriana Soares et al., **Metodologia da pesquisa científica** [recurso eletrônico] – 1. ed. – Santa Maria, RS: UFSM, NTE, 2018. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic\\_Computacao\\_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic_Computacao_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1). Acesso em: 17/09/2023.

PEREIRA, Bruno. **Dota 2: Team Spirit vence The International e leva R\$ 100 milhões**: Russos desbancaram a favorita chinesa PSG.LGD na final do campeonato 3-2 para levar a maior premiação da história dos Esports. The Enemy, 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/dota-2-team-spirit-vence-the-international-e-leva-r-100-milhoes#:~:text=Com%20o%20t%C3%ADtulo%2C%20os%20russos,R%24%20200%20milh%C3%B5es%20do%20campeonato.&text=Com%20as%2018%20principais%20equipes,partir%20da%20fase%20de%20grupos>. Acesso em: 01/05/2022.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) —Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PERES, M.S.; ROSÁRIO, S.V. **Relações de trabalho do século xxi e os jogadores profissionais de e-sports**. 18ª edição, p.84 p.106, 29/06/2020. Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília. Brasília: Editora RED|UnB, 2020.

Playstation.store; Disponível em: <https://store.playstation.com/pt-br/pages/latest> ; Acesso em: 01/06/2023.

POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan; Oliveira, Lucas Vinicius de. **Perfil dos jogadores brasileiros de MMO - Massively Multiplayer Online Game**. Universidade Federal de Santa Catarina, simpósio brasileiro de games e entretenimento digital – SBGames, Porto Alegre, 2014. Disponível em: [https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf). Acesso em: 03/06/2025.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES, Gabriel. **Pandemia impulsiona o mercado de games no Brasil e cria nova demanda**. O tempo. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/economia/pandemia-impulsiona-o-mercado-de-games-no-brasil-e-cria-nova-demanda-1.2624774>. Acesso em: 27/04/2022.

RIBEIRO, Junior João. **O que é positivismo**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

RODRIGUES, William Costa et al. **Metodologia científica**. Faetec/IST. Paracambi, p. 2-20, 2007.

SAINT-JEAN, Micheline; THERRIAULT, Pierre-Yves. **Trabalho, estudo e produtividade**: da confusão à definição. Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SANTANA, Auane Pires. **A tributação da tecnologia streaming no brasil**: uma análise sobre a constitucionalidade de incidência do iss para o streaming. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019. Disponível em:

<https://dspace.mackenzie.br/items/2974a17b-bd93-4adf-be98-c9b2f574e90b/full>. Acesso em: 20/01/2024.

SANTIAGO, Mara Taynar de Lima. **Avaliação de acessibilidade com base em revisões de usuários na Google Play Store**. 2021. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Engenharia de Software) - Universidade Federal do Ceará, Campus de Russas, Russas, 2021.

SANTOS, Clara Cruz. **Profissões e identidades profissionais**. Imprensa da Universidade de Coimbra/Coimbra University Press, 2011.

SELAN, Beatriz. **Mercado financeiro**. 1ª edição, Rio de Janeiro: SESES, 2015.

SEULA, Roger Sandro. **Jogando para vencer e jogando para entreter: análise comparativa da performance do pro-player brTT de League of Legends em live streamings**. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 04/06/2023.

SILVA, Jean Lucas Azambuja da. **A cobertura jornalística nos esportes (esportes eletrônicos)**. Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unipampa.edu.br/handle/riu/5447>. Acesso em: 04/06/2023.

SOUZA, Iuri. **Possibilidade de proteção intelectual e de regulamentação do ESports No Brasil**. Universidade do sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/e5da1607-be6d-431e-aa17-7ea064524058>. Acesso em: 19/05/2025.

SPEEDRUN; Disponível em: <https://www.speedrun.com/>. Acesso em: 01/06/2023.

STEAM; Disponível em: <https://store.steampowered.com/about/>. Acesso em: 01/06/2023.

SUPERLISTAS. **Os streamers brasileiros mais seguidos na Twitch**. SUPERLISTAS, 2022. Disponível em: <https://assuperlistas.com/2022/03/04/os-streamers-brasileiros-mais-seguidos-na-twitch/>. Acesso em: 01/05/2022.

TAVARES, Wendel Barbosa Leite. **Um estudo sobre a transição para a 9a geração de consoles**. 2021. 55 f. TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

TAYLOR, T.L. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012.

TELLES, Bruna; **O que é sub na Twitch? Entenda significado, quanto vale e como dar**: Muitos usuários não sabem quanto um streamer ganha por cada sub na Twitch TV; Techtudo; 2021; Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/o-que-e-sub-na-twitch-entenda-significado-quanto-vale-e-como-dar-esports.ghtml>; Acesso em: 01/06/2023.

TONIAL, Lucas Moraes. **A caracterização do cyber atleta como empregado das organizações de esportes eletrônicos**. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/7210>. Acesso em: 19/01/2024.

TWITCH. **Alanzoka**, 2022. Disponível em <https://www.twitch.tv/alanzoka> . Acesso em: 25/06/2022.

TWITCH; Disponível em: <https://www.twitch.tv/>; Acesso em: 01/06/2023.

VARGAS, Maria Amélia Vieira. **Há vagas**: estudo sobre os efeitos do uso de dispositivos virtuais de oferta e procura de emprego no mercado de trabalho. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2019.

VILLINGER, Sandro. **O que é memória RAM e qual a sua importância?** Avast, 2019. Disponível em: <https://www.avast.com/pt-br/c-what-is-ram-memory#:~:text=Qual%20o%20significado%20da%20sigla,elementos%20mais%20fundamentais%20da%20computa%C3%A7%C3%A3o> . Acesso em: 27/04/2022.

WAKKA, Wagner. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas**. Canaltech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/> . Acesso em: 04/06/2023.

WIJMAN, Tom. **Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021**; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023. Newzoo, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/#:~:text=We%20forecast%20that%202021%27s%20global,the%20games%20market%20to%20decline> . Acesso em: 27/04/2022.

## APÊNDICE

**Figura 1:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo *Apex Legends*

## APEX LEGENDS

Apex Legends		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
Apex Legends Global Series: Split 1 Playoffs	2 de fevereiro	5 de fevereiro
Apex Legends Global Series: Split 2 Playoffs	8 de junho	11 de junho

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 2:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo *Call of Duty*

## CALL OF DUTY

Call Of Duty		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
Call of Duty League Major 2	02 de fevereiro	05 de fevereiro
Call of Duty League Major 3	09 de março	12 de março
Call of Duty League Major 4	13 de abril	16 de abril
Call of Duty League Major 5	25 de maio	28 de maio

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 3:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo *Dota 2*.

## DOTA 2

Dota 2		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
The Lima Major	22 de fevereiro	05 de março
The Berlin Major	28 de abril	07 de maio
The Bali Major	30 de junho	09 de julho

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 4:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo *Counter-Strike:Global Offensive*

Counter-Strike: Global Offensive		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
IEM Katowice	01 de fevereiro	12 de fevereiro
ESL Pro League 17	22 de fevereiro	26 de março
ESL Impact Katowice	10 de fevereiro	12 de fevereiro
Qualificatório fechado do IEM Brasil (América do Sul)	15 de fevereiro	16 de fevereiro
Qualificatório fechado do IEM Brasil (América do Norte)	15 de fevereiro	16 de fevereiro
BLAST.tv Paris Major 2023 Ásia RMR	03 de abril	12 de fevereiro
BLAST.tv Paris Major 2023 Américas RMR	03 de abril	12 de abril
BLAST.tv Paris Major 2023 Europa A RMR	03 de abril	12 de abril
BLAST.tv Paris Major 2023 Europa B RMR	03 de abril	12 de abril
BLAST Premier Spring Showdown	12 de abril	16 de abril
IEM Brazil	17 de abril	23 de abril
ESL Challenger Melbourne	28 de abril	30 de abril
BLAST.tv Paris Major	08 de maio	21 de maio
IEM Dallas	29 de maio	4 junho
BLAST Premier Spring Final	7 de junho	11 de junho
ESL Impact League Season 3 Finals	2 de junho	4 de junho
ESL Challenger Hannover	2 de junho	4 de junho
BLAST Premier Fall Groups	13 de julho	23 de julho
IEM Cologne	25 de julho	6 de agosto
ESL Pro League Season 18	15 de agosto	24 de setembro
BLAST Premier Fall Showdown	4 de outubro	8 de outubro
IEM Fall	16 de outubro	22 de outubro
FiReLEAGUE 2023 Global Finals	11 de outubro	15 de outubro
BLAST Premier Fall Final	22 de novembro	26 de novembro
ESL Challenger Jonköping	24 de novembro	26 de novembro
BLAST Premier World Final	13 de dezembro	17 de dezembro
ESL Impact League Season 4 Finals	15 de dezembro	17 de dezembro
ESL Challenger Atlanta	15 de dezembro	17 de dezembro

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 5:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo *FIFA 23*

## FIFA 23

TORNEIO	INÍCIO	FIM
eLibertadores		
eChampions League		
FIFAE Nations Cup		
FIFAE Club World Cup		
FIFAE World Cup		

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 6:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo *Free Fire*

TORNEIO	INÍCIO	FIM
C.O.P.A Free Fire	25 de fevereiro	25 de março
Liga Brasileira de Free Fire 9	15 de abril	
Free Fire World Series (FFWS)		

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 7:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogos de Luta

## JOGOS DE LUTA

Jogos De Luta		
JOGOS DE LUTA		
Torneio	Início	Fim
EVO Japan	31 de março	02 de abril
EVO Championship Series	04 de agosto	06 de agosto

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 8:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo de *League Of Legends*

League Of Legends		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
LPL Spring	14 de janeiro	28 de março
LCK Spring	18 de janeiro	19 de março
LEC Spring	21 de janeiro	28 de fevereiro
LCS Spring	28 de janeiro	17 de março
LLA Spring	24 de janeiro	08 de março
CBLOL (Primeira Etapa)	21 de janeiro	15 de abril
CBLOL Academy (Primeira Etapa)	23 de janeiro	22 de abril
LJL Spring	28 de janeiro	28 de março
MSI	02 de maio	21 de maio
Worlds		

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 9:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo de *OVERWATCH*

## OVERWATCH

Overwatch		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
Overwatch League		
Copa do Mundo	Junho	

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 10:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo de *PUBG*

## PUBG

PUBG		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
PUBG Mobile Global Championship	01 de novembro	01 de dezembro
PUBG Mobile World Invitational	01 de julho	
PUBG Global Championship		

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 11:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo de *RAINBOW SIX SIEGE*

## RAINBOW SIX SIEGE

Rainbow Six Siege		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
Six Invitational	07 de fevereiro	19 de fevereiro

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 12:** Agenda do ESPN com as datas de torneios do cenário competitivo de *E-SPORTS*, de 2023, jogo de *VALORANT*

VALORANT		
TORNEIO	INÍCIO	FIM
VCT LOCK//IN	13 de fevereiro	4 de março
VCT Brasil 2022 Etapa 1	18 de janeiro	19 de março
VCT: Liga Américas	26 de março	28 de maio
VCT: Liga EMEA	26 de março	28 de maio
VCT: Liga Pacífico	26 de março	28 de maio

**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 13:** Imagem do evento IEM Rio Major realizado em 2022



**Fonte:** [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11531411/agenda-esports-datas-dos-principais-torneios-de-esportes-eletronicos-2023). Acesso em: 12/01/2024

**Figura 14:** Condições ambientais da rede PESTEL

Categoria	ID	Condição
Ambiental	A1	Popularização do tema "sustentabilidade"
Econômico	E1	Popularização de transações financeiras internacionais
Econômico	E2	Movimento de servitização
Econômico	E3	Popularização do modelo de negócios <i>freemium</i>
Econômico	E5	Valorização de atletas que representam marcas e instituições, através de contratos comerciais
Econômico	E6	Valorização de atletas que representam universidades, através de bolsas de estudo
Econômico	E7	Contratos comerciais para jogadores de e-Sports
Econômico	E8	Consolidação da indústria de e-Sports, superando em faturamento a indústria da música
Econômico	E9	Torneios de videogames de alto nível, com público pagante e transmissionados
Legal	L1	Fragmentação do Direito
Legal	L2	Incipiência do Direito Digital
Legal	L3	Previsão legal de visto de atletas para jogadores de e-Sports
Legal	L4	Tendência crescente de desenvolvimentos <i>Open Source</i>
Político	P1	Globalização
Político	P2	Representação nacional em torneios internacionais
Político	P3	Games como pauta do embate de candidatos a cargos políticos
Político	P4	Restrições de alguns países quanto ao uso da internet
Político	P5	Restrições de alguns países quanto aos videogames
Sociocultural	S1	Hábito de jogar
Sociocultural	S2	Consolidação da cultura <i>gamer</i>
Sociocultural	S3	Crescente socialização digital
Sociocultural	S4	Disseminação da pirataria
Sociocultural	S5	Crescimento dos canais de transmissão on-line ( <i>streams</i> )
Sociocultural	S6	Movimento crescente de "orgulho nerd" ( <i>geek pride</i> )
Sociocultural	S7	Consolidação da do hábito de acompanhar equipes esportivas tradicionais
Sociocultural	S8	Presença em torneios esportivos tradicionais
Sociocultural	S9	Torneios amadores de videogames
Sociocultural	S10	Vida mais corrida, valorização da praticidade até nos momentos de lazer
Sociocultural	S11	Valorização da praticidade até nos momentos de lazer
Sociocultural	S11	Movimentos contra videogames
Sociocultural	S12	Criação do conceito de e-Sports
Sociocultural	S13	Demanda por canais de TV aberta com transmissão exclusiva de e-Sports
Tecnológico	T1	Popularização da internet
Tecnológico	T2	Disseminação da comunicação instantânea
Tecnológico	T3	Diferença tecnológica entre países
Tecnológico	T4	Criação de jogos para diferentes plataformas
Tecnológico	T5	Desenvolvimento de plataformas API

Fonte: BARCELLOS, Rodrigo da Luz (2017, p 36)

Figura 15: Canal do Youtube BRKsEDU



## BRKsEDU

@BRKsEDU · 9,53 mi de inscritos · 5,1 mil vídeos

Bilômetro, baixe GRÁTIS e economize \$\$\$ - <http://bilometro.brksedu.com.br> >

[bilometro.brksedu.com.br](http://bilometro.brksedu.com.br) e mais 4 links

Inscrito

Seja membro

Fonte: autoria própria (27/01/2024)

Figura 16: Canal do Youtube Coisa de Nerd



## Coisa de Nerd

@coisadenerd · 11,1 mi de inscritos · 1,9 mil vídeos

Somos Leon Martins e Nilce Moretto. Um casal que faz vídeos sobre games, tecnologia e ci... >

[youtube.com/user/coisadenerd/about](https://youtube.com/user/coisadenerd/about) e mais 1 link

Inscrito

Fonte: autoria própria (27/01/2024)

Figura 17: Canal do Youtube Robolol1



## Robo

@Robolol1 · 88,2 mil inscritos · 177 vídeos

Jogador profissional de League of Legends pela LOUD e Tricampeão do CBLOL... >

[twitch.tv/robooolol](https://twitch.tv/robooolol) e mais 2 links

Inscriver-se

Fonte: autoria própria (27/01/2024)