

E-Sports: Um mercado rentável e pouco explorado

Daniel Rolim Gomes Inacio
danielrolim8@gmail.com
UGB

Henrique Florencio Nogueira
henrique_nflorencio@hotmail.com
UGB

Paloma de Lavor Lopes
palomalavor@gmail.com
Estácio

Resumo: Com a enorme ascensão do mercado de jogos eletrônicos nos últimos anos e com o Brasil sendo visto como um campo promissor, este trabalho tem como objetivo geral mostrar o potencial de retorno do investimento no E-Sports. Assim para um maior entendimento desse novo mercado, os objetivos específicos foram explicar os conceitos do E-Sports, expor evolução e consolidação desse mercado, entender também o sucesso desta modalidade no Brasil e no mundo além de identificar seus impactos financeiros e sociais. Como metodologia utilizou-se pesquisa bibliográfica e videografia. E como resultado, percebe-se que a área esportiva do país representa 2% do PIB, apresentando fortes impactos socioeconômicos. Os espetáculos esportivos geram diretamente uma gama muito alta de empregos, dando assim oportunidades não apenas para os jovens que sonham em serem esportistas, como também gerando oportunidades para profissionais de outras áreas e da comunidade onde ocorrem.

Palavras Chave: E-Sports - investimento - tecnologia - jogos eletrônicos - impacto



1. INTRODUÇÃO

Nesse trabalho foi abordado como os times de futebol se tornaram verdadeiras empresas, mesmo a maioria delas não sendo apresentadas como tal, o Clube de Regatas Flamengo, que é tema desse trabalho é um exemplo disso. Uma entidade que a nível nacional hoje aponta faturamento em média de R\$ 495 milhões, representa o maior número do estado do Rio de Janeiro e um dos maiores do país.

Vivemos hoje em um mundo totalmente conectado, onde a troca de informações acontece todo momento e de qualquer parte do planeta, tudo isso sendo possível principalmente através da internet. A partir dessa conectividade houve uma grande ascensão de diversos segmentos, muitos deles inexistentes até o momento, dentre elas o E-Sports.

A internet elevou o patamar dos jogos eletrônicos, que antes se limitavam a games com um jogador ou apenas um desafiante por console, agora possibilitando as pessoas jogarem umas contra as outras simultaneamente com qualquer um ao redor do mundo. O interesse por esse tipo de entretenimento foi ficando cada vez maior, passando a ter investidores com o ímpeto de promover campeonatos, montar times e franquias a fim de disputar essas competições.

Com um grande crescimento na área do entretenimento, os jogos eletrônicos têm ganhado cada vez mais espaço e reunindo milhares de adeptos por todo o globo. Junto a este crescimento veio também à profissionalização do cenário competitivo sendo chamado atualmente de E-Sports, onde existem campeonatos com estruturas gigantescas e com premiações que ultrapassam os valores entregues pelo Campeonato Brasileiro de Futebol, o reconhecimento desses jogadores como verdadeiros atletas. Economicamente, esse mercado pode ter um enorme potencial com inúmeras possibilidades e formas de investimento, acarretando na criação de novas empresas especializadas nesse ramo de entretenimento especificamente, mas podendo também haver reflexos positivos em outros segmentos, como o turismo.

Diante do exposto, o mercado de E-Sports tem potencial de crescimento? O objetivo da pesquisa é identificar os impactos financeiros e sociais desta modalidade no Brasil e no mundo. Os objetivos específicos são: explicar os conceitos do E-Sports; expor a evolução e consolidação desse mercado; e entender o sucesso desta modalidade no Brasil e no mundo.

Igual a todo esporte, os jogos eletrônicos também precisam de equipamentos específicos para a sua prática em alto nível, consequentemente acarretando a criação de empresas especializadas nesse tipo de aparato, que podem ser peças internas para o próprio computador (placa mãe, placa de vídeo, memórias em geral e etc.) até os periféricos (mouse, teclado, fones, monitores, *mouse pad* e etc.). Esse tipo de organização acaba tendo também uma ligação direta com os campeonatos de jogos eletrônicos, por acabarem ganhando grande visibilidade durante os torneios assim sendo também grandes interessados no patrocínio dessas disputas e dos times participantes.

Com a atual crescente deste mercado, é impossível ignorar o fato de que esse segmento irá movimentar muito dinheiro nos próximos anos, podendo assim beneficiar muitas pessoas. Esse setor caminha junto à tecnologia, que não para de se desenvolver, automaticamente o mercado de jogos eletrônicos vem seguindo o mesmo caminho se tornando um investimento cada vez mais atraente e que necessita estudos mais aprofundados.

Pouco explorado na literatura brasileira, o mercado de E-Sports tem uma grande massa de organizações que movimentam e atraem cada vez mais públicos e usuários, principalmente na China, onde temos as maiores movimentações de campeonatos e indústrias focadas apenas nesse setor, não abandonando os Estados Unidos e diversos países da Europa que são famosos mundialmente em diversas modalidades.

2. EVOLUÇÃO DO E-SPORTS

Um fenômeno que já está espalhado pelo mundo todo, os esportes eletrônicos ou E-Sports (termo mais usado) nasceu a poucos anos, mas se tornou bastante conhecido pelo mundo todo. De acordo com Zogbi (2019), com um grande público também existem grandes torneios, e nos quais os valores de premiação ultrapassam os entregues pelo campeonato brasileiro de futebol, mostrando assim sua relevância no mundo dos esportes.

Antes usado apenas para diversão e entretenimento, a evolução para um cenário competitivo dos jogos eletrônicos não demorou. De acordo com a CBES (2017), em 19 de outubro de 1972, com a febre dos vídeos games arcades, foi organizado o primeiro torneio de jogos eletrônicos que se tem registro. Foi realizado na Universidade de Stanford nos Estados Unidos, com o jogo Spacewar, tendo uma premiação simples de um ano de assinatura na revista Rolling Stone para o vencedor. Mais tarde foi criada a Nintendo World Championship, maior campeonato de E-Sports realizado na década de 90, tendo milhares de competidores espalhados pelo mundo, onde foram disputados jogos como Super Mario Bros, Rad Racers e Tetris, premiando com 10.000 dólares e uma televisão ao competidor que alcançasse a maior pontuação. Campeonatos assim só foram possíveis com a permissividade dada pela internet.

Podemos atribuir a internet pela grande ascensão dos E-Sports que ocorreu a partir dos anos 2000. Ela possibilitou a integração sem barreiras geográficas das competições de jogos eletrônicos, tornando assim mais fácil a realização de torneios e o acompanhamento de toda a audiência. Como ressalta Pereira (2014) os jogos arcades tiveram grande papel na popularização dos games, mas foram os computadores e a internet os principais elementos dos E-Sports.

“Embora os arcades tenham sido responsáveis pela popularização dos jogos eletrônicos e trouxessem um importante elemento de competição, foi somente com a popularização dos computadores e da internet que os jogadores começaram a se organizar.”
 (PEREIRA,2014, p. 23)

Com a facilidade dada pela internet, houve o surgimento das streams voltadas para esses campeonatos, que seria nada mais que a transmissão desses torneios via internet possibilitando milhares de pessoas assistirem simultaneamente as partidas sem ter que saírem de casa e sempre de graça, bastando ter apenas o acesso à internet.

Um outro fator colaborador para a propagação desse tipo de esporte é a sensação de competição presente nos jogos online que também estão presentes no futebol, vôlei, basquete e handebol, por exemplo. De acordo com Verzani et al (2013), os esportes geram diversos estados emocionais nos atletas praticantes que começam desde antes da própria competição e se estendem durante sua prática e após a finalização dela. A ansiedade e o nervosismo são muito comuns nos esportes, principalmente antes de eventos importantes, o que pode acabar influenciando no desempenho dos atletas durante a competição em questão. Da mesma maneira que existem emoções que podem prejudicar o desempenho dos competidores, também há aquelas que influenciam positivamente como a autoconfiança e até mesmo a felicidade.

O governo Sul coreano tem um papel importante no incentivo do E-Sports no país. Foi criado a Associação coreana dos E-Sports (Korean E-Sports Association ou KeSPA) após a aprovação do ministério da cultura, esporte e turismo para transformar o E-Sports em “um esporte real”. A associação tem finalidade de gerenciar eventos, transmissões, regular e acompanhar as condições de trabalho de jogadores profissionais e incentivar o interesse pelos esportes eletrônicos.

No Brasil, a situação é diferente. O E-Sports luta para se encaixar nas leis trabalhistas já existentes, onde se encaixaria, em partes, na Lei Pelé, que foi criada para gerar mais



profissionalismo e transparência nos esportes. De acordo com Ferreira e Costa (2019), os jogadores profissionais de jogos eletrônicos se encaixam em diversos requisitos da lei para serem considerados um trabalho, mas apenas alguns jogos constataam o reconhecimento do vínculo de trabalho conforme a CLT, entre eles estão: League of Legends - LoL; Dota 2; e Counter Strike: Global Offensive - CS: GO. Tendo mais sucesso entre todos os outros, os jogos citados a pouco ainda lutam para conseguirem mais reconhecimento.

Atualmente existem centenas de jogos com cenários competitivos e torneios importantes, porém Dota 2, Fortnite, League of Legends e CS: GO acabaram por se sobressair nos quesitos premiações, audiência, estruturas nas competições e sua popularidade.

Sendo um dos jogos de tiro mais conhecidos, Counter-Strike foi criado em 1999 para Windows. O sucesso foi tão grande que sua desenvolvedora continuou a lançar novas versões a fim de manter seu público ainda interessado no game.

A tentativa de continuar cativando os consumidores de jogos deu resultado. De acordo com Telles (2020), o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) alcançou a maior média de jogadores desde o seu lançamento, que aconteceu em 2012. O autor afirma que o FPS da Valve registrou mais de 504 mil jogadores médios. CS:GO teve ainda um pico de 817 mil usuários no período, o maior desde janeiro de 2017, quando o game registrou 814 mil players.

Segundo Telles (2019), Dota 2 tem a maior premiação entre os campeonatos de E-Sports, tendo distribuído em 2018 US\$25,5 milhões, o equivalente a R\$95,75 milhões na época, em 2019 reassumiu o posto de evento com a maior premiação do E-Sports ao entregar US\$32 milhões em sua maior competição, The Internacional 2019 (TI9), ultrapassando assim os US\$30 milhões do Fortnite World Cup 2019. Com essas premiações milionárias, estruturas gigantescas para campeonatos presenciais e audiências maiores ainda, acabam por atrair a atenção de diversas empresas a fim de anunciarem suas marcas durante os eventos.

De acordo com o SPORTV (2019a) os E-Sports devem movimentar US\$1,1 bilhão até o fim de 2019, sendo 456,7 milhões serão arrecadados através de patrocínios, 251,3 milhões, via direitos de transmissão e o restante seriam divididos entre publicidades, produtos e ingressos vendidos além das taxas pagas aos desenvolvedores dos jogos.

Mostrando que o E-Sports é realmente conhecido e acompanhado por todos os tipos de pessoa, atletas como Neymar, Casemiro, Lucas Paquetá e Arthur, já mostraram diversas vezes o seu encanto por essa modalidade esportiva. Demonstraram o apoio ao time brasileiro de CS: GO, a FURIA, na qual disputa torneios mundiais de grande relevância. O SPORTV (2019b) relata um pouco da paixão desses e outros jogadores pelos jogos eletrônicos, os quais já participaram de show match organizado pela FURIA, onde foi realizado um confronto de CS: GO entre o time de Neymar e Gabriel Jesus, evento no qual foi chamado de “Mix Furioso”.

3. IMPACTOS SOCIOECONÔMICOS DO E-SPORTS

Os megaeventos esportivos são hoje em dia uma das mais frequentes e monumentais manifestações da Indústria do Entretenimento.

Segundo Barbosa e Zouain (2003, p.6) estes eventos são catalisadores e indutores de um desenvolvimento local, regional e até nacional, podendo ser instrumento de políticas de desenvolvimento. Os 8 resultados e as consequências geralmente mencionadas na literatura são: a provisão de infraestrutura e os impactos econômicos e sociais.

O público brasileiro não tem crescido, refletindo problemas de gestão (fórmula do campeonato) e estrutura (estádios obsoletos), assim como a intensa competição da TV por assinatura, já que está estagnado na cultura do povo assistir competições esportivas, principalmente o futebol, que leva o mercado de esportes com enormes campeonatos e com

premiações milionárias, movimentando os países que cediam como por exemplo a Copa do Mundo e as Olimpíadas, que são palco de importantes acontecimentos culturais e políticos, movendo a infraestrutura local, a fim de receber o público gerando empregos e oportunidades para a população residente.

Embora seja fato que a construção de centros de convenções e de arenas esportivas, visando ao crescimento econômico, esteja presente nas cidades os campeonatos internacionais de futebol mostram como pode ser desigual o esforço empreendido pelos países para garantir a infraestrutura exigida para as competições.

A Federação Internacional de Futebol (FIFA) exige que o país hospedeiro disponha de cerca de dez estádios dotados com características tecnológicas e arquitetônicas de elevado padrão de qualidade.

Conhecido e respeitado no mundo todo, o futebol brasileiro também movimenta bilhões de reais anualmente dentro do país, através principalmente de campeonatos e investimento de marcas participantes desses mesmos eventos. Nos dias atuais, esse esporte tem uma participação significativa nas finanças país, demonstrando também que ainda tem grande potencial de crescimento e evolução.

“O esporte brasileiro há muito tempo deixou de ser uma atividade lúdica e passou a ser uma indústria. A medicina mostra que com a expectativa de vida em alta, o nível de doenças diminui entre aqueles que praticam esportes. O PIB brasileiro hoje depende do esporte” — (KASZNAR apud SPITZ, 2012, s.p.)

De acordo com a Confederação Brasileira de Futebol em um estudo feito em parceria com a empresa de consultoria EY (2019?), com a intenção de demonstrar o impacto monetário do futebol na economia brasileira, esse esporte tem como principais pilares a própria Confederação, que seria o órgão dirigente máximo do futebol no Brasil, as federações estaduais que organizam campeonatos de menor expressão, mas com bastante movimentação financeira, os clubes participantes desses eventos e os próprios jogadores.

Ainda referente ao estudo, em 2018 houve um total de R\$48,8 bilhões mobilizados pelo futebol no Brasil, seja de forma direta ou indireta, mediante aos pilares desse esporte e com formas de patrocínios, mídia e pelos adeptos do esporte. Por si próprio, ele foi responsável por 0,72% de todo o PIB brasileiro em 2018. Levando em consideração a parte não esportiva, mas que está ligada aos eventos, existe uma quantidade gigantesca de empregos gerados a partir da existência desses campeonatos, havendo assim um envolvimento com outros setores da economia.

A pluralidade das atividades esportivas desenvolvidas no marco da coletividade social associa o esporte a outros setores da economia. Os recursos privados ou públicos são usados para as construções de parques esportivos, estádios, academias de ginástica, quadras, piscinas, estradas, clubes, hotéis, serviços de bares e restaurantes, alterando de forma significativa o paisagismo urbano, ampliando em diferentes segmentos o mercado de trabalho e criando um novo estilo de vida às populações. (CARRAVETTA, 1996, s.p.)

Contudo, precisamos ressaltar que o futebol brasileiro ainda está muito atrasado economicamente em relação as ligas de outros países como Inglaterra e Espanha. Isso evidencia que mesmo já tendo bons valores, esse esporte ainda conseguiria um maior desempenho econômico, mas sendo preciso uma abordagem diferente da atual, com investimentos e gestões mais eficientes com intuito de potencializar essa indústria.

Com o crescimento das áreas esportivas e grande movimentação monetária gerada pelos esportes, foi visto uma grande oportunidade de geração de lucros, mas que precisariam passar por certas mudanças para realmente atingirem seu verdadeiro potencial. Essas mudanças começaram a ocorrer com enorme força na metade do século XX, onde os esportes americanos e principalmente o futebol inglês, começaram a se tornar verdadeiros empreendimentos com possibilidades estratosféricas de retornos financeiros, logo depois havendo a globalização dessa nova ideia de gestão para os esportes.

O esporte vive em um exponencial crescimento o que sugere uma importância na economia abrangendo diversos mercados se tornando cada vez maiores nos indicadores econômicos, podendo ser dividido de acordo com a procura do consumidor. Existem inúmeros diferentes tipos de mercados, cada um envolvendo um determinado produto, empresas, consumidores, podendo ser dividido de acordo com a sua natureza e sua forma de consumo.

Um dos gargalos encontrados, principalmente no Brasil, seria o mal funcionamento do serviço de internet tanto o atendimento quanto a qualidade da banda entregue ao contratante. E isso afeta muito a progressão do E-Sports, em sua maioria em regiões mais precárias, causando um atraso na evolução e no crescimento da modalidade em diversos aspectos. Muitas vezes os jogadores brasileiros acabam tendo desvantagens em relação aos demais jogadores de outros países, o que afeta e muito o desempenho em campeonatos onde existem etapas online e não só presencial. Outro fator que gera desvantagem em nosso país por conta da internet, seria uma maior dificuldade de transmissão de campeonatos, podendo gerar transtornos para os telespectadores durante as partidas transmitidas.

Uma das maiores influenciadoras da economia neste cenário é a mídia, divulgando culturas e influenciando o público alcançado pela mesma. Segundo Spitz (2012), a taxa média de crescimento do PIB do Brasil foi de 3,2%, entre 2000 e 2010, ao passo que a média de crescimento anual do setor esportivo foi de 6,2%. O setor mostrou fôlego mesmo durante os anos de crise global, ganhou investimento e aumentou a participação nas despesas das famílias brasileiras. Em valores, movimentou, em 2010, R\$ 78,6 bilhões e elevou a fatia no PIB de 1,702%, na década anterior, para 1,997%.

Para se saber com exatidão os valores movimentados pelos esportes, seria preciso considerar diversos fatores que são diretamente e indiretamente influenciados pelas atividades esportivas. De acordo com Proni (2008), os impactos macroeconômicos do esporte são medidos após a soma de três fatores. São eles: Volume de dinheiro movimentado em razão a prática esportiva; Empregos diretos e indiretos gerados por essas atividades; A arrecadação fiscal gerada pelo esporte.

Com tudo, em países com um grau maior de desenvolvimento, existe uma maior movimentação do Produto Interno Bruto causado pelo esporte. Nações como EUA, Alemanha e Inglaterra, por exemplo, contabilizam cerca de 2% a 3%.

Atualmente no Brasil, existem diversos programas de incentivo a prática de esportes, nem sempre com as devidas estruturas e suportes necessários, mas são projetos que vem dando apoio e alimentando o sonho de muitos jovens a se tornarem esportistas profissionais.

A sua prática acaba trazendo também a possibilidade de inclusão desses indivíduos que em muitas das vezes se encontram em locais com carentes, dadas as condições do país, encontrando nesses projetos sociais esportivos uma maneira de suprir carências afetivas sociais, mas não deixando de lado o progresso pessoal e a possibilidade de carreiras profissionais nos esportes (Vianna e Lovisoló, 2011). Assim se pode perceber, que além de uma saída financeira para essas pessoas, os esportes também significam a possibilidade delas se sentirem incluídas e fazendo parte, de certa maneira, da sociedade em si, trazendo ainda mais benefícios para a formação desses indivíduos.

A procura do esporte pelos membros das classes populares, como um meio de elevação social, especialmente por aqueles que são residentes em comunidades violentas, pode representar uma forma de auto-realização e de superação da condição de não ter direitos de cidadania plena. (VIANNA e LOVISOLO, 2011, p. 10)

A importância do esporte em nossa sociedade é incontestável e quase impossível de se imaginar o mundo sem ele, tanto por questões econômicas, quanto por questões sociais (FREIRE, 2017). Representando cerca de 2% do PIB brasileiro, a área esportiva do país apresenta fortes impactos socioeconômicos, mudando a vida de todos os envolvidos nesses eventos em questão.

Além dos próprios atletas, os espetáculos esportivos geram diretamente uma gama muito alta de empregos, dando assim oportunidades não apenas para os jovens que sonham em serem esportistas, mas também gerando oportunidades para profissionais de outras áreas e a comunidade onde ocorrem. Podemos encaixar nessa questão, profissionais voltados para saúde, lojistas, e até estabelecimentos voltados para os turistas, sendo todos eles requisitados por conta atrações esportivas, seja a área da saúde na parte física dos atletas ou os lojistas conseguindo aumentar suas vendas em dias de jogos.

4. METODOLOGIA

O estudo adotou os procedimentos de pesquisa qualitativa e quantitativa, com características de pesquisa bibliográfica e videografias. A coleta e interpretação dos dados foram realizadas a partir da leitura de fontes documentais e entrevistas já existentes com pessoas do ramo de E-sports que tem objetivos exploratórios.

A adoção da pesquisa qualitativa tem como intuito de se aprofundar de maneira mais detalhada sobre a questão abordada. Cardano descreve esse tipo de pesquisa como sendo uma maneira mais específica de responder os fenômenos estudados:

O primeiro passo que une as técnicas de pesquisa qualitativa tem a ver com a adoção de um estilo de pesquisa que prefere o aprofundamento do detalhe à reconstrução do todo, os estudos intensivos (sobre um pequeno número) aos extensivos (sobre um grande número). Com essa escolha metodológica a pesquisa qualitativa responde de forma específica a uma exigência geral que recobre o inteiro domínio da pesquisa social, aquela de guiar a complexidade dos fenômenos em estudo. (CARDANO, 2018, p.24)

O uso da pesquisa quantitativa torna mais ampla a análise dos dados do assunto. Com esse método se torna possível o estudo de dados e número sobre o tema, dando assim uma maior percepção dos fatos.

5. ANÁLISE DOS DADOS

A videografia feita buscando entrevistas no Youtube com integrantes do mundo do E-Sports, durante o período de março a maio em meio a Pandemia do Covid-19 foram selecionados seis vídeos e estão transcritos como se segue.

Como primeiro vídeo selecionamos o Flow Podcast de nº 117, com Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido pelo apelido de Gaules, é um ex jogador e ex Coach profissional de Conter-Striker, onde obteve sucessos grandiosos tanto jogando quanto sendo o técnico de seus times, chegando a ser campeão mundial nessas duas carreiras trilhadas. (FLOW PODCAST, 2020a)

Aos 46 minutos e 26 segundos Alexandre Borba relata como abriu sua empresa e compara as narrações de esportes como o futebol aos feitos em torneios eletrônicos: “Eu criei o projeto da seleção, mas antes disso a gente criou um projetinho que era o piloto e já deu muito certo. Voltamos a ganhar títulos de jogos eletrônicos no Brasil, voltei a ser treinador. Aí a gente começou a voltar a viajar, eu voltei a viajar, rodar o mundo, ganhar um dinheirinho que era bom, daí comecei a mexer com campeonato, com transmissão de campeonato, falei vou criar a

Brasil Game League e então de 2012 para 2013 eu conheci outros sócios e a gente montou a Agência X5, que foi a primeira agência de transmissão e organização realmente de esporte eletrônico (...)”

Aos 47 minutos e 48 segundos Alexandre Borba continua: “(...). Em 2013 para 2014 a gente colocou 100/112 mil pessoas em uma stream da Twitch de League of Legends, era época que a Riot não tinha o CB LoL (...)”

Aos 49 minutos e 24 segundos Alexandre Borba continua “ (...). Em 2014 a gente conseguiu um contrato, foi meu primeiro contrato milionário! Era um contrato para organizar e transmitir a CB LoL no Maracanãzinho e no Brasil inteiro, a gente fez etapas no Brasil inteiro, que foi no Sul, no Nordeste e terminava a final no Maracanãzinho (...)”

As falas de Gaules vão de encontro com o estudo feito pela EY (2019?) que fala sobre os pilares do futebol brasileiro, sendo dois deles: os espectadores e a mídia (que se refere também as emissoras que transmitem esses jogos). Tendo em vista o crescimento dos campeonatos desses tipos de jogos, Alexandre se adianta e cria a empresa de transmissão, citada no vídeo, que começa a transmitir esses jogos chamando bastante atenção até mesmo das próprias produtoras dos games, que mais tarde seguiriam o mesmo caminho.

Como segundo vídeos selecionamos uma palestra concedida por Gabriel Toledo de Alcântara Sguário, mundialmente conhecido por Fallen, ele é um dos principais jogadores brasileiros de CS no mundo em atividade. Tem em seu currículo 3 mundiais de Counter-Striker, além de diversos outros títulos internacionais. Já foi considerado o melhor do mundo no auge de sua carreira e atualmente, além de continuar sendo pro-player, também se criou a empresa FallenStore, voltadas a eletrônicos e periféricos gamers. (FALLENINSIDER, 2017)

Aos 12 minutos e 53 segundos Gabriel Toledo conta como surgiu a ideia de criação da Games Academy: “E em 2010, depois de uma entrevista, eu fui treinar em casa Counter Strike (C.S), eu entrei em um servidor D.M, que é onde a gente fica treinando. As pessoas me reconhecem quando entro em um servidor de D.M e alguns estavam falando: Pô Fallen queria comprar uma camiseta da Fallen Games. Aí quando eu vi que tinha um potencial cliente, vamos dizer assim, eu perguntei pra ele: Olha, vou fazer diferente, ao invés de eu te vender a camiseta, o que você acha de te vender aulas? Eu vou te dar a camisa de graça. Você gostaria de participar de uma aula comigo? E aí eu lembro até hoje o nome dele, o nome dele era Diogo Morgan, ele é do Sul. Então foi através dessa conversa, depois de ter conversado e feito essa entrevista com o sargento, vi que existia a oportunidade. E então com essa ideia eu montei o primeiro curso de Counter Strike (C.S), aonde eu chamei de Fallen’s Academy, ou seja, a Academia do Fallen. ”

As falas do jogador vão também de encontro com as afirmações de Zogbi (2019), onde ela destaca o que uma grande quantidade de adeptos acarreta também na criação de grandes eventos e premiações. Sendo assim, todo esse setor acaba ficando em evidência aumentando a procura por novos jogadores no cenário. Fallen aproveita para transmitir seus conhecimentos e empreender, aproveitando essa grande visibilidade dos jogos.

Seguindo a mesma palestra de aos 32 minutos e 06 segundos Gabriel Toledo comenta sobre os principais objetivos da empresa no Brasil e a ascensão do mercado brasileiro nesse setor: “(...) Nós criamos essa marca juntos, primeiro pra nós termos algo para o futuro, porque

como falei, quando parar de jogar é preciso ter minha vida e segundo que por ser brasileiro e precisar de equipamentos desde quando comecei a jogar, na época que meu irmão tinha que me dar o segundo mouse dele porque eu não tinha dinheiro para o equipamento, eu sei como as coisas são caras. Eu sei como o equipamento no Brasil, não só em equipamentos gamers, mas carros também são muito caros no Brasil. Comprar um carro no Brasil é muito caro, você paga muito imposto, é um exagero se você comparar com outros países, está pagando muito mais caro e eu sei que a missão da G. Fallen foi tentar trazer um produto que vá proporcionar para quem está utilizando a mesma qualidade que ele tem nos produtos profissionais à um preço mais acessível (...)"

Em sua palestra, Fallen menciona a empresa criada com o foco em equipamentos especializados no mundo game, provando o que afirma Proni (2008). Ele nomeia alguns impactos causados pelos esportes em geral, sendo um deles a criação de empregos diretos e indiretos relacionados ao esporte. No caso de Gabriel, ele cria uma empresa direcionada a esse ramo, aproveitando a alta do mercado de jogos online e a crescente procura por equipamentos de qualidade, assim consequentemente acaba gerando grande movimentação financeira e a criação de empregos indiretos ligados ao E-sports.

Como terceiro vídeo selecionamos o Flow Podcast de nº 98, com Nicolle Merhy, conhecida como Cherrygumms. Ela já foi jogadora profissional de Rainbow Six: Siege (R6) e é a atual CEO da Black Dragons, organização de esports com line ups em diversos jogos competitivos. Além do aspecto profissional, Cherry faz sucesso na Internet em seu Instagram, Twitter e em live streams. (FLOW PODCAST, 2020b)

Aos 58 minutos e 52 segundos abordam-se as oportunidades do mercado, Nicole relata "Orgulho disso! O Zander é o meu eu fotógrafo, meu vídeo maker da G.H, que encontrei enquanto pedia recomendações de bons fotógrafos pelo Twitter, isso em 2018. Hoje ele está dentro da game house de Free Fire minha, porque a Garena me ajuda a pagar, eu tirei um menino de um lugar muito ruim no Rio de Janeiro, então eu tenho um puta orgulho de poder está mudando a vida dele e de outras pessoas através de um jogo que estou investindo inclusive a minha vida."

Percebe-se que Nicolle cita como o investimento das próprias desenvolvedoras dos jogos podem gerar maiores interesses de outros investidores no cenário competitivo, gerando mais enfoque nesses torneios e atraindo cada vez mais público e consequentemente afetando outros setores no modo geral. Como afirma Carravetta (1996), todo esse investimento e movimentação gerada pelo esporte, cria definitivamente um estilo de vida para os locais onde acontecem esses eventos.

Como quarto vídeo selecionamos uma audiência pública interativa na qual Nicolle Merhy participa a convite da Senadora Leila Barros. (TV SENADO, 2019)

Aos 56 minutos e 26 segundos aborda-se a falta de amparo dos profissionais de E-Sports, Nicolle cita: "Existem certas situações do esporte eletrônico como as quais eu vou mostrar agora, que são dois jogadores jogando em uma Gaming House que não tem como se aplicar em situações já específicas da Lei Pelé, específicas do esporte tradicional. Nessas duas fotos dos jogadores, que são jogadores do meu time, você consegue perceber que eles têm um campeonato, mas se estivesse dentro da casa deles ou então em uma Gaming House, você não conseguia perceber se estão jogando por lazer ou se eles estão jogando profissionalmente. E aí a gente tem um conflito jurídico, o que é a hora extra no CLT? Como nós podemos categorizar isso no jurídico? "

O Relato de Cherryguns no senado acaba seguindo a mesma linha de raciocínio de Ferreira (2019), na qual mostra a falta de amparo que os profissionais desse ramo sofrem em questões trabalhistas. Como é dito por Nicole, existem situações que precisam ser analisadas e precisam de ações jurídicas específicas para essas situações.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo analisou o E-Sports, o “novo” mercado em crescimento, focando em particular os impactos gerados por ele na parte econômica e social nos locais onde a sua prática não é novidade e em lugares onde esse assunto ainda tem um certo desconhecimento.

Nossa análise mostra a crescente desse setor na economia, apontando a movimentação monetária que é atingida anualmente através de campeonatos eletrônicos esporádicos e periódicos, também a grandeza dos eventos promovidos para que as competições aconteçam, atingindo outros setores da economia por gerar, mesmo que indiretamente, novos empregos. Assim como também foi analisado, os esportes tradicionais causam uma diferença considerável, representando 2% do PIB total do país, o que também pode ser alcançado pelas competições de jogos eletrônicos caso tenham a atenção adequada.

Como foi visto o E-Sports no ano de 2019 conseguiu movimentar na casa dos bilhões, tendo essa quantia dividida em vários campos, sendo eles na parte da mídia, direitos de transmissão, vendas de ingresso e produtos e através de patrocínios durante as transmissões. Com premiações que chegam a US\$25,5 milhões mostram o reflexo positivo que esse jogo tem alcançado com o público gerando assim cada vez mais visibilidade em todo mercado, consequentemente atraindo mais investidores dispostos a injetar cada vez mais capital, mostrando que as competições eletrônicas estão deixando de ser uma ‘aposta’ e se tornando uma realidade. Da mesma forma que os esportes convencionais conseguem movimentar o PIB, as competições eletrônicas e sua variedade em jogos tem enormes chances de alcançar um patamar similar na área econômica.

No âmbito social, demonstramos os impactos causados pelos esportes de modo geral, onde as competições eletrônicas também se encaixam, além de pontuar a popularidade ascendente do E-Sports que está presente não só entre os jovens, mas também entre adultos e personalidades famosas. Com a imersão do esporte em geral na vida dos jovens, impactos como a inclusão social podem ser sentidas desde cedo nessas pessoas. Hoje, é impossível pensar em um mundo sem a presença dos esportes, por gerarem um tamanho impacto cultural, onde a prática deste envolve a aquisição de habilidades físicas e sociais, valores, conhecimentos, atitudes e normas e está presente em praticamente todos os países, sendo que em alguns já existe uma relação muito mais forte seguindo uma linda honrosa em representar a nação em torneios mundiais.

O E-Sports requer estudos mais aprofundados na parte econômica, por não haver muitas pesquisas relacionadas diretamente ao assunto, também abrindo margem para ponderar investimentos nesse setor, como a criação de times e escolas mais profissionalizadas para o treinamento dos atletas. Por ser uma atividade nova, o estado não tem disponibilizado investimentos direcionados para a comunidade, assim deixando espaço para análises de possíveis investimentos a serem feitos que acarretam o desenvolvimento do E-Sports.

No quesito social, estudos sobre a pressão e as emoções existente nos jogadores durante campeonatos e até mesmo durante as concentrações na Game House, que são comuns em temporadas de campeonatos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, L.G.M.; ZOUAIN, D.M. Os jogos Pan Americanos Rio 2007- Em busca de uma estratégia para a maximização de benefícios turísticos Rio de Janeiro: NEALTH-FGV; 2003.

CARDANO, Mario. Manual de pesquisa qualitativa: A contribuição da teoria da argumentação. 1. ed. [S. l.]: Editora Vozes, 2018. 374 p. ISBN 9788532655028. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/155404>. Acesso em: 27 nov. 2019.



CARRAVETTA, Elio. As relações econômicas do esporte com as mudanças sociais e culturais. Movimento, v. 3, p. 52-55, 1996.

CBES - Confederação Brasileira de eSports. O que são os eSports? 2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 8 nov. 2019.

EY. Impacto do Futebol Brasileiro. 2019?. Disponível em: https://conteudo.cbf.com.br/cdn/201912/20191213172843_346.pdf. Acesso em: 14 jan. 2020.

FALLENINSIDER. Trajetória Gabriel "FalleN" Toledo (Palestra Encontro das Lendas). 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A63ww6DMqRw&t=1805s>. Acesso em: 5 maio 2020.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. Meritum. v. 14, p. 256-279, 2019. Disponível em: <http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/view/6841>. Acesso em: 12 junho 2020.

FLOW PODCAST. Gaules: Flow Podcast #117. 2020a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vStgnVQtyeA&t=2943s>. Acesso em: 7 maio 2020.

_____ Cherrygumms: Flow Podcast #98. 2020b. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2LnfVu_K_b8&t=3596s. Acesso em: 5 maio 2020.

FREIRE, Elisabete. Esporte e Sociedade (Sport and Society). Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte. 15. 147-162. 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321596552_Esporte_e_Sociedade_Sport_and_Society. Acesso em: 12 junho 2020.

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 p. Monografia (Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Comunicação Departamento de Audiovisuais e Publicidade. 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf. Acesso em: 24 jun. 2020.

PRONI, Marcelo Weishaupt. Economia do esporte: um campo de estudo em expansão. 2008. Disponível em: <http://www.alesde.ufpr.br/encontro/trabalhos/48.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2020.

SPITZ, Clarice. PIB do esporte cresce mais do que o do país. O Globo. 2012.

SPORTV.com. Pela primeira vez, mercado de eSports vai superar US\$ 1 bilhão no ano. 2019a. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pela-primeira-vez-mercado-de-esports-vai-superar-1-bilhao-de-dolares-no-ano.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2019.

_____ CS: GO: em duelo com jogadores da FURIA, time de Lucas Paquetá vence Neymar. 2019b. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/csgo/noticia/csgo-em-duelo-com-jogadores-da-furia-time-de-lucas-paqueta-vence-neymar.ghtml>. Acesso em: 13 jul. 2020.

TELLES, Bruna. DotA 2: prêmio do The International 2019 bate US\$ 32 milhões. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/08/dota-2-premio-do-the-international-2019-bate-u-32-milhoes-esports.ghtml>. Acesso em: 12 nov. 2019.

_____. CS:GO bate recorde com maior média de jogadores da história. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/01/csgo-bate-recorde-com-maior-media-de-jogadores-da-historia-esports.ghtml>. Acesso em: 12 maio 2020.

TV SENADO. CE: Prática esportiva eletrônica. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hDJDrNsAVR0&t=3432s>. Acesso em: 7 maio 2020.

VERZANI, Renato Henrique; MORÃO, Kauan Galvão; BARBOSA, Claudio Gomes; BAGNI, Guilherme; MACHADO, Afonso Antonio. Análise dos estados emocionais de equipes juniores de futebol. Coleção Pesquisa em Educação Física, v. 12, p. 35-42. 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/316476157_ANALISE_DOS_ESTADOS_EMOCIONAIS_DE_EQUIPES_JUNIORES_DE_FUTEBOL_ANALYSIS_OF_THE_EMOTIONAL_STATES_OF_JUNIOR_SOCCER_TEAMS. Acesso em: 12 maio 2020.

VIANNA, José Antonio; LOVISOLO, Hugo Rodolfo. A inclusão social através do esporte: a percepção dos educadores. 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-55092011000200010&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 13 nov. 2019.

ZOGBI, Paula. Torneio de eSports paga prêmio 60% maior que o Brasileirão em 2018. 2018. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/carreira/torneio-de-esports-paga-premio-60-maior-que-o-brasileirao-em-2018/>. Acesso em: 8 nov. 2019.