

O CRESCIMENTO DO CENÁRIO DE E-SPORTS NO MUNDO E SUA PROFISSIONALIZAÇÃO NO BRASIL

BRAGUETO, MuriloVidott ¹

FANEGAS, Marcos Vinicius ²

SLOVINSKI, Luis Antonio ³

ZANINI, Elaine de Oliveira ⁴

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo a discussão a respeito do crescimento do cenário de e-Sports no mundo e sua profissionalização no Brasil. Esta pesquisa caracteriza-se como pesquisa bibliográfica e em relação aos resultados e classifica-se como pesquisa qualitativa. Podemos dizer que os esportes eletrônicos tiverem um alto crescimento nesta ultima decáda. Com isso, dentro deste contexto o Brasil obteve um grande desenvolvimento, facilitando a profissionalização na área.

PALAVRAS-CHAVE: e-Sports, Brasil, crescimento.

1 INTRODUÇÃO

O cenário de e-sports, também conhecido como esportes eletrônicos, está em grande crescimento, deste modo vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de amantes da modalidade pelo mundo. Competições são disputadas em todos os lugares do planeta em vários estilos, e com diferentes de jogos, atraindo multidões de pessoas para os maiores estádios de grandes cidades e nas transmissões ao vivo através pelas diversas plataformas de *stream online* (CBESPORTS, 2019).

O assunto encontra-se em alta no momento, ganhando holofotes de grandes veículos de comunicação, fazendo o e-sports ganhar espaço na programação dessas grandes empresas. Ao decorrer dos anos, empresas viram um grande potencial para expandir sua marca. Facilitando assim, a profissionalização nesta área, atualmente existem vários times com jogadores registrados e que fazem disso seu trabalho, dedicando seu tempo para tal atividade. A estrutura dos campeonatos de jogos eletrônicos se compara com a de esportes tradicionais, contando também com um número muito grande de espectadores como neles (MAZZO, 2019).

¹

²¹ Acadêmico de Engenharia de Software do Centro Universitário Assis Gurgacz. E-mail: murilo_bragueto@hotmail.com.

² Acadêmico de Engenharia de Software do Centro Universitário Assis Gurgacz. E-mail: fanegas.mvf@hotmail.com.

³ Acadêmico de Engenharia de Software do Centro Universitário Assis Gurgacz. E-mail: slovinskieds@gmail.com.

⁴ Docente do curso de Engenharia de Software do Centro Universitário Assis Gurgacz. E-mail: ezanini@fag.edu.br.

³

⁴

A partir de 2010 para quem insistiu no cenário de esportes eletrônicos, uma fusão de acontecimentos começa a mudar o valor do cenário e como as pessoas olham ele, em 2011 a Valve anuncia que Cologne na Alemanha irá sediar um torneio de Dota 2 com a maior premiação até então vista, muito foi especulado sobre o valor oferecido pela competição, o que ninguém esperava era o anúncio de um valor montante de US\$ 1,6 milhões investidos, US\$ 1 milhão para o vencedor, um documentário que mostra o impacto do torneio no mundo do esportes eletrônicos e na forma como um jogador de eSports passou a ser visto é o Free to Play divulgado pela Valve em 2014 que conta como jogadores profissionais de eSports lidavam com problemas pessoais e preconceitos para estarem ali naquele torneio (CORDEIRO, 2018)

Várias pessoas famosas de outros ramos estão investindo nesse cenário, dentre eles Michael Jordan que investiu aproximadamente 26 milhões de dólares na empresa dona da equipe Team Liquid, uma das mais renomadas equipes, Drake o rapper canadense, em 2018 se juntou com um agente hollywoodiano para investir na empresa 100 Thieves (QUINET, 2019). E por fim, um dos jogadores mais famosos do futebol Ronaldo Fenômeno que comprou o time da CNB, que tem grande destaque no jogo League of Legends (CANAL TECH, 2017).

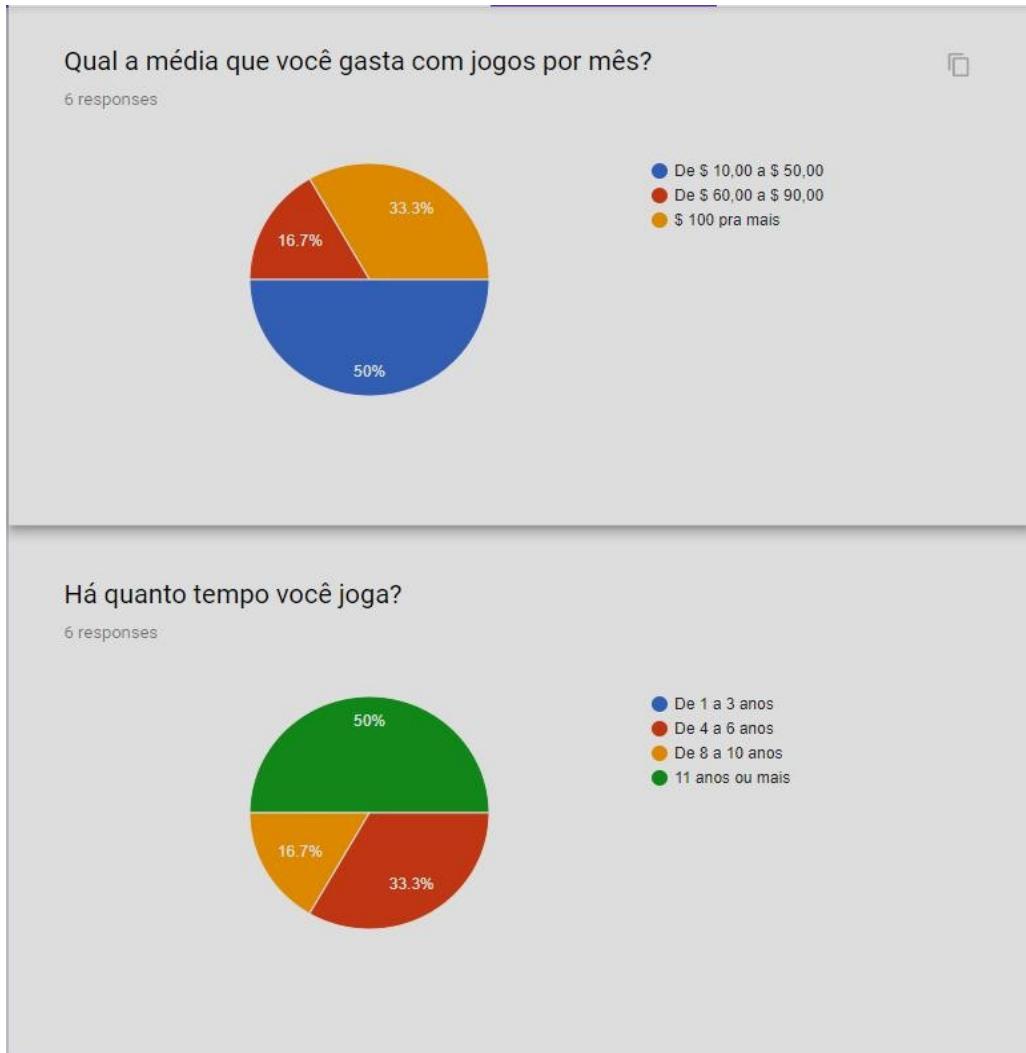
O artigo tem como objetivo abordar o cenário do e-sports, bem como, o desenvolvimento do esporte nos últimos anos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o passar do tempo, o aumento na popularidade dos jogos fez com que muitas empresas começassem a olhar com mais atenção este mercado, como uma oportunidade para acrescentar aos negócios. Com isso, a profissionalização desta área tornou-se uma realidade, existindo diversas equipes, com Pro-Players (jogadores profissionais) e se dedicando exclusivamente ao jogo. Além disso, a estrutura por trás dos eventos e competições, se comparam com as de esportes tradicionais, e da mesma forma o número de espectadores e a premiação recebida (MAZZO, 2019).

Buscando estudar a comunidade deste cenário em desenvolvimento, é notório perceber que a evolução tanto na população e na economia do e-Sports no mundo e principalmente no Brasil através do seguinte Gráfico 01:

Gráfico 01: Média de jogos x tempo que joga

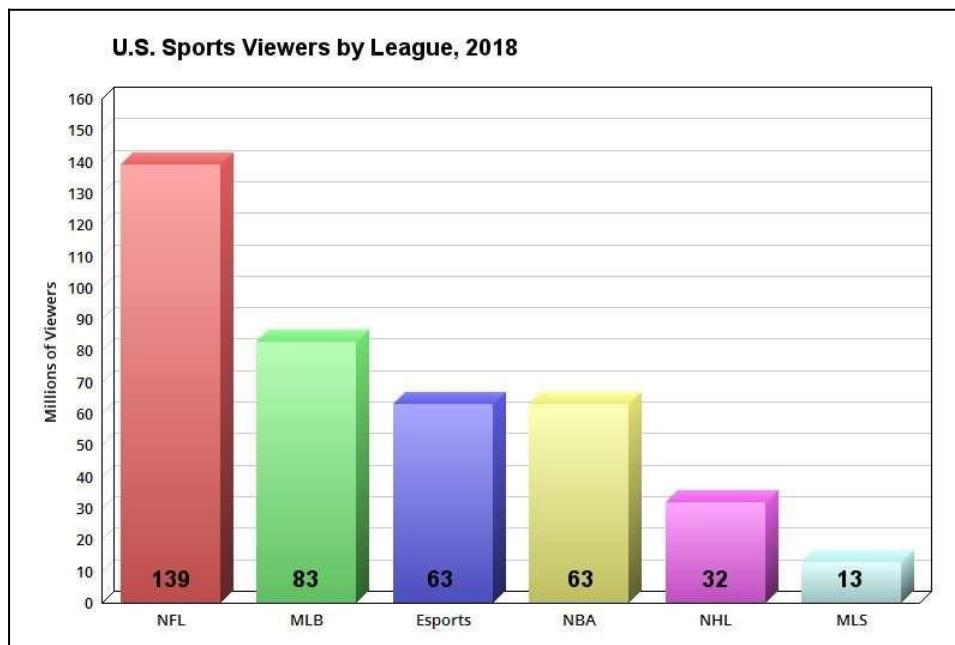


Fonte: Ribeiro (2017).

De acordo com a ilustração, 50% jogam a mais de 11 anos, logo é notável que dos 6 entrevistados, 3 já vivem na realidade dos jogos há muito tempo. E sobre a taxa de consumo mensal, todos chegam a gastar algum dinheiro, ou sejam em produtos, ou sejam nos próprios jogos (RIBEIRO, 2017).

O cenário competitivo de games possui uma reta de crescimento extremamente vertical, e em 2018 atingiu números expressivos mundo afora, batendo recordes também em um dos principais polos gamer do planeta: os Estados Unidos. Em terras americanas o esporte com mais audiência é o futebol americano, com cerca de 139 milhões de espectadores no ano de 2018, logo em seguida vem o baseball e o mais surpreendente está na terceira colocação atingindo um total de 63 milhões de espectadores em 2018 superando várias ligas tradicionais americanas (SOARES, 2019).

Gráfico 02: Número de espectadores de E_sports



Fonte: Soares (2019)

A expectativa é que este número cresça nos próximos anos, e alcancem até 84 milhões até 2021 (SOARES, 2019). Pela primeira vez o mercado do e-sports vai superar a U\$1 bilhão no ano. Conforme relatório publicado pela Newzoo, patrocínios são responsáveis por metade da receita. Em 2019, audiência deve ultrapassar 450 milhões no mundo (SporTV.com, 2019).

Conforme divulgado, o mercado de esportes eletrônicos vai chegar a U\$1.1 bilhão de dólares (cerca de R\$ 4 bilhões na conversão do dia), atingindo a casa do bilhão pela primeira vez. A audiência deve aumentar 15% em relação ao ano passado e somar 453,8 milhões de pessoas no mundo (SporTV.com, 2019).

Os jogos eletrônicos deixaram de ser algo casual, que somente visa a diversão. Hoje, os e-Sports movimentam um faturamento considerável em matéria de patrocínio e na realização de competições em níveis mundiais. Tamanho crescimento não demorou a chamar a atenção de grandes marcas, interessadas em conquistar essa visibilidade. De repente, investir nesse segmento se tornou até mais atrativo do que nos esportes tradicionais, como o futebol e o baseball, que seriam os carros chefes de investimentos (DURAN, 2019).

Definitivamente, a última década transformou o que era uma brincadeira de criança em um cenário esportivo. Competições milionárias, janelas de transferências, vendas de direitos de transmissão, centros de treinamento – no caso, as *gaming houses*, equipes completas por nutricionistas, psicólogos e preparadores físicos. Foi exatamente o que aconteceu com Rafifa13, codinome usado por Rafael no jogo de futebol Fifa. Aos 21 anos, ele equilibra a faculdade de Relações Públicas na Uerj com a profissão de gamer (FURTADO, 2017).

Meu primeiro contato com o mundo gamer foi com o Super Nintendo, quando devia ter uns 4 ou 5 anos. Mas o momento em que notei que o jogo poderia me levar a lugares mais altos e ser a minha profissão foi no meu primeiro campeonato profissional, em 2011. Naquela época eu não tinha grandes expectativas com o jogo e logo na primeira oportunidade consegui uma quarta colocação nacional, o que me motivou para seguir no cenário – conta Rafael, que assinou contrato por dois anos e receberá bonificações durante os campeonatos (FORTES, 2017).

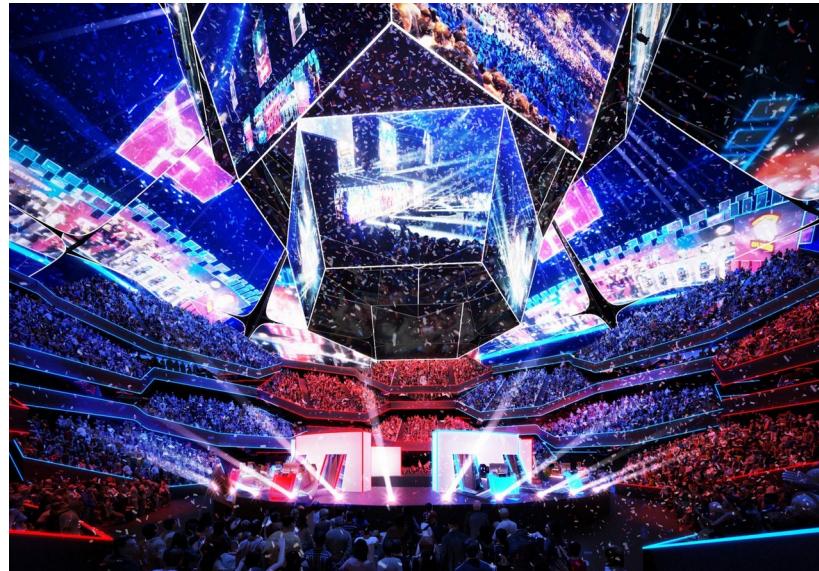
No Brasil, há mais de cem eventos anuais, envolvendo competições ou não. Como o Rio Geek e Game, no Riocentro, que termina neste domingo, e conta com uma arena de competição com um palco de 40 metros quadrados e arquibancadas para 500 pessoas. Ao todo, o festival distribui R\$ 200 mil em prêmios nos torneios (DURAN, 2017).

Com mais jogos se tornando populares, além de marcas começando a criar torneios próprios, a tendência é que o número de campeonatos dispare. O jogo Fortnite, por exemplo, que foi um dos jogos destaques com números de players absurdos no ano de 2018, passará a ter um campeonato mundial em 2019. Com mais torneios, mais espaço para os anunciantes entrarem no jogo (PEZZOTTI, 2019).

A relevância de jogos eletrônicos continua em ascensão, através de campeonatos mundiais que colocaram o e-Sports (abreviação de Esportes Eletrônicos) em outro patamar. As maiores premiações do e-Sports já chegaram a acumular valores na casa dos milhões, superando grandes prêmios oferecidos pela NBA em 2019 (US\$22 milhões), Copa das Confederações em 2019 (US\$20 milhões) e várias outras competições, como o torneio de golf The Masters, que acumulou US\$11 milhões em 2017 (GALVÃO, 2019).

O valor inicial da premiação na final do PUBG Global Championship (PGC) 2019 será de 8 Milhões de reais, com uma mega estrutura montada para atrair todos os tipos de amantes por jogos (Figura 1), mas segundo o anúncio feito pela PUBG Corporation, a ideia é aumentar em 25% esse valor, usando a receita obtida com venda de itens exclusivos dentro do Battle Royale. O PlayerUnknown's Battlegrounds é um jogo de batalha disponível para PC (jogo aonde todos jogam online sendo seu objetivo ser o último vivo), na Steam (Plataforma de jogos e ferramentas), para PS4 e Xbox One. O game também tem versão mobile, para Android e IOS. O campeonato será o fim de uma temporada de jogos nos consoles e computadores (GALVÃO, 2019).

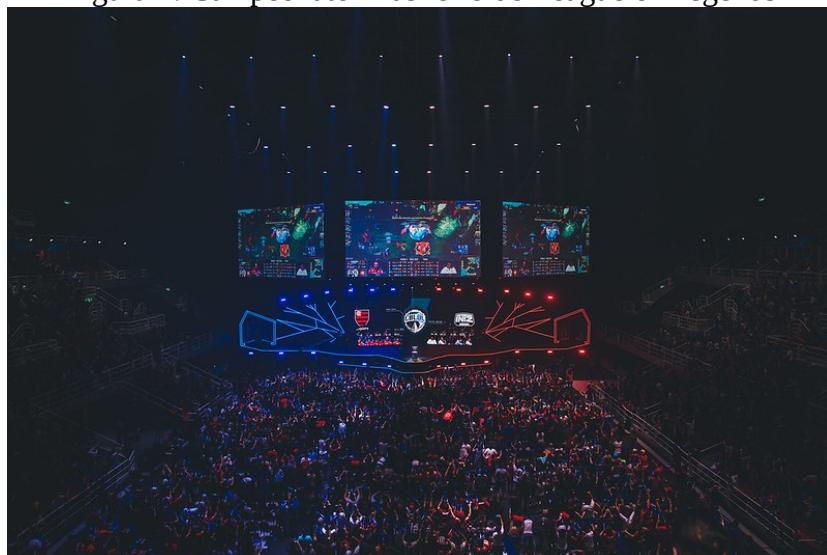
Figura 1: PUBG Global Championship (PGC) 2019



Fonte: Galvão (2019)

No Brasil, as maiores premiações ficam com os 2 jogos mais famosos, League Of Legends e Counter-Strike: Global Offensive. O Campeonato Brasileiro de League of Legends mais conhecido como CBLoL, é um dos eventos que mais atraem espectadores e batendo vários recordes no País e um público apaixonado pelo esporte (Figura 2), a competição teve início em 2012 durando até nos dias atuais, basicamente o CBLoL têm os melhores times do Brasil se enfrentando em busca de ser campeão, com o formato parecido com o campeonato Brasileiro de futebol, dividido em 2 turnos. A premiação no ano de 2019 será de R\$ 200 mil, sendo R\$ 70 mil, destinado para o primeiro lugar e R\$ 40 mil para os vice-campeões (ABREU, 2019).

Figura 2: Campeonato Brasileiro de League of Legends



Fonte: RIOT GAMES – BRASIL (2019)

Já no cenário de Counter-Strike: Global Offensive, conhecido por muitos por apenas CS, também houve campeonatos com estádio lotado e muita premiação, o Counter-Strike é um jogo popularmente conhecido nas épocas de *lan houses*, jogo de FPS em primeira pessoa que são 5 *players* contra outros 5, basicamente uma versão de polícia e ladrão onde o objetivo é claramente é o trabalho em equipe e ganhar a partida. Este ano, em 2019, ocorreu a Blast pro séries (torneio internacional de Counter-Strike: Global Offensive). O torneio reúne seis das melhores equipes do mundo em um torneio rápido de dois dias) em São Paulo (Figura 3), no ginásio do Ibirapuera, com os melhores times do mundo foi distribuído uma premiação total de US\$ 250 mil (R\$ 948 mil), sendo US\$ 125 mil (R\$ 477 mil) dados ao time campeão. O ganhador do BLAST Stand-off recebe um bônus de US\$ 20 mil (R\$ 75,8 mil) ao prêmio relativo à colocação na primeira fase (DIAS, 2019).

Figura 3: Torneio internacional de Counter-Strike: Global Offensive



Fonte: DIVULGAÇÃO/BLAST PRO SERIES (2019)

Segundo notícias vários jovens como adultos entram na carreira dos esportes eletrônicos em busca de sua profissionalizar no Brasil, influenciados por jogadores que já estão competindo internacionalmente. Atualmente, o cenário nacional está com muitas oportunidades para novos talentos, com vários tipos de campeonatos de derivados jogos, universitários também podem seguir essa carreira jogando pelo time de sua faculdade na TUES (Torneio Universitário de e-Sports) com apoio de patrocinadores como Oi, Banco do Brasil entre outras, atualmente o torneio conta com 5 modalidades de jogos, Counter-Strike:

Global Offensive, League of Legends, Pro Evolution Soccer, Clash Royale e Rainbow Six (REPÓRTER BRASIL, 2019).

3 METODOLOGIA

Neste artigo foi feita uma pesquisa bibliográfica, com base em sites, artigos e revistas *online*, com o objetivo de reunir informações e dados que serviram de base para a construção do artigo.

A pesquisa bibliográfica trata-se de uma procura sobre um referente tema, onde é feita através de buscas em livros, sites, revistas e afins, ela também pode ser considerada o primeiro passo para uma pesquisa científica.

A metodologia científica, mais do que uma disciplina, significa introduzir o discente no mundo dos procedimentos sistemáticos e racionais, base da formação tanto do estudioso quanto do profissional, pois ambos atuam, além da prática, no mundo das ideias. Podemos afirmar até: a prática nasce da concepção sobre o que deve ser realizado e qualquer tomada de decisão, fundamenta-se naquilo que se afigura como o mais lógico, racional, eficiente e eficaz (MARCONI; LAKATOS, 2003, pág.17).

Com isso, para Eva Maria Lakatos e Marina de Andrade Marconi (2003) em “Fundamentos da Metodologia Científica”, é possível identificar os fatores que são essências para uma determinada fundamentação, seja ela acadêmica ou profissional. Ainda segundo Marconi e Lakatos (2003), podemos deduzir que a metodologia vem de um caráter filosófico, onde, através de métodos, o homem buscou explicar as suas preocupações com o universo, mediante a aliança do senso comum com as explicações religiosas e de conhecimento filosófico (FRANCO; LOPES, 2017).

Segundo Marconi e Lakatos (2003), os dados apresentados em uma análise, por si só, não representam nada, é necessário que o pesquisador aprofunde os dados, através da sua interpretação, consequentemente, expondo o verdadeiro significado da pesquisa (FRANCO; LOPES, 2017).

4 ANÁLISE E DISCUSSÕES

Após realizadas as pesquisas, nota-se a estimativa de que o e-sports em geral tenha crescimento considerável nos próximos anos, pois os resultados como o da Gráfico 02

apresenta o grande potencial que há nos jogos eletrônicos, ultrapassando até algumas ligas de competições de esportes tradicionais, como a NBA (National Basketball Association).

De fato, a profissionalização no e-sports foi alavancada em solo nacional com os vários campeonatos que existem, facilitando para que os jovens talentos tenham a oportunidade de se profissionalizarem e vestirem a camisa de alguma equipe para competirem. Hoje os times profissionais já contam com estruturas como as de esportes tradicionais, com psicólogos, preparadores físicos entre outros.

O mundo dos e-sports encontra-se em crescente desenvolvimento, com altos valores em premiações, algumas em questão até ultrapassando premiações de esportes tradicionais, outro ponto analisado é que o e-sports esse ano, alcançou a marca do 1 bilhão no ano pela primeira vez no seu mercado, tendo metade desse valor por meio de seus patrocinadores.

Em comparação para com o ano passado, o público que acompanha os e-sports estimativa de que seu público passe da marca de 450 milhões no mundo todo. Outro ponto que cresce em paralelo são os números de competições existentes, sendo que como pesquisados, marcas tem criado seus próprios torneios fazendo que aumente ainda mais as competições.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após término da pesquisa, pode-se concluir que hoje em dia devido aos avanços, tornou-se mais fácil alcançar a profissionalização em esportes eletrônicos, e com tal crescimento obtidos, os times contam com a mesma estrutura de equipes de esportes tradicionais.

Eles já contam com campeonatos com premiações que até ultrapassam as de esportes tradicionais, e por conta de tamanha magnitude se tornam algo muito atrativo as marcas grandes e como os famosos citados no artigo a patrocinarem equipes em geral, criarem campeonatos etc. tudo isso devido a grande massa de público que acompanha tal segmento, e que tem um grande potencial de crescimento ao decorrer dos anos.

Os e-sports, são esportes que põem em combate jogadores, com habilidades e táticas tanto como qualquer outro esporte tradicional, onde que um time bem treinado e unido faz a total diferença.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Repórter. **Esporte eletrônico está cada vez mais profissional no Brasil.** 2019. Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/reporter-brasil/2019/03/esporte-eletronico-esta-cada-vez-mais-profissional-no-brasil>>. Acesso em: 02 nov. de 2019.

CANAL TECH. **Ronaldo Fenômeno vira dono de time de e-sports.** 2017. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/esports/ronaldo-fenomeno-vira-dono-de-time-de-esports-87752/>>. Acesso em: 13 nov. de 2019.

CORDEIRO ASSUNÇÃO, Wolnei. **A Ascensão do e-sports.** 2018. Disponível em: <<https://medium.com/tend%C3%A3ncias-digitais/a-ascens%C3%A3o-dos-esports-a70ce1d96ee5>>. Acesso em: 13 nov. de 2019.

ABREU, Victor de. **CBLOL 2019: Veja tabela de datas, times e regulamento do 2º Split.** 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/05/cblol-2019-veja-tabela-de-datas-times-e-regulamento-do-2o-split-esports.ghtml>>. Acesso em: 02 nov. de 2019.

DIAS, Rodolfo. **BLAST Pro Series SP:** guia mostra tudo sobre torneio internacional de CS:GO no Brasil. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/blast-pro-series/noticia/blast-pro-series-sp-guia-mostra-tudo-sobre-torneio-internacional-de-csgo-no-brasil.ghtml>>. Acesso em: 02 nov. de 2019.

DURAN, Fabio. **E-Sports saiba mais sobre esse mercado que só cresce no mundo.** 2019. Disponível em: <<https://hubify.com.br/blog/marketing-digital/e-sports-saiba-mais-sobre-esse-mercado-que-so-cresce-no-mundo>>. Acesso em: 13 nov. de 2019.

FURTADO, Tatiana. **De nerds à cibernetas:** O crescimento exponencial do e-Sports. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-cibernetas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em: 13 nov. de 2019.

GALVÃO, Camila. **As maiores premiações do E-Sports.** 2019. Disponível em: <<https://theshoppers.com/pt-br/fun/maiores-premiacoes-do-e-sports/>>. Acesso em: 02 nov. de 2019.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Pesquisa e fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São paulo: Atlas, 2003.

MAZZO, Matheus. **É esporte:** A evolução e o crescimento do cenário do esporte eletrônico. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c-CPzEu_I48>. Acesso em: 13 nov. de 2019.

PEZZOTTI, Renato. **E-Sports devem alcançar 450 milhões em 2019.** 2019. Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/20/esports-crescimento-mercado-campeonatos-torneios.htm>>. Acesso em: 18 out. de 2019.

QUINET, Fabio. **Celebridades que investem em e-sports.** 2019. Disponível em: <<https://blog.betway.com/pt/esports/celebridades-que-investem-em-esports/>>. Acesso em: 13 nov. de 2019.

RIBEIRO, André Carlos dos Santos. **E-Sports e suas tendências no mercado brasileiro.** 2019. Disponível em:<<https://monografias.brasilescola.uol.com.br/computacao/esports-suas-tendencias-no-mercado-brasileiro.htm>>. Acesso em: 20 out. de 2019.

SOARES, Rodrigo. **E-Sports crescer ainda mais e pareiam com NBA em espectadores únicos nos EUA.** 2019. Disponível em: <<https://uailistar.com/e-sports-crescem-ainda-mais-e-paroiam-com-nba-em-espectadores-unicos-nos-eua/>>. Acesso em: 20 out. de 2019.

SPORT TV. Pela primeira vez, mercado de eSports vai superar U\$ 1 bilhão no ano. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pela-primeira-vez-mercado-de-esports-vai-superar-1-bilhao-de-dolares-no-ano.ghhtml>>. Acesso em: 13 nov. de 2019.