



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE  
JOAQUIM VENÂNCIO

Allax Victor Pereira de Almeida

E-SPORTS: A vida dos Cyber-atletas e suas relações de trabalho

Rio de Janeiro

2018

Allax Victor Pereira de Almeida

E-SPORTS: A vida dos Cyber-atletas e suas relações de trabalho

**Trabalho de conclusão de curso apresentado à  
Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio  
– Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz)  
como requisito parcial para aprovação no  
Curso Técnico em Análises Clínicas**

**Orientador(a):** Cynthia Dias

Rio de Janeiro

2018

*Dedico esse trabalho a Deus, minha família e  
meus amigos online*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) pelo apoio institucional, a minha orientadora que me ajudou em todos os momentos que pedi, me orientando da melhor forma possível. Sem ela esse trabalho não aconteceria de forma tão bem redigida e planejada, e a Deus por ter me ajudado, dando paciência para escrever cada palavra.

*Desta terra e  
desse estrume  
nasceu esta flor  
(Machado de  
Assis)*

## RESUMO

Os videogames começaram a ganhar destaque na década de 1990 e com isso veio as competições entre os jogadores. Surgiu então o E-sport, que cresceu abundantemente nos últimos anos, com torneios grandiosos, premiações elevadas e criação de times competitivos. Assim, foi criado um termo para designar os jogadores que competem nesses torneios e campeonatos, os cyber-atletas. O contrato de trabalho entre o time e o jogador é do tipo prestação de serviço, com obrigações e protocolos que devem ser cumpridos em troca de um salário e das premiações das competições. O objetivo deste trabalho é compreender esse fenômeno do E-sport bem como suas regulações de trabalho em uma comparação com os esportes tradicionais. A justificativa para escolher este tema é um amplo contato com o mundo dos E-sports e videogames, vindo a pergunta de como é este tipo de trabalho, se é regulado por alguma empresa ou órgão público. Para obter respostas para estas dúvidas fizemos um levantamento bibliográfico junto com entrevistas que foram realizadas com os jogadores profissionais e um gestor de marketing.

**Palavras-chave:** E-sport; trabalho; jogos.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2. SURGIMENTO E CRESCIMENTO DOS E-SPORTS</b> .....	2
<b>3. COMPARAÇÃO ENTRE ESPORTES ELETRÔNICOS E TRADICIONAIS</b> .....	5
3.1 RELAÇÕES DE TRABALHO NOS ESPORTES ELETRÔNICOS E TRADICIONAIS .....	7
3.2 MÍDIA E MARKETING.....	10
3.3 SEXISMO.....	12
<b>4. ENTREVISTAS</b> .....	20
4.1 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS.....	20
4.1.1 Cotidiano como jogador de E-sport.....	20
4.1.2 Trabalho e regulamentação do E-sport.....	21
4.1.3 Mídia e patrocínio.....	24
4.1.4 Sexismo.....	25
<b>5. CONCLUSÃO</b> .....	27
<b>APÊNDICE A – Roteiro inicial das entrevistas</b> .....	29
<b>APÊNDICE B - Transcrição da entrevista com André</b> .....	30
<b>APÊNDICE C – Transcrição da entrevista com Felipe</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	52

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mais pessoas assistem GVC (conteúdo de videogames em vídeo, em inglês) do que HBO, Netflix, ESPN e Hulu combinadas .....	10
Figura 2 - Comentário sexista num fórum de League of Legends .....	14
Figura 3 - Representações de mulheres submissas aos homens nos jogos .....	15
Figura 4 - Exemplo de hipersexualização .....	16
Figura 5 - Design original da personagem .....	17
Figura 6 - Jogador remonta o design de wallpaper .....	18

## 1. INTRODUÇÃO

“E-sport” é o termo que descreve competições profissionais de jogos eletrônicos, criado no final da década de 1990 (KAZUO, 2014). A partir deste ponto, o uso do termo foi crescendo cada vez mais devido, principalmente, ao aumento do público, criações de times e a multiplicação dos valores das premiações. Atualmente, há campeonatos, organizados pelas próprias desenvolvedoras, que são amplamente disputados por times profissionais, havendo milhões de espectadores nos jogos decisivos. Por exemplo, a partida da final do campeonato mundial de League of Legends, um dos jogos mais populares atualmente, contou com cerca de 36 milhões de telespectadores em 2015. Em comparação, cerca de 20 milhões de pessoas assistiram ao sexto jogo das finais da liga de basquete americana NBA, realizado em junho, o maior número de espectadores desde os tempos áureos de Michael Jordan (UOL, 2015). Em comparação ao Brasil, o mesmo jogo de computador levou cerca de 12 mil pessoas a lotarem o estádio Allianz Parque no ano de 2015 em São Paulo, no qual o time brasileiro Pain Gaming levou o prêmio de R\$ 60 mil (ARAUJO, 2016). Conseqüentemente, o E-sport vem atraindo os jogadores amadores que sonham um dia em serem profissionais por amor a este ramo.

Diante desse avanço e regularização do cenário competitivo de E-Sport, escolhi este tema, pois tenho interesse em jogos eletrônicos. Desde minha infância sempre joguei algum *game*, *Role-playing game* (RPG), *Multiplayer online battle arena* (MOBA), *First-Person Shooter* (FPS) e etc.

Com o crescimento da mídia e de patrocínios, jogadores de esporte eletrônico, chamados de cyber-atletas, ganham salários elevados: o mais bem pago do mundo ganha em torno de US\$ 317.610,95 anuais (MONTEIRO, 2014). Devido à intensificação das propagandas feitas pelas produtoras de jogos, a visão em relação aos videogames e competições esportivas foi sendo modificada, obtendo inclusive espaço exclusivo em sites sobre esportes tradicionais. Com tamanha proporção, competições foram transmitidas em canais clássicos de esporte como a SporTV e a ESPN (KAZUO, 2014). Em 2016, foi feito um dos primeiros programas sócio torcedor do mundo em E-sports, criado por um time brasileiro de League of Legends, apresentando um programa semelhante ao dos esportes tradicionais, com um sistema de vantagens em compras de produtos do time.

Os torneios e campeonatos realizados ao redor do mundo são organizados, na maioria dos casos, pelas produtoras dos jogos que estão sendo disputados. Esses torneios tem maior visibilidade devido a intensidade de anúncios e notícias feitos dentro dos jogos. O prêmio que

é dado para o vencedor do torneio é obtido através da renda do jogo. Porém, recentemente tem havido jogos em que os jogadores podem ajudar a aumentar o valor do prêmio fazendo compras de itens exclusivos que jamais estarão disponíveis depois do campeonato, como ocorreu no MOBA chamado “Smite”, no qual se criou um evento em que vendia aparências de personagens que depois do campeonato não estariam mais disponíveis em compras diretas (MASTER, 2014).

Jogadores profissionais dos jogos mais populares moram em *gaming houses*, termo utilizado para uma casa formada por um time para que os jogadores possam morar e treinar suas estratégias juntos. Isso acontece por que os cyber-atletas estão localizados em estados diferentes. A *gaming house* é construída pelo time profissional e tem alto custo. Além disso, questões de ordem prática como vistos de trabalho para jogadores de outros países ou a rígida legislação brasileira referente a menores de idade são outros empecilhos (GALDINO, 2015).

À vista disso, o objetivo geral deste trabalho foi estudar a vida cotidiana dos cyber-atletas em geral, incluindo a motivação deles para continuar a seguir essa carreira e as relações de trabalho existentes. Os objetivos específicos foram comparar os esportes eletrônicos e tradicionais, discutir as relações entre lazer e trabalho, entender como funciona a contratação e a regulamentação desse tipo de trabalho, como a mídia se insere nesse meio, investigar o sexismo nos jogos e como interfere nas relações de trabalho.

A metodologia desta monografia fundamentou-se em levantamentos bibliográficos sobre o tema, ou seja, a vida dos cyber-atletas e suas relações de trabalhos. Foram realizadas pesquisas de dados em matérias de sites, jornais, artigos, teses e dissertações. Foram realizadas entrevistas com um jogador profissional e com um gestor de marketing esportivo com questões abertas, a fim de atingir o objetivo da pesquisa.

## 2. SURGIMENTO E CRESCIMENTO DOS E-SPORTS

E-sports, como muitos pensam, não são jogos simuladores de esportes, como FIFA, uma série de jogos eletrônicos de futebol, ou UFC, que apresenta lutas. E-sports são, basicamente, jogos eletrônicos que são disputados de maneira competitiva, englobando todo tipo de jogo como FPS (jogos de tiro em primeira pessoa), MOBA (arena de batalha multijogador online) e etc.

Os arcades foram a vanguarda dos E-sports. Um dos recursos essenciais para a criação do E-sports nos arcades foi um placar que gravava a pontuação dos melhores jogadores, o que contribuiu para a competitividade de ser o melhor do ranking. Essa época da década de 80 foi chamada de época de ouro, porque foram criadas várias casas de fliperamas, se popularizando o arcade. Criou-se também uma organização chamada Twin Galaxies que mantinha registro dos recordes de cada videogame. Em 1983, foi organizado o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames” assim criando notoriedade dos recordes, sendo publicados até no Guinness. Os jogadores de videogames com os melhores recordes ganhavam fama e status de celebridade, sendo publicadas matérias sobre esses jovens em revistas famosas como a *Times* (PEREIRA, 2014).

Embora os arcades tenham sua responsabilidade pela popularização dos jogos eletrônicos e das competições, foi somente com a popularização dos computadores e da internet que os jogadores começaram a se organizar. O jogo fundamental no cenário competitivo foi Doom, lançado em 1993, que popularizou o gênero FPS. A plataforma DWANGO (*Dial-up Wide Area Network Gaming Operation*<sup>1</sup>) permitia aos jovens se conectar e jogar juntos. Um dos sucessores de Doom foi Quake, lançado em 1996 pela mesma empresa, o jogo principal de um dos primeiros encontros presenciais entre jogadores competitivos. O próprio jogo tinha uma funcionalidade de se conectar online e jogar em modo *multiplayer* (vários jogadores), assim, dispensando um software à parte para jogar online, facilitando mais a conexão entre os jogadores que são leigos no assunto de fazer procedimentos complicados de softwares (PEREIRA, 2014).

Com isso, as organizações de jogadores interessados em competir de uma maneira mais profissional e organizada deram origem a formação de várias ligas online, se enxergando como profissionais. A liga mais famosa da época era a *Cyberathlete Professional League* (CPL), criada em 1997, com o objetivo de “expor grandes marcas de tecnologia através de um

---

<sup>1</sup> Operação de acesso à rede de área ampla de acesso telefónico

ambiente de jogos atrativo tanto para os jogadores quanto para as empresas”, de imediato mostrando a relação entre as empresas de tecnologia e o mercado de jogos, sendo um dos principais tipos de patrocínio no E-sport. O primeiro evento foi em 1997, com um único campeonato do jogo Quake I. No ano seguinte, o evento distribuiu 15 mil dólares em dinheiro e em 2000, alcançou 100 mil dólares. O vencedor do torneio Quake 3 recebeu 40 mil Dólares. Em 2008, a CPL encerrou suas atividades depois de realizar eventos em vários países (PEREIRA, 2014).

Aproveitando a onda que tinha surgido das competições, surgiram outros campeonatos nesse mesmo período, como a *World Cyber Game* (WCG), realizado na Coreia do Sul, distribuindo 150 mil dólares, contando com 174 participantes de 17 países no ano de 2000. A WCG foi realizada anualmente até o encerramento de suas atividades em 2013. Ao todo foram mais de 40 eventos diferentes que repartiram 4.3 milhões de dólares. Outra competição com uma grande fama até os dias atuais é o *Major League Gaming* (MLG), criada em 2002 com os moldes similares ao da CPL. Mesmo com essas grandes premiações para este tipo de competição, muitos dos jogadores não recebiam pelos torneios que ganhavam, pois, algumas organizações, como a CPL desviavam o dinheiro da inscrição dos torneios e dos patrocinadores. Em 1994, a empresa Blizzard, mesma produtora de *World of Warcraft*, lançou o jogo *Warcraft Orc and Humans*, um dos primeiros jogos com o gênero RTS (*Real-time strategy*, que em português significa estratégia em tempo real). O sucesso foi tão grande que possibilitou lançar continuações, e em 1998, lançou o jogo *Starcraft*, também do gênero RTS, que se tornou fenômeno na Coreia do Sul (PEREIRA, 2014).

Apesar dos grandes avanços dos esportes eletrônicos no século XX, com grandes eventos e altas premiações na época, foi somente em 2009 que ocorreu um aumento extraordinário nos números de audiência, jogadores, equipes profissionais e mídia especializada, apresentando o cenário que vemos hoje. Esses números são devido a uma cultura digital crescente nos últimos anos, e destacam-se 3 jogos na época: Dota 2, League of Legends e Starcraft 2, os jogos que mais premiaram seus jogadores profissionais (E-SPORTS EARNINGS, 2014), se tornando também os mais famosos no mundo *gamer*. A soma das premiações totais destes 3 jogos (cerca de 56 milhões de dólares) compõe mais de 50% de toda a premiação envolvida em torneios de e-sports desde Quake III (PEREIRA, 2014).

Atualmente, o primeiro lugar em premiações pertence ao Dota 2, distribuindo mais de 130 milhões de dólares somando todas as premiações de suas competições, sendo maior do que a soma do segundo e terceiro lugar do ranking, um dos maiores torneios de ténis do

mundo, distribuiu US\$ 50,4 milhões em prêmios. A maior premiação de uma das modalidades mais tradicionais do mundo, porém, perde ao ser colocada ao lado de Dota 2. Em junho, o torneio *The International*, a disputa anual de Dota 2, pagou US\$ 24,7 milhões em premiação. A equipe vencedora, TeamLiquid, dividiu US\$ 10,8 milhões entre seus participantes. Cada um dos cinco campeões desse jogo de estratégia em tempo real ficou com US\$ 2,2 milhões (MOREIRA, 2017).

### **3. COMPARAÇÃO ENTRE ESPORTES ELETRÔNICOS E TRADICIONAIS**

Caracterizarmos o que é esporte é uma decisão arbitrária, cada um caracteriza de um modo independente. Sociólogos consideram o esporte como caracterização de alguma forma de competição que ocorre em condições formais e organizadas (BARBANTI, 2006), o que validaria o conceito de E-Sport ser considerado um esporte, pois apresenta regras e regulamentos em seus campeonatos e torneios, se assemelhando aos esportes tradicionais. As regras da atividade são padronizadas, significando que elas não são simplesmente o produto de um grupo que se reúne informalmente e não são apenas expressões espontâneas de interesses e preocupações individuais. No esporte, as regras do jogo definem um conjunto de procedimentos com guias e restrições (BARBANTI, 2006). Dessa mesma forma, no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), existem regras rigorosas, como em qualquer outro esporte comum, tanto que há punição se não forem cumpridas. Em 2015, um exemplo foi o caso do jogador profissional de League of Legends Caio Almeida, conhecido como Loop, que foi punido, de acordo com a regra do CBLol, junto com o time brasileiro Pain Gaming, por ter sido contratado irregularmente (PHSUMAN, 2015).

A Lei Pelé, que regulamenta os esportes no Brasil, no artigo 3º, classifica a natureza e a finalidade do desporto e diz que ele pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações: I-Desporto educacional, praticados nas escolas, evitando-se a seletividade e a hipercompetitividade, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer; II-Desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente; III-Desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações (BRASIL, 1998). O E-sport pode ser incluído no item III, mesmo que a atividade física não seja praticada pelos jogadores, porque não fala nada sobre atividades físicas, podemos identificar outros elementos que caracterizam a modalidade como um esporte, como é o caso da presença de regras claras, tanto em relação ao jogo em si quanto a como será realizada a disputa. Soma-se a isso a presença do caráter competitivo, no qual os jogadores se dividem em equipes (individuais ou não) para derrotar o adversário, concentrados nas decisões estratégicas para que alcancem suas melhores performances.

Porém, de acordo com a advogada especialista em Direito Desportivo Daniela Vendramini, para que um cenário esportivo seja desenvolvido, não é necessário o reconhecimento da Lei Pelé. Na verdade, a modalidade pode organizar e promover as competições de forma privada, ou seja, por meio de contratos. O modelo norte-americano, que funciona de forma privada, se desenvolveu a partir da autonomia das organizações das principais competições (fundamentalmente as ligas profissionais) que desenvolvem suas atividades sem grandes limitações das normas jurídicas a qualquer entidade dessa natureza. Um exemplo disso é a liga de basquete dos Estados Unidos, a NBA. Ela é uma organização com fins lucrativos, resultado da associação de empresários que adquirem franquias e são geridas por dirigentes profissionais. Desse modo, as idealizadoras dos campeonatos, em conjunto com as equipes profissionais e empresas envolvidas no setor poderiam organizar as competições e torná-las atrativas ao público e investidores para que o cenário possa se fortalecer sem se adequar à Lei Pelé (VENDRAMINI, 2017).

Barbanti (2006) diz que “O fenômeno esporte envolve uma atividade física competitiva que é institucionalizada”, ou seja, a necessidade de haver órgãos reguladores desse jogo. Porém como não há atividade física nos jogos eletrônicos, estes poderiam não ser considerados esportes, contudo, atualmente, a Confederação Brasileira de Xadrez está vinculada ao comitê olímpico brasileiro, sendo considerado um esporte apesar de não envolver atividade física convencional. Os E-sports podem ser considerados um esporte como futebol, vôlei basquete etc., pois há entidades reguladoras, como o caso da Coréia do Sul, onde há apoio através do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo (PEREIRA, 2014). A questão pode ser vista como um jogo de interesses, pois surge a questão de que porque algumas atividades são consideradas esportes e outra não? E essa pergunta pode ser respondida de acordo com o público que é atraído por certas atividades, o que atrai mais telespectadores atrai também dinheiro, logo, recebe uma atenção especial essa atividade, sendo classificada como esporte e se profissionalizando. É o que está ocorrendo no E-sport atualmente.

Frente à profissionalização do esporte, tanto os eletrônicos como os tradicionais, Vinnai apud Pires (1998) afirma que,

A lógica do aparato de produção do modo capitalista funda-se em categorias que podem ser aprendidas e treinadas no esporte: maximização do rendimento, minimização dos gastos, adequação do homem à função (coisificação) etc.

De início, podemos obter uma visão de como atleta deve se manter na equipe, sempre oferecendo o melhor de si e diminuindo o tempo para o “desnecessário”, como as horas vagas. Se não houver tal sacrifício, pode ser demitido do time, podendo ser comparado com a vida de um operário que está constantemente trabalhando.

O treino é prioridade no esporte, por causa do processo de repetição que torna eficazes as táticas que serão usadas num torneio. Comparando com o operário, quanto mais automático, rápido e eficaz o exercício do trabalho, melhor será seu rendimento e menores serão as suas chances de ser despedido. Portanto, com a priorização no rendimento nos esportes em geral, traz também uma alta competitividade entre os jogadores de serem os melhores para continuar no ambiente dos esportes. Em consequência da profissionalização do esporte, o mundo do esporte e do trabalho tornam-se um só (PIRES, 1998), transmitindo para os torcedores, entretanto, a ideia de que o esporte é um evento diferente do âmbito do trabalho.

### 3.1 RELAÇÕES DE TRABALHO NOS ESPORTES ELETRÔNICOS E TRADICIONAIS

No Brasil, no âmbito dos esportes tradicionais em nível profissional, a lei primordial para a regulação dos esportes nacionais, principalmente o futebol, é a lei 9.615/98, chamada de Lei Pelé. Ela determina o prazo de permanência do jogador no clube, não podendo ser menor que três meses e maior que cinco anos, a idade mínima para um jogador ser contratado profissionalmente por um clube e impedindo os clubes decidirem o futuro do jogador, sendo feita por empresários privados dos atletas.

No ano de 2017, a Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados aprovou Projeto de Lei (PL) 5840/16, que reconhece os jogos de pôquer, xadrez e damas como esportes a serem inseridos no Calendário Esportivo Nacional do Ministério dos Esportes, com a finalidade de não haver superposição de eventos importantes em datas e locais coincidentes. Segundo os autores do Projeto de Lei, Marco Antônio Cabral e Mariana Carvalho, “a regulamentação dessas modalidades trará mais confiança e credibilidade atraindo investidores e estimulando a formação de novos atletas, de forma que seja possível a criação de ligas profissionais” (BRASIL, 2017).

Em outubro de 2017, o senador Roberto Rocha produziu o Projeto de Lei do Senado nº 383/2017, que de acordo com a mesma:

Define como 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*<sup>2</sup>, o *knockout systems*<sup>3</sup>, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Na avaliação do senador, a regulamentação por meio de lei oferecerá oportunidades para o crescimento da atividade e colocará os seus praticantes em igualdade com os atletas de outras modalidades. Além disso, explica ele, a regulamentação é necessária para que não haja “desvirtuamento” dos E-sports no seu caráter inclusivo e comunitário. Outra medida do projeto de lei é instituir o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado todos os anos em 27 de junho. O dia escolhido é o aniversário de fundação da Atari, companhia americana pioneira na criação e comercialização de videogames (DA REDAÇÃO, 2017). Além deste Projeto de lei, não existe nenhuma outra lei que regulamenta o E-sport no Brasil, não recebendo estímulo do governo para esse novo tipo de competição.

Comparando com a Coreia do Sul, o E-sport possui apoio do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo a organização não governamental reguladora, a Korean e-Sports Association, a KeSPA (PEREIRA, 2014) e em 2015 foi vinculado ao Comitê Olímpico Coreano. Esse crescimento de status na Coreia foi devido à desregulamentação do setor de telecomunicações sul-coreano, realizado no meio da década de 90. Dando um rápido crescimento na infraestrutura de banda larga no país, que abriu espaço para o surgimento de novos conteúdos como televisão digital e jogos online. Esses fatores locais, somados com a facilidade de conexão entre jogadores facilitada resultaram no status de celebridades similar ao de atletas profissionais de esportes tradicionais. A organização KeSPA, é responsável por organizar e promover eventos, monitorar atos infracionais cibernéticos e supervisionar condições de trabalho dos cyber-atletas (AZEVEDO, 2014). Em 2016, foi aprovada no parlamento coreano uma emenda na Lei de Promoção da Indústria de Jogos. Com base nessa lei, a fabricação e distribuição de programas de trapaças, chamados de *cheats*, que não sejam permitidos pela empresa do jogo e que não tenham aderido aos seus Termos de Serviço será agora diretamente ilegal. A penalidade deste crime será de até cinco anos de prisão ou pagamento de uma multa de U\$ 43.000 (STEINER, 2016). Contudo, qualquer modificação nos jogos seria considerada crime, entretanto, existem modificações que não são para trapaça, que são chamados popularmente de *MODs* (modificação). Essas modificações são alterações no conteúdo do jogo, mudando aparências de personagens ou adicionando conteúdo exclusivo, essas modificações são feitas geralmente por fãs de jogos, sem qualquer vínculo

---

<sup>2</sup> Competição em que a equipe enfrenta todas as outras equipes por vez

<sup>3</sup> Competição de eliminação rápida, conhecida como “mata-mata”

com a desenvolvedora do jogo, muitos *MODs* criaram jogos famosos que são conhecidos hoje em dia, como League of Legends e CS:GO. A lei não apresenta distinção entre essas modificações, a lei é importante para coibir os atos infracionais, mas pessoas inocentes podem ser presas.

No E-sport, assim como nos esportes tradicionais, há também contratações de jogadores estrangeiros. Em 2013, o governo dos Estados Unidos passou a reconhecer jogadores de League of Legends como atletas profissionais, iniciando emissão de vistos aos cyber-atletas, do mesmo molde dos jogadores profissionais de outros esportes (G1, 2013). No Brasil, o primeiro caso de visto para um jogador de E-sport emitido foi em 2015, para um jogador francês de League of Legends, obtendo os status legal como “jogador profissional de jogos eletrônicos” (GUSTAVO, 2015). A importância desse visto é colossal, pois assim como acontece nos esportes tradicionais, será mais simples contratar um jogador estrangeiro sem o risco de ser deportado.

Em novembro de 2017, o Flamengo, mais um time tradicional de esporte profissional, anuncia seu departamento de esporte eletrônico. Não é a primeira vez que isso ocorre, e o pontapé inicial dessa história foi dada pelo clube brasileiro de futebol Santos com um time de League of Legends, que permanece ativa até hoje. Outro clube também que investiu no e-sport foi o clube Remo, porém a parceria já se encerrou. Outro exemplo são os times Goiás e Atlético Paranaense, que possuem jogadores de FIFA. Porém o Flamengo abre portas para uma nova ideia que tem surgido, o *gaming office*. Essa ideia caracteriza ainda mais o e-sport como sendo uma forma de trabalho, pois funciona diferente do habitual no mundo do E-Sport, que é a *gaming house*, no qual os jogadores moram e treinam no mesmo local. Neste caso do *gaming office* do Flamengo, os jogadores terão um centro de treinamento, mas não vão morar no local de treino, como o modelo de *gaming house*, e os cyber-atletas terão carga horária a cumprir (TEIXEIRA, 2017). Em virtude disso, o fato também se aproxima do modo tradicional feito nos times de futebol, no qual possuem campo de treinamento, os chamados CT's, que o jogador irá apenas para treinar e jogar e não morando ali.

Outro tema que é importante é a aposentadoria, para onde vão e o que fazem os ex-jogadores de e-sport quando encerram suas carreiras como jogadores. Alguns continuam no meio, sendo treinadores de times da elite como o caso de Gabriel ‘MIT’ Souza, atual técnico do Flamengo E-Sport, ou como comentaristas e narradores de jogos. Contudo, aonde estão os jogadores que não prosseguiram nesse mundo? Na totalidade, a maioria estão em faculdades e não pensam em voltar a jogar profissionalmente, alguns expõem que é um mundo arriscado mesmo com o cenário atual progredindo

e que não queriam levar isso como uma profissão, como dizem os ex-jogadores Fábio ‘Venon’ Guimarães e Eulio ‘Korvac’ Rudá (SET, 2015).

### 3.2 MÍDIA E MARKETING

Antes da popularização do E-sport no Brasil, a mídia não o reconhecia como um esporte comum, havendo preconceito com os videogames. Em uma reportagem da emissora de televisão SPORTV<sup>4</sup> em 2013, os repórteres ridicularizaram os cyber-atletas questionando seu status de atletas. Contudo, atualmente, a mesma emissora transmite jogos de League of Legends e Counter-Strike e também possui em seu site na internet uma coluna especial apenas para *games*.

Segundo Pires (1998),

Quanto mais se aumenta a necessidade de financiamento do esporte, mais profissionais especializados entram no mercado e maior precisa ser a capacidade de difusão do veículo de venda deste esporte (a televisão). Com auxílio da tecnologia posta a serviço do capital, criam-se as redes internacionais de televisão a cabo e por satélite, que se especializam neste novo segmento de mercado. Para não ficarem fora da disputa pelo consumidor, as redes convencionais se obrigam a abrir maiores espaços para os noticiários esportivos em suas grades de programação, gerando uma gigantesca cobertura internacional do esporte e atraindo novos investimentos. (p.31)

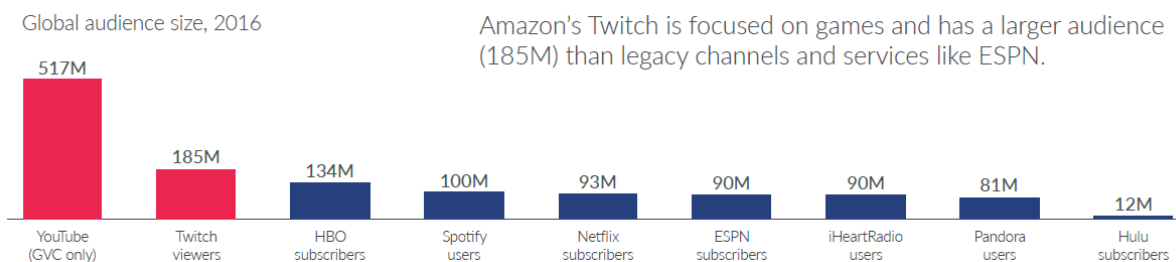


Figura 1 - Mais pessoas assistem GVC (conteúdo de videogames em vídeo, em inglês) do que HBO, Netflix, ESPN e Hulu combinadas

Fonte: <https://www.superdataresearch.com/market-data/gaming-video-content/>

É o que está ocorrendo com o E-sport. Com o forte aumento do interesse da população em jogar e assistir o e-sport, maior será a mídia divulgando tal esporte. Por exemplo: imagine que esteja passando em um Canal A uma novela e no Canal B um programa sobre esporte, se a população inteira se interessa mais por esporte do que por novela, claramente o Canal B terá mais visibilidade naquele horário e também haverá mais merchandising querendo divulgar seu produto. Logo, o canal B terá mais dinheiro que o canal A. O canal A, então, terá também que

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pSR-UIO63xk>

criar um programa de esportes para competir com o canal B naquele horário para ter mais dinheiro através do merchandising. A popularização dos E-Sport “força” os meios midiáticos tradicionais - como televisão – a se adequarem a essa nova fonte de obter-se lucro, já que, se não mudarem, perderão o público consumidor para a concorrência, logo perderão dinheiro.

Vale ressaltar outra questão que emerge com o merchandising. Ele é tão forte nos esportes que regras de jogos são modificadas para eliminar a demora de uma partida e pausas estratégicas são adicionadas para passar propagandas. Até mesmo durante as transmissões dos jogos existem os comerciais e, nos jogos de futebol, há letreiros, no campo, voltados para as câmeras. Durante as transmissões de jogos via *live stream* (uma espécie de plataforma via internet que faz transmissão ao vivo de tudo que o dono do canal quiser, também usada fortemente para transmitir diversas partidas competitivas de jogos eletrônicos), antes de começar, durante e no final dos jogos há diversas propagandas de produtos de informática – porque como é voltado para um público que tem notório interesse sobre essa área. Apesar de apelar para o consumidor e por vezes gerar uma experiência desagradável para este, o apoio financeiro através desses merchandisings é importante para as transmissões se profissionalizarem mais (comprar um microfone de boa qualidade, uma internet melhor para o serviço de *streaming*, alugar espaços para ocorrer eventos e campeonatos presenciais).

Um fator que vem crescendo no mundo do E-sport de maneira similar aos dos esportes tradicionais é a transformação de um jogador em um astro do esporte. De acordo com estudiosos na área de propaganda em esportes, ao logo da história, os astros foram atrações principais para conquistar e manter a atenção dos torcedores. Esse aspecto é interessante, pois quanto mais um jogador fica famoso, mais ele rende dinheiro em publicidade e propaganda, e ainda aumenta o público ouvinte. Logo, a transformação do atleta em uma marca por meio da publicidade faz parte de um processo de comoditização da vida rotineira do atleta, transformando-o em um produto a ser consumido pelo público junto com os produtos que está associado (PEREIRA, 2014). Um exemplo deste caso é o ex-jogador de basquete Michael Jordan, que se associou com a famosa marca de materiais esportivos Nike 1984, transformando em um grande astro global, celebridade e marca (SMART apud PEREIRA, 2005). Da mesma forma que ocorreu no E-sport, os jogadores mais habilidosos e destacados são convidados a participar de comerciais de grandes marcas de produtos de informática, como a equipe Pain Gaming que fez comerciais no seu canal do Youtube para a SanDisk, patrocinadora do time.

Diante dessa elevação de status de jogador para celebridade, os próprios jogadores têm se aproveitado disso. Como David Beckham fez lançando uma marca de uísque em 2014 (PEREIRA, 2014), Felipe “brTT” Gonçalves também fez. O jogador de League of Legends e porventura o mais famoso, foi co-fundador de uma marca de roupas e acessórios, a Rexeita, fazendo alusão ao bordão que o atleta fala constantemente

### 3.3 SEXISMO

Sexismo é um termo utilizado para referir a atitude de discriminação fundamentada pelas características sexuais dos indivíduos.

A questão do sexismo nos esportes é recorrente, e reflete as relações de gênero hegemônicas. Não é algo surpreendente de se observar que mulheres são segregadas dos esportes e recebem valores de premiações inferiores às do esporte masculino. Por exemplo, o time brasileiro vencedor da Liga Mundial de Vôlei feminino de 2016 recebeu um prêmio no valor de 200 mil dólares, valor esse cinco vezes menor do que o recebido pelo primeiro lugar da Liga Mundial masculina (PUBLICA, 2016). Em geral, as empresas alegam que o motivo é a lei da oferta e da demanda, e que é mais lucrativo investir no esporte masculino do que no feminino por questão de público. Porém, será que as mulheres tem as mesmas oportunidades de ingressarem no âmbito esportivo? Da mesma forma, por que será que o esporte masculino gera maior lucro que o feminino? Porque o público prefere assistir homens do que mulheres? Em 1941, um decreto de lei nº 3199/41 entrou em vigência e no art. 54 afirmava que,

Às mulheres não se permitirá a prática de desportos incompatíveis com as condições de sua natureza, devendo, para este efeito, o Conselho Nacional de Desportos baixar as necessárias instruções às entidades desportivas do país.

Depois de 24 anos da lei, surge uma deliberação do Conselho Nacional de Desportos delimitando a linha que separava o esporte feminino no Brasil (BRASIL, 2017), dizendo:

Não é permitida [à mulher] a prática de lutas de qualquer natureza, do futebol, futebol de salão, futebol de praia, polo aquático, polo, rugby, halterofilismo e baseball.

Logo, a mulher não podia exercer esportes que não são de sua “natureza” que naquela época resumia-se a ser bela, recatada e do lar. Portanto podemos entender um dos porquês de as mulheres terem uma participação restrita nos esportes até hoje na nossa sociedade. A lei e a deliberação vigoraram até a década de 1970 (BRASIL, 2017).

No mundo dos jogos eletrônicos, de acordo com uma pesquisa realizada pela agência de tecnologia interativa Sioux, cerca de 52,6% dos jogadores são mulheres (G1, 2016) e 6 em cada 10 mulheres se dizem jogadoras casuais (G1, 2017). No E-sport, apesar de não haver

legislação semelhante, por que não se vê esse público feminino em competições? Uma das respostas é o assédio praticado por parte dos jogadores masculinos: vários casos de sexismo foram vivenciados pelas jogadoras profissionais. A falta de respeito com as mulheres é tão grande que elas procuram criar personagens dentro dos jogos com nomes masculinos ou unissex para não serem reconhecidas por outras pessoas como mulher. De acordo com Júlia Gandra Neves, fundadora do Rexeita Elas, grupo e página de Facebook que busca igualdade de gênero na comunidade do E-sport:

Ser mulher nos games é estar disposta a se defender a qualquer nova partida simplesmente por ter nascido mulher. Ser mulher nos games é estar preparada para nunca ser recebida de um jeito natural, é estar sempre nos extremos, sendo sexualizada ou rejeitada. (In: SPESSATO, 2017)

Em 2016, ocorreu um caso de assédio em que um técnico da equipe feminina The Pink Storm pedia fotos íntimas para candidatas à uma vaga no time. Depois da descoberta, a equipe brasileira feminina o demitiu. Outro caso que ocorreu com o mesmo jogo foi que uma organização chamada New Revenge e-Sports recusou-se aceitar um time misto (composto por homens e mulheres) para patrociná-lo, afirmando existir uma lei nos esportes eletrônicos que não permitia time misto em campeonatos, o que é uma informação totalmente falsa e desmentida pela própria empresa do jogo. Diante dessa atitude, a empresa resolveu banir a organização de todos os eventos oficiais (GUTIERREZ, 2016).



Figura 2 - Comentário sexista num fórum de League of Legends

Fonte: <https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/taverna-do-gragas/93xmQReE-porque-naeo-vejo-equipe-profissional-feminina-de-league-of-legends>

Como vemos na figura 3, a crítica a um time feminino seria o temperamento “explosivo” das mulheres em dias de tensão pré-menstrual (TPM). Entretanto, jogadores sempre “dão *rage*” (momento em que o jogador fica furioso e começa a ofender as pessoas) e ninguém acha uma coisa absurda, e até fazem *memes* (imagens ou vídeos virais que circulam pela internet) rindo dessa situação, como é o caso do ex-jogador profissional e atual *streamer* apelidado de Hastad. Esse *streamer* sempre fica furioso em jogos que acontece algo que ele não gosta, sendo transmitidos esses momentos de fúria ao vivo online. Os telespectadores, ao invés de responder da mesma forma que esse jogador da figura 3, riem da situação.

Outros casos que ocorrem que podemos considerar como sexistas é a falta de personagens protagonistas femininas em jogos. A mulher sempre foi representada nos meios midiáticos, como cinema e televisão, como uma pessoa indefesa que precisa de ajuda de um homem para salvá-la, como os filmes de princesas da Disney, ou como uma atriz coadjuvante auxiliando o homem. Assim como ocorre no mundo das artes, no mundo dos *games* não é

diferente. Segundo Foster & Eco apud Mungioli (2014), os sujeitos femininos nos jogos são uma espécie de “bonecas vivas”, não possuindo traços de personalidades ou motivações profundas. Um exemplo disso é a personagem do mundo do jogo *Super Mario Bros.*, no qual sempre é sequestrada e espera a ajuda de um homem, reforçando a ideia de uma “donzela em perigo”. Outro exemplo é a franquia de jogos *The Legend of Zelda*, no qual a princesa Zelda, que dá nome ao título do jogo, sempre requisita a ajuda de Link para ajudá-la em um problema em seu reino, e você joga somente com ele no jogo. Quando não aparecem nessa situação de perigo, requerindo ajuda de um homem, as personagens femininas aparecem como suporte para os protagonistas homens, ajudando-os na trama dos jogos. A título de exemplo são Ada Wong (*Resident Evil*) e Saria (*The Legend of Zelda*), que seriam imagens fortes de mulheres se não fossem por sua história ser totalmente apoiada nos protagonistas.



Figura 3 - Representações de mulheres submissas aos homens nos jogos  
Fonte: <http://www.gameblast.com.br/2015/04/genero-feminino-videogames.html>

Outra questão constante no universo dos jogos é hipersexualização das personagens femininas. Quando finalmente aparecem no protagonismo, em alguns jogos elas são representadas de maneira estereotipada. Muitos jogos MMORPG (sigla para Jogo de interpretação de personagens multiplayer massivo online, em inglês) apresentam seus personagens masculinos com armaduras pesadas e cobrindo todo o corpo, enquanto os femininos aparecem com decotes, armaduras que parecem roupas íntimas e corpo de “padrão” totalmente impossível para a realidade, como acontece com a famosa boneca Barbie. De acordo com um infográfico, as medidas da boneca seriam impossíveis para as mulheres, só para ela existir o seu abdômen só teria espaço para metade de um rim (OGLOBO, 2013). Segundo Burgess apud Izukawa (2015),

O termo “modelo de beleza irreal” faz referência a tipos físicos pouco apropriados para a ação a que as personagens se propunham. Enquanto para personagens homens envolvidos em games de ação, os músculos e combates que compõe o *gameplay* fazem sentido, para as personagens mulheres, seios grandes ou roupas reveladoras, não são condizentes para o combate, pelo contrário, atrapalham. (p.24)



Figura 4 - Exemplo de hipersexualização

Fonte: <http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

Um dos casos que se mais destacam nesse âmbito é o da franquia de jogos *Tomb Raider*, no qual apresenta uma personagem chamada Lara Croft. Ela é forte, independente, inteligente e aventureira, nos jogos ela não apresenta pares românticos e é considerada uma heroína. Contudo, ela também apresenta seus defeitos sexistas, suas medidas de corpo são parecidas com a da Barbie: com seios fartos, roupas coladas e curtas. Seria uma representatividade ou uma forma apelativa de vender mais? Segundo o 1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizado em 2014, a cada 20 pessoas que trabalham com programação de jogos no Brasil, somente três são mulheres. (LIPPE, GUERRA, AZEVEDO, 2016). Conclui-se que, em sua totalidade, os jogos são criados por homens e é direcionado ao olhar deles acerca da mulher.

Com o recente crescimento do movimento feminista no mundo, o aumento da facilidade de expor suas opiniões na internet e criar repercussão, alguns jogos foram deixando a temática de mulher como um objeto a ser sexualizado e criando personagens fora do “padrão de beleza” da sociedade. Em 2016, o jogo *League of Legends* lançou uma campeã que não era sexualizada e “bonita”. O designer da personagem diz que a maioria respondeu de forma positiva, porém houve pessoas que receberam de forma negativa e hostil, falando que

ela era feia, que seu nariz era horrível, pois era largo. Teve pessoas que refizeram o designer de *wallpaper* dela afinando o seu nariz, boca e sobrancelha (HERNANDEZ, 2016).



Figura 5 - Design original da personagem<sup>5</sup>

Fonte: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/taliyah/>

---

<sup>5</sup> Imagem recortada e clareada por autor para salientar a comparação de seu design original e design refeito por jogador

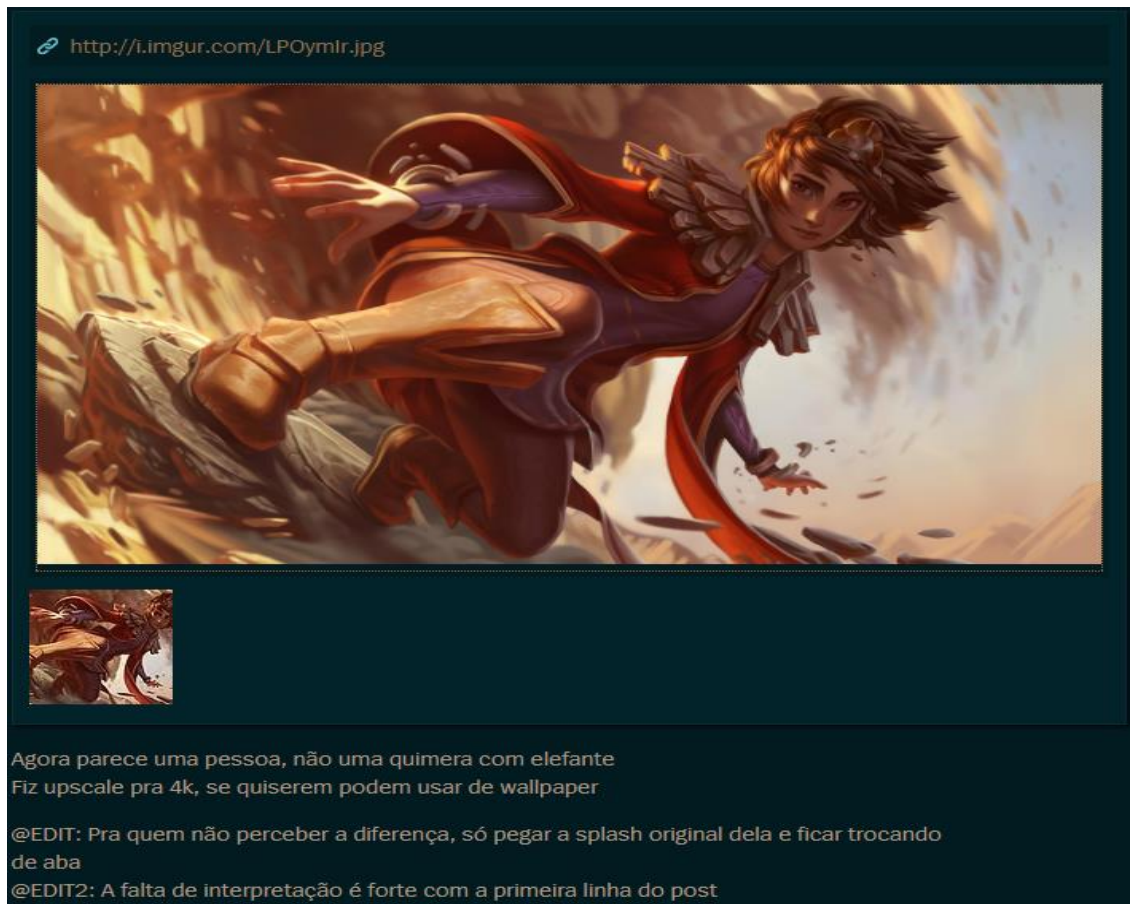


Figura 6 - Jogador remonta o design de wallpaper

Fonte: <https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/historia-e-arte/8gpm6pfc-consertei-a-cara-da-taliyah>

A falta da representatividade das mulheres como papel principal também está sendo transformado nos jogos, criando mulheres independentes que escolhem suas próprias ações. Como é o exemplo do jogo *Life is Strange*, em que o jogador comanda uma personagem mulher protagonista chamada Max que de acordo com suas ações mudam o futuro do jogo. No *game*, temas como sexo, drogas, estupro, opção sexual são inseridos de forma orgânica na história e lidar com eles é uma tarefa esclarecedora. A cultura machista e sexista de protagonistas femininas seminuas e hiperssexualizadas também é contrariada em *Life is Strange*. Max não se enquadra nos estereótipos da indústria de *games*: ela não é uma protagonista seminua e muito menos uma "mulher burra" que está ali como coadjuvante apenas para ajudar (ou atrapalhar) o "mocinho". Fato que não a torna menos encantadora, muito pelo contrário. Na verdade, a ideia batida de donzela em perigo pronta para ser salva pelo mocinho também é subvertida por meio de um enredo e romance complexo e rico. Assim como Max, todos os personagens possuem profundidade psicológica e "existencial", tendo como personagens: "mauricinhos e patricinhas", jovens revoltados com problemas familiares, nerds com problema de interação social, vítimas de *bullying*, alcoólatras e até mesmo

abusadores. Tudo isso em meio a uma realidade machista, preconceituosa e de diferença social no jogo.

Outro jogo que apresenta uma grande gama de personagens femininas de etnias diferentes é o *Overwatch*. Embora ele tenha se envolvido em alguns problemas com o público por causa de alguns casos de hiperssexualização de personagens mulheres, é um dos jogos mais inclusivos e que traz representações femininas que fogem do clichê ou do lugar comum. Ele é um exemplo de apresentar mulheres de diferentes formas de silhuetas e diferentes idades, retratando-as em posição de destaque e capazes de decidir suas próprias histórias, colocando-as a ocuparem cargos geralmente atribuídos a homens, como soldado, chefes de segurança, caçadores de recompensas e etc. Como é o caso da personagem Ana Amari. Sendo uma franco-atiradora e caçadora de recompensas foi um importante membro das forças de proteção do Egito (ARAÚJO, PEREIRA, 2017)

## 4. ENTREVISTAS

As entrevistas foram realizadas para propor uma análise mais adentro das questões das relações de trabalho no mundo do E-sport. O roteiro foi pensado nas perguntas frequentes que vinham e não tínhamos respostas em pesquisas qualitativas. Logo, propôs-se primeiro enviar um questionário estruturado para os entrevistados, porém para obter mais informações e conduzir melhor o diálogo, escolhemos o modelo de entrevista. O roteiro inicial das entrevistas, APÊNDICE A, foi mudado ao longo da conversação, pois a partir das respostas deles, foram surgindo novos questionamentos. As entrevistas ocorreram através de programas de bate-papo por voz e pessoalmente na casa dos entrevistados nos dias 26 de dezembro de 2017 e 18 de janeiro de 2018, junto com minha orientadora me auxiliando. O Termo de Consentimento de Livre e Esclarecido foi assinado por todos os entrevistados, o anonimato foi garantido e foram dados nomes fictícios para eles nesse trabalho. André, um cyber-atleta experiente, está jogando profissionalmente desde quando o E-sport cresceu de maneira significativa no Brasil. Felipe, um ex-jogador profissional e agora gestor de marketing na sua empresa onde é co-fundador.

### 4.1 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

#### 4.1.1 Cotidiano como jogador de E-sport

A partir da entrevista obtivemos dados importantes sobre as relações de trabalho dos cyber-atletas e os times.

Sobre a questão do cronograma dos jogadores, André contrapunha alguns sites e autores dizendo que treinava apenas 8 horas por dia nos dois times que jogou, tendo uma rotina similar ao de um trabalho qualquer, tendo um intervalo de 1 hora para descansar. A rotina varia de cada equipe, dizendo que existe um tempo limite para acordar, sendo 11 horas no time atual e 9 horas no time anterior. Felipe, contudo, na sua época de jogador, diz que “Era 12 horas por dia no computador, treinando direto”. Todavia, não apresentava uma rotina fixa, deixando mais divertido esse tempo.

Sobre o que ele considera lazer e trabalho, quando ele acha que está se divertindo jogando e quando você acha que está trabalhando coloca que “Quando eu to muito dentro da rotina de treino, por exemplo, 2 meses treinando focado no campeonato, é muito difícil eu me divertir jogando” Demonstrando que existe uma separação entre lazer e trabalho, completando que “Somente com o meu jogo, que é a minha profissão, quando eu to bem focado dificilmente eu me divirto jogando”. Essa separação não é entendida muito por parte de

pessoas que veem de fora o E-sport, achando que só porque ele está jogando *videogame* pensam que ele está apenas brincando e ao mesmo tempo ganha dinheiro, mostrando que não se há diversão enquanto ele está em campeonatos e treinos, que são coisas totalmente diferentes de lazer. Com Felipe, constata André também nesse aspecto, quando era jogador se divertia muito, independente da função, mostrando um outro lado de uma perspectiva de ex-jogador.

#### 4.1.2 Trabalho e regulamentação do E-sport

A segunda temática que foi explorada na entrevista foi acerca de trabalho e regulamentação do E-sport. Quando perguntado a André sobre a remuneração de quem regulamenta esse tipo de trabalho, ele diz e acrescenta que “Eu acho que não existe lei para regulamentar esse tipo de trabalho no Brasil, porém outras profissões até hoje não são regulamentadas, como analista de sistemas”, revelando que mesmo com essas profissões não sendo regulamentadas, elas são aceitas como uma espécie de trabalho. Portanto, o E-sport pode ser considerado um tipo de trabalho. Entretanto, ele diz que a maioria dos times não assinam carteira de trabalho dos jogadores, apenas fazem contrato de prestação de serviços, não sendo juridicamente correto, mas como o cenário competitivo é muito fechado, os donos dos times conhecem os jogadores e vice-versa, se você é contra isso, dificilmente você encontrará um emprego. Então tem que se respeitar isso, mesmo não sendo juridicamente correto. Esse fator é gerado também por parte dos jogadores que não se juntam para melhorias de relações de trabalho, talvez por medo, como diz o próprio André, de perder uma oportunidade única de ser um jogador de elite do E-sport, e os donos dos times aproveitam isso. Contudo, André diz que não seria o melhor para o cenário competitivo todos os encargos trabalhistas, porque como o cenário é muito novo, não seria vantajoso para o crescimento do cenário, “É benefício para todo mundo ter uma relação mais flexibilizada.”. Outros direitos trabalhistas são cumpridos mesmo sem a assinatura de carteira de trabalho, como as férias. Os jogadores possuem férias e são remuneradas. Elas ocorrem entre as temporadas, que duram em torno de 6 meses, logo, o período de recesso acontece entre as temporadas, forma similar como ocorre em outros esportes. Todavia, a duração do contrato é por temporada, então pode-se demitir o jogador sem dar muitas explicações, pois o contrato acabou e isso parece ser antiético. Felipe dialoga bastante na questão de ser juridicamente errado ou certo, como o time dele tem uma fama grande e não quer estar envolvido em escândalos jurídicos, a equipe assina a carteira de trabalho de todos os jogadores.

A *gaming office*, modelo no qual Felipe trabalha, é uma a nova forma de trabalho que tem surgido ultimamente em alguns times. Questionados sobre qual forma é vantajosa para o jogador, *gaming house* ou *office*, André diz que depende, pois os dois tem aspectos positivos e negativos. “*Gaming office* é uma estrutura mais tranquila, mais humana, você volta pra sua casa, se desligar do jogo.” diz o jogador. Esse modo de trabalhar é o que ocorre no mundo inteiro, ir para o trabalho e depois voltar para casa, porém no E-sport isso é uma coisa nova nas competições de elite, como André disse, porém ele pensa que a *gaming house* um modelo melhor para ele, pois concede mais foco para o time e ele está satisfeito com o modelo atual de *gaming house* por ser muito competitivo. Por outro lado, Felipe diz que “Isso que é o normal, eu não posso “obrigar” jovens de 18, 19, 20 anos a estarem 24 horas no ambiente de trabalho”, trazendo um argumento pertinente em relação às *gaming houses*, dizendo que é trabalho escravo “Na lei, se você tem uma *gaming house*, você pode ser enquadrado como trabalho escravo”. Isso trouxe uma indagação que nunca foi contornada em matérias, sites e etc., se tornando interessante como os jogadores não denunciam um tema tão importante, porque é o seu sonho ser jogador profissional, entretanto, talvez, nunca possa ter passado pela sua mente que esteja em regime de escravidão, se tornando um trabalhador alienado. Nota-se que as empresas, aproveitando desse sonho de jovens recém inseridos no mercado de trabalho, se aproveitam dessas circunstâncias para colocá-los para viver no seu próprio ambiente de trabalho, com o acréscimo de Felipe dizendo que “Você tem que ter sua casa, sua família, amigos e seu tempo livre. Para realizar seu trabalho e voltar para casa”.

O modelo de *gaming office*, segundo Felipe, custa muito mais, porque a empresa irá pagar ajuda de custo (moradia, transporte, alimentação e etc.) que para além do salário. Mesmo se os jogadores morarem na mesma cidade, eles terão ajuda de custo. Isso caracteriza ainda mais um esporte se tornando também um meio de trabalho, porém com mais direitos trabalhistas e sem o trabalho alienado com trabalho escravo que as *gaming houses*.

Outro fator que surge é o de jogadores menores de idade irem morar nas *gaming houses*, se localizando em outra cidade ou estado. Segundo André, a regra da empresa que regula o jogo é de que os jovens têm que ter no mínimo 17 anos para poderem participar dos jogos. Como Felipe está intrinsecamente na gestão dos times que coordena e faz gestão de marketing, ele diz que menores de idade tem que assinar um termo circunstancial e serem emancipados. Avaliando essa questão, os times não querem problemas jurídicos com menores de idade trabalhando, mesmo que o jogador não reclame, como visto anteriormente.

Com a comparação feita ao longo do trabalho entre esportes tradicionais e eletrônicos, perguntamos a André como ele vê o tipo de trabalho dele dentro do mercado de trabalho, se ele compara com outro tipo de trabalho, acha semelhante ou diferente com outro esporte ou outro tipo de trabalho. Ele diz que somente consegue comparar com outro esporte e não parece como outra profissão, além disso, ele puxa uma temática interessante falando de ser agora uma figura pública, porque surge a questão de comportamento nas redes sociais e sua vida pessoal para não degradar sua carreira. Isso diferencia muito das outras profissões. Como ele se diz uma pessoa mais tranquila, não teve muitas mudanças, contudo, houve outras pessoas que erraram muito para poder guiá-lo melhor nas suas ações. Felipe também concorda que se assemelha a outro esporte, como ele é gestor de marketing na sua empresa “O marketing esportivo para esporte eletrônico é bem parecido, é o mesmo conhecimento aplicado só que para um ambiente 100% digital”, mas ele demonstra que o meio digital obtém mais vantagem por causa do crescente *e-commerce*, que ajuda impulsionar as vendas de uma marca apenas apertando um botão. Logo, o meio digital vem crescendo cada vez mais e, ao mesmo tempo, forçando as pessoas a se adequarem cada vez mais, um exemplo disso é a “guerra” entre o aplicativo de motoristas particulares, o uber, e os taxistas, no qual os taxistas tiveram que se adequar a facilidade do meio digital que o uber concede em chamar um motorista. Portanto, também se criou descontos em corridas e a criação de outro aplicativo para chamar táxis pelo meio digital.

Com relação a se tornarem figuras públicas como dito anteriormente, Felipe diz que tenta aconselhar o máximo os jogadores para tomarem decisões corretas que não afetem sua carreira, como o público que os assiste é gigante e na atualidade existe uma grande facilidade em propagar informações, Felipe recomenda não postarem polêmica em redes sociais.

Vale ressaltar também que, como a maioria dos jogos que possuem competições são em equipe, ocorre desentendimentos entre os companheiros de time. Em consonância com André, os jogadores tentam ao máximo separar a vida profissional do pessoal, entretanto, como eles moram na mesma casa, dificulta a divisão. Uma das responsabilidades do técnico é de amenizar as brigas, buscando uma harmonia de equipe, para o time ir melhor.

Outra preocupação constante é a demissão de um jogador. Como é um mercado disputado por desempenho, o melhor sempre irá permanecer no time, enquanto o pior tem a possibilidade de despedido, “Desempenho é o suficiente”. Isso pode afetar os jogadores, porque quanto mais eles piorarem o rendimento, mais preocupado eles podem ficar. Como os

contratos são por temporada, ao final de cada uma delas, se o time não estiver satisfeito com o jogador, corre um grande risco de ser demitido.

Com essa preocupação de rendimento, brigas entre os jogadores e outros fatores que pode afetar negativamente o desempenho do jogador nos campeonatos, times contratam psicólogos para aliviar o estresse do trabalho. André discorre que os times reconhecem a importância desse profissional auxiliando e desestressando os jogadores. O time de Felipe também oferece psicólogos e além, como fisioterapeuta e nutricionista “eles não podem abaixar o rendimento por conta da alimentação e exercício físico.”

Com as mudanças recentes na CLT através da reforma trabalhista, algumas empresas foram afetadas de maneira “positiva”, porque facilitou a questão de pessoa jurídica, terceirização de funcionários, como cozinheiros que fazem as refeições dos jogadores, contudo apenas para empresas privadas que isso ocorre. Como Felipe gere um time proveniente do futebol “a gente não pode fazer a lei de terceirização com jogadores/atletas, tem que ser CLT, porque está no estatuto do clube”.

#### 4.1.3 Mídia e patrocínio

Como o mercado de jogos está crescendo exponencialmente nos últimos anos, mesmo com a crise global que afeta nosso país, o mundo dos negócios busca sempre uma nova fonte de lucro, e o mundo dos jogos e o E-sport está sendo selecionado cada vez mais por times e empresas. De acordo com Felipe “É por que isso que você vê o Boston Celtics investindo 50 milhões de dólares em organização de e-sport, o Cleveland Cavaliers investindo 60 milhões, o Golden State Warriors investindo 100 milhões, a tendência é essa.”, pois como o mercado de *games* está se tornando cada vez mais visto por todos, e a queda de audiência dos outros esportes é grande. Ele acrescenta dizendo que o público que assiste canais de esportes são os mais adultos, de 50 anos para cima, então para captar um público mais jovem para continuar com sua fonte de renda, é necessário captar mais a população jovem de 8 anos pra cima, criando-se uma base de público.

Muitos times de E-sports são patrocinados por alguma marca, de acordo com André, as relações de patrocínio são mediadas pelos times, são eles que fecham contrato com o patrocínio. Em troca da divulgação da marca, o patrocinador paga para o time e ele repassa o dinheiro através dos salários. O patrocinador também pode conceder periféricos para os computadores, pois muitos patrocinadores são de lojas de informática. André diz que “Acontece também de algumas equipes criarem códigos promocionais para o jogador

divulgar, como códigos de descontos em produtos, e uma taxa do dinheiro resultante das vendas feita por meio desse código desse jogador é entregue ao mesmo”.

O patrocínio é uma das principais fontes de renda de um time, segundo Felipe, cerca de 75% do esporte eletrônico é baseado em marcas. O que não é muito vantajoso, pois se não há visibilidade, a tendência é que cada vez mais as marcas migrem para outra fonte de renda, como outro esporte. Com isso, Felipe acredita que o e-sport já é um fenômeno grandioso no mundo sendo igual aos esportes tradicionais, a quantidade de telespectadores em *live streams* é extensa. Ele acrescenta dizendo que existe um grande ecossistema de esporte eletrônicos no qual as pessoas estão inseridas, como um “meninho de 7 ou 8 anos que está assistindo o youtube de clash royale e sonha ser um youtuber de clash royale também ta nesse ecossistema de esporte eletrônico”.

Com a devida audiência, muitos governos tendem a se aproveitar também de um mercado que dá lucro. O reconhecimento nos comitês olímpicos ao redor do globo, junto com a regulamentação, pode evidenciar um interesse a uma nova fonte de renda através de impostos.

#### 4.1.4 Sexismo

Nessa temática, André não conhecia muito sobre o assunto, mas Felipe tem notório saber sobre a questão, pois tem orgulho de ter introduzido a primeira menina a jogar profissionalmente como titular no League of Legends. Ele reconhece que não há diferenças de desempenho intelectual entre homens e mulheres, mas é difícil a convivência entre meninas e meninos dentro da mesma casa, pois os meninos são muito inconvenientes com as meninas, não as respeitando. Esse é um dos principais motivos para haver poucas mulheres no cenário competitivo. Felipe diz que “eu não posso chegar pra eles e falar que você ta 100% errado, não é pra você agir assim com ela, porque, independente, ele vai me ignorar.”, demonstrando que há ainda um machismo muito intrínseco por parte dos jogadores profissionais, e isso só reflete como é a comunidade *gamer* no Brasil, “A comunidade irá falar que elas estão lá só por serem mulheres, que existem muitos homens que tão tentando a muito mais tempo e que são melhores”. Essa visão sexista corresponde o que a sociedade brasileira ainda é sexista e que ainda tem que haver muitas mudanças na população, pois como o público *gamer* em sua maioria é formado por jovens adultos, isso evidencia que no futuro, se não houver alterações colossais na nossa sociedade que ainda se caracteriza por muito misoginia. Acrescentando, ele diz que “O problema é que tem poucas mulheres jogando e quantidade de homens é muito

maior, então proporcionalmente, estatisticamente, os homens sempre vão ganhar”. As mudanças, para Felipe, da comunidade aceitar melhor as mulheres no E-sport seria uma menina começar num time desde o zero, desde o circuito de acesso (uma espécie de base dos campeonatos, sendo uma série B do Brasileirão) até o campeonato da elite.

## 5. CONCLUSÃO

De maneira geral, os esportes eletrônicos se assemelham muito mais aos esportes tradicionais do que se diferem. Qualitativamente, os elementos convergentes apontados, como competições, times, astros, patrocinadores, regulamentação e sexismo, são de fato bastante próximos.

Com a aproximação do esporte com o trabalho, é possível se observar que o E-sport pode ser considerado como um meio de trabalho, porém há as suas particularidades que o difere de um ambiente de trabalho como outro qualquer. Em virtude da linha tênue entre lazer e trabalho, a mídia explora essa temática aproveitando para transformar o esporte como um produto de alienação.

A vida cotidiana dos cyber-atletas é um pouco diferente, porque eles moram no seu local de trabalho, mas o horário do expediente é comum como qualquer outro tipo de trabalho, com 8 horas diárias e pausa de 1 hora.

A contratação da maioria dos jogadores profissionais é por contrato de prestação de serviços, existindo uma exploração jurídica por parte dos donos de times, como André mencionou na entrevista. Contudo, com a chegada de clubes de instituição esportiva, alguns jogadores têm sua carteira de trabalho assinada, seguindo as normas estabelecidas pela CLT.

Em consonância com o trabalho, assim como nos esportes tradicionais, o e-sport também é um mundo onde há bastante sexismo, prejudicando mulheres a entrarem em competições e se tornarem cyber-atletas, sendo segregadas novamente em esportes. Apesar das mudanças de alguns aspectos no mundo dos jogos, ainda há muito do que mudar para haver menos misoginia nos E-sports. Tentamos entrevistar algumas cyber-atletas mulheres, porém não recebemos retorno de contato por parte das jogadoras, vale salientar também que há um número baixo de jogadoras profissionais.

A partir das entrevistas foi possível obter resultados que não se acham em artigos, dissertações e etc., principalmente a questão das relações de trabalho que os jogadores têm com seus times. Outro tema que surgiu a partir desse desdobramento de perguntas foi a do trabalho escravo exercido pelos times, alienando jovens que sonham em ser jogadores profissionais. Um tema que deve ser estimulado no meio do E-sport também é a criação de associação de jogadores para se agruparem para denunciar tais abusos jurídicos.

Portanto, é possível entender que o videogame pode configurar uma atividade muito similar à atividade esportiva. Os elementos culturais, sociais e midiáticos são bastante próximos, e as características de competitividade e sociabilidade presentes no esporte

tradicional também se encontram nos jogos. Nesse ano, com o Projeto de Lei do Senado nº 383/2017, é provável que ocorra mudanças na questão da regulamentação do E-sport, uma questão que poderia ser inserida na regulamentação é abrir uma discussão sobre o funcionamento das *gaming houses* no Brasil, sendo caracterizada como trabalho escravo.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Roteiro inicial das entrevistas

1. Nome
  2. Idade
  3. Idade que entrou para os e-Sports
  4. Como você define lazer?
  5. Como você define trabalho?
  6. Como era /como é seu cronograma enquanto jogador (e enquanto treinador e diretor geral de esportes eletrônicos)?
  7. Você considera o cronograma adequado, estressante? Como vê essa distribuição do tempo?
  8. Quando você acha que está se divertindo jogando e quando você acha que está trabalhando? Como esses termos se expressam no seu dia a dia?
  9. Qual a sua motivação para continuar sendo um cyber-atleta?
  10. O que você prevê para o seu futuro depois de deixar de ser jogador?
  11. Qual a sua função formal na empresa?
  12. Você é contratado sob qual modalidade? Carteira de trabalho? Prestação de serviço?
- Outros?
13. Qual é a sua carga horária diária de trabalho?
  14. Qual o tempo de duração do seu contrato de trabalho?
  15. Como funciona a remuneração de um jogador? De onde sai o salário?
  16. Você tira férias regulares? O que costuma fazer nas férias?
  17. Como são as folgas?
  18. Como é tratado quando um jogador fica doente?
  19. Os times funcionam como empresas?
  20. Existe regulamentação para esse tipo de trabalho?
  21. Como se inicia uma relação de patrocínio?
  22. Quais as condições de patrocínio, em geral?
  23. Existem relações diferentes dos patrocinadores com os times e com os jogadores?
  24. Já houve menores de idade no seu time?
  25. Você sabe como ocorre a contratação de um menor de idade?
  26. Já houve jogadores demitidos do seu time?

27. Quais os motivos para a demissão de um jogador?
28. Você acha que há diferença de performance entre homens e mulheres nos jogos eletrônicos?
29. Por que você acha que ainda há preconceito contra mulheres nos jogos eletrônicos?
30. Como você acha que essas questões poderiam ser minimizadas?
31. Você acha que há diferença de performance entre homens e mulheres nos jogos eletrônicos?
32. Você considera complicado ser uma cyber-atleta sendo mulher?
33. Como as pessoas reagem a um time que é formado só por mulheres?
34. Como foi a introdução de uma menina na equipe que você coordenava, como os companheiros reagiram?
35. Você já presenciou jogadoras e outras profissionais tendo dificuldades no âmbito profissional apenas por serem mulheres?
36. Por que você acha que ainda há preconceito contra mulheres nos jogos eletrônicos?
37. Como você acha que essas questões poderiam ser minimizadas?

#### APÊNDICE B - Transcrição da entrevista com André

1. Idade

22 anos

2. Idade que começou a ser um cyber-atleta?

Eu considero o ponto que comecei a ser cyber-atleta no mesmo momento em que o cenário começou a se profissionalizar, porque desde que lançou o jogo eu sempre joguei campeonatos menores, porém quando eu comecei a jogar era apenas um hobby, completamente amador, nem os campeonatos e nem as equipes eram profissionais ainda. Conforme as equipes foram se profissionalizando e os campeonatos também eu fui acompanhando desde o começo. A coisa ficou mais séria quando começou a contratar jogadores com salário por volta de 2013-2014, e quando essa onda começou eu já “tava” lá.

3. Como sua família reagiu quando você começou a jogar profissionalmente?

Quando eu fui jogar na gaming house de São Paulo, em 2014, eles já reagiram bem. Mas antes disso, quando eu já viajava para jogar campeonato e treinava muitas horas em casa, mas não tinha uma relação mais profissional com outra equipe, eles tinham uma resistência, porque eu fazia faculdade na época e não estava dando foco totalmente a ela, e isso

incomodava ele. Tinha dias que eu faltava as aulas, pois tinha campeonato online o dia inteiro, ou quando conseguia marca um treino contra uma equipe forte, “aí” eu pegava menos matéria na faculdade para ter mais tempo para treinar, e isso incomodava eles na época. Conforme foi progredindo nessa relação, quando eu vi que era algo que podia me dar um sustento, que era algo mais sério e não apenas brincadeira, eu conversei com eles e aceitaram mais apoio.

4. Qual a faculdade que você fazia?

Fiz muitas. Como o jogo era algo que me chamava mais atenção, eu pensava que eu não estava tão focado na faculdade porque era algo que eu não queria, então eu trocava de faculdade para ver se resolvia, mas na verdade era o jogo o que eu realmente queria. Fiz ciência da computação, depois mudei para direito e depois voltei para a ciência da computação. Depois disso eu desisti e voltei a ser jogador definitivo.

5. Qual foi o melhor e o pior momento da sua carreira?

Melhor momento provavelmente foi a final do brasileiro de 2014 que eu estava como técnico de uma equipe, na época eu não consegui me classificar com o meu time como jogador, mas uma equipe que tinha amigos meus e bons jogadores me chamaram para ser técnico deles para aquele campeonato e a gente conseguiu chegar na final, que foi no Maracanãzinho. A gente perdeu a final, mas de qualquer jeito antes de perder, nos momentos iniciais vendo a galera, meus pais chegando para ver o jogo, eu me preparando da equipe. Outro momento legal foi quando eu participei da final do brasileiro de 2015 na transmissão. E o momento ruim foi quando eu fui mandado embora do meu primeiro time profissional, porque quando eu cheguei no time, eles estavam numa situação muito ruim e eu ajudei a procurar e contratar novos jogadores e se reestruturarem, quando eles me mandaram embora sem muita consideração por mim, mesmo meu desempenho estando ruim eles não levaram em consideração o que eu fiz pelo time.

6. Você acha que entre ser jogador, técnico e comentarista, hoje em dia prefere ser jogador?

Sim, porque competir é muito bom, eu comecei como jogador, então o que mais me agrada é competição. Ser jogador é o primeiro, técnico segundo porque ainda está indiretamente na competição. Minha motivação melhor é ganhar, enfrentar jogadores muito bons e vencer eles.

7. Qual era seu cronograma quando jogador e como era quando foi treinador e diretor geral de esportes eletrônicos?

A rotina varia um pouco de equipe para equipe, na equipe atual, na casa tem um limite de horário para acordar que é 11h, 12h almoço preparada pela cozinheira contratada, 13h começa o treino dividido em dois blocos com intervalo, acaba o treino as 21h e jantar. A partir das 21h estão liberados para fazer algo que quiserem, as vezes aproveitam para discutir dos treinos, essa é a rotina atual básica de segunda a sábado, com uma folga na semana, que é no domingo, porém em época de campeonato o dia da folga muda, pois os jogos do campeonato podem cair no domingo, logo, o dia da folga da semana fica para segunda feira. Na outra equipe que jogou, fazer exercícios físicos era obrigatório e tinha um horário de transmissão obrigatório para fazer na internet, as *stream*. O horário limite para acordar era 9h para ir para a academia, cada dia da semana um dos jogadores não ia para academia, pois era o dia de fazer a transmissão obrigatória, logo iam 4 vezes da semana para a academia. O horário de treino era de 14h as 22h, com pausa de uma hora.

8. Qual sua motivação por continuar sendo um jogador profissional?

Minha motivação é que eu gosto de fazer, fazendo isso, apesar de tudo, é o que acordando de manhã me dá mais energia pra encarar o dia, sabendo que o eu tento fazer é algo que me dá satisfação e realização, além disso é o que eu acredito ser a melhor coisa que eu sou capaz de fazer nesse momento.

9. O que você irá fazer quando se aposentar como jogador?

Minha intenção é continuar no cenário de E-sports, eu não sei com o cenário vai estar no futuro, mas independente de como estiver, se eu tiver condições eu vou querer está batalhando para fazer dar certo o cenário de E-sport. Depois quando eu não estiver em condições de ser jogador, quando eu estiver em certa idade, eu vou querer ser treinador, a partir desse momento, o que surgisse de oportunidade eu vou ir, se for para ser narrador, ou entrar na direção de uma equipe, pode ser que eu queira abrir minha própria equipe se eu tiver condições. Eu quero continuar na área, não importa o que aconteça

10. O que você considera lazer e trabalho, quando você acha que está se divertindo jogando e quando você acha que está trabalhando?

Quando eu “to” muito dentro da rotina de treino, por exemplo, 2 meses treinando focado no campeonato, é muito difícil eu me divertir jogando. Um fato agravante é o jogo ser em equipe (League of Legends), pois tentam melhorar individualmente e em equipe, e todas pessoas que participam do time tem uma opinião do que deve ser feito e as vezes gera estresse. Ao longo de vários dias, quando você vê que os resultados não estão melhorando gera muita frustração, você joga sempre focado em mente com sua melhora profissional,

então, quando eu estou muito dentro da rotina de treino eu paro totalmente de se divertir jogando. Mas quando eu fico de férias eu consigo de me divertir com o jogo, ou mesmo na temporada de treino eu jogo outros jogos e consigo me divertir, para desestressar. Somente com o meu jogo que é a minha profissão quando eu “to” bem focado dificilmente eu me divirto jogando.

11. Como funciona a remuneração? Quem regulamenta esse tipo de trabalho?

Eu acho que não existe lei para regulamentar esse tipo de trabalho no Brasil, porém outras profissões até hoje não são regulamentadas, como analista de sistemas. Criou-se uma prática no cenário de como as coisas são feitas, a empresa do jogo tenta fazer uma regulamentação para não ficar uma bagunça, e eles tem autoridade pois o jogo é deles, e as equipes respeitam. Não tem uma lei Pelé ou algo do tipo, é mais pelo que a empresa guiou e a cultura de que se criou, e claro, boa parte dos jogadores não assinam CLT ou algo do tipo, apenas fazem contrato de prestação de serviços. Não necessariamente ideal e juridicamente correto, mas como existe um cenário muito fechado, os donos dos times conhecem os jogadores e vice-versa, se você é contra isso, dificilmente você encontrará um emprego, então tem que se respeitar isso, mesmo não sendo juridicamente correto.

12. Qual a forma, conteúdo e tempo de duração de contrato da sua carteira de trabalho

A maioria não assina carteira de trabalho, a remuneração eu enxergo como duas partes, pois o dono do time que mantém a gaming house, eu não tenho custo de vida, eu não gasto com comida, luz, água, internet etc. e ganha o salário a parte que é para o uso pessoal. O contrato é por temporada, as vezes meia temporada (que se chama de split) a temporada do ano é dividida por dois splits, alguns jogadores assinam por temporada inteira. Quando os jogadores assinam por um split, dura em torno de 5 a 6 meses.

13. R.P.A tem um limite, como funciona com os jogadores que jogam por esse sistema?

É que o eu falei, tem algumas coisas que não juridicamente ideais, porém ninguém reclama pois é um suicídio profissional.

14. Não existe alguma associação de jogadores?

De jogadores ainda não, somente de times. E querendo ou não, as equipes têm mais poder, se todos os jogadores se juntassem, talvez teríamos algo, mas não é necessariamente saudável para o cenário atual colocar todos os pesos dos encargos trabalhistas, não é necessariamente o melhor.

15. Você recebe algum tipo de auxilio além do salário, como plano de saúde?

Não, é porque algumas equipes não teriam condições de operar com todos os encargos trabalhistas. Como é uma coisa relativamente nova, seria algo muito pesado. É benefício para todo mundo ter uma relação mais flexibilizada.

16. Você tem férias? Elas são remuneradas?

Sim, são remuneradas, as férias são entre os splits (no final do ano e meio do ano), não sei quantos dias, provavelmente são perto de 30 dias

17. Como é feita a relação entre o patrocinador e o jogador/time?

Essa relação é mediada pelo time, quem fala mais com os patrocinadores é mais o clube, eles que fecham o acordo de patrocínio, eles que passam as exigências do patrocinador. É tudo mediado pela organização. O patrocinador pode oferecer produtos para os jogadores usar, obrigatórios ou não. Eles pagam para o time e o time repassa o dinheiro embutido no salário. Acontece também de algumas equipes criarem códigos promocionais para o jogador divulgar, como códigos de descontos em produtos, e uma taxa do dinheiro resultante das vendas feita por meio desse código desse jogador é entregue ao mesmo. Não acontece o mesmo com os patrocinadores, o dinheiro do patrocinador fica pra equipe e ela que gerencia. Teoricamente, o dinheiro do nosso salário já vem do patrocinador

18. Surgiu ultimamente uma nova forma de trabalhar no E-sport, que é a *gaming office*, você acha mais vantajoso ser uma *gaming office* ou uma *gaming house*?

Depende muito, ambos têm seus aspectos negativos e positivos. A Coreia do Sul usa até hoje o modelo de *gaming house* e é a maior potência dos E-sports em praticamente todos os jogos. É claro que a Coreia é um país totalmente diferente, não dá para falar que o que funciona melhor pros coreanos é o que vai funcionar melhor para os brasileiros e outros. *Gaming office* é uma estrutura mais tranquila, mais humana, você volta para sua casa, se desligar do jogo. É que a *gaming house* funciona mais ou menos como o período de concentração de jogadores de futebol ficam antes dos jogos, as vezes no período da copa do mundo. Existe isso porque dá mais foco para a equipe, é mais pesado porque você não pode voltar para sua casa, mas se entende que o que dá mais resultado, ali a qualquer momento depois do treino, ou acordando de manhã, você pode chegar pro seu companheiro de equipe e falar coisas pra melhorar no jogo. Fora que convivendo mais com seus companheiros de equipe, você cria mais espírito/vínculo com a equipe. Você perde privacidade, perde um tempo que você pode se desligar/ esquecer do jogo, pode ser que gere um estresse maior, mas você está ali o tempo todo focado no jogo. Tem que saber lidar também com seu limite, as vezes precisa relaxar para não gerar um nível muito alto de estresse para não atrapalhar o seu

desempenho e a melhora da equipe. Como eu sou muito competitivo e me importo muito em ganhar, no momento estou satisfeito com a gaming house.

19. Como você faz para relaxar dentro da *gaming house*?

A maioria do tempo o pessoal fica na sala de treino, pois é onde fica os computadores. Eu posso ir para o meu quarto, ouvir uma música, posso sair para caminhar, assistir um filme no computador. Na folga a gente sai eventualmente, vai no cinema, vai no bar.

20. Como ocorre uma contratação de um menor de idade? Você já jogou com algum?

Acontece de contratar, acho que a regra da empresa que regula o jogo (League of Legends) tem que ter 17 anos para participar das competições, então as vezes tem jogadores de 17 anos ou 16 que estão prestes a fazer 17 anos, como eu nunca fui da parte de gerência da organização e quando comecei a ser profissional eu não era menor de 18, não sei te explicar como funciona o acordo entre eles, provavelmente alguma coisa que envolva os pais

21. Então quem define e regula as regras do jogo, na forma de como eles contratam, é a empresa do jogo, ela define até salário?

Não, salário é a equipe que define, quanto mais fama e nível do jogador, mais ele tende a receber mais patrocínio e maior salário

22. Como você vê o seu tipo de trabalho dentro do mercado de trabalho, você compara com outro tipo de trabalho, acha semelhante ou diferente com outro esporte ou outro tipo de trabalho?

Eu acho que é bem semelhante com outros esportes menores do Brasil, algo parecido como handebol. As melhores equipes já têm uma estrutura boa, as equipes menores têm suas dificuldades O único paralelo que eu consigo forma é com outros esportes, não acho que seja uma profissão muito parecida com as outras. Como é um jogo em equipe, o seu companheiro de equipe também o afeta, se o time começar a perder todo mundo acha que o time está indo para o buraco, e isso nos afeta. E ainda tem a questão do público, não pode postar nada de polêmico nas suas redes sociais, pois você representa a organização, já tem uma expectativa de como você tem que se comportar. Vejo meus amigos falando muitas besteiras e se eu faço uma coisa dessa já é capa da mídia especializada e prejudica minha carreira.

23. Você é uma figura pública desde quando começou a ser jogador, como foi esse baque de que agora sou uma figura pública e tenho que me comportar de uma maneira certa?

Eu sempre fui muito tranquilo, então eu tive a sorte de ver muita gente fazendo besteira antes de mim para eu poder ver o que eu não poderia fazer. Sempre fui um jogador muito mais competitivo do que midiático, então como eu focava muito em querer jogar e não

em aparecer. Os fãs são algo essencial, devo muito a eles e eu tento me esforçar para dar o valor que eles merecem. Muita gente que se aventurou na área da mídia primeiro eu pude ver o que eu não devia fazer e como me comportar bem, então não tive problemas com isso, conseguindo lentamente me adaptar em ser uma pessoa pública.

24. Que tipo de besteiras você não faria?

Eu evito qualquer tipo de crítica e comentário negativo aos outros nas redes sociais, eu evito expor minha vida pessoal nas redes sociais, evito dar opiniões fortes em questões políticas

25. Tem algum tipo de orientação na equipe em como usar as redes sociais?

A gente tem uma assessoria de empresa que toda vez que a gente vai dar uma entrevista ou algo do tipo ela acompanha a gente e dá algumas orientações sobre rede sociais. Quando eu joguei meu primeiro campeonato profissional em 2014, a empresa do jogo promoveu um treinamento de mídia para todos os jogadores, fizeram treinamento de entrevista por telefone, treinamento de entrevista de empresa, estudo de caso de um acidente de mídia que a gente teve que ver um caso e remediar sobre caso

26. Acontece brigas entre os próprios jogadores, como funciona isso, porque eles estão trabalhando junto e eles não gostam um do outro, como funciona essa cooperatividade no jogo, se time vai mal ou vai bem?

Afeta, o time flui melhor se os jogadores forem no mínimo companheiros e jogadores experientes tentam promover esse ambiente, inclusive é uma responsabilidade do técnico tentar promover uma harmonia na equipe. As vezes acontece de um jogador estar fora de sincronia, não “ta” se dedicando tanto ou a convivência dentro da casa “ta” difícil e isso tudo afeta a equipe. Como profissional nós tentamos minimizar, separando o profissional do pessoal, mas como a gente mora na mesma casa é muito difícil e não tem muito o que fazer. Não tem jeito se a pessoa for muito problemática, o time briga, a equipe não começa a jogar tão bem como qualquer equipe de esporte.

27. Como é feita uma demissão e quais são os motivos para a mesma?

No E-sport, desempenho é o suficiente. Se você tem um desempenho ruim e alguém tem um desempenho melhor e está disponível para a contratação, você corre o risco de ser mandado embora. As coisas funcionam dependendo do que está no contrato, se você fez um contrato de 6 meses e acabou, se não for renovado eles não vão dar satisfação nenhuma porque acabou o contrato. Se eles querem te mandar embora antes de acabar o contrato geralmente tem multa e cláusulas no contrato que o jogador assinou

28. Você acha que é uma coisa que preocupa o jogador?

Com certeza, se ele ver que o desempenho dele não está satisfatório a todo momento ele está preocupado em ser mandado embora.

29. Você considera que exista sexismo no mundo do E-sport?

Como o E-sport está inserido no mundo da internet, todas essas pessoas que falam besteira são agravadas, principalmente por parte do público, eu acho que exista um sexismo sim. Eles (público) reclamam muito de garotas jogando, achando que garota joga pior e essas coisas, mas a gente tem ai um fato que quase não existe mulher jogando profissionalmente, não sei o porquê. Eu nunca vi organizações e técnicos tendo preconceito com as jogadoras

30. Elas moram nas casas junto com o time todo?

Sim, uma menina quando era reserva da KABUM, morava na casa. A outra fez apenas bootcamp (ficar um curto tempo, como se fosse uma colônia de treinamento)

31. Você falou que o exercício físico no outro time era obrigatório e nesse time atual não são mais, porém a casa tem equipamento e espaço na casa para realizar atividades físicas?

No meu primeiro time, quando era obrigatório eles pagavam uma academia que ficava próximo da casa. No meu time atual, não tem muito espaço, no pouco de espaço dá pra fazer alguma coisa, tem uma barra e eles não obrigam a gente ir na academia, se quisermos fazer exercício físico nós teríamos que pagar uma academia por fora

32. E com tanto tempo em frente ao computador sentado, dá algum problema de coluna, tendinite etc.?

Como qualquer profissão que trabalhe muito em computador como em escritório tem a possibilidade de desenvolver um problema, eu não tenho problema na coluna, que é o mais difícil de acontecer no meio. O que acontece muito é tendinite, problema nos pulsos.

33. Quando um jogador fica doente, o que acontece? Continua jogando (treinando)?

Campeonato, se não tiver reserva não tem outra opção, a maioria continua jogando no campeonato a não ser que estejam pra morrer, quando tem reserva, obviamente, o reserva joga no lugar. No treinamento varia muito, é mais uma conversa dentro da casa, as vezes o jogador quer jogar mesmo estando um pouco doente, as vezes o jogador chega para o time e fala “Estou muito mal e sem condição” a equipe fala beleza, é algo que não tem nada relacionado a doença no contrato, a gente decide na casa mesmo e a direção dá essa liberdade pra gente

34. Tem psicólogo dentro da casa?

É pratica comum os times de League of Legends no Brasil terem um psicólogo na organização, não necessariamente na casa, mas alguns até moram na casa, mas outros não. Uns visitam a cada 15 dias ou uma vez na semana. É comum, as equipes se importam com isso e reconhecem a importância de ter um psicólogo fazendo algum tipo de trabalho com o time.

35. E vocês costumam usar?

Sim, até porque algumas atividades são obrigatórias, não tem nem a opção de querer ou não, eles só falam “tal dia a gente vai fazer uma atividade com o psicólogo, tal horário e todo mundo vai participar”. Nós podemos visitar individualmente se quisermos também para falar de sobre coisas mais particulares

#### APÊNDICE C – Transcrição da entrevista com Felipe

1. Idade

26 anos

2. Idade que entrou na participação do mundo do E-sport?

Comecei quanto tinha 18 anos

3. Como foi sua experiência quando você entrou?

Eu comecei como jogador de League of Legends, depois eu virei treinador e por último eu geri uma equipe de League of Legends, hoje eu tenho uma empresa (uma agência de publicidade e gestão de times) e trabalho com isso hoje em dia, trabalho com marketing esportivo para esporte eletrônico

4. Como sua família reagiu quando você começou a jogar profissionalmente?

Minha mãe não gostava muito não, ela pediu pra eu sair, todos achavam que eu estava perdendo tempo de vida, que era só um joguinho, mas eu sabia que isso era muito grande, tinha muitas pessoas jogando e que existia um futuro pra todo mundo que estivesse jogando em alto nível. No fim, começaram a acontecer campeonatos e eu já tinha uma experiência muito maior do que dos outros profissionais no mercado.

5. Qual era seu cronograma quando jogador e como era quando foi treinador e diretor geral de esportes eletrônicos?

Era 12 horas por dia no computador, treinando direto.

6. Como era a rotina?

Não tinha muito isso não, os treinos era a partir das 18 horas. Basicamente a gente acordava, ia jogar *soloq*, ou ficava vendo alguns replays dos times, revendo jogos de outras equipes do mundo.

7. Como você considera esse cronograma? 12 horas é bem estressante? Como ocorria a distribuição de tempo?

Não era estressante, era divertido. Porém na época pagava muito pouco.

8. Quando você achava que estava se divertindo jogando e quando você achava que estava trabalhando naquela época?

Hoje meu trabalho é bem mais sério, trabalho com grandes marcas, então, basicamente hoje, meu trabalho é um pouco mais estressante e menos divertido. Na época eu me divertia muito como jogador, independente da função que eu estava realizando.

9. Como é seu cronograma agora que trabalha na sua empresa?

Depende muito, como sou agente de publicidade, eu posso trabalhar desde 8 horas por dia até 16 horas, depende muito da quantidade de trabalho que a gente tem. É difícil, porque tem muita gente envolvida, mas recompensa. Basicamente a gente faz campanha, entrega pra patrocinador, toco os times, então o tempo varia muito.

10. O que você quer dizer com toco o time?

A gente fez o time do zero, desde a montagem do time até a gestão do time, seleção dos atletas.

11. Qual é a sua função formal na empresa?

Eu sou head de produtos, eu sou co-fundador da minha empresa e hoje eu gerencio os produtos que a gente tem.

12. Vocês que contratam os jogadores? Como é esse contrato, qual modalidade, se assina carteira de trabalho.

Sim, a gente trabalha da maneira mais certa possível, nesse caso é a CLT. Nesse regime de CLT e prestação de serviço, além dos direitos de imagem que o jogador possui.

13. Como funciona a remuneração do jogador que é contratado, de onde sai o salário.

A instituição do clube paga

14. Os jogadores têm férias regulares? Como são as folgas?

Eles têm férias regulares e folgam uma vez por semana

15. Como é tratado um jogador que fica doente no meio do jogo ou no treino?

A gente tem 5 reservas para suprir a ausência deles enquanto ficam doente

16. Então o time funciona como uma empresa?

Não, funciona como uma entidade esportiva

17. Existe alguma regulamentação pra esse tipo de trabalho?

Existe, porque a gente trata como se fosse futebol, como se fosse um esporte qualquer coletivo, não existe especificamente como esporte eletrônico, mas as leis dos esportes já cobrem a atividade esportiva do esporte eletrônico

18. Vocês costumam seguir alguma lei? Tem a lei Pelé, essa lei interfere nas relações de trabalho no E-sport?

Hoje em dia, nós temos muita coisa baseada na lei Pelé, como a questão de direito de imagem, CLT, quantidade de horas de trabalho, de base, tem muita coisa que a gente se baseia na lei Pelé

19. Como se inicia uma relação de patrocínio?

Tem duas maneiras, uma é o patrocinador sondando quanto você quer pra eles entrarem no projeto, essa é a mais difícil. A mais comum é quando você apresenta o projeto e capta o patrocínio.

20. Como funciona contratação de menores de idade?

Basicamente, o League of Legends permite você ter atletas abaixo de 18 anos até 17. Então, o mínimo que a gente pode contratar são jovens de 17 anos. Basicamente, funciona da mesma maneira, só que o jovem tem que assinar um termo de circunstancial, ele precisa ser emancipado. Assinando um termo que ele se responsabiliza com tudo que vai acontecer

21. Os responsáveis não entram nessa transação a partir dos filhos que são emancipados?

Não

22. Geralmente você contrata os times por carteira assinada ou por prestação de serviços?

Carteira assinada, CLT

23. Os contratos são temporários, ou são permanentes?

Temporários, por temporada do jogo. Como se fosse um jogador de futebol

24. Já houve demissões no seu time? Qual foram os motivos?

A gente ainda não demitiu ninguém

25. Quando você era jogador você vivenciou alguma situação de demissão?

Não era tido como demissão, porque a gente não tinha um vínculo formal, a gente trocava os jogadores quando bem interessava, mas não tinha muita demissão não

26. Quando você jogava não tinha vínculo formal?

Não.

27. Como funcionou a sua contratação, como foi?

Era na boca e o dinheiro caía na conta

28. Era em que ano?

2012

29. O que você acha que aconteceu para que mudasse? Você acha que é uma prática que mudou no mercado como todo?

Com certeza, muita gente olhando, o dinheiro entrando e as pessoas precisavam se regulamentar

30. Teve alguma questão específica que você lembre que disparou a mudança?

Tiveram alguns times que foram acusados de trabalho escravo no mundo. Na lei, se você tem uma gaming house, você pode ser enquadrado como trabalho escravo. As questões jurídicas do país dispararam mais a mudança do que qualquer outra coisa e as pessoas tem medo de ser pego, porque no fim, o que mais funciona no Brasil é o Ministério de Trabalho. Então se você for pego, você vai pagar uma multa absurda que pode comprometer os próximos anos todos da sua empresa.

31. Como que um time que tem uma gaming house hoje no Brasil contorna essa possibilidade?

Não contorna, só não tem denúncia.

32. Como você vê seu tipo de trabalho dentro do mercado de trabalho? Você compara com outro tipo de trabalho, semelhante ou diferente com outro esporte?

É muito parecido com outro esporte. O marketing esportivo para esporte eletrônico é bem parecido, é o mesmo conhecimento aplicado só que para um ambiente 100% digital. Eu acho que esse é o maior diferencial, trabalhar com digital você está saindo na frente das outras modalidades esportivas, porque nenhuma delas você tinha a possibilidade de apertar o botão e acessar o conteúdo de uma marca. Quando você está fazendo um conteúdo na twitch para uma marca, você tem a possibilidade de “linkar” a marca com o conteúdo. Enquanto no basquete, se você fazer uma experiência você tem que ir na loja da Samsung a 30 km dali se fosse a 30 anos atrás, hoje em dia você pode acessar o e-commerce com um clique. A diferença maior é essa.

33. Os jogadores se tornam figuras públicas, conforme o tempo que jogam ficam mais famosas. O que vocês “ensinam” a eles a serem uma figura pública?

Nosso trabalho gira muito entorno disso. A gente sempre tenta falar a grandeza que os caras têm, sempre aconselhando eles a tomar decisões corretas, como não postar polêmicas no

twitter, não postar coisa pensar nas redes sociais e nas *lives* que eles fazem, porque é muito rápido. Primeiro que tem muita gente olhando para eles, o público é muito grande e a internet ajuda propagar as mensagens muito rapidamente, um *printscreen* pode acabar com sua vida na internet. Então, a gente tenta a aconselhar eles o máximo para que não conter esse tipo de erro, mas muitas vezes eles não ligam.

34. Eles têm algum tipo de treinamento para isso?

Mídia training não.

35. Você também não teve nada disso na época que você jogava?

Como eu fiz publicidade, então eu sei bastante. A gente trabalha com marketing digital há 4 anos e hoje, modéstia parte, nós somos os melhores nessa área. Inclusive, hoje o meu time tem mais de 200 mil seguidores nas redes sociais e a gente abriu as redes em outubro e páginas das redes sociais dos atletas que a gente tem gerido também estão muito bem.

36. Os jogadores têm algum tipo de mídia training?

Não, eles não aceitam esse tipo de coisa, a gente dá o conselho, mas aí é problema deles.

37. Acontece muita briga entre os próprios jogadores?

Claro

38. E como vocês fazem pra apaziguar. Como eles estão trabalhando junto, e ambos não se gostam, como funciona essa competitividade no jogo, se o time vai mal ou vai bem?

Depende muito do organograma que a empresa tem. No League of Legends você tem um manager, um coach e um head coach, a ideia é que o manager consiga apaziguar essas brigas, mas no fim independente se eles se gostam ou não eles têm sempre o objetivo de ganhar, eles odeiam perder, pois são muito competitivos. Então, na hora do jogo eles focam muito, não ligam muito para diferenças. Eles só querem ganhar o jogo.

39. Você falou da *gaming house* e vocês estão com o modelo de *gaming office*, porque vocês tomaram essa decisão se tem alguma coisa a ver com isso, se foram vocês que tomaram essa decisão?

A gente tomou essa decisão porque é proibido ter uma *gaming house*, como eu disse antes, é trabalho escravo. E com a fama e a grandeza do meu time, não se pode dar o luxo de sofrer uma consequência por trabalho escravo. Então a gente criou a *gaming office* porque é um modelo padrão de trabalho em qualquer lugar do mundo. Você tem que ter sua casa, sua família, amigos e seu tempo livre. Para realizar seu trabalho e voltar para casa. Se algum dia tiver concentração como nos outros E-sports tem. O modelo é o padrão, a gente não está

fazendo nada de diferente do que qualquer um de nós faz que levanta em casa, toma o café, vai para o trabalho e volta para a casa. Isso que é o normal, eu não posso obrigar jovens de 18, 19, 20 anos a estarem 24 horas no ambiente de trabalho, esse foi o principal ponto.

40. Você não trabalha com nenhum tipo de time que tenha *gaming house*?

Não. Já trabalhei, mas eu sei que o modelo não é o ideal

41. Não se compararia a *gaming house* com um centro de treinamento de um time de futebol?

De maneira nenhuma, nenhum jogador mora no centro de treinamento. O cara tem a própria casa, o cara vai treinar 1 período, 2 períodos e vai voltar para casa dele, tomar banho e vai dormir com a esposa, filhos, vai jantar em casa, vai poder sair. E as concentrações pelo mundo estão acabando, cada vez menos times fazem concentração, porque é comprovado que esse tipo de prática não tenha melhorado os resultados. Para mim é um absurdo o cara ser obrigado a viver com as pessoas que ele trabalha.

42. Você já viveu em *gaming house*?

Já trabalhei em *gaming house*, era muito difícil, muita bagunça, um bando de moleque ou não estava preparado para isso, então, para mim foi uma situação que eu não quis viver de novo.

43. É mais maturidade trabalhar no modelo de *gaming office*?

Sem dúvida, eu acho que é um modelo ideal. Os grandes times do mundo já estão aderindo o modelo de *gaming office*, mas são modelos com muito mais dinheiro. Por exemplo, A ninja de pijamas que é um time da Europa que treina na Suécia, eles têm um condomínio para eles, o CT fica no centro do condomínio e cada um tem sua própria casa, então, eles saem das casas deles no mesmo condomínio e vão treinar. É muito prático e facilita a vida deles lá.

44. Seria menor custo para empresa que não trabalha com o modelo de *gaming house*, porque não tem uma casa gerir?

Não, *gaming house* é muito mais barato que *gaming office*

45. Porque?

Você tem que comprar computadores para os caras duas vezes, um computador para ele treinar e um para a casa dele, pagar as passagens dos caras, o almoço, o CT. Numa *gaming house* você com 6 ou 7 computadores, todo mundo vai ter aquele computador ali pra usar na hora que quiser, a comida como vai ser comprada em grande quantidade sai muito mais barato e você não tem que pagar o CT. Então, você pagando 5 ou 6 mil reais você tem uma casa

gigantesca para manter 6 ou 7 meninos, enquanto no gaming office você tem que pagar ajuda de custo para todos eles e mais o gaming office que vai sair por 5 ou 6 mil reais por mês.

46. Se um jogador se muda de cidade para trabalhar na gaming office, se ele é do Rio e vai pra São Paulo pra trabalhar, ele tem uma ajuda de custo porque mudou de cidade ou não?

Todos eles têm ajuda de custo, independente se moram em São Paulo ou não, se morarem em São Paulo eles têm ajuda de custo.

47. Ajuda de custo no que você fala é moradia?

Não, para tudo, eles ganham ajuda de custo bem relevante para pagar moradia, comida, transporte, tudo basicamente que eles precisam para morar em São Paulo

48. E isso para além do salário?

Além do salário

49. Nas *gaming houses* tinham psicólogos, na *gaming office* também têm psicólogos, vocês pagam um psicólogo para eles?

O meu time oferece toda a estrutura de psicólogo, então, são o pessoal do alto rendimento, basicamente, sim, a gente tem psicólogo que está com eles e acho que já no final desse mês eles começarão a se consultar com o psicólogo.

50. Exercício físico no time é obrigatório?

Não é obrigatório, mas é sempre bom ter um fisioterapeuta, um nutricionista para ajudar nessa questão de saúde. Como eles passam muito tempo jogando em frente ao computador eles não podem abaixar o rendimento por conta da alimentação e exercício físico.

51. Geralmente a carga horária é de 8 horas por dia ou não?

Sim, 8 horas por dia com o máximo de 44 horas semanais.

52. Na internet diz que você tem orgulho de ter colocado a primeira menina a jogar profissionalmente como titular na equipe de League of Legends,. Como foi a introdução dessa menina no time, porque tem muito sexismo no E-sport, como foi essa introdução?

Basicamente, as meninas têm o mesmo desempenho do que os meninos no jogo, porque o jogo da mente não é um jogo físico. Mas é difícil a convivência de meninas com meninos. Convivência prolongada de mulheres com um grande número de meninos no ambiente de trabalho é muito difícil, então, esse é um dos motivos do porquê ninguém ter tentando de novo. A CNB fez isso, mas a menina não vai pra gaming house

53. Porque ela se sente constrangida?

Os meninos dão em cima dela, não sabem lidar com mulheres, são meninos novos, não sabem lidar com TPM. A convivência deles é difícil com as meninas. Foi uma tentativa, a gente tentou muito implementar isso, mas é algo que nesse momento eu não tenho mais vontade. Eu tenho alguns projetos de esporte eletrônico feminino que eu acho importante a inclusão, mas fazer times mistos não é mais um objetivo da empresa e nem pessoal, por que eu sei a dificuldade que é e eu já tenho muito trabalho na minha vida.

54. Você acha que mudando de gaming house pra gaming office, mudaria alguma coisa ou a dificuldade continuaria?

Acho que a dificuldade continuaria, é muito difícil você lidar com a criação de 7 ou 8 pessoas que estão no ambiente de trabalho convivendo juntos. Qualquer ambiente de trabalho você vai ter um homem machista, a possibilidade de assédio, então, é muito difícil. Eu não tenho gerencia de criação desses meninos, eu não posso chegar pra eles e falar “você está 100% errado, não é pra você agir assim com ela” porque, independente, ele vai me ignorar. Se o pai dele criou de uma maneira que não condiz com o que eu “to” falando com ele, não vai ser eu em 1 ano que vou botar na cabeça dele que a atitude dele para com as mulheres está equivocada.

55. Você considera ser complicada ser uma cyber-atleta mulher?

Sem dúvida.

56. Então você acha que formar time de mulheres é um caminho mais viável?

Eu não sei, formar times de mulheres também não é o caminho ideal principalmente por causa da comunidade, porque se as mulheres forem pagas pra jogar, não é minha opinião pessoal, é o que eu tenho visto da comunidade, e por acaso forem contratados pro circuito desafiante ou pro CBLOL, a comunidade irá falar que elas estão lá só por serem mulheres, que existem muitos homens que tão tentando a muito mais tempo e que são melhores. Então, fazer um projeto de time feminino que vai jogar competitivo com homens, se você criar um campeonato por si só para jogar com mulheres, não muda nada. Acho que a gente está segregando um esporte novo e que não deveria existir essa segregação. Mas se você cria um time feminino pra jogar com homens, você vai receber, automaticamente, um *hate* da comunidade muito grande, provavelmente, assédio da comunidade, xingamento. É muito difícil para as mulheres um ambiente majoritariamente masculino.

57. Como você acha que estas questões podem ser minimizadas, no futuro ter um time misto ou um time só de mulheres?

Eu acho que se tiverem meninas começando da base e construindo uma história delas, qualquer um dos esportes eletrônicos, seja no Counter-Strike, seja no League of Legends, a gente tem chance de se dar bem. O problema é que tem poucas mulheres jogando e quantidade de homens é muito maior, então proporcionalmente, estatisticamente, os homens sempre vão ganhar. Com certeza se elas começarem do zero, elas vão ter apoio da comunidade, mas tem que começar do zero mesmo, lá do circuito de acesso.

58. Porque você acha que tem muito mais homens do que mulheres jogando?

Acho que videogame sempre foi coisa mais de menino. É uma questão cultural mesmo. Não só no Brasil, mas no mundo. Eu também não entendo isso não, mas hoje o público masculino é cerca de 85% do esporte eletrônico e feminino é 15%.

59. Qual foi o melhor e o pior momento da carreira de jogador ?

O melhor momento foi quando a gente se classificou para um campeonato presencial em campinas, chamado Age Campinas. E o pior momento foi quando a gente foi pedir dinheiro para o nosso patrocinador e ele falou que não tinha dinheiro. Isso aconteceu muito com todo mundo

60. Como vocês lidaram com isso?

Eu desisti no dia que aconteceu isso.

61. Desistiu de jogar?

Desisti de ser profissional, de tudo. Voltei a fazer a faculdade e só voltei a trabalhar com esporte eletrônico 3 anos depois. Mas eu não fui o único não, sei histórias de meninos que deixaram de ganhar 30 e 45 mil reais, porque o dono da equipe pegou o dinheiro e foi embora. Isso aconteceu muito em 2011-2013 quando não tinha nenhum tipo de regulamentação, a quantidade de calote que existia era absurda. Até hoje existe, mas é bem menos porque a comunidade está sempre de olho.

62. Essa regulamentação que você fala é uma questão legal ou mais pressão da comunidade, são as próprias empresas donas dos jogos que fazem essa pressão?

É tudo isso, principalmente a comunidade e a dona do jogo. O resto ninguém liga muito, se a Riot falar, está falado. Vocês devem ter ouvido falar das polêmicas envolvendo o meu time, falando que não pagou a multa dos jogadores, aliciamento. A comunidade, principalmente dos outros times, ficou muito furiosa. Os veículos de mídia, principalmente a ESPN perseguiu muito a gente e anda persegue, por conta dos cliques também. Mas no fim, é uma regra que nunca existiu pela Riot, uma regra que não existia aliciamento no circuito

desafiante e a Riot não pode interferir nenhum pouco em regime de contratação. O que a gente fez foi tudo dentro das normas e por isso foi esquecido tão rápido, não é mais um assunto recorrente. A comunidade reverbera muito, mas a relevância é muito pouco se não tiver respaldo da distribuidora.

63. Ainda mais para você que trabalha com marketing

É, a gente tem que trabalhar muito com comunicação, porque a gente sabe que o meu time é muito maior que todos os times de esporte eletrônico, muito maior que qualquer instituição esportiva no Brasil, e as coisas que as pessoas irão falar com relação ao meu time vão reverberar 3 vezes mais. Por exemplo, o Axt, que é um *streamer*, fez um esquema com o dono da Keyd, para sair da organização dele no qual ele tinha contrato por mais 6 meses, e fez isso ao vivo, na *live* dele, tem *print* do dono da Keyd falando da situação e ninguém deu um pio na mídia, nenhuma mídia. Assim, tem *printscreen* do dono da Keyd falando pro cara dá calote na Luminosity game e sair, porque ele queria contratar Axt pra Keyd e não saiu nenhuma matéria em lugar nenhuma. Se fosse o meu time já era, não quero nem pensar no que aconteceria. A gente vê que a mídia tem um posicionamento de cliques, como é baseado em cliques para vender publicidade, a gente vê que o meu time atrai muito mais e eles não querem se envolver polêmicas, a não ser que seja do meu time, porque eles sabem que vai ter muito clique. Isso é uma postura muito ruim, na minha opinião.

64. Entre ser jogador, gestor de marketing o que você prefere?

Eu prefiro ser gestor. Acho que é um trabalho mais aprofundado, requer mais conhecimento, é difícil você ser especialista em esporte eletrônico hoje no mercado com 8 ou 9 anos de experiência, então eu tenho uma boa posição no mercado, acho o que eu “to” fazendo está impulsionando bastante os esportes eletrônicos e muita gente só conheceu o esporte eletrônico pelo trabalho que a minha empresa vem fazendo, isso que é o mais legal do que a gente vem fazendo. Então o meu time entrar impulsionou muito, o Corinthians também. O Yoda estar na página da submarino impulsiona muito.

65. Como você acha que o E-sport pode chegar a uma coisa tão grande como é na Coréia do Sul?

Eu acho que é diferente, se você for comparar os números brutos, o Brasil deve ser maior da Coréia do Sul, não em consumo, mas em praticante. A Coréia do Sul criou uma cultura em volta dos esportes eletrônicos, então as crianças jogam nas escolas, tem escolinha de esporte eletrônico, tem eventos de esporte eletrônico, os jogadores de esporte eletrônico

são ídolos, tanto que quem levou a tocha agora dos jogos de inverno na Coreia do Sul foi um cyber-atleta. Acho que é diferente, não vejo essa comparação sendo justa, é como se a gente falasse de como a gente vai conseguir ser os Estados Unidos. A cultura esportiva no Brasil é muito diferente dos Estados Unidos, a gente teria que começar do zero, muito do que eu fiz foi baseado no modelo norte-americano, para minha empresa e pelo o que a gente quer fazer para o mercado, só que é inviável. No Brasil tem outras regras, tem outro tipo de conhecimento, tem outro tipo de gestão, modelo de negócio para esportes. Eu não compararia o esporte eletrônico da Coreia com o do Brasil, acho uma comparação injusta, não só para o Brasil, mas para qualquer lugar do mundo, cada um vai ter suas próprias regras e cada um vai desenvolver da própria maneira. Acho que o Brasil hoje é o mercado mais quente de esporte eletrônico no mundo, é o que mais cresceu e o que mais tem possibilidades, também por conta do número de pessoas que a gente tem no Brasil.

66. Com essas mudanças recentes na CLT, isso interferiu alguma coisa na forma de trabalho de vocês?

Depende muito, se você for uma organização de esporte eletrônico, sim. Você vai poder fazer muito mais fácil a questão de PJ, terceirização, prestação de serviços, vai ter muito mais brechas. Então, pra PAIN, CNB, KABUM, vai poder baratear muito o custo e contratar cada vez melhores jogadores, mas como a gente trabalha pra uma instituição, a gente não pode fazer a lei de terceirização com jogadores/atletas, tem que ser CLT, porque está no estatuto do clube. Então, no fim, competitivamente é mais difícil competir com outros times de esportes eletrônicos sendo um time de futebol.

67. Mas nos finais das contas, vocês competem de forma igual?

Claro. Eu “to” dizendo que os salários para a gente são muito maiores porque tem imposto embutido.

68. E ainda sim vale a pena?

Vale, não tem a menor dúvida que vale, é um mercado que tá crescendo, um esporte que tá crescendo, os salários ainda não são astronômicos, mesmo que fossem o investimento seria igual. É por que isso que você vê o Boston Celtics investindo 50 milhões de dólares em organização de E-sport, o Cleveland Cavaliers investindo 60 milhões, o Golden State Warriors investindo 100 milhões, a tendência é essa. Todos os times de esportes tradicionais, todos os clubes e instituições esportivas necessitam estar nesse ambiente, independente se é NBA, NFL, se é futebol, é necessário porque a queda de audiência é gritante, é impossível você captar esse cara de novo a não ser que você tenha uma plataforma de esporte eletrônico.

Se você pegar hoje a audiência de canais como SPORTV, ESPN, FOX SPORTS grande parte do público é 50+. Então, pro modelo de negócio, você sabe que se não captar meninos de 8, 9, 10, 11 anos você está ferrado, vai acabar, em 10, 15 anos acaba. Como todas as empresas grandes pensam a longo prazo, inclusive a minha, acho que não existe outra possibilidade que não esporte eletrônico hoje em dia. Você pode até fortalecer, falar que vai fazer promoção pra criança ir no estádio de futebol, mas se você for hoje num estádio de futebol, mesmo numa final, você vai ver que o número de adultos, de jovens de 22, 23, 24, 25 anos é absurdamente maior do que de crianças, até porque é difícil você levar uma criança de 6 anos numa final de futebol, e acho que isso afastou muita gente dos campos.

69. Nas organizações de E-sports, os recursos vem basicamente dos patrocinadores, no seu time também?

Sim, a gente está procurando outras formas e maneiras de receitas, então, a twitch.tv é uma das maneiras de receitas, mídia é uma das maneiras de receitas, criar uma base é uma maneira de receita. Hoje 75% de esporte eletrônico é baseado em marcas, não só no Brasil, no mundo inteiro. A gente precisa mudar isso, não tenho a menor dúvida, mas vai demorar, se nem o futebol conseguiu ne, então é difícil.

70. Criar uma base?

Sim, você ter uma base de esporte eletrônico, revelar jogadores é uma fonte de receita interessante.

71. Tem alguma coisa que você queira acrescentar?

Basicamente é isso. Um mercado que tem muitas oportunidades, não só a questão do esporte eletrônico ser mais um business em volta dele. “To” curioso pra ver o que vai acontecer esse ano. Eu, por exemplo, “to” numa posição hoje confortável, mas vão existindo iniciativas que não espero e a gente estamos pensando em iniciativas que acho que o mercado não espera, então, “to” curioso para saber como vai ser o esporte eletrônico esse ano. Acho que está chegando perto do *turning point* de nicho para a massa, acho isso vai acontecer esse ano, a grande massa vai conhecer o esporte eletrônico, o cara lá do interior do Ceará vai saber que existe esporte eletrônico, vai acompanhar o FALLEN. Esse ano é pra a gente fazer isso, acho que a gente chegou no máximo do que a gente podia alcançar de nicho e agora é popularizar isso pra massa, não só no Brasil, mas no mundo.

72. Você disse que outros times estão investindo também em esporte eletrônico. Como o E-sport pode ser comparado, ter uma tamanha grandiosidade igual um esporte tradicional, como futebol, basquete, quais são os meios para isso?

Sendo bem realista e sem exagerar, acho que já é. Nenhum jogador de basquete de maneira nenhuma vai abrir uma *live* no Instagram ou na twitch.tv e vai ter 50 ou 60 mil pessoas assistindo ele, eu garanto 100%. Nenhum atleta de judô, remo, eu acho que só futebol, e mesmo assim as grandes estrelas dos grandes clubes. Acho que essa fase já foi, hoje o E-sport é o segundo esporte mais assistido do Brasil com a segunda quantidade de praticante. A questão dos jogadores amadores eu acho que são muito relevantes, então, um menino de 7 ou 8 anos que está assistindo o youtube de Clash Royale e sonha ser um *youtuber* de Clash Royale também está nesse ecossistema de esporte eletrônico, o menino que joga League of Legends com 14 anos, é diamante e tem BRTT como ídolo, sonhando o conhecer, eles também estão no ecossistema de esporte eletrônico. O ecossistema de esporte eletrônico não perde para nenhum outro esporte hoje, claro que em quantidade e talvez até em qualidade, o futebol esteja na frente, óbvio, porque o Brasil é o país do futebol, mas se você for pegar na ponta do lápis, nos números brutos, hoje o esporte eletrônico é mais relevante para a população brasileira como qualquer outro esporte, exceto futebol.

73. Você acha que o esporte eletrônico já pode ser considerado um esporte tradicional, como basquete, que seja colocado no comitê olímpico do esporte, no ministério do esporte?

Tradicional eu acho bem difícil, porque é um esporte digital, acho que nunca vai ser um esporte tradicional, mas eu vejo a Coréia já aceitou no comitê olímpico, os Estados Unidos já aceitaram, a China vai botar esportes eletrônicos nos jogos asiáticos, Japão já aceitou, o Brasil está com uma lei que vai ser aprovada esse ano que considera esporte eletrônico como esporte. Basicamente, o esporte que mais movimento dinheiro proporcionalmente, é o que teve maior índice de crescimento e pode ter certeza que nenhum governo vai ficar fora disso. Então, vai ser aprovado como esporte olímpico, não tenha dúvida disso, porque as olimpíadas precisam desse público mais novo.

74. Qual seria sua motivação para continuar seguindo essa carreira de esporte eletrônico?

Acho que é legal você criar uma tendência, um esporte do zero, ter a oportunidade de fazer o que o futebol não fez, olhar os erros de outros esportes e poder fazer da sua maneira, como a gente tá fazendo. Instaurando uma gaming office aqui no Brasil, a gente colocou um time de *streamers* para representar uma marca, a gente contratou grandes celebridades para jogar em time de futebol do esporte eletrônico, então, eu acho que você poder criar algo do zero é sempre muito legal e ainda ver que isso tá resultando em melhores condições para muita gente, eu acho que isso é o mais legal, dá oportunidade para um monte de jovem aí poder se transformar em profissional de esporte eletrônico. A gente fez duas seletivas de

jogadores, foram mais de 17 mil inscritos, então são 17 mil pessoas que tem esse sonho, e a gente está podendo ajudar nem que sejam 7,8 10, 15 pessoas a realizar esse sonho é muito gratificante. É o mais legal do trabalho que a gente faz é realizar os sonhos das pessoas que nunca teve a oportunidade, se não tivesse uma empresa olhando para eles.

75. Videogame é um negócio que a gente interage, porque você acha que tem tanto interesse em ver outras pessoas jogarem?

Porque quando você não é tão bom, você quer ser muito bom, ou você quer ver pessoas muito boas jogando. É a mesma coisa do futebol, então, quando as pessoas iam para o estádio assistir o Ronaldinho Gaúcho jogando, assistir o Ronaldo jogando era porque os caras tinham um nível técnico que era quase sobre-humano de milhares de milhões de jogadores, daquilo o cara era o cara diferenciado. Eu acho que hoje a gente tem alguns caras diferenciados como o FALLEN, que é um dos expoentes de esportes eletrônicos do Counter-Strike, a gente tem o Coldzera que é hoje por 4 anos seguidos o melhor jogador de Counter-Strike do mundo, a gente tem o BRTT que é um cara que joga League of Legends há 8 anos e “masterizou” o League of Legends de uma maneira que as pessoas gostam. É a mesma coisa que um esporte tradicional, você gosta de ver os melhores jogando no fim, e acho que o grande diferencial é que você pode abrir o canal da twitch.tv e ver os melhores jogando o tempo inteiro, no futebol não tem isso, não pode assistir ao treino do cara na casa dele fazendo embaixadinha, isso faz muita diferença. A interação com o público é muito diferente, acho que por isso que a gente cresceu tão rápido.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVARENGA, R. **E-sports legal – O contrato do e-sportista, profissional e não profissional**, 2014. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/e-sports-legal-o-contrato-do-e-esportista-profissional-e-nao-profissional/>>. Acesso em: 4 mar. 2017
- ARAUJO, B. **“League of Legends”: G1 mostra como foi a final no estádio do Palmeiras**, ago. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/08/league-legends-g1-mostra-como-foi-final-no-estadio-do-palmeiras-veja.html>>. Acesso em: 11 nov. 2016
- ARAUJO, B. **“League of Legends”: Veja todos os vídeos do G1 na final do CBLol 2016**, jul. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/league-legends-veja-todos-os-vidEOS-do-g1-na-final-do-cblol-2016.html>>. Acesso em: 21 nov. 2016
- ARAUJO, B. **Atletas de games ganham R\$ 3 mil por mês e jogam até 14 horas por dia**, abr. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/04/atletas-de-games-ganham-r-3-mil-por-mes-e-jogam-ate-14-horas-por-dia.html>>. Acesso em: 11 nov. 2016
- ARAUJO, B. **Pain Gaming vence Circuito Brasileiro de “League of Legends”, o CBLol**, ago. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/08/pain-gaming-vence-circuito-brasileiro-de-league-legends-o-cblol.html>>. Acesso em: 11 nov. 2016
- ARAUJO, G. P. C.; PEREIRA, G. C. **Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch**, 2017. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES\\_E\\_DESIGN/FULL\\_PAPER\\_S/173540\\_2\\_versao\\_preliminar.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES_E_DESIGN/FULL_PAPER_S/173540_2_versao_preliminar.pdf)>. Acesso em: 20 jan. 2018
- BARBANTI, V. O que é esporte? **Revista Brasileira Atividade Física & Saúde - v.11 - n.1 – 2006.**
- BRASIL, E. **Projeto reconhece xadrez, damas, go, bridge e pôquer como esportes**, mai. 2017. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/ESPORTES/535163-PROJETO-RECONHECE-XADREZ,-DAMAS,-GO,-BRIDGE-E-POQUER-COMO-ESPORTES.html>>. Acesso em: 04 mai. 2017
- BRASIL, P. **Mulheres brasileiras tiveram de derrubar a exclusão para entrar na história do esporte**, mar. 2016. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/cidadania-e-justica/2016/03/mulheres-brasileiras-tiveram-de-derrubar-a-exclusao-para-entrar-na-historia-do-esporte>>. Acesso em: 19 jan. 2018
- BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providência**, Brasília, DF, mar. 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm)>. Acesso em: jun. 2017
- DA REDAÇÃO. **Senado analisará regulamentação de esportes eletrônicos**, dez. 2017. Disponível em: <[https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2017/12/26/senado-analisara-regulamentacao-de-esportes-eletronicos?utm\\_source=midias-sociais&utm\\_medium=midias-sociais&utm\\_campaign=midias-sociais](https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2017/12/26/senado-analisara-regulamentacao-de-esportes-eletronicos?utm_source=midias-sociais&utm_medium=midias-sociais&utm_campaign=midias-sociais)>. Acesso em: 13 jan. 2018
- E-SPORTS EARNINGS. **Top 50 Games Awarding Prize Money**, 20-. Disponível em: <<http://www.esportsearnings.com/games>>. Acesso em: 2 dez. 2017
- G1. **Mulheres ampliam vantagem como maior público de games no Brasil, diz pesquisa**, abr. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/mulheres-ampliam-vantagem-como-o-maior-publico-de-games-no-brasil-diz-pesquisa.ghtml>>. Acesso em: 10 out. 2017
- G1. **Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa**, mar. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 10 out. 2017

GALDINO, B. **Conheça a vida dos jogadores em uma gaming house**, out. 2015. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/esports/noticia/conheca-a-vida-dos-jogadores-em-uma-gaming-house/>>. Acesso em: 4 mar. 2017

GUSTAVO, L. **Dioud: primeiro estrangeiro com visto de cyber-atleta no Brasil**, ago. 2015. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/dioud-primeiro-estrangeiro-com-visto-de-cyber-atleta-no-brasil/>>. Acesso em: 20 jan. 2018

GUTIERREZ, B. **League of Legends: organização recusa time misto alegando regras inexistentes**, mai. 2016. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/24473/news/league-of-legends-organizacao-recusa-time-misto-alegando-reg>>. Acesso em: 11 out 2017

HERNANDEZ, P. **League of Legends champ designer gives some talk on sexy characters**, mar. 2016. Disponível em: <[https://kotaku.com/league-of-legends-champ-designer-gives-some-real-talk-o-1774500376?utm\\_medium=sharefromsite&utm\\_source=Kotaku\\_facebook](https://kotaku.com/league-of-legends-champ-designer-gives-some-real-talk-o-1774500376?utm_medium=sharefromsite&utm_source=Kotaku_facebook)>. Acesso em: 14 jan 2018

INFINITYYYY. Mushi's daily schedule em 20-, disponível em: <https://dota4life.wordpress.com/tag/dota-2/> Acesso em: 4 mar. 2017

IZUKAWA, M. **Mulher entre espelhos: Personagens femininas customizáveis nos videogames**, 2015. Disponível em: <[http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana\\_izukawa.pdf](http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017

LIPPE, P. H. L.; GUERRA, R.; AZEVEDO, T. **Mulheres contam como é criar games em meio dominado por homens**, mai. 2016. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/05/17/mulheres-contam-como-e-criar-games-em-meio-dominado-por-homens.htm>>. Acesso em: 27 out. 2017

MASTER. **Entenda como funciona a Odisseia** em ago. 2014 Disponível em: <<http://www.mastersmite.com.br/2014/08/entenda-como-funciona-odisseia.html>>. Acesso em: 17 mar. 2017

MONTEIRO, R. **Conheça os 15 cyber atletas mais bem pagos do mundo**, jun. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/06/conheca-os-15-cyber-atletas-mais-bem-pagos-do-mundo.html>>. Acesso em: 11 nov. 2016

MOREIRA, B. **Como um jogo de computador paga a campeões prêmio maior que o US Open?** Ago. 2017. Disponível em: <<http://blogs.correiobraziliense.com.br/braitner/premiacao-dota-us-open/>>. Acesso em: 13 jan. 2018

MUNGIOLI, A. P. **A personagem feminina nos games do século XXI: uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011**. Revista Eletrônica CoMtempo, v. 6, p. 1-12, 2014. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/04/Artur-Palma-Munglioli.pdf>>. Acesso em: 27 out. 2017

OGLOBO. **Infográfico comprova que corpo da Barbie não é exemplo de saúde**, abr. 2013. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/megazine/infografico-comprova-que-corpo-da-barbie-nao-exemplo-de-saude-8138308>>. Acesso em: 16 jan. 2018

OLIVEIRA, G. **KaBuM entra na justiça e pede indenização de R\$ 95 mil por transferência de esA**, jun. 2015, disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/2650-kabum-entra-na-justica-e-pede-indenizacao-de-r-95-mil-por-transferencia-de-esa> Acesso em: 28 nov. 2016

OLIVEIRA, G. **Rotina de jogadores pode indicar vínculo de trabalho**, mar. 2016. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/3823-rotina-de-cyber-atletas-pode-caracterizar-vinculo-de-trabalho-diz-advogado>>. Acesso em: 28 nov. 2016

PEREIRA, K. S. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**, 2014. Disponível em:

<[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014\\_SilvioKazuoPereira.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf)>. Acesso em: 13 abr. 2016

PHSUMAN. **Comunicado de penalidade: PaiN Gaming**, dez. 2015. Disponível em: <<http://br.lolesports.com/noticias/b78df2cb-aa21-40d1-8d95-1a1b17869496>>. Acesso em: 11 nov. 2016

PIRES, G. L. **Breve introdução ao estudo dos processos de apropriação social do fenômeno esporte**. Revista da Educação Física/UEM 9(1):25-34, 1998. <<https://pt.scribd.com/document/164856901/APROPRIACAO-DO-SOCIAL-DO-FENOMENO-ESPORTE>>. Acesso em: 16 mar. 2017

PUBLICA, A. **Mulheres recebem menos na maioria dos esportes**, ago. 2016. Disponível em: <<http://congressoemfoco.uol.com.br/noticias/desigualdade-de-genero-neymar-embolsa-em-media-r-900-mil-por-gol-marta-r-12-mil/>>. Acesso em: 10 out. 2017

SET, R. **Ex-jogadores de LoL contam o que estão fazendo após aposentadoria #2**, set. 2015. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/3045-ex-jogadores-de-lol-contam-o-que-estao-fazendo-apos-aposentadoria-2>>. Acesso em: 30 nov. 2017

SET, R. **Ex-jogadores de LoL contam o que estão fazendo após aposentadoria**, ago. 2015. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2846-ex-jogadores-de-lol-contam-o-que-estao-fazendo-apos-aposentadoria>>. Acesso em: 30 nov. 2017

SPESSATTO, A. **O sexismo e a baixa presença de mulheres no e-Sports**, abr. 2017. Disponível em: <<http://timedefora.com/o-sexismo-e-mulheres-nos-e-sports/>>. Acesso em 10 out. 2017

TEIXEIRA, C. **FAQs do Fla no LoL: time, gaming house, seletiva, aliciamento e outras respostas**, nov. 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/faqs-do-fla-no-lol-time-gaming-house-seletiva-aliamento-e-outras-respostas.ghtml>>. Acesso em : 1 dez. 2017

TEIXEIRA, E. **PaiN Gaming é punida por Poaching e Loop não poderá jogar pela PaiN** em 2016, dez. 2015. Disponível em: <<http://www.maisesports.com.br/pain-gaming-e-punida-por-poaching-e-loop-nao-podera-jogar-pela-pain-em-2016/>>. Acesso em: 11 nov. 2016

UOL. **Com 334 milhões de espectadores, audiência do Mundial de “LOL” superou NBA**, dez. 2015. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/10/final-de-mundial-de-league-of-legends-teve-mais-espectadores-do-que-nba.html>>. Acesso em: 22 nov. 2016

VENDRAMINI, D. **Afinal, pela Lei Pelé, o eSport já é um esporte?** Ago 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/719226\\_afinal-pela-lei-pele-o-esport-ja-e-um-esporte](http://www.espn.com.br/noticia/719226_afinal-pela-lei-pele-o-esport-ja-e-um-esporte)>. Acesso em: 27 out. 2017 (VENDRAMINI, 2017)