

DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL EM E-SPORTS NO CENÁRIO MARICAENSE

Data de submissão: 08/11/2024

Data de aceite: 02/01/2025

Renan Alves de Oliveira

Universidade de Vassouras

RESUMO: Este estudo investiga a cultura dos games e sua profissionalização em Maricá, evidenciando a evolução dos videogames de simples lazer para competições profissionais, os eSports. O objetivo é analisar a importância dos eSports para a economia local e seu papel na inclusão social. Para isso se adotou uma abordagem quali-quantitativa através de uma *survey*, que foi aplicada durante os dias do Maricá Games visando capturar as opiniões dos participantes sobre o impacto dos eventos de e-sports com foco especial para o desenvolvimento profissional deste setor em Maricá. Os resultados demonstraram que os eSports podem ser um motor para o desenvolvimento econômico e empoderamento dos jovens em Maricá, sugerindo que a ampliação de uma indústria de games local, com educação formal e não formal e investimento público em espaços voltados para tal desenvolvimento como caminhos para a composição de um mercado de trabalho local que garanta oportunidades de desenvolvimento econômico individual e

coletivo.

PALAVRAS-CHAVE: eSports; Educação; Desenvolvimento Econômico; Maricá Games; Trabalho Decente.

RISE AND PROFESSIONALIZATION OF ESPORTS IN MARICÁ

ABSTRACT: This study investigates the culture of gaming and its professionalization in Maricá, highlighting the evolution of video games from simple leisure activities to professional competitions, known as eSports. The objective is to analyze the importance of eSports for the local economy and their role in social inclusion. To achieve this, a qualitative-quantitative approach was adopted through a survey, which was conducted during the Maricá Games in order to capture participants' opinions on the impact of eSports events, with a special focus on the professional development of this sector in Maricá. The results demonstrated that eSports can serve as a driver for economic development and empowerment of youth in Maricá, with the expansion of a local gaming industry, formal and informal education, and public investment in spaces dedicated to such development being identified as pathways

to creating a local job market that ensures opportunities for individual and collective economic development.

KEYWORDS: eSports; Education; Economic Development; Maricá Games; Decent Work.

INTRODUÇÃO

Os eSports emergiram de uma subcultura de nicho para se tornar um fenômeno global que desafia os paradigmas convencionais de esportes e entretenimento (DAL-YONG, 2021). A profissionalização desses jogos transformou não apenas seu consumo, mas também sua percepção no contexto esportivo e cultural (TAYLOR, 2012). A internacionalização dos campeonatos de eSports apresenta implicações econômicas significativas, impulsionando economias locais (CANDAL; ASSIS, 2023). Assim a trajetória de ascensão e profissionalização dos eSports, considerando suas implicações e forças motrizes, traz o questionamento sobre o desenvolvimento dos eSports no município de Maricá como uma política pública que promova o desenvolvimento econômico, cultural e tecnológico, e consequentemente, melhorias na educação e crescimento do trabalho decente.

A importância deste estudo se manifesta na urgência de compreender a evolução dos eSports de uma forma de entretenimento casual para uma indústria plenamente profissionalizada, cujas implicações econômicas são notáveis, e na qual investimentos na área têm o potencial de impulsionar o desenvolvimento profissional e o crescimento econômico, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo, sendo um setor de relevância estratégica (CANDAL; ASSIS, 2023).

A análise da identidade e do engajamento dos fãs de eSports, como destacado por Barney e Pennington (2020), oferece *insights* cruciais sobre o setor e seu potencial de crescimento, apontando que motivos relacionados aos laços sociais são identificados como preditores significativos do envolvimento dos fãs, enquanto a força da identidade dos mesmos desempenha um papel essencial na relação entre os motivos e a frequência de buscas por esportes eletrônicos.

Neste contexto é notada a necessidade de compreender as opiniões locais sobre a profissionalização dos eSports, para tanto foi realizado um levantamento durante o Maricá Games – nível 3, durante os dias 19 e 28 de março, visando identificar como a comunidade local opina sobre este mercado de maneira contextualizada ao evento.

Para a realização desta pesquisa, foi aplicado um formulário eletrônico através de entrevista presencial e direta durante o evento Maricá Games, contendo uma série de perguntas que abordavam diferentes aspectos relacionados aos eSports e ao evento em si, dentre as quais, incluíam aspectos sociodemográficos, questões sobre participação em competições de eSports e opiniões sobre a qualidade das competições no Maricá Games. Foram exploradas percepções sobre as oportunidades de carreira em eSports em Maricá,

a influência dos eSports na comunidade local e o potencial de desenvolvimento econômico através do investimento nesse setor.

Este instrumento permitiu a coleta de dados relevantes sobre a percepção e o comportamento dos participantes em relação aos eSports, fornecendo uma base sólida para análise e alcance do objetivo da pesquisa. O objetivo deste estudo é analisar as percepções e opiniões de participantes do Maricá Games como grupo de interesse, em relação aos eSports, investigando as expectativas sobre oportunidades de carreira em eSports em Maricá, compreendendo o impacto dos eSports na comunidade local e explorando o potencial de desenvolvimento econômico através do investimento nesse setor.

Além disso, busca-se entender a relevância dos eventos de eSports para a promoção da cultura dos games em Maricá, atração de turistas e visitantes para a cidade, necessidade de infraestrutura específica para eSports e o impacto dos eventos de eSports na economia local, possibilitando a reflexão sobre a transformação e suas consequências para os envolvidos no setor.

Este trabalho se encontra organizado de maneira que a Introdução contextualiza a importância de compreender as percepções dos participantes do evento Maricá Games sobre os eSports, justificando o trabalho e apontando seu objetivo. A Fundamentação Teórica discute a evolução dos eSports, desde suas origens até sua profissionalização, explorando também o impacto econômico e cultural desse fenômeno, enquanto a seção de Metodologia descreve o estudo realizado durante o Maricá Games, incluindo detalhes sobre a coleta de dados e abordagem metodológica. Os resultados e discussões são apresentados na seção correspondente, analisando as percepções dos participantes sobre oportunidades de carreira, desenvolvimento econômico e impacto turístico. Por fim, a seção de Considerações Finais sintetizam as conclusões do estudo e propõem direções para pesquisas futuras, visando aprimorar o entendimento e o aproveitamento dos eSports como um recurso para o desenvolvimento local em Maricá.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Daneluz (2023), eSport é um termo que vêm do inglês *eletronic sports*, ou esportes eletrônicos, que é usado para definir a modalidade competitiva de jogos. Nesses eventos, jogadores profissionais ou amadores se desafiam em torneios de vários tipos de games, que vão desde esportes virtuais a jogos de estratégia em tempo real. Os jogos podem ser disputados de forma individual ou em equipe, comumente com competições que contam com transmissões ao vivo.

De acordo com Rogers (2019), há uma tendência em querer se referir aos eSports como algo extremamente novo, que cresceu organicamente nos últimos anos até o ponto de receber milhões de visitantes no Twitch, que se tornou a quarta maior plataforma de

streaming do mundo, entretanto os esportes eletrônicos tem suas origens na década de 70, com a realização das Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar, um dos primeiros jogos de computador, na Universidade de Stanford, na Califórnia. A competição, disputada entre estudantes da faculdade, tinha como prêmio um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*. Na década de 80, foi organizada a *Space Invaders Championship* pela Atari, que foi a primeira competição de eSports de grande magnitude, com aproximadamente 10 mil competidores de várias partes dos Estados Unidos. Na década de 90, foi criado a *Nintendo World Championships*, com etapas em várias cidades dos EUA e com a final tendo sido disputada na Califórnia. O torneio ganhou uma 2ª edição quatro anos mais tarde, que foi a *Nintendo PowerFest 94*.

Ocorreu em 1999, umas das primeiras citações do termo *eSport* por Mat Bettington em um comunicado de imprensa para o lançamento da *Online Gamers Association* (OGA), comparando os *eSports* aos esportes tradicionais, e tal termo ganhou reconhecimento nos anos 2000 pelos jogadores, desenvolvedores e instituições, havendo ainda a popularização e melhor desenvolvimento dos jogos para computador que permitiam maiores números de jogadores (ROGERS, 2019).

Esse fenômeno vem acompanhando a proliferação da Internet e das redes globais, o que tem gerado mudanças substanciais nos padrões de consumo de informação e entretenimento, que consequentemente, vem promovendo as transmissões de eSports para espectadores se estabelecerem como a forma predominante de engajamento nesse meio, refletindo a crescente importância e influência desses eventos na cultura contemporânea, que leve os eSports a assumirem cada vez mais uma posição institucional semelhante à dos esportes tradicionais, influenciando não apenas o entretenimento, mas também a interação e o consumo em mídia digital em escala global (MERILÄINEN & RUOTSALAINEN, 2023).

Os eSports são transmitidos em todo o mundo e os seus atuais números de audiência competem com os desportos tradicionais mais populares do mundo, logo os eSports são um dos mercados competitivos em mais rápido crescimento no mundo (STOEVEER, 2021).

Neste sentido, há uma diversidade entre gerações contemporâneas, como *millennials* e a geração Z, destacando suas diferenças tecnológicas e culturais, pois enquanto os mais velhos podem ter dificuldades com tecnologias mais modernas, os mais jovens podem preferir novas mídias, e tais disparidades refletem em papéis opostos na sociedade atual, influenciados por contextos políticos, sociais e culturais em constante evolução, que poderiam apontar para distintas preferências (LECCARDI; FEIXA, 2011).

Impulsionado pelas gerações mais jovens, o Twitch tornou-se uma plataforma fundamental para assistir e participar de competições de eSports globalmente, com fácil acesso através de dispositivos conectados à internet, que permite a transmissão de jogabilidade e compartilhamento de dicas, se estabelecendo como um canal crucial para atrair espectadores e cultivar uma base de fãs engajada em consonância com a crescente influência dos eSports na cultura digital atual (STAVROULA, 2018).

O crescente interesse do público nos eSports, aliado ao aumento dos prêmios oferecidos nas competições, tem gerado um influxo significativo de investimentos nesse meio, tornando os eSports cada vez mais atrativos, estimulando os fabricantes de jogos a investirem em competições e ligas, que também tem impulsionado a formação de novas equipes profissionais, ampliando as oportunidades de carreira para os jogadores e contribuindo para a profissionalização do setor, que reflete não apenas o sucesso dos eSports, mas também o potencial de crescimento e desenvolvimento contínuo desse mercado em constante evolução (JENNY et al., 2018).

Os jogadores profissionais de eSports adotam rotinas altamente competitivas, com treinamentos diários prolongados por horas, e quando são contratados por equipes, recebem salários e têm acesso a uma gama de recursos de suporte, incluindo treinadores, psicólogos, fisioterapeutas, nutricionistas, entre outros profissionais para apoiá-los. (WARD; HARMON, 2019).

García-Naveira (2019) destaca que os jogadores profissionais de eSports compartilham semelhanças significativas com atletas de esportes tradicionais em termos de rotina e exigências físicas e mentais, enfatizando a necessidade de habilidades psicológicas como confiança, motivação e controle do estresse. Além disso, ele ressalta que os eSports apresentam características fundamentais dos esportes convencionais, incluindo a presença de instituições reguladoras, clubes profissionais e equipes técnicas buscando alto desempenho esportivo e produtividade nos negócios, sendo a diferença principal o ambiente de realização de cada atividade.

Com o contínuo avanço tecnológico, surgem novos modelos e estilos de jogos, impulsionando a especialização de empresas e desenvolvedores nesse ramo, pois o que antes era considerado apenas uma atividade de lazer hoje se transformou em uma profissão em ascensão, atraindo a atenção de diversas áreas que buscam apoiá-la, tal evolução não apenas alimenta o reconhecimento dos jogadores profissionais, mas também estimula o crescimento e a inovação entre os desenvolvedores de videogames, fortalecendo ainda mais a indústria dos eSports (LÉRIA; MACIEL, 2022).

METODOLOGIA

O estudo sobre o desenvolvimento e profissionalização dos eSports em Maricá foi realizado durante o evento “Maricá Games - Nível 3”, que ocorreu em Itaipuaçu entre os dias 19 e 28 de abril. Para este fim, foram estabelecidas definições claras para os termos essenciais: eSports, referindo-se a competições de jogos eletrônicos organizadas; profissionalização, indicando o processo de estruturação e gestão dos eSports como carreiras profissionais; e comunidade de jogadores, representando o grupo ativo envolvido em jogos eletrônicos e eventos relacionados.

Fontes relevantes, como artigos científicos e livros sobre eSports, foram consultadas

para elaborar um questionário que capturasse as opiniões dos participantes do evento, a fim de refletir fielmente os desafios da profissionalização no contexto local.

As variáveis examinadas incluíram os comportamentos dos participantes, a frequência de participação em eventos de eSports e o envolvimento com videogames. A amostra consistiu nos participantes do evento mencionado, a fim de obter suas percepções sobre o evento e o potencial impacto dos eSports na cidade.

Destacam-se as limitações do estudo, principalmente a seleção da amostra restrita aos participantes do evento.

Quanto à natureza da pesquisa, a mesma foi exploratória e descritiva, buscando mapear o cenário atual dos eSports em Maricá e identificar tendências de profissionalização.

Foi utilizado um formulário eletrônico hospedado no Google Forms para coletar os dados dos participantes, que foram abordados durante o Maricá Games - Nível 3, e convidados a colaborar com a pesquisa.

Foi adotada uma abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos, visando obter uma análise estatística das respostas ao questionário alinhada a interpretação dos comentários abertos para a análise qualitativa, funcionando como um *feedback* complementar para complementar a compreensão do estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A figura 1, demonstra que embora a amostra aleatória de respondentes, que foi realizada sem viés, tenha identificado uma maioria de participantes entre 18 e 24 anos, a mesma não é tão expressiva sobre as demais, o que demonstra que a participação e interesse no Maricá Games não ficou restrito a um público com faixa etária específica. A figura 2 mostra que a maioria dos participantes é do gênero masculino.

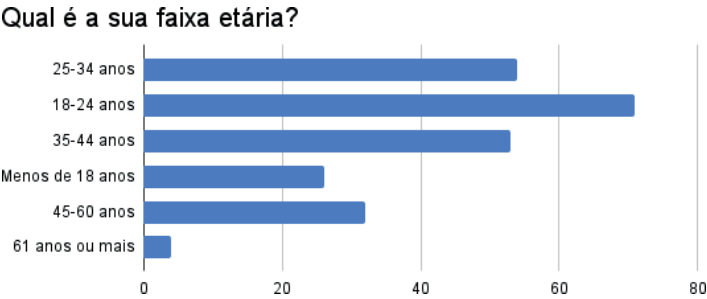


Figura 1 – Faixa Etária dos Participantes

Fonte: Os autores.

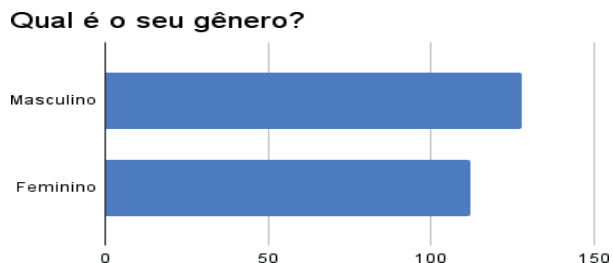


Figura 2 - Gênero dos Participantes

Fonte: O autor.

Os gráficos expostos nas figuras de 3 a 5, servem para evidenciar que a expectativa das pessoas que estão atentas ao mercado de eSports em sua maioria é positiva, se considerando que a maioria acredita que o os eSports podem oferecer oportunidades de carreira em Maricá, tão como desenvolvimento econômico para o município, além de corroborar com a atração de turistas.

Você acredita que os e-sports podem oferecer oportunidades de carreira em Maricá?

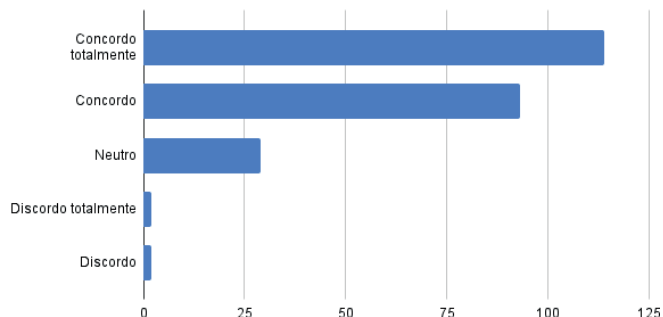


Figura 3 – Oportunidades de Carreira em Maricá

Fonte: O autor.

Você acha que os e-sports podem contribuir para o desenvolvimento econômico de Maricá?

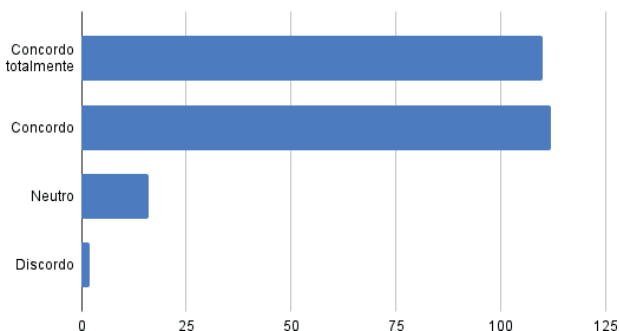


Figura 4 – Desenvolvimento Econômico em Maricá

Fonte: O autor.

Você acredita que o investimento no mercado gamer em Maricá pode atrair mais turistas e visitantes para a cidade?

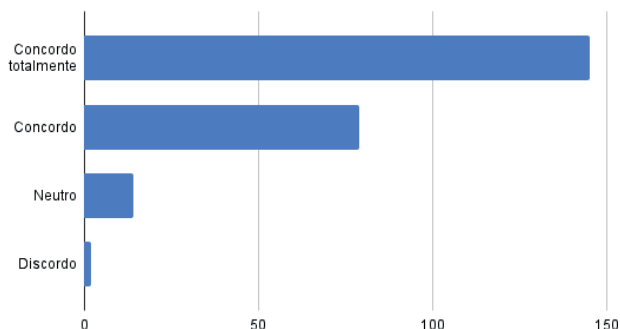


Figura 5 – Atração turística para Maricá

Fonte: O autor.

Os gráficos da figura 6 e 7 mostram que a opinião do público foi bastante otimista quanto a qualidade e organização das competições de eSports durante o evento Maricá Games.

Qual é a sua opinião sobre a qualidade das competições de e-sports no Maricá Games?

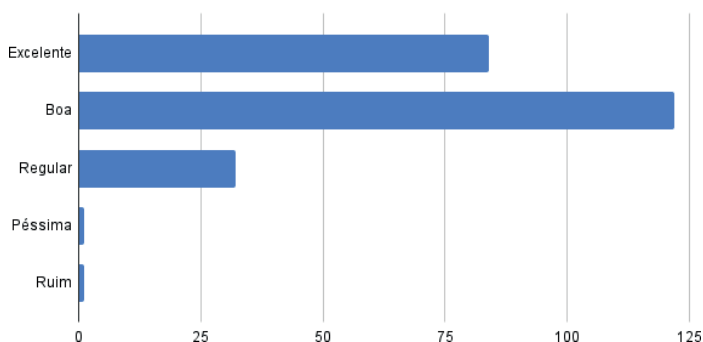


Figura 6 – Qualidade das competições

Fonte: O autor.

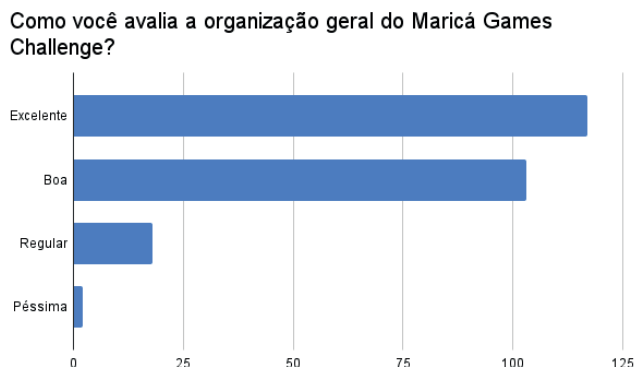


Figura 7 - Organização do Maricá Games

Fonte: O autor.

O Maricá Games vêm se destacando como um evento de games e esportes eletrônicos de grande importância no estado do Rio de Janeiro, alcançando sucesso em suas três edições realizadas nos anos de 2022, 2023 e 2024 (Gama, 2024). Diversos fatores tem influenciado o sucesso do evento, como a estrutura de ótima qualidade, a variedade de atrações, as parcerias estratégicas, a comunicação eficiente e o engajamento da comunidade local (Gama, 2024).

A capacidade do Maricá Games de se renovar a cada ano tem sido um fato chave para seu sucesso. Como uma equipe dedicada e sempre observando as tendências do mercado de jogos eletrônicos, o evento tem conseguido trazer novidades e atrações que dão audiência e interesse ao público ao longo das edições (Gama, 2024).

A diversidade das atividades oferecidas é um dos grandes atrativos do evento. Com três palcos e três arenas e esportes eletrônicos, GP Brasil de ciclismo virtual, mais de 50 consoles disponíveis para o público jogar, concursos de Cosplays, palestras, oficinas interativas, lojas temáticas e uma variedade de atividades, o Maricá Games consegue atender diversas idades (Gama, 2024).

O impacto do Maricá Games para a economia de Maricá é significativo, não apenas como um evento de entretenimento, mas também para impulsionar o turismo e a indústria dos jogos eletrônicos no município. Através de parcerias estratégicas e do engajamento da comunidade local, o evento tem contribuído para promover a inclusão social e cultural por meio do mundo dos games, fortalecendo a economia local e consolidando a cidade como referência no cenário dos eventos de cultura Geek e gamer do Brasil.

Foi identificado durante o evento que há a pretensão da idealizadora de construir um legado do evento, promovendo ações educacionais voltadas para os eSports, que pode atender a expectativa dos entrevistados para o desenvolvimento e profissionalização deste mercado no município de Maricá.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As percepções e opiniões dos participantes do Maricá Games revelaram uma expectativa geralmente positiva em relação ao potencial desse mercado para Maricá, já que a maioria dos participantes acredita que os eSports podem oferecer oportunidades de carreira e colaborar com o crescimento econômico do município.

O Maricá Games tem impactado a economia local, impulsionando não apenas o turismo, mas também a indústria dos jogos eletrônicos em Maricá. Por meio de parcerias estratégicas e engajamento comunitário, o Maricá Games promove a inclusão social e cultural, consolidando a cidade como referência no cenário dos eventos de cultura geek e gamer no Brasil.

É sugerido que estudos futuros investiguem de forma mais aprofundada as possibilidades de desenvolvimento educacional relacionadas aos eSports em Maricá. Além disso, análises mais detalhadas sobre o impacto econômico do Maricá Games e suas implicações para a indústria local de jogos eletrônicos podem fornecer contribuições para o planejamento e aprimoramento do evento como política pública.

Por fim, explorar as perspectivas dos diversos *stakeholders* envolvidos no Maricá Games, incluindo organizadores, participantes, patrocinadores e autoridades locais, pode contribuir para uma compreensão mais abrangente dos desafios e oportunidades associados aos eSports em Maricá.

REFERÊNCIAS

BARNEY, J.; PENNINGTON, N. An exploration of esports fan identity, engagement practices, and motives. **Telematics and Informatics Reports**, v. 11, p. 100081, 2023.

CANDAL, C. A. G.; ASSIS, A. C. O. A internacionalização dos campeonatos de e-sports e os impactos nas economias que investem no setor. **Revista Eletrônica da Estácio Recife**, v. 5, n. 1, 2019.

DAL YONG, J. Historiography of Korean Esports: perspectives on spectatorship. **International Journal of Communication**, v. 14, p. 3727-3745, 2020.

DANELUZ, G. S. A construção das marcas humanas de influenciadores digitais: uma análise do streamer Casimiro. Trabalho de conclusão em Relações Públicas. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2023. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/274283/001199282.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 mai. 2023.

GAMA, Carlos. 13 maio 2024. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/entenda-marica-games/>.

GARCÍA-NAVEIRA, A. MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. **Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico**, Madrid, v.4, n.1, p.1-11, 2019.

JENNY, S. E. et al. eSports venues: A new sport business opportunity. **Journal of Applied Sport Management**, v. 10, n. 1, p. 8, 2018.

LECCARDI, C.; FEIXA, C. El concepto de generación en las teorías sobre la juventud. Última década, v. 19, n. 34, p. 11-32, 2011.

LÉRIA, Tacyana Komochena; MACIEL, Juliana. A profissionalização do Esport e as consequências jurídicas. **Academia de Direito**, v. 4, p. 1311- 1333, 2022.

MERILÄINEN, M.; RUOTSALAINEN, m.. The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. **Frontiers in Psychology**, v. 14, p. 1164992, 2023.

ROGERS, R. **Understanding esports: An introduction to the global phenomenon**. Londres: Lexington Books, 2019.

STAVROULA, D. Performing gender on Twitch.tv: Gendered playbour through Butlerian theory. **International Journal of Media & Cultural Politics**. v. 14, p 103-110, 2018.

STOEVER, Jane K. Title IX, esports, and# EToo. **Geo. Wash. L. Rev.**, v. 89, p. 857, 2021.

TAYLOR, T.L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. 2012.

WARD, M. R; HARMON, A. D. E-Sport Superstars. **Journal of Sports Economics**, v. 20, p. 987-1013, 2019.

MENEZES, Bruna Campos de. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos**. 2020. Ge: G1 Globo. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 25 maio 2024.