



E-SPORTS: UMA “NOVA” POSSIBILIDADE DE CARREIRA PARA A GERAÇÃO Z

Ricardo Arcanjo Alves

RESUMO

Este artigo visa apresentar o *E-sports* como uma área para desenvolver carreira com foco nos indivíduos da geração Z. A pesquisa teve como objetivo destacar aspectos do *E-sports* como uma possibilidade de carreira e desenvolvimento para a geração Z, questionando se o *E-sports* se apresenta hoje como uma possibilidade real de carreira para a geração Z? O texto foi subdividido em duas seções. A primeira apresenta a fundamentação teórica conceitual da pesquisa, trazendo a geração Z, abordando seu conceito, surgimento e características; em seguida a carreira demonstrando conceitos, evolução e relação dos indivíduos para lidar com sua opção de carreira realizada; e, discute a temática do *E-sports* destacando alguns aspectos da sua história, conceitos, desenvolvimento, características e contribuições para a sociedade. Na última seção apresenta uma análise dos dados da pesquisa e resultados sobre como o *E-sports* se coloca hoje como uma possibilidade de carreira, respondendo à questão da pesquisa. Foi utilizada uma abordagem quali-quantitativa, exploratória e quanto as suas fontes são bibliográfica e documental. Foram analisados dados já publicizados em relatórios técnicos públicos da empresa Newzoo, empresa especialista em dados e pesquisa de *E-sports*, além de trazer entrevistas de pessoas influentes no cenário de *E-sports* sobre a carreira nesse segmento de mercado. Como resultados, verificou-se que o *E-sports* hoje é sim uma possibilidade real de carreira para a geração Z, pois apresenta aspectos como: inúmeras profissões envolvidas, atrativo econômico, poucas pessoas na área, perspectiva de continuidade, investimentos e inserção de empresas tradicionais nesse ramo.

Palavras-chaves: *E-sports*. Carreira. Geração Z.

E-SPORTS: A “NEW” CAREER POSSIBILITY FOR GENERATION Z

ABSTRACT

Generation Z individuals. The research aimed to highlight aspects of E-sports as a career and development possibility for Generation Z, questioning whether E-sports Does sports present itself today as a real career possibility for generation Z? The text was subdivided into two labels. The first presents the conceptual theoretical foundation of the research, bringing generation Z, addressing its concept, emergence and characteristics; then the career demonstrating concepts, evolution and relationships of individuals to deal with their career choice; and discusses the theme of E-sports highlighting some aspects of its history, concepts, development, characteristics and contributions to society. The last section presents an analysis of the research data and results on how E-sports stands out today as a career possibility, answering the research question. A quali-quantitative, exploratory approach was used and its sources are bibliographic and documentary. Data already released in public technical reports from the company Newzoo, a company specializing in E-sports data and research, was analyzed, in addition to bringing interviews from influential people in the E-sports scene about their careers in this market segment. As a result, it was obtained that E-sports today is a real career possibility for generation Z, as it presents aspects such as: numerous investments involved, economic attraction, few people in the area, prospect of interference, investments and insertion of companies traditional in this field.

Keywords: *E-sports*. Career. Generation Z.

1 INTRODUÇÃO

Em meados dos anos de 1990, iniciou-se um momento de alto desenvolvimento econômico, social e tecnológico, o qual permitiu que indivíduos que nasceram nesse período já tivessem contato com diferentes possibilidades tecnológicas. Sendo assim, os *smartphones*, vídeo *games*, redes sociais estão presentes de forma muito mais intensa na vida dos jovens e que, com isso, desenvolveram maior facilidade e incorporaram essas ferramentas digitais no seu dia a dia.

Esses indivíduos que nasceram a partir de 1990 e são familiarizados com as novas tecnologias de informação e comunicação são denominados de geração Z. Uma geração que vive em um mundo sem fronteiras (eu no mundo), sendo que tudo ocorre com agilidade e praticidade e acaba por refletir em todas as esferas da vida.

A geração Z, também é denominada por adjetivos como: “Geração Digital”, “Geração Internet” ou “Geração Next” (Palfrey; Gasser 2011; Tapscoot, 2010). Os “Nativos Digitais” (Akçayir; Dündar, 2016) são indivíduos imediatistas, multitarefas e que fazem ou pretendem realizar grande parte das suas atividades através dos meios digitais, justamente por já possuírem a tecnologia como parte indispensável da sua vida.

Atualmente, com o avanço tecnológico e por meio das habilidades da geração Z essas pessoas trabalham, estudam, resolvem problemas e se relacionam pelo meio digital. E, cada vez mais, elas pretendem aderir a essa “nova realidade” a fim de trazer mais comodidade, conforto e flexibilidade para sua vida.

A grande mudança para essa geração ocorre no mercado de trabalho e na forma de gerir a carreira. Pois, o desenvolvimento tecnológico juntamente com a globalização passou a demandar do mercado profissionais multitarefas, flexíveis e dinâmicos. Logo, foi um período de transição entre um estilo de carreira tradicional para uma carreira autogerenciada.

A partir dessa configuração desenvolvem-se novas possibilidades de carreira para o indivíduo e uma dessas é a carreira proteana. Esse tipo de carreira é caracterizada pela mudança frequente, autoinvenção, autonomia, autogestão, autodireção e habilidade para aprender, redirecionar a carreira e construir redes de relacionamento. (Hall, 2002; Novaes, 2017).

Por sua vez é definida como uma nova configuração de carreira que advém de



mudanças ocorridas no mercado de trabalho e na sociedade como um todo. O que passou a demandar novas competências do indivíduo (Neves; Trevisan; João, 2017).

A carreira proteana está mais ligada ao indivíduo tendo o controle da sua carreira é ele que decide o caminho profissional a seguir a partir de suas experiências, habilidades percebidas e desenvolvidas, conhecimento e atitudes buscando alinhar seu sucesso psicológico com as atividades que irá desenvolver durante toda sua jornada.

O desenvolvimento tecnológico permitiu o surgimento de novos mercados, novos meios de trabalho. O que concedeu a geração Z deixar aqueles empregos ditos como tradicionais pela sociedade para abraçar novas oportunidades de mercado para desenvolver sua vida profissional.

O mercado de *E-sports* é um ótimo exemplo desse “emprego moderno”. Para Jensen (2017, p.18) o *E-sports* é “[...] uma forma competitiva de jogar vídeo games em um ambiente profissionalizado [...].” E Jensen (2017, p.19) argumenta que “O surgimento dos *E-sports* pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma transição da sociedade industrial para a sociedade atual, que tem como base a informação e a comunicação”.

Logo, nota-se que, os jogos eletrônicos se tornaram para os jovens muito mais que entretenimento, hoje são uma fonte de renda e a chance de um futuro bastante promissor para alcançar independência, realização pessoal, estabilidade financeira, reconhecimento, ou seja, jogar profissionalmente é uma possibilidade mais que real de plano de carreira para os integrantes da geração Z.

Observando ao longo dos anos o cenário competitivo de jogos eletrônicos, nota-se um crescimento exponencial desse mercado. Segundo a Newzoo (2019), empresa de consultoria que estuda dados dos jogos eletrônicos, estima que até 2023 a comunidade gamer vai corresponder a 39% da população mundial e a indústria irá render mais de US\$ 200 bilhões neste mesmo ano. Atualmente, o *E-sports* já é um mercado que possui e influência diversas variáveis ao seu redor, por exemplo, econômicas e sociais.

No campo científico esse tema ainda está engatinhando, principalmente no que tange a área da Administração. Dessa maneira, desenvolver um estudo científico com essa temática é de extrema relevância para ampliar o escopo de estudo, servir de fonte a pesquisas futuras, assim como apresentar o cenário dos jogos eletrônicos como um campo de pesquisa enriquecedor para a área das Ciências Sociais

Aplicadas.

Na esfera social, infelizmente, indivíduos que se dedicam, admiram e participam desse cenário de jogos eletrônicos ainda são vistos com prejulgamento pejorativo desprovido de responsabilidade pela sociedade, principalmente pelas gerações anteriores. De acordo com Cunha (2018, p.28) “ganhar dinheiro para jogar vídeo games sempre teve um estereótipo de comodidade e facilidade, ou “emprego dos sonhos” para alguns [...]”

Devido a isso, a pesquisa procura quebrar esse *tabu* que ainda é presente na sociedade e apresentar os jogos eletrônicos como uma ferramenta de desenvolvimento pessoal e profissional para a geração Z.

A presente pesquisa, para solucionar sua problemática, de que maneira o *E-sports* se apresenta hoje como uma possibilidade real de carreira para a geração Z? Irá utilizar uma abordagem qualitativa e quantitativa com foco no método dedutivo para verificar a relação dos jovens com os jogos eletrônicos e o que o *E-sport* proporciona para os indivíduos para torna-se uma possibilidade de carreira. Além do mais será evidenciado a relação e a contribuição do cenário de *E-sports* para o contexto econômico e social.

No que tange aos objetivos é uma pesquisa exploratória, de amostra não probabilística cotal, suas fontes trazem o método de estudo bibliográfico e documental. A pesquisa foi sistematizada a partir de gráficos e estatísticas apresentadas através da empresa Newzoo sobre o cenário de *E-sports* no contexto atual e sua evolução, com análise de conteúdo de especialista da área.

A Newzoo é uma empresa europeia localizada na cidade de Amsterdam, Holanda. Ela tem como objetivo desenvolver pesquisa e a partir delas gerar gráficos e infográficos fornecendo uma visão panorâmica de como e por que as pessoas se envolvem nos jogos eletrônicos. Para além disso, ainda apresenta dados relevantes sobre o mercado de *E-sports* sobre questões de marketing, faturamento, audiência, jogadores, padrões de consumo e projeções sobre o mercado entre outras informações que esse cenário proporciona.

A empresa holandesa oferta trabalhos de consultoria para empresas do ramo a fim de abordar temas de como reter jogadores, pesquisa de concorrência, estudos de caso, entre outros temas. Portanto, a Newzoo é uma empresa fornecedora de dados e *insights* sobre o mercado de jogos eletrônicos como um todo com o principalmente objetivo de desenvolver empresas da área, além de disseminar o conteúdo que cada

vez mais se torna relevante economicamente e socialmente para a sociedade.

Para esse estudo foi utilizado os relatórios e os documentos que são disponibilizados de forma gratuita pela plataforma, portanto, todos já publicizados. As apresentações dos dados estão na língua inglesa, dessa maneira, no desenvolvimento da pesquisa as informações são traduzidas no corpo do texto. Como relatórios utilizados, temos: principais *insights* sobre jogadores brasileiros, geração alpha e geração Z – o futuro dos jogos, relatórios de mercado global de jogos da Newzoo em 2022, dentre outros.

A metodologia da presente pesquisa baseia-se em extrair e apresentar os dados fornecidos pelos relatórios da Newzoo e a partir da leitura de artigos, teses e outros documentos de caráter científico que; foram pesquisadas através de repositórios como: Google Acadêmico, Scielo (*Scientific Electronic Library Online*), Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, interpretando os dados de acordo com a problemática e objetivos da pesquisa, a fim de demonstrar como o *E-sports* se apresenta nos dias atuais como uma possibilidade real de carreira para a geração Z.

Visando destacar aspectos do *E-sports* como uma possibilidade de carreira para a geração Z, como objetivo dessa pesquisa, e sanar a problemática do estudo são apresentados aqui trechos de reportagens e falas em entrevistas de indivíduos influentes e com experiência no cenário de jogos eletrônicos a fim de demonstrar a motivação, análise, plano de carreira e iniciativa que essas pessoas tiveram para ingressar nesse mercado e desenvolver sua atividade laboral. Essas falas são extraídas de meios de comunicações relevantes e confiáveis, como: Revista Exame, Forbes, ESPN, Sport TV, *Twitch* (plataforma de streaming), *Youtube*, podcasts, dentre outras.

Considerando esses aspectos, a presente pesquisa traz como categorias de análise os seguintes conceitos: *E-sports*; Carreira; Geração Z. Sendo assim, buscou apresentar a seguinte problemática: de que maneira o *E-sports* se apresenta hoje como uma possibilidade real de carreira para a geração Z? Para responder esse questionamento, tem-se como objetivo geral: destacar aspectos do *E-sports* como uma possibilidade de carreira e desenvolvimento para a geração Z. E para atingir tal propósito a foram sistematizados os seguintes objetivos específicos: apresentar os estudos conceituais sobre os jogos eletrônicos; identificar distintos cenários competitivos de jogos eletrônicos e sua contribuição para a sociedade; e apresentar as oportunidades que o *E-sports* oferece, na perspectiva da carreira proteana para a



geração Z e suas características.

Baseado nessas informações foi realizada uma interpretação dos conteúdos e interligado às concepções de carreira para a geração Z e a configuração atual do cenário de jogos eletrônicos, bem como suas oportunidades e contribuições para a sociedade. O estudo é composto por essa introdução, após é apresentado a fundamentação teórica e conceitual explorando tópicos sobre a geração Z, a carreira e suas configurações e a disseminação do *E-sports*, posteriormente tem-se a apresentação e análise dos dados coletados e por fim as conclusões finais referentes a todos os aspectos explorados durante o desenvolvimento da pesquisa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA CONCEITUAL GERAÇÃO Z

A partir de 1990, a sociedade vivia o auge do desenvolvimento tecnológico e o surgimento de novas tecnologias da informação. Dessa maneira, muitos indivíduos que nasceram nesse período tiveram contato, desde a sua infância, com *smartphones*, *videogames*, computadores, internet, entrou outros. Dessa maneira, essa conexão precoce com esses elementos fez com que essas pessoas desenvolvessem maior facilidade, habilidade e conhecimento sobre essas ferramentas tecnológicas e com isso incorporaram a mesma para torna-se parte do dia a dia.

A esse grupo de pessoas que nasceram a partir dos 1990 são denominados de geração Z, podem ser caracterizados como indivíduos que já são familiarizados com as novas tecnologias de informação e comunicação (Jacques *et al.*, 2015).

A denominação “Z” advém de “zapear”, ou seja, a partir dos controles remotos dos aparelhos os indivíduos dessa geração trocam de forma rápida e constante os canais desses dispositivos buscando algo interessante de assistir ou ouvir. A partícula “zap”, originada da língua inglesa, passa o significado de fazer algo muito rápido, ou ainda expressa a ideia de energia e entusiasmo (Kämpf, 2011).

De forma clara e objetiva pode-se entender a geração Z como:

A chamada Geração Z (Z de Zapping) é uma nova geração, tendo surgido posteriormente à Geração Y. É caracterizada por pessoas que nasceram a partir de meados da década de 1990. É uma geração surgida conjuntamente com o avanço das novas tecnologias, acompanhando o novo mundo (pós Guerra Fria), ou seja, o chamado mundo tecnológico ou mundo virtual. Essa convivência cotidiana com aparelhos tecnológicos acabou propiciando para que essa nova geração aprendesse a usar várias tecnologias ao mesmo



tempo, como por exemplo: acessar a Internet, escutar música e assistir TV (Oliveira, 2010, p. 31).

A geração Z, também é denominada por adjetivos como: “Geração Digital”, “Geração Internet” ou “Geração Next” (Colet; Mozzato, 2019; Palfrey; Gasser 2011; Tapscoot, 2010).

Os indivíduos da geração Z comumente denominados de “Nativos Digitais” (Akçayir; Dündar, 2016; Guerin; Priotto; Moura, 2018) são imediatistas, multitarefas e que fazem ou pretendem realizar grande parte das suas atividades através dos meios digitais, justamente por já possuírem a tecnologia como parte indispensável da sua vida.

No campo profissional essa geração visa obter o reconhecimento de seus superiores, anseiam por rápida ascensão na carreira, são inteligentes, multitarefas, estimam desafios, autonomia, flexibilidade, qualidade de vida, e valorizam trabalhar em empresas socialmente responsáveis e com um bom ambiente de trabalho (Colet; Mozzato, 2019).

A geração Z representa aqueles indivíduos que já nasceram com a tecnologia digital presente em seu cotidiano e por isso desenvolveu enormes facilidades de manuseá-las. Devido as características e as rápidas modificações da sociedade é uma geração que cada vez mais busca por um modo de carreira diferente do tradicional, justamente com o intuito de se aderir ao seu estilo de vida e anseios pessoais.

Dessa maneira, no âmbito profissional, a geração Z busca desenvolver e moldar sua carreira com base nos seus anseios, desejos e projeções; culminando em uma ruptura do modelo tradicional para um modelo de carreira autogerenciada, onde o indivíduo adquire grande responsabilidade pelo seu próprio desenvolvimento e evolução e, com isso, passar a ter o poder da tomada de decisão para decidir os melhores caminhos profissionais a serem seguidos para atingir os seus objetivos.

3. CARREIRA E SUAS CONFIGURAÇÕES NO MERCADO

É nítido que ao longo dos anos a sociedade e suas formas de se relacionar se modificaram. Com isso, surgiram e surgem a todo momento novas configurações de mercado que proporcionam aos indivíduos novas oportunidades e novos rumos para



o seu desenvolvimento, tanto profissional quanto pessoal.

Partindo dessa premissa passou-se a analisar e estudar como as relações e as configurações de carreira foram se modificando ao longo do tempo. Por volta dos anos 70 a carreira era vista como um processo que ocorria dentro das organizações e o desenvolvimento profissional do indivíduo era totalmente ligado as ações que a empresa tomava. Décadas depois, passou-se a se discutir os conceitos de carreira autogerenciadas, no qual o indivíduo está no controle para tomar as melhores decisões; além do mais esse processo passou a ocorrer além dos muros das organizações (Silva *et al.*, 2012).

Mas, o que seria carreira? Carreira é um termo que traz consigo diversas definições, como: a conquista de um trabalho assalariado, aprovação em um concurso onde passa a sensação de segurança e estabilidade, sensação de pertencimento a um grupo profissional, vocação (algo que alguém faz com alto nível de comprometimento afetivo) e ocupação (algo que alguém faz por necessidade ou obrigação) (Bendassoli, 2009).

Para além desses significados, a carreira pode expressar a trajetória de um profissional dentro de uma organização, ou seja, galgando diversos cargos de forma vertical, a caminhada e o sucesso de um empreendedor e, ainda, o rumo para a realização e satisfação pessoal (Silva *et al.*, 2012).

De acordo com Hall (2002, p.12), um dos principais autores sobre o tema, definiu a carreira como “a sequência individualmente percebida de atitudes e comportamentos associada com experiências relacionadas ao trabalho e atividades durante a vida de uma pessoa”. A partir dessa definição interpreta-se que a carreira é uma união de duas esferas, uma delas é o próprio indivíduo planejando e investindo na sua qualificação e desenvolvimento, e, por outro lado, a organização por meio de atitudes (treinamento, desenvolvimento, promoções, recompensas) que podem influenciar a carreira de forma positiva ou negativa (Rosa *et al.*, 2016).

Com o passar dos anos a relação e o entendimento de carreira foram se modificando e se adaptando as mudanças provocadas pela globalização, tecnologia e diversidade no ambiente de trabalho. Essas questões, consequentemente, acabaram por impactar e originar novas configurações de mercado que passou a demandar profissionais mais dinâmicos, flexíveis e analíticos; culminando em uma ruptura de uma carreira tradicional para uma carreira autogerenciada (Andrade *et al.*, 2011; Silva *et al.*, 2012;).

Os autores Obregon *et al.* (2016) salientam a ideia exposta abordando que os sistemas organizacionais atualmente são dinâmicos, consequentemente, a carreira deixou um pouco de lado esse sentimento de estabilidade.

Antigamente, a impressão que as organizações passavam era de uma estrutura rígida e hierárquica operando dentro de um ambiente estável, sendo as carreiras previsíveis, seguras e lineares. Entretanto, o sistema organizacional que se encontra nos dias atuais configura-se fluido, dinâmico e repleto de mudanças (Obregon *et al.*, 2016 p. 89).

A carreira tradicional perdurou até meados da década de 70, onde trazia consigo muitas características inspiradas da revolução industrial e dos modelos antigos de trabalho. Nesse período, a carreira estava associada a estabilidade, enriquecimento, progresso e segurança, pois os vínculos empresa e empregado eram muito mais duradouros. A ascensão e a satisfação para uma carreira de sucesso estavam relacionadas apenas a uma progressão linear, onde o indivíduo ascendia hierarquicamente, ou seja, de maneira vertical, e com isso alcançava maiores recompensas, na sua maioria financeiras. (Andrade *et al.*, 2016; Silva *et al.*, 2012).

Outra característica desse modelo de carreira era que o indivíduo depositava todo seu progresso e desenvolvimento nas mãos da organização, ou seja, a empresa era responsável pela carreira do funcionário provocando mudanças e promoções que o empregado apenas aceitava, o mesmo não se importava com as suas vontades e suas habilidades, pois no contexto temporal o que era relevante era fazer carreira na empresa e manter a estabilidade (Rosa *et al.*, 2016). Em outras palavras Oliveira (2014, p.106) salienta que “O sucesso profissional era definido pela organização e recompensado com promoções e aumentos salariais”.

A partir dos anos 80 devido a intensificação dos avanços tecnológicos, aumento da competitividade e novas configurações econômicas passaram a influenciar as relações e a organização do trabalho e, consequentemente, as trajetórias, estruturas e entendimento sobre carreira. Aflora o conceito de carreira contemporânea, caracterizada por maiores transições do profissional entre cargos e empresas, maior autonomia dos processos, tomadas de decisão nas suas funções, trajetórias profissionais mais fragmentadas e descontinuadas e o ponto mais relevantes, o profissional passando a fazer a gestão da sua própria carreira (Oliveira; Gomes, 2014).

Segundo Novaes (2017) esse cenário, no qual ele denomina de nova economia



(NE), tornam os profissionais mais flexíveis, preparados e adaptados a mudanças, pois o mercado passa a ofertar novos vínculos de trabalho e o profissional buscando aliar sua satisfação pessoal aos objetivos da empresa na qual ele faz parte.

Nesse cenário, surge um novo modo de pensar as carreiras; os profissionais também precisam ser flexíveis e capacitados para lidar com a complexidade atual. Diversas alterações no mercado de trabalho podem ser atribuídas à NE, como a redução do tempo de empresa, estabilidade no emprego, descentralização, tendência à mobilidade dos trabalhadores entre organizações, aumento dos trabalhos temporários e diferentes vínculos de trabalho (Novaes, 2014 p. 25).

A partir desse contexto, advém o termo de Carreira Proteana. De acordo com Neves; Trevisan; João (2013, p.217) Carreira Proteana pode ser compreendida como:

Um conceito que representa uma nova configuração de carreira advinda das mudanças ocorridas no mercado de trabalho e que passaram a demandar novas formas de relacionamento entre empresa e empregados, bem como o planejamento do desenvolvimento dos profissionais. (Neves; Trevisan; João, 2013, p. 217)

O termo Carreira Proteana é uma analogia a um deus da mitologia denominado de Proteu, que tinha a capacidade de alterar sua forma conforme a sua vontade de acordo com as exigências do contexto (Hall, 1976; Inkson, 2006). Entende-se que a carreira proteana é quando o indivíduo olha para si, suas vontades e desejos, e a partir disso desenvolve e gerencia seu desenvolvimento profissional baseado nas novas configurações que vão surgindo e modificando o mercado de trabalho.

Vale argumentar que na carreira proteana as pessoas buscam e valorizam seu sucesso psicológico, ou seja, buscar alinhar seu profissionalismo com o que o faz se sentir bem. No entanto, ao tomar essa atitude se tornam responsáveis pelo desenvolvimento da sua carreira. Devido a isso, muitas pessoas não estão preparadas para assumir as características dessa modelo de carreira porque muitas delas ainda baseiam seu desenvolvimento profissional na dependência de um terceiro (Hall, 2002; Neves; Trevisan; João, 2013 *apud* Dutra, 2010).

A partir disso Neves; Trevisan; João (2013, p. 220) ressaltam que “a carreira proteana, diferentemente, será moldada pelas necessidades do próprio indivíduo, suas metas e valores, e não por estruturas organizacionais ou ideias recebidas de programas de desenvolvimento profissional”. A carreira proteana é caracterizada pela mudança frequente, autoinvenção, autonomia, autogestão, autodireção e habilidade para aprender, redirecionar a carreira e construir redes de relacionamento. (Hall,



2002; Novaes, 2017). Segundo Oliveira e Gomes (2014) na carreira proteana:

[...] as decisões de carreira caberiam aos profissionais e não às organizações (autogerenciamento), que visariam alcançar recompensas de trabalho relevantes para si (direcionamento para valores). Como consequência, profissionais mais autogerenciáveis e direcionados para valores pessoais apresentariam maior mobilidade, maior compreensão da vida e disposição ao progresso desenvolvimental. (Oliveira; Gomes, 2014, p. 34)

De um modo geral, a carreira proteana está ligada à quando um indivíduo modifica ou desenvolve suas competências, que é uma reunião de conhecimento, habilidades e atitude, a partir de um novo contexto social, econômico e tecnológico que vai se configurando na sociedade. Nesse cenário, o próprio indivíduo controla sua carreira definindo o rumo que dar a mesma (Silva; Dias; Silva *et al*, 2012).

Nota-se que no contexto atual de grandes transformações na sociedade a carreira proteana está muito presente na vida dos indivíduos, por mais que muitos desconheçam esse termo, mas praticam atitudes que fazem com que sua carreira seja caracterizada como tal. Com isso, a carreira proteana visa a pessoa buscando sua valorização, seu desenvolvimento e exploração de mercados.

O *E-sport* é um cenário que, por sua vez, envolve ambas as características de tecnologia e uma de carreira não convencional, além disso, alia contribuições expressivas em esfera econômica e social o que o torna uma grande possibilidade para a geração Z desenvolver e maturar sua carreira.

4. E-SPORTS E SUA DISSEMINAÇÃO

Na presente configuração da sociedade são nítidos os avanços tecnológicos e a conectividade que se criou entre os indivíduos. Todo esse desenvolvimento proporcionou que surgissem novas configurações de mercado e, consequentemente, novas oportunidades para as pessoas (Cunha, 2008). Jansen (2017, p. 17) salienta que “as tecnologias de informação e comunicação se desenvolveram progressivamente nas últimas décadas. Atualmente, é difícil encontrar alguma família que não tenha acesso ao aparelho celular, televisor e computador em sua casa”.

Nesse contexto de intensa disseminação e utilização dos meios eletrônicos pela sociedade é que está pautado a evolução dos jogos eletrônicos (Jensen, 2017). Por volta da década de 1960, os jogos eletrônicos começaram a surgir e fazer parte da vida de algumas pessoas. Inicialmente, os *games* surgiram com uma proposta de



entretenimento e diversão (Reis; Cavichiolli, 2008).

Todavia, segundo Cunha (2008, p. 11) “a internet trouxe novos ares aos clássicos *vídeo games*, aos computadores voltados a jogos e principalmente aos fãs do mundo *gamer*”. Dessa maneira, com o desenvolvimento e aprimoramento da internet e a popularização dos jogos de videogame na sociedade, a partir da década de 70, começaram a surgir os primeiros campeonatos de jogos eletrônicos (Cunha, 2008).

O primeiro campeonato de videogame foi organizado por discentes da Universidade de Stanford nos Estados Unidos, o jogo em questão era *Spacewar Intergalactic* e a competição foi denominada de “Olimpíadas Intergalácticas de *Spacewar*”. O campeonato, ainda com um intuito mais casual e de diversão, concedia ao vencedor uma assinatura de 6 meses da revista Rolling Stones, que viu nessa competição uma oportunidade de promover sua marca aproveitando a publicidade do evento e seu público (Cunha, 2008; Jensen, 2017).

A partir de então, o cenário de jogos eletrônicos passou a ganhar mais notoriedade na sociedade e com isso novos campeonatos foram surgindo. Na década de 80 a empresa Atari organizou um campeonato que contou com cerca de 10 mil participantes. Em 1990 a Nintendo organizou seu primeiro campeonato, o Nintendo World Championship que teve 132 finalistas e participaram de pessoas de vários lugares do mundo. Entretanto, apenas 1993 há o primeiro jogo considerado como esporte eletrônico. O Netrek foi o terceiro jogo online que surgiu, mas foi o primeiro que possui servidores que comportavam até dezesseis pessoas jogassem simultaneamente (Cunha, 2008; Jensen, 2017).

Nota-se que os jogos eletrônicos surgiram desde a década de 60, porém apenas nos anos de 80 e 90, devido a maturação da internet, é que se tem os jogos com uma visão de esporte competitivo (Pereira, 2014). Candal e Assis (2019, p.2) evidencia que “com a Internet, os *E-sports* se popularizaram com o advento do recurso da possibilidade de jogar online com várias pessoas ao mesmo tempo em um ambiente completamente virtual.”

A expressão *E-sports* é utilizada para denominar a prática de jogar jogos eletrônicos de forma competitiva. Para Jansen (2017, p.19) o *E-sports* é “[...] uma forma competitiva de jogar *vídeo games* em um ambiente profissionalizado [...]. Já para Cunha (2008, p.13),

O nome advém da junção da letra “E” de ethernet com *sports*, que em tradução livre significam esportes online, destacando o valor da internet, sendo fundamental na massificação do cenário, ultrapassando barreiras físicas dos jogos presenciais para competições online, reunindo milhões de profissionais mundo à fora. (Cunha, 2008, p. 18)

Na perspectiva de Menezes (2020) além da definição de *E-sports* existem quatro pilares que são essenciais para se configurar uma competição de jogos eletrônicos.

Os *E-Sports* ou esportes eletrônicos referem-se a competições de jogos eletrônicos nas quais os atletas, que fazem parte de uma estrutura profissional, são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de *stream* online ou TV. Quatro pilares fazem a engrenagem dos *E-Sports* rodar: os jogadores, as empresas de *games* eletrônicos, as ligas e as plataformas de streaming. (Menezes, 2020, p.34)

Ainda de acordo com Jensen (2017, p.19 *apud* Wagner, 2006, p.2, tradução nossa) definiu o *E-sports* como "[...] uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação."

Atualmente, o *E-sports* é um fenômeno mundial que gera inúmeros benefícios para economia, visibilidade de marcas, engajamento de público, oportunidades de emprego, realização pessoal, dentre outros fatores. Faria *et al.* (2020, p.48) corroboram com essa afirmação dizendo que “nos últimos anos, os jogos eletrônicos surgiram como uma grande descoberta para indústria de entretenimento mundial. Hoje em dia, os vários tipos de jogos eletrônicos conseguem muito mais dinheiro do que cinema e música juntos”.

Para fomentar esse fato Reis e Cavichioli (2008 *apud* Rahal, 2006 p. 1) ressaltam o fato de os jogos eletrônicos se destacarem nos quesitos de entretenimento e faturamento.

O mercado de jogos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, ela movimenta aproximadamente trinta bilhões de dólares [...]. A previsão de crescimento do mercado de jogos é de 20,1% ao ano pelos próximos cinco anos. O segmento de jogos eletrônicos mundial cresceu tanto que ultrapassou o faturamento do cinema [...] (Rahal, 2006, p. 1).

Segundo a Newzoo (2019), empresa de consultoria que estuda dados dos jogos eletrônicos, estima que em 2023 a comunidade gamer corresponde a 39% da população mundial e a indústria rendeu mais de US\$ 200 bilhões neste mesmo ano. Ainda, de acordo com dados da Newzoo, em 2019 a audiência dos jogos eletrônicos foi

de 453,8 milhões de pessoas, em um crescimento de 12,3% em relação a 2018.

De acordo com matéria publicada pela Revista Exame (2020), baseada em dados levantados pela consultoria Alvarez & Marsal, apontam que o *E-sport* deve faturou aproximadamente US\$ 1,1 bilhão em 2021 que corresponde ao aumento de 14,5% na receita global. Por ter essa característica do online presente, os *E-sports* foi o setor que menos sofreu com a pandemia do COVID-19 em 2020, tendo uma queda de apenas 1,09% na sua receita no ano citado. A projeção para 2024 com a crescente popularização e do *E-sport* é que o setor fature cerca de US\$ 1,6 bilhões.

Apesar de todas essas projeções positivas e exemplos de grandes histórias de sucesso de atletas de *E-sport* brasileiro que alcançaram sucesso e realização profissional, ainda persiste por parte da sociedade um preconceito referente as pessoas que se dedicam para seu um profissional de jogos eletrônicos.

De acordo com Cunha (2018, p. 28) “ganhar dinheiro para jogar videogames sempre teve um estereótipo de comodidade e facilidade, ou “emprego dos sonhos” para alguns [...]”

Jensen (2017) salienta que não a somente o preconceito de pessoas em relação ao *E-sport*, mas há também o praticado por grandes mídias e esportes tradicionais que não concordam que considerem os jogos eletrônicos como esporte.

No Brasil, os *E-sports* já são reconhecidos por muitas mídias com tal designação, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação, possivelmente por conta da relação estereotipada de inatividade física em grandes grupamentos musculares, de sedentarismo e, também, de isolamento social [...] (Jensen, 2017, p.19).

No entanto as características presentes no *E-sport* e que também foram sendo desenvolvidas e incorporadas ao longo do tempo que dão sustento contra quem não observa os jogos eletrônicos competitivos como esporte.

Atualmente, as equipes que estão envolvidas no cenário competitivo de *E-sport* possuem estruturas semelhantes à dos esportes tradicionais, obviamente que, essas estruturas são configuradas de forma diferentes pois há necessidades distintas. O fato é que nessas equipes de *E-sport* já tem a presença de *managers*, *coachs*, técnicos, psicólogos, nutricionistas e jogadores que treinam de oito a 12 horas por dia em uma *Gaming House* (GH), nome dado ao espaço de concentração, moradia e treinamento dos jogadores (Cunha, 2018; Galdino, 2015).

O dia a dia de um *pro-player*, jogador profissional de *E-sport*, está longe de ser apenas diversão, brincadeira ou comodidade (Cunha, 2018). De acordo com Cunha



(2018, p.28 *apud* Coura, 2017).

É uma rotina longe de ser somente divertida, com cerca de 8 horas de treino e obrigações contratuais, os pro-players precisam ir à academia, obedecer a dieta nutricional e manter a proximidade com os fãs através de *streams* e o Youtube, afinal, os fãs são os maiores fomentadores deste mercado competitivo. A vida deles são absolutamente de esportistas (Coura, 2017, p. 54).

Azevedo (2004) reforça a ideia de que os *pro-players* são sim atletas pela sua rotina e pelos seus contratos com colabores e demonstra também que é sim possível viver desse universo, pois as premiações dos campeonatos são expressivas além das equipes de *E-sports* pagarem salário e proporcionar o desenvolvimento do atleta.

Os [jogadores] mais habilidosos são patrocinados por empresas de informática ou fabricantes de *games* e disputam campeonatos cujos prêmios chegam à casa dos US\$ 100 mil [...]. Na Rússia, na Inglaterra e, mais recentemente, na China, os *ciberatletas* são oficialmente considerados esportistas. Na Coréia do Sul, onde 70% da população possui conexão de alta velocidade à internet, o ganho anual dos melhores *ciberatletas* ultrapassa a marca dos US\$ 100 mil. Eles levam o assunto a sério: treinam até 12 horas por dia e vivem sob pressão, pois são constantemente observados em telões pela torcida (Azevedo, 2005, p. 37).

Portanto, nota-se que o *E-sport* é um mercado que está se consolidando e atraindo muitas marcas de expressão, como: Banco do Brasil, Banco Itaú, Nike, Adidas, empresas de aparelhos eletrônicos, etc. Outros pontos que fazem com que esse cenário cresça exponencialmente são os dados e o retorno financeiro que os eventos, competições e ações midiáticas geram para todos que se envolvem no processo, além do grande público que acompanha o *E-sports* de perto.

Todos esses argumentos desconstroem a ideia de quem discorda que o *E-sports* não deve ser considerado um esporte, principalmente as gerações mais tradicionais, essa modalidade deve ser encarada como um estilo de vida e uma possibilidade de desenvolvimento profissional e pessoal.

5. ANÁLISE METODOLÓGICA DOS DADOS DA PESQUISA E RESULTADOS

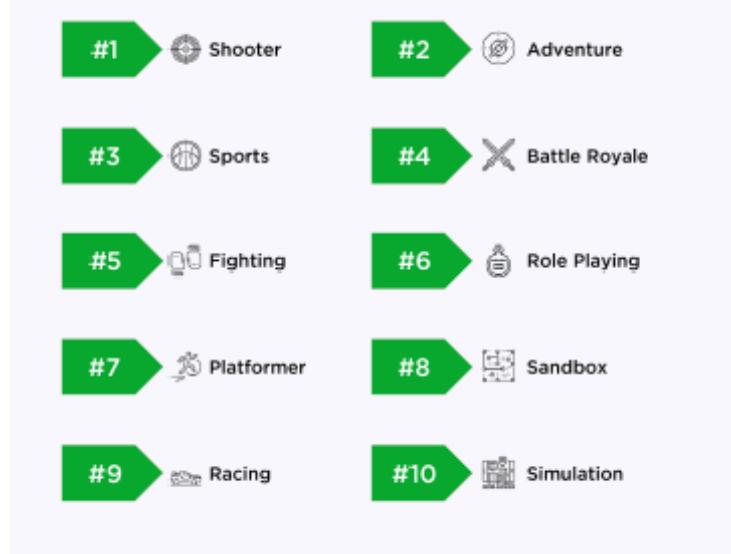
Foram utilizadas 39 referências bibliográficas desde a introdução desse estudo das quais: 8 foram sobre geração Z, 11 sobre carreira, 11 sobre *E-sports*, para além disso ainda se utilizou 4 relatórios técnicos e 5 revistas contendo entrevistas de pessoas inseridas no mercado de *E-sports*. A partir disso, foi possível apontar alguns

aspectos aqui destacados.

O *E-sports* tem se tornado um grande fenômeno mundial (Saraiva, 2013) devido ao seu grande alcance de público, poder de influência, monetização, exposição de marcas, diversidade e oportunidades.

Muito disso se deve a variedade dos jogos eletrônicos que possui categorias diferentes, como: futebol, automobilística, estratégia, *First Person Shooter* (FPS)¹, dança, entre outros. Com apresenta o gráfico 1.

Gráfico 1 – Top 10 gêneros mais jogados no Brasil nas plataformas PC e console (Período 2022)



Fonte: Newzoo (2022)

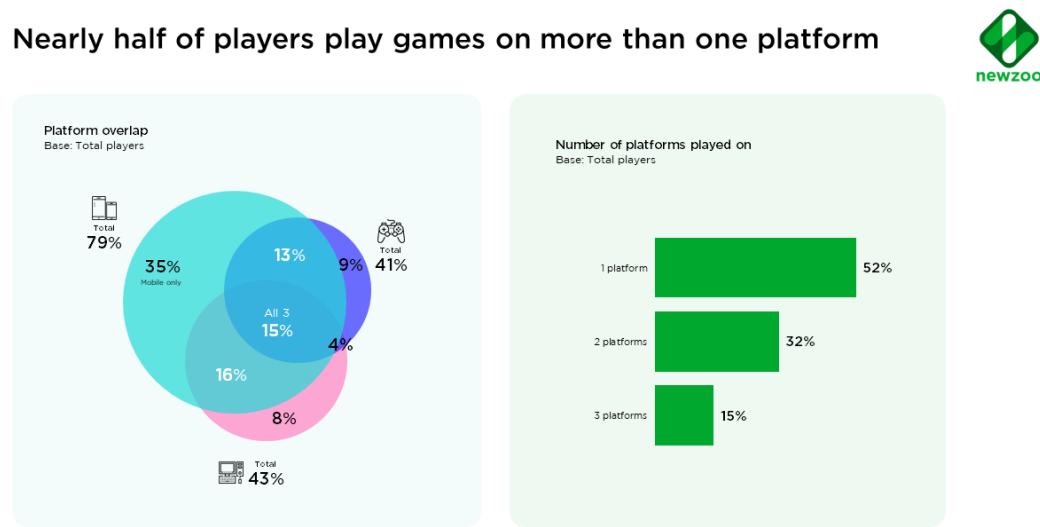
Logo, dentro do *E-sports* coexistem competições de diversas modalidades que faz com que diferentes públicos acompanhem e participem do cenário. Além disso, dentro de cada categoria têm-se diversos jogos. Como exemplo na categoria *Shooter* (Atirador) temos dois games muitos famosos o *Counter Strike: Global Offensive* (CS) e o *Valorant*. Ambos os jogos se enquadram na mesma categoria, todavia são games que possuem uma jogabilidade e um raciocínio totalmente distinto. Dessa forma, uma pessoa que não se encaixa muito bem no estilo de jogo do CS pode encontrar em outro *game*, na mesma categoria, que ele se dê muito bem.

¹ First Person Shooter (FPS) – Ou Tiro em Primeira Pessoa é um modo de jogo mais popular e aclamado de todos os tempos. Este estilo de jogo nada mais apresenta a um jogador uma perspectiva de câmera em primeira pessoa proporcionando mais imersão e experiência ao usuário.

Essa flexibilidade e senso de desafio para aprender o jogo faz dos jogos eletrônicos um grande atrativo, principalmente para a geração Z, pois flexibilidade e desafios são características marcantes dessa geração.

Outro ponto para a disseminação do *E-sports* é que ele está presente em diversas plataformas o que corrobora para o seu grande alcance e diversidade de pessoas. Atualmente, as competições ocorrem em computadores (PC's), consoles (*videogames*) e nos celulares (*Mobile*).

Gráfico 2 – Jogadores mundiais por plataformas (Período 2023)



Source: Newzoo Global Gamer Study 2023 (Global weighted average across 36 markets). | Q. Platform player overlap | Base: Total players (n=58,040)

Fonte: Newzoo (2023)

De acordo com a pesquisa da Newzoo, percebe-se que muitos jogadores utilizam mais de uma plataforma para jogar. Entretanto, a plataforma *mobile* é utilizada pela maioria do público. De acordo com Silva e Troncoso (2023 p. 2014) “[...] os jogos *mobile* tem vivido nos últimos anos um enorme crescimento de sua relevância no cenário dos jogos eletrônicos e muito se deve a sua acessibilidade disponibilizada através do acesso a dispositivos portáteis e tecnologia de comunicação cada vez mais avançadas[...]”.

Além do mais, os celulares são os dispositivos que possuem um custo mais baixo se comparado as outras plataformas para prática de jogos eletrônicos, sendo assim esse é um dos grandes motivos para a disseminação dos *E-sports*. Segundo pesquisa realizada pela revista Exame (2023) o Brasil é o 5º país com maior quantidade de usuários de Smartphones, com 118 milhões de pessoas possuindo um

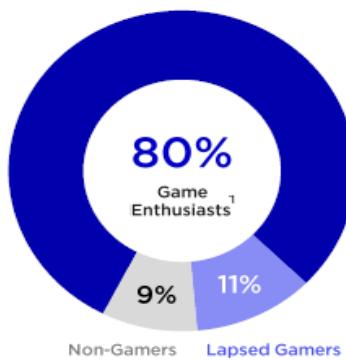
ou mais aparelhos, dessa maneira, o *E-sports* se torna uma modalidade bastante inclusiva e, de certa forma, acessível a grande parcela da população.

Atualmente, ainda se tem a tecnologia *crossplay* como uma grande ferramenta que intensifica a prática aos jogos eletrônicos. O *crossplay* permite que jogadores de diferentes plataformas joguem o mesmo jogo, de forma online, em um mesmo ambiente (Techtudo, 2022). Ou seja, se um indivíduo possui um smartphone e seu amigo tiver um PC e o jogo que ambos estão pretendendo jogar possuir essa tecnologia incorporada, os dois poderão jogar juntos. Isso auxilia ao acesso, pois, às vezes, pessoas que não tem condições de comprar um computador e um console, mas possuem um celular pode jogar com e/ou ao lado de pessoas que estão em outras plataformas.

Tendo isso em vista, o gráfico 3 apresenta a quantidade de brasileiros que são entusiastas dos jogos eletrônicos.

Gráfico 3 – Brasileiros entusiastas de games (Período 2022)

Share of Game Enthusiasts¹



Fonte: Newzoo (2022)

Observando a realidade brasileira no gráfico 3, nota-se que 80% da população são entusiastas de jogos eletrônicos. Logo, constate-se que os games cada vez mais estão presentes no cotidiano das pessoas, necessariamente em sua forma profissional, porém, o contato, a paixão e o teor competitivo de alguns jogos podem aflorar em determinados indivíduos e a partir disso despertar interesse para que sigam o ramo do *E-sports*.

Segundo Julia “Jelly” Iris, jogadora profissional de *Valorant*² da equipe Loud, afirma que sua paixão pelos jogos começou como um *hobby* e ela percebeu o desenvolvimento do cenário e as oportunidades surgindo decidiu tornar aquilo sua carreira e se profissionalizar naquilo que ela realmente tinha paixão.

Antes era um hobby e agora muda para uma carreira e um trabalho profissional. Comecei jogando vários jogos por diversão, no CS:GO e depois migrando para o Valorant, onde tive oportunidades de me profissionalizar e crescer até chegar numa organização que me dá todo o suporte para ser realmente uma profissional do e-sport (Forbes, 2023, on line).

O gráfico 4 aponta as formas como os brasileiros se engajam, percebe-se que 77% dos entrevistados interagem jogando, 55% assistindo, 6% criando conteúdo e o restante utiliza de outras formas. O *E-sports* é a prática de jogos eletrônicos de forma competitiva, logo é muito relevante ter muitas pessoas jogando os games, entretanto o *E-sports* é um segmento de mercado e dentro dele a inúmeras oportunidades de desenvolver profissões e se especializar nesse ramo que a cada dia mais movimenta o mercado, como podemos verificar no gráfico 4.

Gráfico 4 – Formas como os brasileiros se engajam com jogos (Período 2022)

How Brazilians Engage with Games



Fonte: Newzoo (2022).

Como abordado por Cunha (2018) e Galdino (2015) atualmente com a maturação do *E-sports* as equipes exigem cada vez mais de outros profissionais para formar um time vencedor e popular. Além dos pro-players, que são os jogadores profissionais, as equipes estão exigindo treinadores, psicólogos, fisioterapeuta, nutricionista, criadores de conteúdo, administradores, advogados. Além dos times, o

² *Valorant* – O *Valorant* é um game no estilo FPS desenvolvido pela produtora RIOT Games. Lançado em 2 de junho de 2020 é um jogo exclusivo para PC's com foco no cenário competitivo.



cenário *E-sports* é composto pelas organizadoras de evento que já abre outro leque de diferentes profissionais para compor o quadro de funcionários e fazer com que os eventos de *games* ocorram e gerem resultados.

É importante conhecer como atua os profissionais dentro do cenário. Thomas Hamence, CEO da equipe de *E-sports Pain Gaming*, em uma entrevista para revista *Forbes* esclarece um pouco do seu papel na organização “Eu gerencio e defino todas as operações de médio e longo prazo. Tenho que ter visibilidade do que a gente quer atingir neste ano, no próximo e daqui cinco”. Veja que esse é o papel de um administrador numa empresa, e isso é que uma equipe de *E-sports* é e procura se tornar. Ainda de acordo com Hamence o *E-sports* é um ramo novo, então é normal pessoas de fora e sem tanto conhecimento do mercado assumam alguns cargos. Todavia é necessário um período e imersão e entendimento para as pessoas compreenderem os cargos e o cenário para gerarem frutos para a organização.

Hamence menciona que o *E-sports* é um “ramo novo” essa fala nos remete ao conceito de carreira proteana abordado por Neves; Trevisan; João (2013) no qual especificam que esse estilo de carreira representa uma nova configuração de mercado advinda de mudanças que ocorreram no mercado ao longo do tempo. Portanto, para adentrar e seguir o ramo do *E-sports* em diversas profissões é necessária uma adaptação, autoinvenção, para compreender as peculiaridades do mercado e alcançar uma posição de destaque.

Bruno Rodrigues, *head*³ de *E-sports* da Los Grandes (time competitivo), afirma essa ideia do cenário de *E-sports* ser algo novo e as pessoas que se destacam hoje foram aquelas que conseguiram se adaptar, se reinventar e ser protagonista da sua carreira acreditando em algo que futuramente iria proporcionar realizações e essa atitude é exercer a carreira proteana.

Infelizmente, não existe uma formação específica para a área dos esportes eletrônicos, temos cursos preparatórios, mas ainda não é como funciona nos mercados tradicionais. Nossa setor é novo e está se desenvolvendo com o tempo, tanto os profissionais quanto a formação acadêmica estão em processo de adaptação. Hoje, as pessoas que se destacam no cenário são aquelas que conseguiram adaptar seu conhecimento de outras áreas para a nossa realidade (Forbes, 2023, on line).

³ Head – Atua para captar talentos para a empresa e promover ações que desenvolva os profissionais dentro da organização. No *E-sports* está direcionado para apoiar e desenvolver a formação dos atletas de uma equipe.



Alexandre Kakavel, CEO da Los Grandes + Team One (Times de *E-sports*) afirma em uma entrevista para revista *Forbes* que esse mercado cada dia mais demanda mão de obra qualificada para diversos cargos, essa profissionalização o *E-sports* permite que pessoas de diversas áreas construam carreira nesse necessário e o profissionalizem cada vez mais.

Os *E-sports* fazem parte de um braço da indústria gamer que tem crescido muito nos últimos anos. Junto com esse crescimento, vem a necessidade de robustez em estrutura corporativa, o que implica na demanda de mão de obra qualificada para diversos cargos executivos e operacionais, como atletas, equipe técnica e médica (fisioterapeuta, médico do esporte e psicólogo). Esse novo modelo viabiliza profissionais das mais diversas áreas a construírem um plano de carreira dentro de cada empresa, profissionalizando cada vez mais o cenário (Forbes, 2023).

Nota-se que indivíduos envolvidos no mercado dos jogos eletrônicos buscam incentivar e motivar pessoas a adentrarem nesse mercado e muito disso ocorre pela percepção de futuro de carreira, pois o *E-sports* envolve tecnologia que um dos pilares para o futuro, aliado a popularidade, faturamento e demanda de profissionais capacitados para elevar cada vez mais o cenário.

Ressaltando a relevância de cargos estratégicos no *E-sports* Márcio Canosa Diretor de *E-sports* da *Ubisoft*, empresa desenvolvedora de jogos, para a América Latina aborda em uma entrevista as suas funções

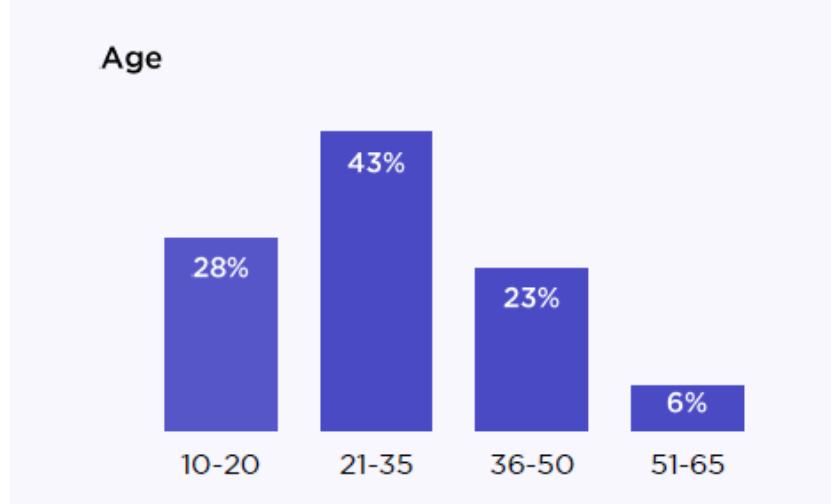
O cargo é como de um diretor geral de uma empresa convencional. Lido com vários departamentos dentro do mercado de eSports, como a parte de transmissão, organização de campeonatos, operações entre outras equipes etc. É como um microempreendedor que trabalha em uma startup. Você tem um produto, vai elaborá-lo, avaliar quem é o cliente e como funciona a demanda. Investir e depois analisar o retorno dela (Forbes, 2019).

Nota-se que para exercer a função de cargos administrativos no cenário de *E-sports* é necessária uma gama de conhecimentos técnicos em finanças, marketing, recurso humanos, produção, além de compreender o mercado dos jogos eletrônicos e as suas variáveis para assim estar preparado para os desafios da profissão.

A geração Z são indivíduos que já nasceram familiarizados com a tecnologia (Jacques *et al*, 2015) e que ao longo do tempo acompanham seu desenvolvimento, maturação e oportunidades geradas através das tecnologias de comunicação. O gráfico 5 apresenta a idade dos entusiastas de jogos eletrônicos no Brasil. É notório que 43% desse público está entre 21 – 35 anos, que, corresponde, justamente, com a idade dos indivíduos que pertence a geração Z. Portanto, infere-se que essa geração

realmente está muito ligada aos jogos eletrônicos seja na forma de entretenimento, hobby, diversão, profissão. Para além disso, por já ter esse conhecimento tecnológico e conhecer as oportunidades desse mercado a geração Z torna-se muito mais flexível com as decisões das gerações posteriores no desejo de desenvolver carreira no *E-sports*.

Gráfico 5 – Idade dos entusiastas brasileiros dos games (Período 2022)



Fonte: Newzoo (2022).

Um dos fatores que faz com que o *E-sport* seja uma potência no mercado é a sua geração de faturamento, ou seja, quanto de dinheiro ele movimenta no mercado. De acordo com pesquisa da Newzoo (2022) o Brasil gerou R\$ 2,7 bilhões de receita com o mercado de jogos eletrônicos, ocupando a 10º colocação mundial de países que mais geraram receita com esse mercado. Logo, a questão financeira junto com a quantidade de amantes dos jogos eletrônicos faz com que muitos indivíduos desejem seguir carreira nesse ramo, pois sabem que terão um retorno significativo na sua carreira, tanto pessoal quanto profissional.

Além do mais, esse ramo, além do salário, apresenta outras formas de remuneração que compõe a geração de receita pro indivíduo o que acaba se tornando um atrativo para o público. Alexandre Kakavel afirma esse ponto em sua entrevista para a revista *Forbes*.

Patrocínios, ações, *stream* e principalmente premiações, que funcionam como remuneração variável. Quando falamos de cenário internacional temos grandes nomes já ganhando valores acima de US\$ 1 milhão anuais. Já em cargos executivos e operacionais, a indústria de *E-sports* paga no Brasil salários que variam do mínimo até valores de executivos do mercado tradicional" (Forbes, 2023).



É notório que em questão de remuneração o cenário competitivo de jogos eletrônicos não deixa a desejar para nenhum outro ramo tradicional de carreira. Um ponto importante na fala de Alexandre Kakavel é abordar que os outros cargos envolvidos no cenário também existem uma remuneração equivalente ou até superior a existente no mercado, mas para tal, como qualquer outro ramo, cabe ao indivíduo se desenvolver e se capacitar para estar apto no desenvolvimento da sua carreira.

A revista *Forbes* realizou um levantamento sobre o salário médio de algumas funções que compõe o necessário de *E-sports*, como demonstra a imagem I.

Imagen I – Funções e seus salários médios

As principais funções e seus respectivos salários médios

ProPlayer

Função competitiva e rosto da equipe.
R\$ 5 mil a R\$ 30 mil

Treinador

Responsável pelo treinamento das equipes.
R\$ 4 mil a R\$ 25 mil

Analista

Suporte de dados e estatísticas para as equipes.
R\$ 3,5 mil a R\$ 18 mil

Social Media

Coordena as redes sociais do time.
R\$ 4 mil a R\$ 12 mil

Designer

Criar e gerenciar artes de identidade visual.
R\$ 4,5 mil a R\$ 12 mil

Psicólogo

Suporte mental para as equipes e atletas.
R\$ 2,5 mil a R\$ 10 mil

Manager

Coordena o administrativo e operacional das equipes.
R\$ 4,5 mil a R\$ 17 mil

Fonte: *Forbes* (2023)

Nota-se que os salários das empresas atuantes nesse mercado são competitivos e atraentes para a maioria do público. O *E-sports* consegue atrair tanto as pessoas que visam um estilo de carreira proteana, ou seja, aquelas que buscam ingressar em um novo mercado em busca de novas oportunidades, ou de alinhar sua realização pessoal com sua profissional, de desafios, entre outras. Tanto quanto atrai pessoas que visam apenas a parte financeira e vislumbra um mercado que irá trazer um conforto e estabilidade para sua vida, com um pensamento de carreira mais tradicional.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo buscou apresentar o *E-sports* como uma área para a geração Z desenvolver carreira. Pois, ao longo dos anos o desporto eletrônico tem apresentado números expressivos de faturamento, audiência e consumo o que gera um grande movimento econômico para a sociedade. Foi possível perceber a partir das leituras dos autores aqui destacados e dos documentos pesquisados, que este ainda é um tema pouco explorado quando olhamos para as questões administrativas presentes dentro desse nicho de mercado. Para além disso, grande parcela da sociedade ainda enxerga os jogos eletrônicos apenas como um “passa tempo”, ou até mesmo perda de tempo. Dessa forma, socialmente falando, expor o tema demonstrando sua contribuição e relevância social e econômica é relevante para desmistificar esses paradigmas.

Para atingir a compreensão do objetivo geral desenvolveu-se três objetivos específicos. O primeiro consistia em apresentar os estudos conceituais sobre os jogos eletrônicos. Inferiu-se que os jogos eletrônicos sugeriam como uma forma de entretenimento para os jovens nas décadas de 60 e 70, porém com o advento da internet e surgimento das novas gerações já com a tecnologia incorporada em suas rotinas fizeram com que os jogos ganhassem um cunho esportivo. A partir disso surgiram os primeiros campeonatos, as premiações, o reconhecimento, etc. Com essa maturação do *E-sports* autores passaram a estudar a área e apresentar conceitos, definições, características e compreensões sobre essa área.

No objetivo específico de identificar distintos cenários competitivos de jogos eletrônicos e sua contribuição para a sociedade. A análise permitiu concluir que o *E-sports* é composto por uma gama de categorias e com isso consegue alcançar pessoas que tem afinidade por determinados tipos de jogos, além de influenciar os sentimentos das pessoas. Exemplo uma pessoa que tinha vontade de ser piloto, mas por circunstâncias da vida não conseguiu realizar seu sonho, o *E-sport* proporciona competições de corrida que concede essa imersão e realização para essa pessoa torna-se um piloto de alguma forma. Então o *E-sports* ainda possui essa ligação afetiva.

Ainda no objetivo dois as competições de jogos eletrônicos acontecem em três plataformas principais: PCs, consoles e *mobile*. Essa versatilidade permite a



participação e inclusão de diversos públicos, pois os indivíduos que não possuem uma condição financeira para adquirir um PC ou um console, mas possuem um celular podem, tranquilamente, competir, se destacar, adquirir patrocínios, entrar em grandes equipes e dessa forma acender socialmente. Portanto, o *E-sport* pode ser utilizado como uma ferramenta para fomentar o desenvolvimento de jovens, plano de carreira, representatividade e tantos outros benefícios.

O terceiro e último objetivo específico proporcionou apresentar as oportunidades que o *E-sports* oferece, na perspectiva da carreira proteana para a geração Z e suas características. Conclui-se que os jogos eletrônicos são e devem ser encarado como um esporte. A partir dessa premissa as equipes estão cada vez mais desenvolvidas e buscando pessoas capacitadas e dispostas para profissionalizar cada vez mais o cenário, além de proporcionar maior rendimento para os atletas. Hoje as equipes de *E-sports* necessitam de nutricionistas, fisioterapeutas, advogados, técnicos, gerentes, analistas, dentre outros profissionais. Obviamente, para exercer essas profissionais é necessário ter o conhecimento e entender como o cenário funciona para poder tomar as melhores decisões.

Como abordado em entrevistas de pessoais influentes no cenário de jogos, o *E-sports* é um ramo novo, ou seja, devido a mudanças sociais e econômicas o *e-sports* apareceu como uma nova configuração de mercado. Juntamente, a partir da geração Z os indivíduos passaram a priorizar mais sua qualidade de vida, realizações, felicidade, e tudo isso alinhado ao trabalho. Portanto a maioria das pessoas que seguem o ramo do *E-sports* são aquelas que gostam do ramo, que tomaram as rédeas da sua carreira e decidiu seguir aquilo que almejava. Além de ser também constituído de pessoas que notaram o crescimento da área e decidiu mudar os rumos da sua carreira identificando maiores oportunidades, chances de crescimento, visibilidade, sucesso e tudo mais, ou seja, possuem autonomia para se reinventar, aprender sobre algo novo e desenvolver uma nova carreira; todas essas questões são atitudes de quem exerce a carreira proteana.

A pesquisa problematizou saber de que maneira o *E-sports* se apresenta hoje como uma possibilidade real de carreira para a geração Z? Esse questionamento foi sanado pois a análise permitiu concluir que o *E-sports* é mais do que apenas a prática de jogos eletrônicos competitiva, ele é um segmento de mercado. Dentro desse ramo há a oferta de inúmeras profissões com os indivíduos podendo serem: atletas, treinadores, *managers*, analistas, *influencers*, *streamer*, entre outras. Além disso,



dentro do *E-sports* existem carreiras com o cunho mais “tradicional” como: médicos, advogados, empreendedores, gestores, consultores, entre outros.

Então, nota-se que o *E-sports* oferece diferentes profissões para atuação. Para além disso, outro ponto relevante, é que as remunerações dos profissionais inseridos nesse mercado são significativas, ou seja, há um excelente retorno financeiro para os indivíduos que adentram e se destacam no cenário. O *E-sports*, de acordo com a pesquisa, apresentam o teor de continuidade e longevidade, pois nota-se que o número de pessoas que têm os jogos inseridos em sua vida cresce a cada ano.

O público da geração Z conviveu durante muito tempo com os jogos eletrônicos e possuem muito conhecimento e prática sobre o tema. Além disso ambições de carreira e de vida pessoal desse público são orientados para questões que o *E-sports* pode proporcionar.

Portanto, *E-sports* é sim uma possibilidade de carreira para a geração Z pôr oferecer diferentes ramos de atuação dentro do seu cenário, por remunerar de forma contundente, por apresentar um sistema de trabalho mais flexível, por ter o teor de longevidade e desenvolvimento, por ainda ter a oportunidade de existir nichos não explorados dentro dele. Além disso grande parte do público e profissionais de sucesso do *E-sports* são da Geração Z e o que influenciam pessoas dessa e das outras gerações a seguirem e desenvolverem esse ramo.

A presente pesquisa foi de extrema relevância nos temas que se propôs a apresentar, tratar e compreender. Para pesquisas futuras seria muito enriquecedor para área de administração tratar sobre as questões financeiras do *E-sports*, atitudes de empreendedorismo, representatividade feminina nos jogos eletrônicos, carreira no *E-sports* para as futuras geração. Enfim, o *E-sports* por ser um ramo novo tem muito a ser explorado, pesquisado e desenvolvimento em suas mais diversas esferas para erradicar com os paradigmas de parcela do público sobre o assunto e confirmar que ele é uma realidade econômica e social para trazer cultura e desenvolvimento para diversas gerações e setores da economia.

REFERÊNCIAS

- AKÇAYIR, M.; DÜNDAR, H.; AKÇAYIR, G. **What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980?**. Computers in Human Behavior. v. 60, p. 435-440, 2016. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216301534>. Acesso em: 05 abr. 2022.
- ANDRADE, A. de; KILIMNIK, M.; PARDINI, J. Carreira tradicional versus carreira autodirigida ou proteana: um estudo comparativo sobre a satisfação com a carreira, a profissão e o trabalho. **Revista de Ciências da Administração**, [S. I.], v. 13, n. 31, p. 58–80, 2011. DOI: 10.5007/2175-8077.2011v13n31p58. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/adm/article/view/2175-8077.2011v13n31p58>. Acesso em: 02 set. 2023.
- AZEVEDO, T. **World Cyber Games, A olimpíada dos jogos eletrônicos**. UolJogos, São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u52.jhtm>>. Acesso em: 30 maio. 2022.
- BENDASSOLLI, P. F. Recomposição da relação sujeito-trabalho nos modelos emergentes de carreira. **Revista de Administração de Empresas- RAE**, v. 49, n. 4, pp. 387-400, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/qDB9SJm5h5mYmdTTpxfM9nt/>. Acesso em: 20 ago. 2023.
- BÚSSOLA. *E-sports* deve crescer mais que a economia mundial em 2021. **Exame.com**. 2021. Disponível em: <https://exame.com/bussola/E-sports-deve-crescer-mais-do-que-a-economia-mundial-em-2021/>. Acesso em: 30 maio. 2022.
- CANDAL, C. A. G.; ASSIS, A. C. de O.. A internacionalização dos campeonatos de e-sports e os impactos nas economias que investem no setor. **Revista Eletrônica da Estácio Recife**, Recife, v. 5, n. 1, p. 1-15, jul. 2019. Disponível em: <https://reer.emnuvens.com.br/reer/article/view/238>. Acesso em: 20 maio 2022.
- COLET, D. S.; MOZZATO, A. R.. “Nativos digitais”: características atribuídas por gestores à geração z. **Desenvolve Revista de Gestão do Unilasalle**, [S.L.], v. 8, n. 2, p. 25, 1 ago. 2019. Centro Universitário La Salle - UNILASALLE. <http://dx.doi.org/10.18316/desenv.v8i2.5020>. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/desenvolve/article/view/5020>. Acesso em: 11 abr. 2022.
- CUNHA, N. A. da. **Mercado E-sports e sua profissionalização no Brasil: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da Vulkano E-sports**. 2018. 62 f. Monografia (Especialização) - Curso de Administração, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/123456789/2853>. Acesso em: 20 abr. 2022.
- DA SILVA, C.G.; TRONCOSO, A.C. Da diversão à profissão: a legitimação do e-sport como modalidade esportiva em pauta. **Rev. Tecnol. Soc.**, Curitiba, v. 19, n. 55, p. 210-231, jan./mar., 2023. Disponível em:

<https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/13599>. Acesso em: 20 abr. 2024

FARIA, A. C. C. et al. Um estudo bibliométrico sobre a profissionalização do *E-sports* no Brasil. **Revista Brasileira em Tecnologia da Informação**, Campinas, v. 2, n. 1, p. 48-61, 07 abr. 2020. Disponível em: <https://www.fateccampinas.com.br/rbti/index.php/fatec/article/view/18>. Acesso em: 25 abr. 2022.

GALDINO, B. Saibam como funcionam as Game Houses da paiN Gaming e da BigGods, **Conheça a vida dos jogadores em uma Gameing House**, [S.L], out. 2015. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/conheca-a-vida-dos-jogadores-em-uma-gaming-house>. Acesso em: 25 maio. 2022.

GUERIN, C. S.; PRIOTTO, E. M. T. P.; MOURA, F. C. de. GERAÇÃO Z: a influência da tecnologia nos hábitos e características de adolescentes. **Revista Valore**, [S.L.], v. 3, p. 726-734, 26 dez. 2018. Instituto de Cultura Técnica Sociedade Civil Ltda. <http://dx.doi.org/10.22408/rev302018187726-734>. Disponível em: <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/187>. Acesso em: 10 abr. 2022.

HALL, D. T. **Careers in and out of organizations**. London: Sage Publications, 2002.

Hall, D.T. **Careers in Organizations**. California: Goodyear Pub, Pacific Palisades, 1976.

Inkson, K. **Protean and boundaryless careers as metaphors**. Journal of Vocational Behavior, 69(1), 48-63, 2006. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0001879105001089>. Acesso em: 04 jun. 2022.

JACQUES, T. C.; PEREIRA, G. B.; FERNANDES, A. L.; OLIVEIRA, D. A.. Geração Z: peculiaridades geracionais na cidade de Itabira-MG. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**. v. 9, n. 3, 2015. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/20333>. Acesso em: 05 abr. 2022.

JENSEN, L.. **E-SPORTS: PROFISSIONALIZAÇÃO E ESPETACULARIZAÇÃO EM COMPETIÇÕES ELETRÔNICAS**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321>. Acesso em: 18 abr. 2022.

KAMPF, C. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento**. Comciência no. 131. Campinas. 2011. Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 07 abr. 2022.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. *E-sports*, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, [S.L.], p. 246, 18 abr. 2019. Faculdade de Biblioteconomia Comunicação. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>. Acesso em: 01 maio 2022.

MENEZES, B. C. de. O que são *E-sports*? Como surgiram e os principais jogos competitivos. **GE.globo.com.** 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 27 maio. 2022.

NEVES, M. M.; TREVISAN, L. N.; JOÃO, B. do N.. Carreira proteana: revisão teórica e análise bibliométrica. **Revista Psicologia Organizações e Trabalho**, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 217-232, ago. 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-66572013000200009. Acesso em: 01 jun. 2022.

NEWZOO. 2019. **Global Esports Market Report**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/streamlabs-newzoo-q4-year-in-review-live-streaming-industry-report>. Acesso em: 28 maio. 2022.

NEWZOO. 2022. Key Insights into Brazilian Gamers | Newzoo Gamer Insights Report. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 02 abr. 2024.

NEWZOO. 2022. Gen Alpha & Gen Z – The Future of Gaming | Newzoo Gamer Insights Report. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/gen-alpha-gen-z-the-future-of-gaming-free-report>. Acesso em: 05 abr. 2024.

NEWZOO. 2023. How consumers engage with video games today | Free consumer research report. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-gamer-study-free-report-2023>. Acesso em: 05 abr. 2024.

NOVAES, T. **ANÁLISE DA RELAÇÃO ENTRE AS ÂNCORAS DE CARREIRA E ATITUDES DE CARREIRA PROTEANA E SEM FRONTEIRAS NA GERAÇÃO Z**. 2017. 76 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Administração, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/3550>. Acesso em: 10 jun. 2022.

OBREGON, S. L. et al. GERAÇÃO Z: COMPREENDENDO AS ASPIRAÇÕES DE CARREIRA DE ESTUDANTES DE ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS. **Revista de Administração**, [S.L.], v. 26, n. 15, p. 84-108, 06 dez. 2016. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/233900359.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2023.

OLIVEIRA, G. M. **GERAÇÃO Z: UMA NOVA FORMA DE SOCIEDADE**. 2010. 91 f. TCC (Graduação) - Curso de Sociologia, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2010. Disponível em: https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/661/Gustavo__TCC_formatado_por_Michel_Net.Copy.pdf?sequence=1. Acesso em: 13 abr. 2022.

OLIVEIRA, M. Z. de; GOMES, W. B. Estilos reflexivos e atitudes de carreira proteana e sem fronteiras nas organizações contemporâneas brasileiras. **Revista Psicologia Organizações e Trabalho**, Florianópolis, v. 14, n. 1, p. 105-118, mar. 2014. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-66572014000100009. Acesso em: 12 jun. 2022.

PACETE, L. G. Quem são e o que fazem os profissionais de games e e-sports do Brasil. **Forbes**. 10 abr. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/04/quem-sao-e-o-que-fazem-os-profissionais-dos-games-e-e-sports-do-brasil/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

PACETE, L. G. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports? **Forbes**. 10 jan. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>. Acesso em: 04 abr. 2024.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital: Entendendo a primeira geração de nascidos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 15 maio. 2022.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Rio Grande do Sul, v. 14, n. 3, p. 163-183, set. 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115316012009>. Acesso em: 10 maio 2022.

ROSA, F. A. da S. et al. TIPOS DE CARREIRA: ANÁLISE DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA. **Revista de Carreiras e Pessoas**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 358-373, 06 fev. 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/ReCaPe/article/view/32650>. Acesso em: 26 ago. 2023.

SARAIVA, P. E-sports: Um Fenômeno da Cultura Digital Contemporânea. Videojogos 2013 – In: **CONFERÊNCIA DE CIÊNCIAS E ARTES DOS VIDEOJOGOS, DEPARTAMENTO DE ENG. INFORMÁTICA**, Universidade de Coimbra, Portugal Disponível em: https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/7784/1/master_pedro_cardoso_saraiva.pdf Acesso em: 10 Abr. 2024.

SILVA, R. C. da et al. CARREIRAS: novas ou tradicionais? um estudo com profissionais brasileiros. **Revista de Carreiras e Pessoas**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 19-39, 27 abr. 2012. Pontifical Catholic University of Sao Paulo (PUC-SP). <http://dx.doi.org/10.20503/recap.v2i1.9337>. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/ReCaPe/article/view/9337>. Acesso em: 07 jun. 2022.

SLOCZINSKI, M. R.; DAMA, B.; CORACINI, K.. **ESPORTES ELETRÔNICOS**. Ijuí: Moeducitec, 2016. 5 p. (1º do Ensino Médio). Disponível em: <https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/moeducitec/article/view/747>. Acesso em: 15 jun. 2022.

SOMMADOSSI, G. Carreira nos eSports: Conheça 7 caminhos profissionais no setor. **Forbes**. 3 out. 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/carreira/2019/10/carreras-nos-esports-conheca-7-caminhos-profissionais-no-setor/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

TAPSCOTT, D. A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a



internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, vol. 17, núm. 3, set-dez, 2010, pp. 330-333. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495550200020>. Acesso em: jan 2023.



Esta obra está licenciada com Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.
[Recebido/Received: 07 Maio 2024; Aceito/Accepted: 10 Junho 2024]