



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS

VICTOR HUGO PISONI

**CRESCIMENTO DO *E-SPORTS* NO MERCADO DE JOGOS
ELETRÔNICOS, NO PERÍODO DE 2019 A 2021**

GOIÂNIA
2022

VICTOR HUGO PISONI
MATRÍCULA Nº 2019.1.0021.0050-8

**CRESCIMENTO DO *E-SPORTS* NO MERCADO DE JOGOS
ELETRÔNICOS, NO PERÍODO DE 2019 A 2021**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Ciências Econômicas da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciências Econômicas.
Orientador: Prof. Me. Gesmar José Vieira

GOIÂNIA
2022

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS

VICTOR HUGO PISONI
MATRÍCULA Nº 2019.1.0021.0050-8

**CRESCIMENTO DO *E-SPORTS* NO MERCADO DE JOGOS
ELETRÔNICOS, NO PERÍODO DE 2019 A 2021**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Ciências Econômicas da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, pela seguinte banca examinadora:

Prof. Me. Gesmar José Vieira

Prof. Valdivino José de Oliveira

Prof. Me. Edilson Gonçalves de Aguiaris

Goiânia – GO, 2022
Data da Aprovação 15/12/2022

AGRADECIMENTOS

Gostaria primeiramente de agradecer às pessoas mais importantes da minha vida, meus familiares, Cristiano (meu pai), Juliana (minha mãe) e Emanuele (minha irmã), vocês são a base de tudo na minha vida e sou eternamente grato aos conselhos, a confiança, o incentivo e ao amor sempre dado a mim. Aos meus avós, pela companhia e pelo amor incondicional que só vocês sabem oferecer e a todos os outros membros da família, tios e tias, primos e primas, minha madrinha e meu padrinho, cada um de vocês tem influência sobre tudo isso.

A meus amigos do *The Small killers*, vocês são o melhor remédio a tristeza e a solidão que alguém poderia ter. Obrigado pelas risadas, pelo companheirismo, pelos conselhos e por todos os momentos de alegria que me proporcionaram, sou uma pessoa melhor por ter a amizade de vocês e sem vocês eu não teria conseguido.

Aos meus amigos em especial, Mathews e Marta, os melhores amigos que eu poderia ter no mundo, amo vocês. Ao Bernardo e o Victor por todo apoio prestado e a Mariana, por ter sido forte influência na minha escolha de curso e ter me ajudado tanto nessa decisão, todos vocês são importantes da forma de vocês, obrigado!

Aos meus colegas de curso, ao Thiago pela amizade desde o primeiro dia, a Anne e o Yuri por serem meu trio da faculdade a ao João Vitor por ter transformado nosso trio em um quarteto, quero levar a amizade de vocês para o resto da minha vida, obrigado por ter tornado meus dias mais leves e terem me ajudado em toda jornada acadêmica. A todos os outros colegas da faculdade, membros do nosso grupo de whats app, fogo no parquinho, meu muito obrigado, foi um privilégio dividir esses anos com vocês e aos meus amigos Lovers pela ajuda nessa reta final.

Aos professores, Jefferson de Castro Vieira, Ary José Apolinário de Souza Júnior, Éber Vaz, Goyaz do Araguaia Leite Vieira e todos os outros, pelas risadas e o aprendizado.

E por último a meu professor, coordenador e orientador, Gesmar José Vieira, obrigado pela paciência, pela orientação e por todo esforço para entender meu tema, que não é dos mais tradicionais.

“É muito melhor arriscar coisas grandiosas, alcançar triunfos e glórias, mesmo expondo-se a derrota, do que formar fila com os pobres de espírito que nem gozam muito nem sofrem muito, porque vivem nessa penumbra cinzenta que não conhece vitória nem derrota.”

Theodore Roosevelt

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade compreender que os jogos eletrônicos se definem como uma indústria crescente com características que a leva cada vez mais a cultivar novos adeptos e influenciar o seu entorno, com a criação de organizações focadas em atividades específicas e competições com presença de públicos cada vez mais interessados. Tem por objetivo analisar o crescimento dessa indústria e como poderão se dar as perspectivas de evolução para o futuro. A metodologia a ser utilizada será a de buscar dados em referências bibliográficas específicas e/ou outras fontes primárias, bem como por meio de comparação de informações advindas de estudos já realizados. Serão abordadas, neste estudo, as características do mercado e sua crescente expansão frente às demais indústrias congêneres ou demais formas de entretenimento. Dos resultados da pesquisa pode se constatar o alcance da análise dos objetivos esperados mediante a comprovação dos impactos do *E-SPORTS* como indústria em evolução e com expectativas de crescimento futuro, no mercado, a par dos possíveis desafios advindos de seu curto tempo de existência no mercado.

Palavras-chaves: *E-SPORTS*. Jogos Eletrônicos. Mercado. Indústrias.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BACEN	Banco Central do Brasil
CQI	Comitê Olímpico Internacional
ENIAC	Electronic Numerical Integrator and Computer
FPS	First Person Shooter
IeSF	Federação Internacional de E-Sport
KeSPA	Koren <i>E-SPORTS</i> Association
LOL	League of Legends
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
PIB	Produto Interno Bruto
RTS	Estratégia em tempo real
WeSA	World eSport Association
WeSC	World eSport Council

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Simulador Eletrônico de Jogo <i>Tennis Two</i>	16
Figura 2: Primeiro campeonato de E-Sports	16
Figura 3: Modelo de negócio da <i>Twitch</i>	33

LISTA DE QUADROS

Quadro1: Videojogos populares	17
Quadro 2: Videojogos populares.....	18
Quadro 3: Ideias iniciais para jogos	18
Quadro 4: Ideias iniciais para jogos	19

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Evolução dos gastos com <i>E-SPORTS</i> em milhões de dólares entre 2019 e 2021, com uma previsão para 2024	24
Gráfico 2: O aumento da audiência das <i>live streamings</i> em milhões de pessoas, entre 2019 e 2021, com uma previsão para 2024.....	25
Gráfico 3: Crescimento da audiência dos <i>E-SPORTS</i> em milhões de pessoas entre 2019 e 2021, com uma perspectiva de crescimento para 2024.....	26
Gráfico 4: Movimentação financeira de acordo com cada jogo eletrônico.....	28
Gráfico 5: Receita de “ <i>streams</i> ” de <i>e-sports</i> a nível global em 2019.....	30
Gráfico 6: O crescimento da audiência dos <i>E-SPORTS</i> em 2019	32

LISTA DE TABELA

Tabela 1: Audiência em E-SPORTS no Brasil.....	34
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. ASPECTOS HISTÓRICOS E TEÓRICOS.....	13
1.1 HISTÓRICO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS	13
1.2 INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E INDÚSTRIA ELETRÔNICA.....	18
1.3 REGULAÇÃO DOS MERCADOS.....	20
2. A DEMANDA DE <i>E-SPORTS</i>	23
2.1 GASTOS E <i>E-SPORTS</i>	23
2.2 <i>lives-streams</i> e número de telespectadores	25
2.3 PERSPECTIVAS E PROJEÇÕES DO MERCADO FUTURO	27
3. CRESCIMENTO DA DEMANDA DO <i>E-SPORT</i>	29
3.1 INVESTIMENTO EM <i>E-SPORTS</i>	29
3.2 O PAPEL DA INDÚSTRIA DE GAMES NO CRESCIMENTO DA DEMANDA.....	31
3.3 OS EFEITOS PARA O MERCADO CONSUMIDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como objetivo geral saber como foi dado o crescimento do *E-SPORTS* no mercado de jogos eletrônicos no período de 2019 a 2021. Por objetivos específicos busca identificar os gastos com *E-SPORTS*; averiguar a crescente de telespectadores e entusiastas e o número de *live-streams* de jogos que surgiram nos últimos anos; e entender o potencial de crescimento que esse mercado poderá apresentar para o futuro.

Como justificativa para o desenvolvimento do tema proposta, sustenta-se no fato de que o *E-SPORTS* como indústria de jogos eletrônicos se define como um cenário de mercado recente que vem cada vez mais cultivando novos adeptos e influenciando o seu entorno, desde a criação de novas tecnologias, profissionalização de jogos e jogadores, criação de organizações focadas neste tipo de atividade e campeonatos com públicos fanáticos. Os *E-SPORTS* são uma nova tendência de mercado em crescente e com impactos constatados no mercado em vista de seu crescimento frente às outras formas de entretenimento.

O problema está relacionado à tendência do *E-SPORTS* como indústria de entretenimento, e vem de encontro com o estudo que busca entender e demonstrar os impactos para o mercado mundial e/ou local. Assim a questão que se busca para verificação desses impactos é: como se deu o crescimento da demanda do *E-SPORTS*?

Neste sentido e com o intuito de se obter uma resposta capaz de responder ao problema levantado, em outras palavras desenvolver uma afirmação que possa ser desafiada ao longo desta pesquisa, é de conhecimento que o *E-SPORTS* como indústria de entretenimento permite verificar que o seu crescimento foi constatado devido à adesão de novos telespectadores, jogadores e entusiastas.

Quanto à metodologia utilizada para a realização deste trabalho, procurou-se um estudo focado na análise de questões pertinentes às abordagens teóricas e históricas acerca da ocorrência de fenômenos que permitiram o conhecimento dos impactos do *E-SPORTS* como indústria de elevada relevância. Também serão buscadas informações e dados em referências bibliográficas específicas e/ou outras fontes primárias, bem como por meio de comparação de informações advindas de estudos já realizados. Serão abordadas, neste estudo, as características do mercado e sua crescente expansão frente às demais indústrias de caracteres concorrentes.

A presente monografia está estruturada em três capítulos, o primeiro, trata-se da descrição dos aspectos históricos e teóricos, construídos a partir dos aspectos de três subdivisões: sendo as questões que envolvem o aspecto Histórico e características dos jogos eletrônicos; os aspectos conceituais relevantes para a identificação do processo de Inovação Tecnológica e indústria eletrônica; e por fim os fatores determinantes que compõem e evidenciam os aspectos regulatórios de mercado.

O segundo capítulo dedicado aos objetivos que procura analisar os aspectos voltados à demanda de *E-SPORTS*, que traz como foco os gastos e o *E-SPORTS*; as *live-streams* e números de telespectadores; e por fim o levantamento das informações sobre as perspectivas de projeções do mercado futuro.

O terceiro capítulo que inclui os fatores que identificam o crescimento da demanda do *E-SPORTS*. Como subdivisões serão enfatizados três itens necessários à construção dos resultados que identificam: os investimentos em *E-SPORTS*; o papel da indústria de games no crescimento da demanda; e os impactos para o Mercado consumidor de jogos eletrônicos.

1. ASPECTOS HISTÓRICOS E TEÓRICOS

1.1 HISTÓRICO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Historicamente os jogos eletrônicos remontam-se aos anos de 1940, na fase de realização da segunda guerra mundial, especificamente em 1943, quando se registra a fabricação do primeiro computador eletrônico programável digital, o Colossus, que se tratava de um conjunto de computadores desenvolvidos por decifradores e se utilizava de válvulas eletrônicas termiônicas. Eram utilizados para realização de operações booleanas e de contagem.

No trabalho de Jensen (2017), ele explica as definições de jogo de acordo com as características de antes do surgimento dos jogos eletrônicos, mostrando que o jogo são afazeres que não possuem um compromisso definido, que é uma prática desprendida da realidade, com a finalidade única de alcançar a vitória, no qual a princípio não possuía finalidade lucrativa, acontece em uma linha de tempo e espaço definidos que requer a dedicação e comprometimento do jogador por completo, ele deixa claro também, que todo jogo apresenta regras a serem seguidas com metas e finalidades a serem alcançadas.

Distanciando-se um pouco das definições antigas de jogo Jensen (2017), explica que o *E-SPORTS* é uma modalidade de jogos eletrônicos que requer um compromisso sério com sua prática, pois além de ter se tornado uma prática profissional entre seus adeptos, na maioria das disputas ele possui como finalidade final a vitória de um dos competidores, que é recompensada monetariamente.

Portanto um *game*, não possui as características antigas de um jogo, uma vez que antigamente os jogos eram exercidos de forma descontraída com o intuito apenas de passar o tempo e de diversão, ao contrário do que ocorre na atualidade, onde a seriedade é um dos pilares dos *games*. Os *games* então tem uma diferença dos jogos na competitividade e na seriedade com que são levados, as premiações e a necessidade de elevar o jogo a um outro nível. Assim, os *E-*

SPORTS estão se distanciando cada vez mais dessa ideia de jogo como um ato apenas de descontração, uma vez que a sua regularização tem como objetivo caracterizá-lo como esporte.

O significado do termo esporte está vinculado ao desempenho físico das habilidades que o humano pode desenvolver. Assim para Macedo e Falcão (2019), apesar de não haver o envolvimento de habilidades físicas dentro do *E-SPORTS*, há o desenvolvimento e as habilidades de concentração e controle mental que são necessárias para os jogadores apresentarem um desempenho vitorioso dentro dos jogos eletrônicos.

Diante do exposto e levando em consideração que a disputa entre dois jogadores, quando feita dentro de regras e normas que configurem um duelo com a finalidade de um vencedor, pode ser considerada como uma forma de esporte. Portanto, os jogos eletrônicos se desenvolveram ao longo das décadas chegando no patamar de esporte, onde seus jogadores são treinados, disciplinados e devem seguir regras, com a finalidade de alcançar a vitória dentro dos campeonatos.

A história do surgimento dos jogos baseia-se na competitividade que seus jogadores desenvolverão por meio desse modelo de interação entre dois lados. A organização dos jogos digitais está intimamente ligada ao desenvolvimento tecnológico e midiático dentro desse mundo competitivo dos videogames.

Macedo e Falcão (2019), mostra em seu artigo que com o passar das décadas e com a influência da tecnologia houve o surgimento dos *E-SPORTS*, que consiste em jogos digitais, em que os competidores disputam entre si, assim com o forte crescimento mundial no mercado financeiro, essas disputas foram monetizadas e seus ganhadores passaram a ganhar prêmios milionários.

Como exposto no trabalho de Macedo e Falcão (2019), a gênese do *E-SPORTS* está lá na década de 80 com as casas de fliperama, onde ocorriam às primeiras disputas entre os jogadores, que a princípio buscavam apenas superar o recorde numérico dos seus oponentes. Com o desenvolvimento tecnológico e a sofisticação dos videogames, essas disputas foram evoluindo e ganhando um público cada vez maior, assim ocorreram os primeiros campeonatos regionais, que ganharam propulsão e tornaram-se campeonatos nacionais e mundiais.

Assim, com uma visibilidade cada vez maior, e com a movimentação atraente de dinheiro dentro dos campeonatos, o mercado financeiro viu nessa vertente virtual um novo campo de investimentos e de marketing para investidores e empresários de multinacionais.

Tem como base teórica o estudo de Minamihara (2020), o desenvolvimento tecnológico voltado para meios de comunicação estruturados em software foi um marco na evolução dos videogames, na década de 60 houve a criação dos primeiros monitores de computadores, foi

nessa época que foi criado um dos primeiros jogos de videogames, conhecido como *spacewar*, um jogo de batalha espacial.

O Marco Temporal do início da era do *E-SPORTS*, está datado em 1972, quando ocorreu um campeonato na universidade de *Stanford* do jogo eletrônico *spacewar*, oito anos depois aconteceu um torneio com dez mil competidores, denominado torneio de *Space Invaders*. Já na década de noventa, de acordo com Silveira (2020), ocorreram mais dois campeonatos, um chamado de *Nintendo World Championships* e o outro *PowerFest '94*.

Assim, com o passar dos anos esse seguimento do esporte cresceu exponencialmente e em 2010, esses campeonatos somavam 160 competições anuais, diante dessa realidade surgiu nessa mesma década o G7, uma organização formada pelos 7 maiores times da época. Diante do sucesso e da adesão cada vez maior de competidores e entusiastas, essa vertente dos jogos eletrônicos ganhou um protagonismo econômico importante no mercado financeiro mundial.

Esse conjunto de computadores segundo Hermann (2017), se tratava de um conjunto desenvolvido por decifradores britânicos nos anos de 1943 a 1945, com vistas à necessidade de auxílio nas criptoanálise da cifra de Lorenz, sistema de criptografia criadas e desenvolvida pelos alemães na segunda Guerra Mundial, quando então se desenvolve a Lorenz SZ40, descontinuado em 8 de junho de 1945.

Ainda, conforme dados de Pereira (2022), em 1946 surge o ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*), primeiro computador eletrônico e digital automático, que realizava 4500 cálculos por segundo. Em 1947 tem-se o registro da primeira patente de jogo, a *Cathode-Ray Tube Amusement Device*, desenvolvida por Thomas T. Goldsmith, que não foi distribuído ao público. Em 1948, Alan Turing e David Champernowne desenvolvem o primeiro jogo escrito, no formato de um simulador de xadrez, que também não foi implementado em um computador.

Na sequência, relata-se ainda o desenvolvimento de jogos eletrônicos na década de 1950, especificamente em 1958, quando se teve a simulação de um jogo eletrônico que em português se traduzia com “Tênis Para dois” (*Tennis Two*), Figura 1, que se tratava de um jogo que simulava uma partida de tênis, tendo sido este um dos pioneiros na história dos jogos eletrônicos.

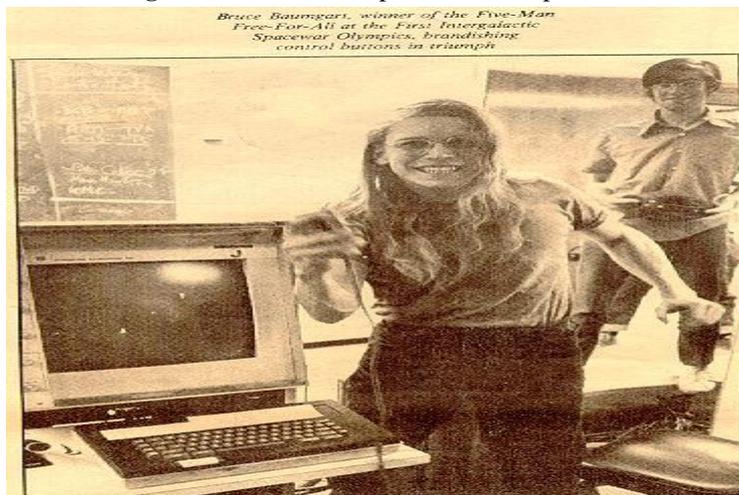
Figura 1: Simulador Eletrônico de Jogo *Tennis Two*



Fonte: Introdução à História dos Jogos Eletrônicos, p. 30.

Na década de 1970, registra-se um sistema de jogos eletrônicos que possibilitou ganhos de popularidade, com as pessoas tornando-se mais exigentes quanto à demanda por qualidade, principalmente de imagens e sons. Em 1972, deu-se a primeira competição, Figura 2, que registra o primeiro campeonato de *E-SPORTS* com 2.000 participantes, a partir de quando os jogos eletrônicos se tornaram uma crescente indústria, com o crescimento do número de pessoas interessadas, principalmente jovens.

Figura 2: Primeiro campeonato de E-Sports



Fonte: Stewart Brand, 2022. P.4.

A partir desta fase, o crescimento da indústria de jogos eletrônicos se apresentou cada vez mais expressiva, levando ao surgimento de novas tecnologias e profissionalização de jogos e adeptos, com a criação de organização voltada para a atividade. Com isto se verificam os campeonatos com públicos fanáticos.

Desde a primeira competição que se tem registro em 1972, os jogos eletrônicos são uma indústria crescente que vem cada vez mais cultivando novos adeptos e influenciando o seu entorno, desde a criação de novas tecnologias, profissionalização de jogos e jogadores, criação de organizações focadas neste tipo de atividade e campeonatos com públicos fanáticos. Para Dantas *et al.* (2013), em 1981, Shigeru Miyamoto lançou o *DonKey Kong*, que apresentou grandes sucessos em jogos eletrônicos.

Na década de 1990 houve a continuidade e expansão dos jogos eletrônicos, momento em que a geração de computadores de pequenos portes para jogos de videogame, chamados *Playstation, Xbox e Nintendo*, estes conectados a controles manuais ou aparelhos de televisões, permitindo a utilização dupla nas ocasiões de jogos.

Esta expansão se deveu ao aparecimento da internet como elemento que proporcionou as mudanças substanciais dos *E-SPORTS*. Foi também no período de 1994 a 1996, fase de lançamentos de dispositivos para jogos eletrônicos como *Sony Playstation, Sega Saturn* e o *Nintendo*, além do início do desenvolvimento dos jogos com a utilização de geometria tridimensional, os chamados 3D.

Com a utilização de gráficos 3D pode-se ver maior número de pessoas em condições de cumprir com eficiência e destreza as missões de modo não linear, fatos constantes na última década e de forma muito especial na fase da pandemia, presenciada no período de 2019 a 2021, quando se verifica com mais intensidade a evolução dos programas relacionados a jogos eletrônicos com a utilização da modalidade de videogame, bastante popular nos jogos de realidade virtual, por criarem simulações em 3D, com mais conforto aos jogadores.

Quadro1: Videojogos populares

Nome	Data
World	Nitendo 1990
Street Fighter	CopCom, 1992
Dune II - The Bulding of a Dinasty	Westwood Studios, 1993
Comand e Conquer	Westwood Studios, 1995
Tomb Raider	Core Design, 1996
Residente Evil	Capcom, 1996
Fallout	Black Isle Studios, 1997
Starcraft	Blizzard, 1998
Final Fantasy VII	Square, 1998
Metsal Gear Solid	Konami, 1998
Virtual Tennis	Segan, 1999
The Sims	Maxis, 2000
Counter-Strike	Valve, 2000
Diablo 2	Blizzard, 2000
Colin Mcrae Rally 2	Codemasters, 2001

Quadro 2: Videojogos populares

Nome	Data
Grand Theft Auto III e IV	DMA Sesign, 2001 e Rockstar, 2008
Mafia	Illusion Softworks, 2002
Need for Speed	UderGround EA, 2003
World of Warcraft	Blizzard, 2004
Gran Turismo 4	Polyphone Digital, 2005
Grand Theft Auto V	Rockstar Games 2013
Overwactch	Blizzard, 2017

Fonte: Angelino, 2020, p. 19.

Através dos dados apresentados nos Quadros 1 e 2, pode-se entender os jogos mais populares dentro do seu recorte temporal, analisando sua evolução com o passar dos anos.

1.2 INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E INDÚSTRIA ELETRÔNICA

A gênese dos jogos eletrônicos está definida a partir da década de 50, em que os modelos de jogos contribuíram para a evolução tecnológica dentro dessa esfera. Para Angelino (2020), os jogos eletrônicos denominados *E-SPORTS* sofreram inúmeras revoluções, de 1950 a 2021, principalmente tecnológicas, que possibilitaram a sofisticação e a disseminação desses moldes eletrônicos por todo o mundo. Essas evoluções estão representadas nas Quadros 3 e 4.

Quadro 3: Ideias iniciais para jogos

Nome do Jogo	Criador	Data	Tipo de Jogo
Baseball	Don Daglow	1971	Primeiro jogo de gestão desportiva
Star Trek	Don Daglow, Mike Mayfield, e outros	1971 - 74	Jogos de combate espacial baseados em séries populares televisivas
Hunt the Wumpus	Gregory Yob	1972	Primeiro Jogo de aventura e ação
Empire I e II	John Daleske	1973	Primeiro de um jogo de estratégia e na sua "evolução" torna-se um jogo de combate arena

Fonte: MARTINHO; SANTOS; PRADA, 2014, p. 22-23.

Quadro 4: Ideias iniciais para jogos

Nome do Jogo	Criador	Data	Tipo de Jogo
Maze War	Steve Colley e outros	1973 - 77	Videogogo de tiros multijogador na primeira pessoa
Spasim	Jim Bowery	1974	simulação espacial em 3D e tempo real
Irfight	Brand Fortner e outros	1974	Primeiro simulador de voo multijogador (esteve na origem do Microsoftg Flight simulador)
Colossal Cave	William Crowther	1975	Primeiro Jogo de aventura de texto
Dungeon e Dnd	Don Daglow, Gary Whisenhunt and Ray Wood	1975	Primeiros jogos de Role Plau Gaming (RPG)
Multi-User Dungeo	Roy Trubsshaw and Richard Bartle	1978	Primeiro antecessor dos atuais jogos de personagens massivos online (MMORPG)

Fonte: MARTINHO; SANTOS; PRADA, 2014, p. 22-23.

Para Angelino (2020), apesar desse desenvolvimento, as raízes do que é definido como “jogos” continuam as mesmas, bem como os princípios que norteiam os *E-SPORTS*. Isto é, as diferenças ao longo do período citado são as inovações tecnológicas dentro desse mundo *gamer*.

Conforme já registrado anteriormente, historicamente, o primeiro videogame criado ocorreu dentro de um laboratório em uma universidade em Nova Iorque foi denominado *Tennis For Two*, que basicamente era um jogo de tênis, em que os espectadores observavam lateralmente. Posteriormente, os relatos são de um jogo criado pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), que se chamava *Spacewar*.

Conforme afirmação de Angelino (2020), onde os jogadores controlavam naves espaciais com a finalidade de derrotar seus adversários, nas sessões de jogos observando o devido sucesso, o game era reproduzido. Na sequência registrou-se também que a empresa *Computer Space* havia criado o primeiro modelo de jogo a ser comercializado, contendo uma tela acoplada ao controle e que possibilitava ser jogado por duas pessoas.

Primordialmente, segundo Macedo e Falcão (2019), os jogos eletrônicos denominados de *E-SPORTS* eram games mais simples, sem complexidades tecnológicas, jogados individualmente ou em dupla, com a evolução da tecnologia e com o investimento nesse modelo de videogame os jogos eletrônicos ganharam sofisticação e melhorias tanto na qualidade quanto na questão do número de jogadores.

Ainda de acordo com os autores houve também uma necessidade de melhoria em decorrência do aumento da competitividade, com o evoluir do cenário dos videogames houve a súplica em transformar o jogo doméstico para competições mais abrangentes, com um número

maior de jogadores. Diante dessa realidade e com o avanço financeiro dentro desse mercado gamer, os investimentos em tecnologia foram impulsionados pelo aumento da demanda.

Luiz (2021), afirma em seu trabalho que com o marco da criação dos computadores os jogos eletrônicos sofreram um exponencial desenvolvimento, pois através dessas novas máquinas os jogos podiam ter uma qualidade melhor, com jogos de simulação, estratégia e até mesmo em 3D, esse acontecimento ocorreu na década de 90, nessa mesma época houve a criação do *First Person Shooter* (FPS), em que o jogador comandava um personagem que empunhava uma arma e se encontrava dentro de uma realidade virtual, o nome do jogo conhecido na época era “*Doom*”, o qual proporcionava aos jogadores se conectarem através do sistema modem-a-modem.

Fica claro ainda que a evolução desse jogo foi um acontecimento tão importante, que Bill Gates, juntamente a Microsoft, utilizou o modelo para a criação do *Windows 95*, além de dar início a criação do multiplayer, que possibilitava o combate entre dois jogadores, conectados através de duas máquinas.

A criação dos multiplayer's juntamente com a criação do *Windows 95*, possibilitou a formação de uma rede de computadores que poderiam se conectar entre si, disseminando dessa forma essa nova maneira de jogar esses *games* eletrônicos. Posterior a esse acontecimento e em união as redes *LAN party*, a criação da internet foi um dos marcos históricos dentro desse mundo *gamer*, tais informações são expostas por Luiz (2021), que também afirma que o fenômeno do surgimento da internet proporcionou aos jogadores a experiência de jogar com mais de uma pessoa ao mesmo tempo, melhorando assim a interação social entre seus usuários.

Diante desses pontos de evolução, puderam-se citar também as *LAN HOUSES*, as quais eram estabelecimentos que continham vários computadores que permitiam que as pessoas pudessem jogar juntas e conectadas através da internet. Formava-se então um novo cenário dentro do mundo dos *E-SPORTS*, permitindo aos usuários uma interação maior.

1.3 REGULÇÃO DOS MERCADOS

Segundo Monteiro (2021), o *E-SPORTS* possui poucas formas de organização e regulamentação dentro dessa esfera dos videogames, alguns países como a Coreia do Sul criaram federações que tem como intuito principal, regulamentar e organizar os campeonatos e a situação jurídica dos jogadores.

Na Coreia do Sul, foi criado a Korean *E-SPORTS* Association (KeSPA), que tem a finalidade de regularizar o *E-SPORTS* dentro do território coreano, essa associação conseguiu definir um salário-mínimo para os competidores profissionais, além de estabelecer políticas de doping. Portanto, as políticas de regulamentação do *E-SPORTS* dentro do mercado e diante dos seus jogadores apresentam uma variabilidade de acordo com cada país analisado.

Em cenário nacional a regulamentação e as leis vigentes sobre os atletas do *E-SPORTS*, são as mesmas das outras modalidades esportivas, sendo ela a lei Pelé, que trata de punições, regularizações jurídicas, comissões e questões sobre anabolizantes. Neste cenário torna-se possível identificar que o processo de fiscalização do *E-SPORTS* no Brasil ainda não se enquadra em legislação específica.

Na visão de Monteiro (2021), nessa modalidade os atletas ficam ligados a uma realidade que ainda não pode ser classificada como vertente esportiva específica, visto que a lei Pelé como legislação regulatória complementa regulações de caráter geral.

Levando-se em conta que essa modalidade esportiva movimento o mercado e por promover uma interação econômica no âmbito dos envolvidos, Nascente (2020), relata sobre a necessidade de uma regulação jurídica específica, com vistas à definição de regras e normas a serem acompanhadas pelos participantes, bem como também aos contratos de patrocínios; e fiscalização de campeonatos; manipulação e resultados.

Neste sentido, em vista do reduzido controle jurídico procurou-se criar as federações, que a título de exemplos temos a Federação internacional de *E-Sport* (IeSF), *World eSport Association* (WESA) e *World Sport Council* (WeSC), apesar desse esforço, nenhuma dessas federações possuem uma atuação global que seja vigente em todos os países.

Para Luiz (2021), existe a KeSPA, uma associação Coreana de *eSport*, que tem como finalidade regularizar a situação dos jogos eletrônicos dentro do país, essa associação elevou o *E-SPORTS* a condição de esporte oficial no território coreano, com a possibilidade da negociação sobre os jogadores, direitos de imagem, regularização salarial, transmissão na TV.

Essa realidade dentro desse país foi possível graças a própria demanda de mercado, pois com o crescimento dos jogos, os investidores como *Samsung* e *SK Telecom*, possibilitaram a criação de uma legislação que permite uma melhor organização dos eventos esportivos.

Historicamente em 2017 o *E-SPORTS* foi reconhecido pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como um esporte oficial, partindo disso todos os jogadores devem ser tratados como atletas, os contratos e regras vigentes em outros esportes também se aplicam a eles. Apesar desse avanço no reconhecimento dessa modalidade esportiva, esse esporte ainda carece de uma regulamentação específica, baseada de acordo com as especificidades desse modelo.

Ainda segundo Nascentes (2020), existem projetos de leis no Brasil, com a finalidade de construir uma normatização específica para o *E-SPORTS*, entretanto ainda falta credibilidade quanto à necessidade dessa regularização, o que ainda leva a estar em pauta de regulação.

Analisando o trabalho de Luiz (2021), verifica-se que os competidores de *E-SPORTS* passaram a possuir o direito de um visto especial dentro do país com o intuito de participar das competições realizadas dentro da Alemanha, essa mudança foi possível devido a alterações dentro das leis de imigração qualificada. Com base no exposto é claro a importância econômica que o *E-SPORTS* vem apresentando mundialmente, promovendo impactos econômicos gigantes em todo o mundo, comportando-se como um novo atrativo para investidores.

O que se conclui neste tópico é que vários países têm oficializado o reconhecimento do *E-SPORTS*, permitindo que ele se desvinculasse dos jogos de azar, fato que tem contribuído para a criação de um aspecto de legalidade no âmbito das competições.

Neste aspecto, cita-se como exemplo os Estados Unidos, a França e a Rússia, sendo que nesta última há reconhecimento no território nacional, o que se traduz em estímulo para as competições de jogos eletrônicos. Isto poderá contribuir para o surgimento de um processo de regulação.

2. A DEMANDA DE *E-SPORTS*

2.1 GASTOS E *E-SPORTS*

A indústria responsável pelos jogos tem movimentado milhões de dólares, e vem apresentando crescimento sustentável, envolvendo com isso a profissionalização de atletas, o desenvolvimento de novas tecnologias e conquistando cada vez mais um público cativo e pronto para despender recursos em favor dos times e dos jogadores preferidos.

Segundo dados do relatório anual da Newzoo (2016), a indústria de games é grande responsável pelo crescimento sustentável, já que o faturamento foi de US\$99,6 bi, o que para Deursen (2016), em seu estudo, essa quantia foi considerada muito alta se comparada com a indústria do cinema, que a título de exemplo faturou “apenas” US\$34 bi.

Em vista do elevado crescimento da demanda pelo *E-SPORTS*, verifica-se que os empresários têm ampliado consideravelmente o mercado, fato que se traduz em atração por novos investidores com expertises em outros setores da economia. Em citações publicadas na Revista Forbes (2020), a partir de levantamentos realizados no limiar do de empresas do ramo, consideradas valiosas.

As empresas, cada vez trazem um valor mais alto de mercado, e tem atraído uma quantidade muito grande de empresários que estão em outros setores, mas tem interesse em entrar no setor de *E-SPORTS*. De acordo com a Forbes (2020), em levantamento feito em 2020 a empresa mais valiosa do setor é a TSM, com um valor de mercado de US\$410 mi.

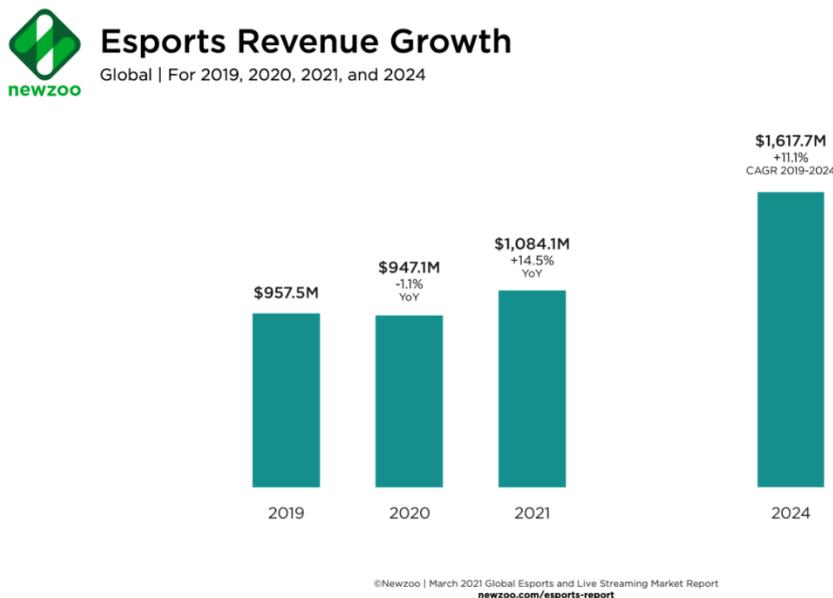
No gráfico 1, pode-se observar os gastos da indústria dos *E-SPORTS* de 2019 a 2021. O gráfico traz o aumento dos gastos em porcentagem de um ano para outro, e observa-se que desde 2019, apesar da queda de 1,1% em 2020, o aumento de 2021 foi bastante considerável, cerca de 14,5%, e neste ano com a pandemia os gastos foram impulsionados com a maior adesão do público, tanto de entusiastas como de não entusiastas. Ao se observar a seguir os dados do gráfico 1, verifica-se que também apresentam projeções futuras do que se pode esperar para

2024, em vista da projeção de um possível aumento que poderá elevar os gastos a um valor de 1,617.7 milhões de dólares.

A projeção conta com o aumento dos investimentos em *E-SPORTS*, a maior adesão do público aos jogos, e com o aumento de horas de *live stream*, com um maior número de pessoas assistindo, tudo isso fomenta um aumento nas indústrias, onde os jogos investem cada vez mais em produtos online e campeonatos com estruturas cada vez maiores para receber um maior público. Em relação aos gastos de 2021, temos que US\$833.6 milhões, cerca de três quartos do gasto anual, virão de direitos de mídia e patrocinadores, já em 2024, esses fatores sozinhos devem passar de US\$1.1 bilhão.

A pandemia foi responsável por uma queda no mercado no ano de 2020, com o não acontecimento dos campeonatos presenciais de *E-SPORTS* e a não fomentação de venda de produtos presencialmente, o mercado apresentou uma queda inicial nesse período, por outro lado, com a necessidade de disputa de campeonatos apenas de maneira online e regionalmente, muitas regiões acabaram se desenvolvendo e apresentando crescimento, o que fortalece o mercado de *E-SPORTS* para o momento seguinte, assim o gasto por região aumentou, times de diferentes regiões estão se fortalecendo e novos estão surgindo, o que deve garantir um mercado mais estável para os próximos anos.

Gráfico 1: Evolução dos gastos com *E-SPORTS* em milhões de dólares entre 2019 e 2021, com uma previsão para 2024



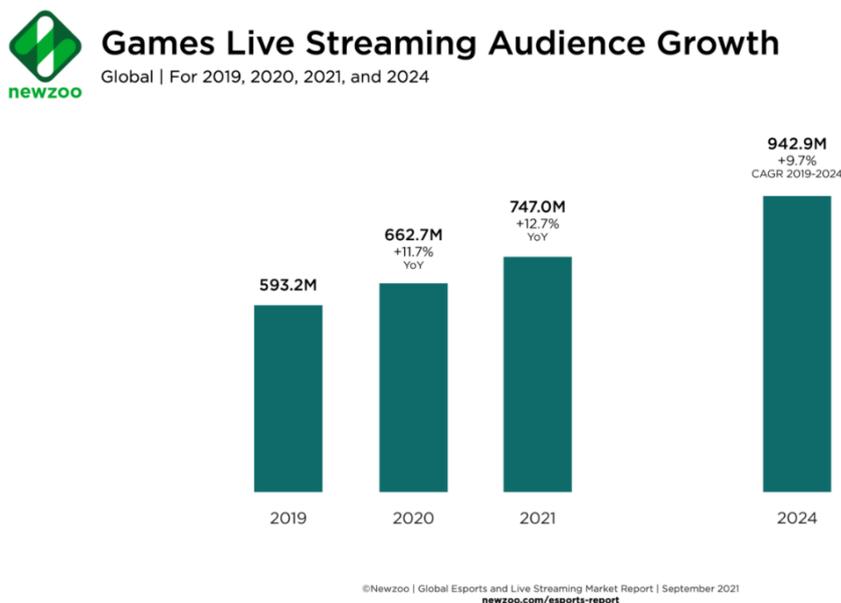
Fonte: NEWZOO, 2021.

2.2 LIVES-STREAMS E NÚMERO DE TELESPECTADORES

Já nos gráficos 2 e 3, observa-se o aumento de telespectadores, tanto de entusiastas, que são aqueles que gostam de acompanhar o jogo no formato competitivo e de colaborar com times e jogadora, como de não entusiastas dos *E-SPORTS*, as *live streaming* puxadas pelos *lockdowns* provocados pela pandemia do Covid-19, trouxeram muitos novos espectadores para o mercado de *E-SPORTS*, muitos dos quais passaram a acompanhar mais de perto, *streamers*, criadores de conteúdo, times e campeonatos, o que, como é observado nos dados apresentados na Newzoo (2021), fortaleceu o mercado em si, com a venda de produtos, patrocínio de times e jogadores e marketing.

Todas as principais plataformas de *streaming* tiveram piques de audiência no período do lockdown, tendo as *live streams* como uma forma de entretenimento para todas as pessoas que ficaram confinadas em casa, muitas pessoas inclusive ainda permanecem em casa conforme o combate a pandemia é feito, muitos passaram a exercer suas funções diretamente de casa, seja no emprego ou nos estudos.

Gráfico 2: O aumento da audiência das *live streamings* em milhões de pessoas, entre 2019 e 2021, com uma previsão para 2024



Fonte: NEWZOO, 2021.

Com as pessoas passando mais tempo em suas casas, o número de telespectadores e de horas assistidas aumentou, pode-se observar que, no Gráfico 2, em 2020 o aumento de

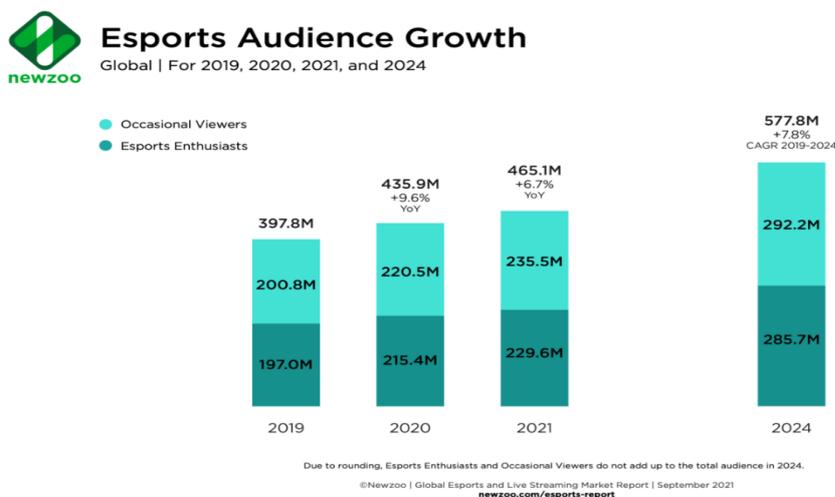
telespectadores nas *live streams* foi de 11,7% em relação a 2019, e que esse número enfrenta um aumento ainda maior em 2021, de 12,7%, com 747 milhões de pessoas, a projeção dos números em 2024 ainda nos leva a acreditar em um número ainda maior, de 942.9 milhões de pessoas.

Regiões emergentes são as mais afetadas pelo crescimento que deve ser de dois dígitos até 2024. Esse crescimento também está muito associado ao mercado de jogos mobile, os *E-SPORTS* em jogos de dispositivos mobile é cada vez mais popular e tem ganhado muitos adeptos nos últimos anos, sua popularidade se dá especialmente nas regiões da América Latina, Oriente Médio, Ásia-Pacífico, Sudeste Asiático e a Ásia Meridional.

Países dessa região, especialmente a China, tem puxado a audiência para números cada vez mais próximos ao bilhão, um feito que parecia irreal há cinco anos e que hoje tem se mostrado cada vez mais próximo de acontecer.

Ainda no Gráfico 2 verifica-se o aumento dos telespectadores especificamente dos *E-SPORTS*, sendo esse número crescente desde 2019, tanto entre entusiastas quanto em telespectadores casuais, o número apresentou um alto crescimento de 2019 a 2020, sendo esse de 9,6%, mesmo com os *E-SPORTS* tendo um gasto menor em 2020, como visto no Gráfico 3, o aumento do público é considerável, e com a volta dos campeonatos presenciais, o público deve voltar e crescer nesse tipo de evento, aumentando cada vez mais a exposição dos times e dos patrocinadores, trazendo pontos positivos ao mercado dos *E-SPORTS* e com isso incentivando o investimento no mesmo.

Gráfico 3: Crescimento da audiência dos *E-SPORTS* em milhões de pessoas entre 2019 e 2021, com uma perspectiva de crescimento para 2024



Fonte: NEWZOO, 2021.

Para 2024, Gráfico 4, a projeção também é de crescimento nos telespectadores de *E-SPORTS*, como foi observado nos outros aspectos, o mercado só tende a crescer e de forma a manter dois dígitos de crescimento ou números bem próximos a isso.

2.3 PERSPECTIVAS E PROJEÇÕES DO MERCADO FUTURO

No surgimento dos jogos eletrônicos a realidade carecia de meios tecnológicos, a quantidade de jogadores e adeptos era bastante reduzida, nos primórdios não havia a monetização das competições, os jogadores praticavam por diversão e lazer.

Com o passar das décadas, o acontecimento das primeiras competições e o aumento em escala mundial dos *E-SPORTS* as perspectivas em cima dessa modalidade esportiva foram se tornando cada vez maiores, em que o mundo voltava suas atenções para esse novo nicho esportivo e de capacidade financeira até então não conhecida. Mediante a evolução dos meios de comunicação, segundo Assing e Silveira (2020), a captação tanto de investidores quanto de espectadores cresceu exponencialmente, em decorrência da divulgação da mídia.

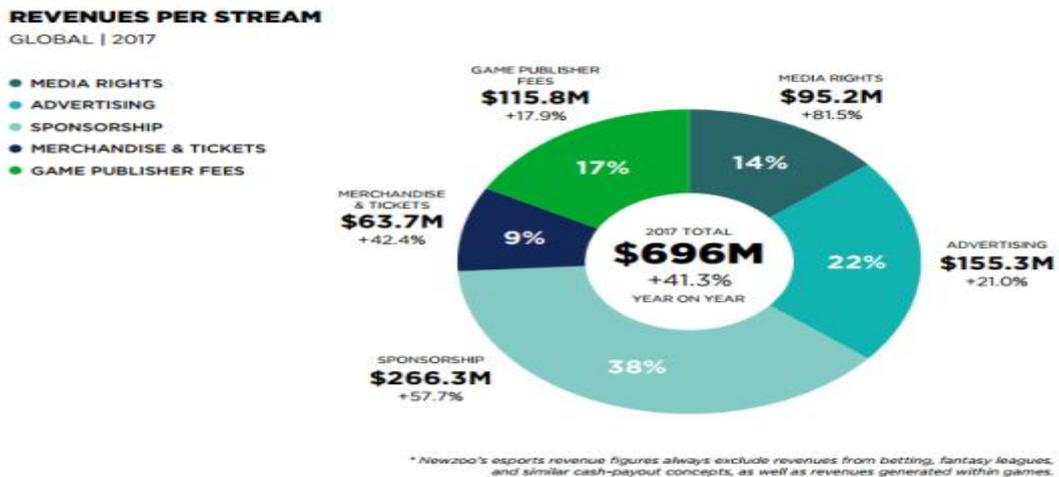
Um marco no desenvolvimento e que ajudou a melhor conceituar o *E-SPORTS* em parâmetro mundial dentro do mercado financeiro foi à evolução dessa modalidade ao nível de esporte, reconhecido em diversos países como uma modalidade de esporte, com regulação, regras, reconhecimento dos jogadores, legislação contratual e remuneração.

Através desses avanços, esses jogos eletrônicos passaram a possuir uma seriedade considerável mediante seus espectadores, críticos e patrocinadores, o que para Jensen (2017), somou positivamente nas projeções financeiras de mercado. Diante disso, pôde-se averiguar, que as perspectivas em volta do *E-SPORTS* apresenta inúmeros pontos positivos, por se tratar de um esporte novo que se adequa perfeitamente a era tecnológica que o mundo está inserido, possibilitando almejar novos horizontes profissionais e financeiros em áreas antes inviáveis.

A expectativa de crescimento de mercado e de movimentação financeira dentro da indústria dos games alcança números exponenciais, que crescem rapidamente com o passar dos anos e o desenvolvimento de novas tecnologias e a arrecadação cada vez mais volumosa dos patrocínios.

Por meio do trabalho de Silva e Nobre (2017), as projeções futuras dos jogos eletrônicos denominados *E-SPORTS* são de bilhões de dólares em movimentações financeiras dentro do mercado mundial. Apenas no ano de 2017 essas movimentações chegaram à marca de 696 milhões de dólares, com um crescimento percentual de cerca de 41,3% ao ano. O Gráfico 4, exemplifica as transações financeiras de acordo com cada jogo.

Gráfico 4: Movimentação financeira de acordo com cada jogo eletrônico



Fonte: Silva e Nobre, 2017, p. 11.

Compondo os quatro jogos mais importantes dos *E-SPORTS*, tem-se como exemplo os RTS, o MOBA, FPS e o Esportes, que é uma categoria menor, onde os jogadores podem montar suas equipes dentro das modalidades, como futebol, basquete, hóquei e outros.

Frente isso, os cinco principais jogos segundo Silva e Nobre (2017) são Dota2 com uma movimentação de 130 milhões de dólares e cerca de 2176 *players* profissionais, em seguida está o *League of Legends* com 48 milhões de dólares e 5046 *players* profissionais, em terceiro lugar aparece *Counter-Strike* com 43 milhões e 8687 *players* profissionais, em quarto StarCraft2 com 24 milhões de dólares e 1695 *players* profissionais e por último *Heroes of the storm* com 11 milhões e 885 *players* profissionais.

Frente às informações, conclui-se que o futuro do *E-SPORTS* tem um forte potencial de crescimento, principalmente em decorrência da evolução dos meios tecnológicos.

3. CRESCIMENTO DA DEMANDA DO *E-SPORT*

3.1 INVESTIMENTO EM *E-SPORTS*

Historicamente o *E-SPORTS* teve seu início na década de 70 por meio das casas de fliperama, em que os jogadores eram conectados através de alguns computadores, as competições ocorriam de forma restrita em sua maioria entre dois competidores. Com o evoluir da tecnologia e dos meios de comunicação essa modalidade esportiva se tornou mundialmente difundida, onde os jogadores passaram a receber prêmios milionários, através das grandes competições.

Segundo Assing e Silveira (2020), as premiações dentro dos campeonatos de *League of Legends* até o ano de 2019, somaram a quantia de setenta milhões de dólares, o que corrobora a afirmativa de que os investimentos dentro desse cenário eletrônico crescem exponencialmente a cada ano.

Primordialmente, com a explosão dos jogos eletrônicos, pouco se sabia sobre suas peculiaridades, qual era o comportamento do público consumidor, qual a aceitação dentro do mercado, era um mundo de incertezas que por sua vez causava receio em empresas que tinham o interesse de investir nesse meio tecnológico.

Com o evoluir dos anos e o crescimento dos campeonatos e das movimentações financeiras dentro desse ramo, notou-se de acordo com Silva e Nobre (2017), que esse mercado era completamente diversificado, possuindo telespectadores, entusiastas e competidores de todos os nichos.

O *E-SPORTS* possibilitou a interação de pessoas de todas as idades e classes a terem acesso aos meios tecnológicos. Diante disso, e através do conhecimento desses jogos eletrônicos, os investidores começaram a apostar e financiar esses esportes, almejando o crescimento e o aumento da visibilidade das suas empresas.

O crescimento exponencial observado dentro dessa categoria do mundo gamer, comportou-se como um atrativo econômico dentro do mercado financeiro mundial, em que os

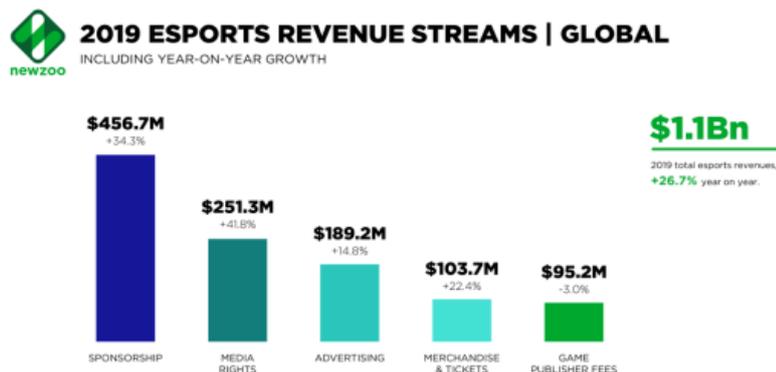
investidores projetaram suas expectativas lucrativas de acordo com o potencial econômico dentro do *E-SPORTS*.

Para Leite (2021), os patrocinadores buscam no mundo do esporte eletrônico, novos mercados e consumidores, almejando a identificação desse público com a marca de suas empresas, visando o aumento dos lucros e a difusão de sua identidade visual. Portanto os investimentos no *E-SPORTS* crescem constantemente à medida que os investidores tomam conhecimento desse novo mundo eletrônico.

Candal e Assis (2019), mostram em seu estudo o que é denominada de nova economia, uma evolução dos meios econômicos, pautados em elementos intangíveis através da mídia e dos meios tecnológicos. Dentro desse nicho, pôde-se enquadrar o *E-SPORTS*, um mundo de jogos tecnológicos capaz de promover impactos significativos no mercado financeiro de todo o mundo e que a cada ano movimentam bilhões de dólares dentro dos seus campeonatos.

Frente a essa realidade, e com a difusão cada vez maior dentro do *E-SPORTS* nos meios de comunicação, tanto antigos, como a televisão fechada, como os novos, esse seguimento de mercado está apresentando um crescimento considerável de investidores com a participação de empresas multinacionais. Assim, pautado na revolução tecnológica o *E-SPORTS* é a melhor representação dos novos caminhos de investimento.

Gráfico 5: Receita de “streams” de e-sports a nível global em 2019



Fonte: Candal e Assis (2019), p. 8.

Conforme dados do gráfico 5, pôde-se conhecer as receitas de *streams* de acordo com cada meio de informação. Estão representados os gastos no ano de 2019, que alcançam a marca de 1,1 bilhões de dólares totalizando um aumento de 26,7% em relação ao ano anterior.

De acordo com Candal e Assis (2019) parte dessa receita se deve aos investidores privados, os quais aplicam grandes quantias e alguns possuem seus próprios times. Marcas como

Coca-Cola, *Netshoes*, *McDonalds*, *Red Bull* e *BMW*, são exemplos das marcas que patrocinam times que disputam torneios mundiais e regionais. Os investimentos no esporte eletrônico são lucrativos, marcas importantes e poderosas mundialmente acreditam no potencial do *E-SPORTS*.

3.2 O PAPEL DA INDÚSTRIA DE GAMES NO CRESCIMENTO DA DEMANDA

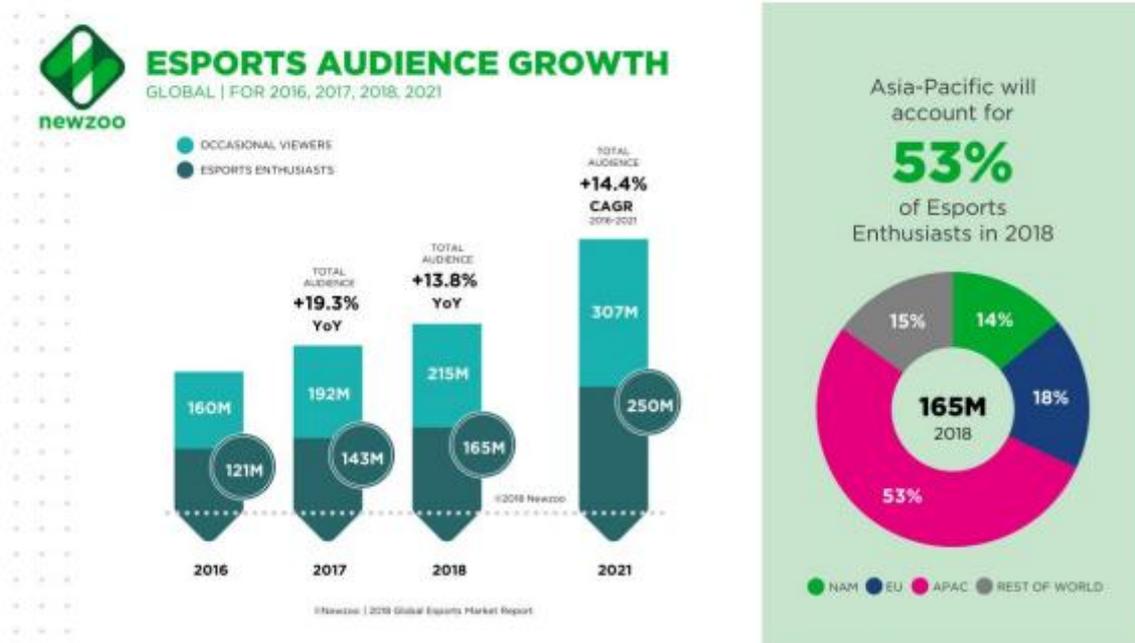
A indústria de games segundo Gavioli e Boldrine (2021), está inserida dentro da indústria criativa, a qual é um modelo relacionado às mídias, tecnologias e inovações, que vem ganhando força com a ascensão e evolução dos meios tecnológicos.

A indústria dos *games* tem protagonismo no crescimento das demandas do *E-SPORTS*, pois através dela há a criação de novas tecnologias, novas estratégias de marketing, melhoramento dos jogos eletrônicos, aumento do número de espectadores e aumento do número de patrocinadores e investidores. Ou seja, a indústria de games é a esfera que engloba toda a estruturação dos esportes eletrônicos, possibilitando assim a projeção cada vez maior das demandas do *E-SPORTS*.

Na indústria dos *games*, existem divisões, sendo elas: mídia, tecnologia, cultura, consumo, investimentos. Todas essas estruturas compõem a indústria. O ramo midiático é o carro chefe na divulgação e aumento do número de telespectadores e investidores, por meio das mídias os torneios são transmitidos, os torcedores acompanham seus competidores, as marcas lucram com as propagandas e o mercado movimenta uma elevada quantia de dinheiro.

Como exemplo do exposto, está representado no gráfico 6, presente no artigo de Candal e Assis (2019), os números do crescimento da audiência dos *E-SPORTS* no ano de 2019, em que houve um aumento de 53% em relação ao ano de 2018, com a estimativa de chegar a aproximadamente 250 milhões de espectadores até 2021.

Gráfico 6: O crescimento da audiência dos *E-SPORTS* em 2019



Fonte: Candal e Assis (2019). Vol. 5 – Nº 1 - Julho, 2019. Edição Especial de Relações Internacionais.

Presente ainda dentro da indústria de *games* e ocupando a responsabilidade central pelo crescimento do número de torcedores e espectadores, tem se as plataformas digitais, as quais são responsáveis pela transmissão ao vivo dos campeonatos de *E-SPORTS*. Angelino (2020), mostra que a principal plataforma de transmissão on-line, criada ainda em 2011 é a Twitch, responsável pela transmissão ao vivo, para milhares de pessoas em todo o mundo, em 2014 alcançou a marca de 100 milhões de espectadores em um único mês.

A criação dessas plataformas foi um marco revolucionário na divulgação dessa modalidade esportiva, contribuindo de forma central para o crescimento da demanda do *E-SPORTS*, aumentando o número de *streams*, de investidores e patrocinadores. Diante disso, foi possível globalizar os campeonatos e disputas desses jogos eletrônicos.

Figura 3: Modelo de negócio da *Twitch*



Fonte: Lima et al (2022), p. 12.

A figura 3 ilustra o modelo de negócio da *Twitch*, principal plataforma de transmissão ao vivo dos jogos eletrônicos. Essa plataforma foi criada em 2011 com a finalidade de transmissão dos jogos eletrônicos, seu sucesso foi tamanho que em 2014 a Amazon comprou a plataforma, em 2019 os números de horas assistidas dentro da plataforma chegaram à marca de 2,7 bilhões em 3 meses.

Lima *et al.* (2022), evidencia o funcionamento da plataforma, onde seus usuários podem fazer doações, assinaturas e inscrever-se nos canais dos seus *streamers* favoritos. Essa ferramenta contribuiu para o aumento da demanda do *E-SPORTS*, em que através dela foi possível estruturar os canais de comunicação entre os competidores e seus torcedores.

3.3 OS EFEITOS PARA O MERCADO CONSUMIDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS

O desenvolvimento e profissionalização do *E-SPORTS* ao longo das décadas contribuiu para a mudança da visão mundial em relação a essa nova modalidade esportiva. Com a evolução da tecnologia o crescimento do número de *streams* e telespectadores atrelados ao aumento dos números de movimentação financeira dentro dos jogos eletrônicos contribuíram para o aumento e a consolidação do mercado consumidor nessa área.

Como é observado no estudo de Silva e Nobre (2017), a receita estimada para o ano de 2020 chegará à casa dos bilhões de dólares, esses números são reflexo da adesão cada vez maior

do mercado consumidor, os investimentos e patrocínios nesse ramo da tecnologia aumentam proporcionalmente, onde marcas e multinacionais mundiais participam desses jogos eletrônicos, algumas com seus próprios times e outras com a finalidade de promover o marketing digital da sua empresa.

No cenário nacional o *E-SPORTS* conquista cada vez mais um número maior de mercado consumidor, com o desenvolvimento da tecnologia e com a criação de plataformas digitais com transmissão ao vivo dos jogos eletrônicos, esse mercado se expande e a audiência cresce vultuosamente, como pode ser observado na Tabela 1, onde é descrito a audiência em *E-SPORT* no Brasil nos anos de 2017 a 2021, representado entre espectadores ocasionais e entusiastas. Mediante ao exposto é inegável a capacidade de expansão que esse esporte apresenta, com sua difusão através da internet e da mídia, apresentando números de movimentação financeira maior que o mercado do cinema.

Tabela 1: Audiência em E-SPORTS no Brasil

Ano	Espectador ocasional (em Milhões)	Entusiasta de e-sports (em Milhões)	% Entusiastas	Audiência Total (em Milhões)	Crescimento (Anual)
2017	8,8	6,6	42,8%	15,4	8,5%
2018	10,7	7,6	41,5%	18,3	18,6%
2021	15,3	12,6	45,2%	27,9	16%*

Fonte: Minamihara (2020), p. 44.

Embasado no que Leite (2021), descreve em seu trabalho sobre as características do consumidor, pôde-se inferir que o indivíduo leva em consideração os serviços prestados, as ideias e experiências com determinado produto e a satisfação e os desejos pessoais. Na esfera do *E-SPORTS* o consumidor enxerga esses jogos eletrônicos como uma forma de lazer e de satisfação, por onde ele aprecia seus jogadores.

Frente a isso o autor ainda exemplifica cinco modelos que estruturam o comportamento do espectador em relação aos jogos de computador, que são a identificação, valor social, interesses pessoais, profundidade e foco. Diante disso o crescimento dos jogos eletrônicos possui grande impacto no mercado consumidor, que reconhece nessa modalidade sua identidade e satisfação pessoal.

O mercado consumidor está intimamente ligado ao crescimento dessa modalidade esportiva, em que o *E-SPORTS* depende diretamente do público que consome esses jogos, assim

os investimentos em mídia, tecnologia, patrocinadores e marketing, contribuem para o aumento dos espectadores. Para Macedo e Falcão (2019), o protagonismo dos meios midiáticos tem papel central na disseminação desses esportes e conseqüentemente do aumento do número de consumidores.

Sem o mercado consumidor para fomentar os campeonatos, torneios e nutrir as plataformas digitais o futuro do *E-SPORTS* estaria comprometido, um dos principais pontos positivos dentro dos jogos eletrônicos é a audiência sem a necessidade da presença física dos espectadores, além da não necessidade da presença dos jogadores para disputa de campeonatos regionais, os consumidores e os jogadores de *E-SPORTS* crescem exponencialmente em detrimento do mundo digital, que possibilita a transmissão ao vivo, de maneira virtual.

Os novos horizontes traçados pelos meios de comunicação estão causando impactos em todas as esferas do comportamento e dos meios de interação entre os humanos. As mudanças ocorridas no mercado extrapolam os meios físicos e criam, dentro do mundo digital, uma nova realidade, reestruturando os modelos antigos de funcionamento.

Segundo Jensen (2017), esses novos modelos de entretenimento provocaram uma reestruturação na interação entre as empresas e o mercado consumidor, onde elas tiveram que adequar seus produtos com a finalidade de alcançar um novo público-alvo.

Com base nisso, o novo campo de consumo proporcionado pelo mundo digital tem um potencial de crescimento inestimável, principalmente os *E-SPORTS*, que cresce rapidamente em todo o mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do trabalho foi possível conhecer os impactos causados pelo *E-SPORTS* dentro do panorama mundial, tanto nas inovações tecnológicas, quanto no mercado financeiro, frisando que essa indústria dos games contribuiu para o avanço dos meios tecnológicos em que o desenvolvimento do mundo virtual caminhou a passos largos.

Permitiu-se esclarecer sobre os desafios e obstáculos que essa nova modalidade esportiva enfrentou durante essas décadas do seu surgimento, desde a busca por ser reconhecido como um esporte, até a sua regulamentação dentro do mercado, que mesmo com todos os avanços ainda carece de evolução. É uma esfera do mundo virtual que está em processo de aprimoramento, onde o mundo está se adaptando a esse novo modelo de mercado *gamer*.

Vale ressaltar também, a importante atuação nas movimentações financeiras mundiais, em que o *E-SPORTS* superou indústrias gigantescas como a do cinema. O protagonismo dos jogos eletrônicos no mercado financeiro alcança níveis excepcionais, com aumento de receita ano após ano, chegando a alcançar a casa dos bilhões de dólares, com crescente número de telespectadores, investidores, patrocinadores, mercado consumidor e *live-streams*, estabelecendo assim uma projeção de futuro com números ainda maiores.

Consequentemente os investimentos na esfera digital dentro dos jogos eletrônicos sofre uma ascensão extraordinária, na qual as empresas e investidores internacionais enxergam nesse mercado um grande potencial econômico e midiático, podendo alavancar o marketing e a identidade visual de cada empresa. A credibilidade desse mercado alcança marcas importantes, como Coca-Cola, *Samsung*, *Amazon* e outras gigantes da economia mundial.

Portanto as informações expostas nesse trabalho possuem um caráter informativo importante, evidenciando detalhadamente toda a estrutura e funcionamento do *E-SPORTS*, explanando a atuação desse modelo esportivo nacionalmente e internacionalmente, explicando as potencialidades futuras, através dos gráficos, tabelas e figuras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGELINO, Carolina Carrilho. *Videojogos, FPS, E-SPORTS*. 2020. Tese de Doutorado. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/10862>. Pesquisado em: 23/10/2022

BRAND, Stewart. Spacewar: Fanatic life and symbolic death among the computer bums. *Rolling Stone*, v. 7, p. 50-58, 1972. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=438194479138508090&hl=pt-BR&as_sdt=2005&scioldt=0,5. Pesquisado em: 23/10/2022

CANDAL, Carlos Augusto Godeiro; DE OLIVEIRA ASSIS, Ana Carolina. 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. Disponível em: <https://reer.emnuvens.com.br/reer/article/view/238>. Pesquisado em: 24/10/2022

DANTAS, Alexis; KERTSNETZKY, Jacques; PROCHNIK, Victor. Empresa, indústria e mercados. *Economia Industrial-Fundamentos Teóricos e Práticas no Brasil*, v. 1, 2013. Disponível em: http://arquivos.eadadm.ufsc.br/somente-leitura/EaDADM/UAB3_2013-2/Modulo_2/Introducao_Economia_Empresas/material_didatico/Material_complementar/Texto%20complementar%203%20-%20empresas%2C%20industrias%20e%20mercado.pdf. Pesquisado em: 15/10/2022

DA SILVA, Fernando Lucas Oliveira; *et al.* A Economia criativa e a indústria dos E-SPORTS. *ÂNDÉ: Ciências e Humanidades*, v. 1, n. 1, p. 22-42, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufabc.edu.br/index.php/iande/article/view/15>. Pesquisado em: 13/10/2022

DE LIMA, Vinicius Zanchet; *et al.* E-SPORTS: a evolução dos jogos online. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 18, n. 54, p. 227-243, 2022. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/rts/article/view/15238>: Pesquisado em: 30/10/2022

DEURSEN, Felipe van. A era de ouro dos games. Revista: superinteressante. p.3, 2016. <https://super.abril.com.br/cultura/a-era-de-ouro-dos-games/>. Pesquisado em: 06/10/2022

DINIZ, Rodrigo Gavioli; ABRITA, Mateus Boldrine. A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes. *Formação (Online)*, v. 28, n. 53, 2021. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/formacao/article/view/8163>. Pesquisado em: 02/11/2022

GAMES, Newzoo. Global games market report: the VR & Metaverse Edition. Amsterdam, NL: Newzoo, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version> . Pesquisado em: 08/10/2022

GAMES, Newzoo. Global games market report: an overview of trends and insights. **Amsterdam, NL: Newzoo**, 2016.

HERMANN, Renan. Das toneladas aos microchips: a evolução dos computadores. *Tecmundo*, 2017. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/infografico/9421-a-evolucao-dos-computadores.htm> . Pesquisado em: 08/10/2022

JENSEN, Larissa. E-SPORTS: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. Dissertação de Mestrado, 2017. Disponível em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321> . Pesquisado em: 08/10/2022

LEITE, Neumar Soares. MARKETING DE PATROCÍNIO EM ESPORTES ELETRÔNICOS: um estudo no campeonato mundial de League of Legends. *PISTA: Periódico Interdisciplinar [Sociedade Tecnologia Ambiente]*, v. 3, n. 2, p. 124-140, 2021. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pista/article/view/27632>. Pesquisado em: 03/11/2022

LUIZ, Matheus Henrique Guerra. Esporte eletrônico (E-sport): ausência de regulamentação e questionamentos sobre o projeto de Lei 383/2017. Monografia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/13617> . Pesquisado em: 02/11/2022

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-SPORTS, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, p. 246-267, 2019. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>. Pesquisado em: 02/11/2022

MARTINHO, Carlos; SANTOS, Pedro; PRADA, Rui. Design e desenvolvimento de jogos. **Lisboa, Portugal**, 2014.

MINAMIHARA, Allan Mitsuhiro. Jogos eletrônicos e E-SPORTS: desenvolvimento e mercado. Monografia em curso de engenharia de produção, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14708>. Pesquisado em: 09/10/2022

MONTEIRO, Wendell Lucas Fernandes. A realidade do E-SPORTS no Brasil. Trabalho de conclusão de curso. 2021. Disponível em: https://repositorio.idp.edu.br/bitstream/123456789/3483/1/TCC_%20WENDELL%20LUCAS%20FERNANDES%20MONTEIRO_2021.pdf . Pesquisado em: 29/10/2022

NASCENTES, Thayná Arantes. E-SPORTS E SEUS DESAFIOS NO ÂMBITO JURIDICO. Trabalho de conclusão de curso. 2020. Disponível em: Disponível em: <http://200.216.214.230/handle/123456789/653>. Pesquisado em: 29/10/2022

PEREIRA, Leonardo Tórtoro. *Panorama do mundo dos jogos*. USP, São Paulo, 2022. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4876674/mod_resource/content/1/Aula%2001%20-%20Panorama%20do%20Mundo%20dos%20Jogos.pdf. Pesquisado em: 03/11/2022

SETTIMI, Christina. 10 empresas de e-sports mais valiosas do mundo. p.5, Forbes, 2020. Disponível em: <https://forbes.com.br/listas/2020/12/10-empresas-de-e-sports-mais-valiosas-do-mundo/> . Pesquisado em: 06/10/2022

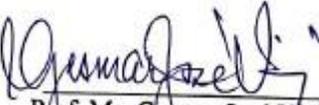
SILVEIRA, João Vitor da; ASSING, Luís Fernando. Revolução gamer: o panorama geral do E-Sport Sistemas de Informação-Pedra Branca, 2020: Disponível em: <https://periodicos.ufabc.edu.br/index.php/iande/article/view/15>. Pesquisado em: 30/10/2022



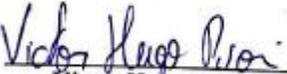
DECLARAÇÃO DE APTIDÃO DO TCC

Declaro, para os devidos fins, que o (a) estudante Victor Hugo Pisoni, matrícula 2019.1.0021.0050-8, regularmente matriculado no segundo semestre letivo do Curso Ciências Econômicas, no turno noturno, da Escola de Direito, Negócio e Comunicação, ESTÁ APTA, a apresentar e submeter seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), conforme disposto no Regulamento Geral Dos Trabalhos de Conclusão Dos Cursos De Graduação (TCC) em banca para avaliação.

Goiânia, 30 de novembro de 2022.


Prof. Ms. Geomar José Vieira
Professor/Orientador

Ciente:


Victor Hugo Pisoni
Estudante/Acadêmico

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Victor Hugo Pisoni do Curso de Ciências Econômica, matrícula 2019.1.0021.0050-8, telefone: (62)99207-8261, e-mail victorhpisoni@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "Crescimento do E-SPORTS e impactos no mercado de jogos eletrônicos, no período de 2019 a 2021" gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SNS); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 30 de novembro de 2022.

Assinatura do(s):

autor(es):

Victor Hugo Pisoni

Nome completo do autor: Victor Hugo Pisoni

Assinatura do professor-

orientador:

Gesmar José Vieira

Nome completo do professor-orientador: Prof. Ms. Gesmar José Vieira