

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO BACHARELADO EM
ADMINISTRAÇÃO

CAIO VINICIUS TRAVASSO DOS SANTOS
GUILHERME DE ALENCASTRO GOMES DA SILVA
VICTOR VINICIUS DOS SANTOS BATISTA

O E-SPORT COMO UMA FORMA DE INVESTIMENTO

RECIFE/2020

CAIO VINICIUS TRAVASSO DOS SANTOS
GUILHERME DE ALENCASTRO GOMES DA SILVA
VICTOR VINICIUS DOS SANTOS BATISTA

O E-SPORT COMO UMA FORMA DE INVESTIMENTO

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação Bacharelado em Administração.

Professor Orientador: Espec. Emanuel Lima Xavier

RECIFE/2020

S237e

Santos, Caio Vinicius Travasso dos.

O e-sport como uma forma de investimento. / Caio Vinicius Travasso dos Santos; Guilherme de Alencastro Gomes da Silva; Victor Vinicius dos Santos Batista. - Recife: O Autor, 2020.

26 p.

Orientador(a): Emanuel Lima Xavier.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA. Bacharelado em Administração, 2020.

1. Expectativa. 2. Ferramenta. 3. Inclusão. 4. Investimentos. 5. Reconhecimento. I. Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA. II. Título.

CDU: 658

Dedicamos esse trabalho a nossos familiares.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Agradeço a toda a minha família, mas especificamente aos meus pais que sempre estiveram ao meu lado em todos os momentos e também as grandes amizades que fiz ao decorrer da graduação.

Agradeço a todos os professores que participaram desse período da minha vida acadêmica e por terem compartilhado seus conhecimentos de uma forma dinâmica e inovadora.

Caio Vinícius Travasso dos Santos

Gostaria de prestar meus agradecimentos aos meus familiares, Claudia Alencastro Gomes Calado, Bety Davis Alencastro Silva e José Aurino Gomes por me proporcionarem a oportunidade de realizar o sonho de me formar e a minha namorada, Mariana Nascimento, por me acompanhar nessa trajetória.

Agradeço também a meus amigos que a faculdade me proporcionou, Victor Vinicius, Caio Vinicius, João Guilherme, Nhydia Rodrigues, Matheus Vinicius e Douglas José que me proporcionaram tantos momentos de aprendizado e diversão ao longo dos anos.

Guilherme de Alencastro Gomes da Silva

Dedico este trabalho inteiramente a minha família, sem a coordenação, educação e conselhos, eu nada seria. Esta é a prova que toda dedicação valeu a pena.

Victor Vinicius dos Santos Batista

*"Não é sobre mudar o mundo, é sobre fazer o nosso melhor para deixar o mundo... Como ele é. É sobre respeitar a vontade dos outros, e acreditar na sua própria."
(Big Boss - Metal Gear Solid 4)*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO	9
3 RESULTADOS	9
3.1 E-SPORT	9
3.1.1 <i>League Of Legends - Campeonato Brasileiro</i>	9
3.1.2 <i>League Of Legends - Campeonato Mundial</i>	10
3.1.3 <i>Franquias</i>	12
3.1.4 <i>Faker</i>	13
3.1.5 <i>Kami</i>	14
3.2 BATTLE ROYALE	15
3.2.1 <i>Garena</i>	15
3.2.2 <i>Mundial</i>	15
3.3 FORMAS CONVENCIONAIS DE INVESTIMENTOS NOS E-SPORTS	18
3.3.1 <i>Investimentos em Times</i>	19
3.3.2 <i>Bolsa de Valores</i>	19
3.3.3 <i>Startups</i>	20
3.3.4 <i>Apostas Online</i>	20
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS	23

O E-SPORT COMO UMA FORMA DE INVESTIMENTO

Caio Vinícius Travasso dos Santos

Guilherme de Alencastro Gomes Da Silva

Victor Vinicius dos Santos Batista

Professor Orientador Emanuel Xavier

Resumo: O esporte eletrônico ou *e-sports*, como é popularmente conhecido são competições de jogos eletrônicos, ou seja, são pessoas que fazem os jogos uma ferramenta não apenas de diversão, mas sim de emprego também. O objetivo central do trabalho é demonstrar o quão significativo está sendo essa modalidade, e também o seu aumento exponencial, tendo uma tendência de crescimento ainda maior, além de apresentar o seu maior destaque que é a inclusão de pessoas de diferentes classes sociais. Propõe-se, então, a acrescentar ainda mais expectativa nesse novo e interessante esporte. Entretanto alimentamos também a esperança de que essa modalidade veio para ficar e realizar sonhos de todo e qualquer ser humano.

Palavras-chave: Expectativa; Ferramenta; Inclusão; Investimentos; Reconhecimento.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como principal propósito divulgar o constante crescimento do esporte eletrônico e mostrar como o investimento nessa “nova” área pode ser vantajoso. Esse conteúdo foi selecionado por efeito de sua significância mercado, o *e-Sport* vem promovendo milhares de eventos nos últimos anos consequentemente vêm mudando a vida de muitas pessoas fazendo com que elas desenvolvam seu lado profissional nesse seguimento até mesmo em outras funções, que pra muitas pessoas ainda é um Tabu, justamente por se tratar de uma atividade “recreativa”, infelizmente muitas pessoas não tem uma visão de empreendedor nessa área, justamente por esse preconceito.

Esse enunciado é determinante porque reflete como o *e-Sport* pode ser uma ótima oportunidade de investimentos, e como esse novo ramo vem mudando e influenciando positivamente as vidas de muitos jovens como uma oportunidade de crescimento pessoal.

Almejamos nesse conteúdo noticiar como o *e-Sport* pode mudar o mercado por meio de suas varias oportunidades de empregos, como ele pode influenciar a

nova geração de trabalhadores e quais impactos positivos o investimento no *e-Sport* pode trazer no Brasil e ao redor do mundo.

O prosseguimento desse tema procura mostrar porque investir no *e-Sport* é uma boa ideia e contribuir com futuras pesquisas nessa área, citando diferentes pontos, motivos e exemplos sobre o tema. O conteúdo será feito fundamentado de indagações bibliográficas em livros, temas e outras proveniências acessíveis.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Segundo Marconi e Lakatos (2002) A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tomada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. O artigo tem como objetivo expor dados sobre a relevância e importância dos investimentos nessa área abordada. Com isso utilizaremos grande parte das fontes disponíveis que relacionam o tema OE-Sport como uma forma de investimentos.

3 RESULTADOS

3.1 E-SPORT

O cenário do *e-sport* ao redor do mundo está apresentando um constante crescimento ao longo dos últimos anos, porém, os campeonatos de e-sports já existiam a muito tempo atrás.

Segundo CBeSports (1972), A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo *Spacewar*, cujo nome oficial foi “Olimpíadas Intergalácticas de *Spacewar*”, o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone.

3.1.1 LEAGUE OF LEGENDS – CAMPEONATO BRASILEIRO

Um dos jogos mais conhecidos no meio do *e-sport* é o *League of Legends*, que vem crescendo cada vez mais ao longo dos anos, no Brasil é disputado o CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*), que teve sua primeira edição em 2012, é dividido em dois splits ao longo do ano, no qual o primeiro split dá

uma recompensa em dinheiro, e o segundo *split*, além da recompensa em dinheiro, da uma vaga para o campeonato mundial do jogo que é realizado uma vez por ano. O (CBLOL) já chegou a ser transmitido no canal Sport TV em 2016/ 2017.

Segundo Teixeira (2016), de acordo com dados divulgados pela própria Sport TV, em 2016 a grande final teve cerca de 1,4 milhão de pessoas acompanhando pela TV. A Riot também divulgou que juntando com as transmissões no YouTube, TwitchTV e Azubu a final alcançou um numero Record de 2,1 milhões de pessoas acompanhando.

Para Vicchiatti (2017), a audiência na televisão foi de 1,2 milhão enquanto 1,4 milhões de pessoas acompanharam a grande final nos canais da Riot games no Brasil.

3.1.2 LEAGUE OF LEGENDS - CAMPEONATO MUNDIAL

Como dito anteriormente o mundial de *League of Legends* ocorre uma vez a cada ano, esse campeonato teve inicio em 2011 e continua sendo disputado até os dias atuais. Ao longo do tempo, ficou clara a “hegemonia” oriental já que ao longo dos anos os times campeões foram em sua grande maioria chineses e coreanos, tendo como países sedes e times campeões:

Tabela 1 - Os Mundiais de League Of Legends.

Ano	Campeão	Localizações
2011	Fnatic	Suécia
2012	Taipei Assassins	Estados Unidos
2013	SK Telecom T1	Estados Unidos
2014	Samsung White	Coreia do Sul
2015	SK Telecom T1	Europa (França, Alemanha e Bélgica)
2016	SK Telecom T1	Estados Unidos
2017	Samsung Galaxy	China
2018	Invictus Gaming	Coreia do Sul
2019	FunPlus Phoenix	Europa (Alemanha, Espanha e França).
2020	Em andamento	China

Fonte adaptada pelo autor: ROX, M. R. / 2020.

Figura 1: Os europeus da Fnatic foram os primeiros campeões mundiais da história



Fonte: Divulgação Riot Games / 2011.

Assim como CBLOL o mundial também é transmitido pelas principais redes de streaming, e continua batendo recordes de audiência ao longo dos anos.

Segundo Bhernardo Viana (2018), o Campeonato Mundial de LoL, ou Worlds, alcançou 99,6 milhões de telespectadores em 2018 para a série final, de acordo com as estatísticas fornecidas diretamente pela Riot Games, a desenvolvedora de LoL. Isso significa que a diferença entre o maior evento do futebol americano e o maior evento de LoL em 2018 foi de apenas 3,4 milhões de pessoas, com 103 milhões para o Super Bowl e 99,6 milhões para o Mundial de LoL.

Figura 2: A SKT é a maior campeã do mundial de LoL.



Fonte: Divulgação Riot Games / 2012.

Segundo Victor Leahy (2019), a final foi transmitida em 16 idiomas e em mais de 20 plataformas. Nas semanas seguintes à partida, analisamos cuidadosamente a audiência do mundo todo. Após coletar, validar e padronizar os dados e com muita alegria que anunciamos que a Final do Campeonato Mundial atingiu um recorde de 21,8 milhões de Média de Audiência por Minuto (MAM).

3.1.3 FRANQUIAS

Mas, afinal, o que é uma franquia?

Segundo Oliveira, (2020), “Franquia esportiva é o modelo de organização de uma competição em que as equipes participantes são sócias”. Elas, ao comprarem uma vaga, tornam-se coproprietárias do campeonato e, com isso, dividem as decisões administrativas. Neste modelo, os participantes do torneio são fixos, com restritas opções de acesso por terceiros. Ou seja, em toda temporada há os mesmos times disputando o título. “Não existe rebaixamento, assim como não é possível entrar para o campeonato sem adquirir uma franquia.”

A partir de 2021, esse sistema também será implantado no servidor brasileiro, para o *League of Legends* no Brasil, isso será uma nova fase que tem muito a agregar, para um time entrar no campeonato brasileiro de League of Legends por meio das franquias, a organização terá que pagar um valor de R\$ 4 milhões caso o time já faça parte do CBLol e 4,4 milhões caso não faça parte ainda.

Figura 3: Final do CBLol entre Flamengo e INTZ na Arena da Barra.



Fonte: BORGES, T. B. / 2019.

Para a franquia do cblol, dez times foram selecionados, serão esses times: Cruzeiro eSports; LOUD; FalkolProdigy; Flamengo eSports; FURIA eSports;INTZ; KaBuM! eSports; PaiN Gaming; RED CanidsKalunga e RensgaeSports.

Figura 4: Equipes selecionadas para o CBLol 2021



Fonte: Divulgação/ Riot Games / 2020.

3.1.4 FAKER

Conhecido mundialmente como o melhor jogador da história do *League Of Legends*, e ainda em ação, Lee “Faker” Sang-hyeok vem construindo sua história no jogo como jogador profissional desde o ano de 2013, *Faker* sempre atuou pela equipe da SK Telecom T1, time mundialmente famoso por ter se mantido no topo do cenário mundial de *League Of Legends*, chegando ao feito de ser tri campeão do mundo.

Figura 5: Faker em ação.



Fonte:Foto: Divulgação / Riot Games. (2019)

“Em sua partida de estréia nos e-Sports durante o campeonato OLYMPUS *Champions Spring*, *Faker* chamou atenção logo de cara ao abater *Chanyong “Ambition” Kang*, um dos jogadores mais respeitados na época, mais foi com um resultado fenomenal contra a equipe MVP Blue que o mundo testemunhou o nascimento de uma lenda. Jogando com a campeã *LeBlanc*, ele devastou seus oponentes, acumulando 10 abates aos 15 minutos de jogo (ocorrência rara até para jogos de alto calibre) e forçando a equipe adversária a render-se.

Tendo em vista uma nova fase para acompanhar o crescimento do cenário do *League Of Legends* no Brasil, a Riot Games Brasileira decidiu adotar as franquias, meio muito famoso nas grandes ligas de basquete, e que também já é utilizado em ligas internacionais de *League Of Legends*, como por exemplo, no servidor Norte Americano, famoso por ser o servidor com maior investimento no meio do jogo.

3.1.5 KAMI

Conhecido mundialmente como “O Faker Brasileiro”, Gabriel “Kami” Bohm foi considerado por anos o melhor jogador brasileiro de *League of Legends*, jogando na rota do meio, Kami conquistou milhares de fãs e seguidores na internet.

O crescimento de kami veio junto com o da paiN Gaming, time no qual Kami jogou a sua carreira inteira. Sendo conhecido desde muito novo como um dos maiores astros do *League Of Legends* brasileiro. Kami, juntamente com a paiN, coleciona vários títulos de *League Of Legends*, e até já participou do mundial, onde aumentou a fama de “Faker Brasileiro”.

Segundo Teixeira (2016), “Junto com a evolução da paiN Gaming no cenário brasileiro nos últimos anos, Gabriel “Kami” e Felipe “BrTT” surgiam como os grandes astros no Brasil. E ao mesmo tempo se transformavam em verdadeiras celebridades. Kami, por exemplo, mantém atualmente quase um milhão de seguidores em suas redes sociais. Até o mercado publicitário percebeu o potencial. Kami também é garoto propaganda de um gigante do setor de eletrônicos”.

Isso só prova a influência que o esporte eletrônico vem aplicando no mercado, existe um grande leque de oportunidades para os jogadores de e-Sports nos dias atuais, e, Gabriel “Kami” é uma prova disso.

3.2 BATTLE ROYALE

De acordo com o tema, não podiam deixar de falar sobre o estrondoso crescimento do *Free Fire*. Ele foi lançado exatamente em novembro de 2017, criação do 111dots Studio, pequena empresa do Vietnã, e depois adquirida pela Garena. Pouco tempo depois do lançamento, o mesmo se tornou o jogo mais baixado do *Google play*, o game é uma adaptação do gênero de *Battle Royale* para smartphone, porém com o aumento exponencial de usuários, o *Free Fire* também se tornou sucesso em computadores.

Como sempre, acréscimo de números de players no jogo, não poderia ficar apenas na diversão, pessoas viram nele a oportunidade de crescer profissionalmente, tanto como a atividade de *streamer* como um player profissional ou também chamado pro *player*.

3.2.1 GARENA

Depois das quebras de recordes e o sucesso no Brasil, a Garena lança em 2019 a chamada LBFF (Liga Brasileira de Free Fire), com o intuito de levar o game para outro patamar. A liga será dividida entre séries A, B e C no qual a série A, ocorre de forma semanal presencialmente em São Paulo, esta por sua vez, é composta por 12 times. Todavia, com o anúncio da LBFF, reforça a importância do Brasil para *e-sports* e através da sua boa fase a Garena anunciou que será no Brasil o grande mundial de *Free Fire*, no qual para a surpresa de muitos a equipe campeã foi brasileira, o Corinthians, se sobressaindo sobre 11 equipes de diversas regiões do mundo. A competição teve mais de 2 milhões de visualizações simultâneas mundialmente, se tornando a maior audiência da história do YouTube Brasil.

3.2.2 MUNDIAL

O Free Fire tem exibido números cada vez mais significativos, a (*Pro League*) e mundial, que aconteceram no Rio de Janeiro, tiveram audiências incríveis ultrapassando 1 e 2 milhões de espectadores respectivamente. Em fevereiro de 2019 a primeira temporada da (*Pro League*), teve a audiência de 19.000 e foi transmitida no *YouTube*, já a terceira temporada que aconteceu em novembro de 2019 no Rio de Janeiro, teve um incrível aumento de exatamente 500% em menos de um ano, e ainda foi transmitida no *Facebook*, *YouTube* e *TwitchTV*. É visível como o game se tornou tão grande em tão pouco tempo, e outro ponto que é

importante salientar é sua diversidade do público, é perceptível como são pessoas de diferentes gêneros, classes sociais que abraçam o game tanto como diversão, quanto uma oportunidade de vida.

Figura 6: Times que participarão da LBFF de 2020.



Fonte: FFMANIA / 2020

Pessoas com origem mais humilde no qual é o público maior, viu no jogo uma oportunidade profissional, observando muitos exemplos de pessoas influentes que estão fazendo um grande sucesso, mas que antes eram de origem muito humilde e conseguiram vencer na vida. A forma como o *Free Fire* abraça, torna-se uma influência de sonhos e mudança de vidas.

O *Free Fire*, com foi dito, foi criado a apenas dois anos atrás pra ser um jogo exclusivamente de celular, ou seja, um jogo mobile, contudo, com o crescimento exponencial de usuários e também do público, obteve outra maneira de jogar, chamando-a de emuladores. Os emuladores têm a função de trazer uma experiência mobile no computador, porém com muitas vantagens sobre o mesmo, o que infelizmente era pra ser mais uma ferramenta de soma, se tornou um tabu e problemática entre os usuários, isso por que o emulador possui evidentes vantagens em relação a outros usuários, tornando-se uma disputa desleal.

Figura 7: Competitivo casual de Free Fire



Fonte: Divulgação/ Garena (2019).

Estamos em uma época em que está sendo muito discutida essa questão e existe muitas soluções, uma seria a separação de mobiles e emuladores. Isso já ocorre em campeonatos, sendo campeonatos mobiles os oficiais da Garena, já emuladores não.

Porém o crescimento do jogo em computadores é absurdo, e sim existem mais campeonatos para os mesmos do que para mobiles que são apenas dois, o Nacional e o mundial, já emulador são mais de 20, porém não oficiais. Mas com o eminente aumento a Garena estuda a possibilidade de campeonatos oficiais e ainda mais presenciais, elevando o jogo pra um patamar imenso.

Por conseguinte, foi falado muito sobre a história do *Free Fire*, sua importância no cenário de e-sports, e sua relevância atual, porém será falado um pouco sobre os jogadores que são mais vitoriosos e influentes nesse game: Nobru e B4K. Bruno Góes, conhecido como Nobru, é um atleta atual da categoria mobile, criado pela periferia de São Paulo, o mesmo está defendendo o clube do Corinthians, atual campeão mundial. Esse fenômeno é considerado ganhou prêmios de melhor do mundo, melhor atleta brasileiro e craque da galera em um intervalo de 6 meses. Nobru é a maior inspiração no cenário mobile existente tanto no Brasil, quando em outros países. Porém ele relata que sua maior conquista foi retirar sua

família da miséria e hoje ter a condição que sempre sonhou, já que o mesmo afirma que, na época que começou, utilizava o celular do seu pai, seu maior incentivador.

Entretanto, existe outro fenômeno, esse jogador do famoso emulador (computador), Gabriel Lessa, mais conhecido como B4K. Esse menino cria de São Paulo, é o maior ganhador de títulos entre todos os jogadores existentes de *Free Fire*, carregando com ele mais de 30 títulos nacionais, sendo os mais relevantes, sete ligas NFA, no qual é a liga mais importante do cenário emulador atual.

Gabriel está defendendo a *Loud*, para muitos é considerada a maior organização de *Free Fire* do Brasil, e é sem dúvida o contrato mais importante deles. A *Loud* é uma empresa, criada pelo *YouTuber* bruno *play hard*, ela tinha um objetivo apenas para *Free Fire*, mas já está expandindo para outros jogos como *Fortnite*, e até uma possível migração para o *LoL*. B4k, está atualmente morando em uma das *Game Houses Loud*, juntamente com mais 4 pro players emuladores. No entanto, bem no início ele foi contratado por ser muito inteligente e ter uma função de coach do time mobile, mas sua fome de títulos e de competir fez com que ele desse a sugestão para a empresa, para montar um time, simplesmente com o objetivo de ganhar todos os campeonatos, dito e feito, hoje a *Loud* carrega 6 títulos em 8 campeonatos disputados, e o b4k continua sendo eternizado.

3.3 FORMAS CONVENCIONAIS DE INVESTIMENTOS NOS E-SPORTS

Com o decorrer dos anos, o mundo veio evoluindo cada vez mais, a prática de e-Sports vem se destacando e mudando a vida de muitas pessoas nesse meio, podemos perceber claramente o despertar dos interesses dos investidores seja ele de forma direta ou indireta.

Pesquisas apontam que de 2012 até 2022 o e-Sports ira arrecadar um valor estimado de 1,79 bilhões de dólares até o final desse período. O avanço desses números vem crescendo graças às fontes de suporte aos competidores que basicamente são compostas em sua maioria por patrocínios e publicidades como:

- Apostas e-sports;
- Premiações em torneios;
- Mercadorias;
- Venda de ingressos.

3.3.1 INVESTIMENTOS EM TIMES

Um das formas convencionais que temos para investir em esportes eletrônicos são os (investimentos em times), pois com essa estratégia o operador terá lucros diretos ou indiretos de forma que optando pelo direto você ira lucrar junto ao time patrocinado, da forma indireta será a divulgação de sua empresa ou de sua marca, de qualquer forma o investidor terá resultados positivos dependendo do engajamento da equipe nos campeonatos.

Claro que a pratica de investimento em times abre as portas para outros caminhos para se lucra sendo eles (Patrocínios, Vendas de mercadorias e Compartilhamento de receitas).

Com forme o mundo dos e-sports vem evoluindo também vem despertando o interesse das grandes marcas de fora do “mundo virtual”, pois, as empresas “naturais” desse ambiente virtual elas se baseiam em marcas de hardware, acessórios de plataformas, jogos e bebidas energéticas.

Já na Venda de Mercadorias elas se baseiam na comercialização de produtos referentes a marcas do time ou a alguma marca em si, porem nesse tipo de faturamento sempre se tratará de algum produto com as devidas permissões referentes às políticas de direitos autorais de ambos os lados.

No Compartilhamento de receita ela é voltada para o evento ou o lugar do campeonato basicamente ela corresponde à bilheteria e como citado acima à venda de mercadorias também se encaixa nesse grupo de compartilhamento de receita, pois de certa forma ele gera receita através dos eventos de campeonatos. Porem o diferencial dessa categoria de lucro para a anterior, é que ela cobre direitos de transmissão, com isso estudos apontaram que esse será um dos principais pilares para a o crescimento da economia nos e-Sports.

3.3.2 BOLSA DE VALORES

Dês de sua criação a bolsa de valores é umas das melhores alternativas para se obter um lucro considerável, e claramente não iria ser diferente com o mundo dos e-Sports. A compra de ações nesse ambiente vem evoluindo cada vez mais, pois temos um campo repleto de oportunidades para se crescer nesse meio. Pois temos diversas empresas de capital aberto ligadas diretamente através de investimentos nos cenário dos e-Sports.

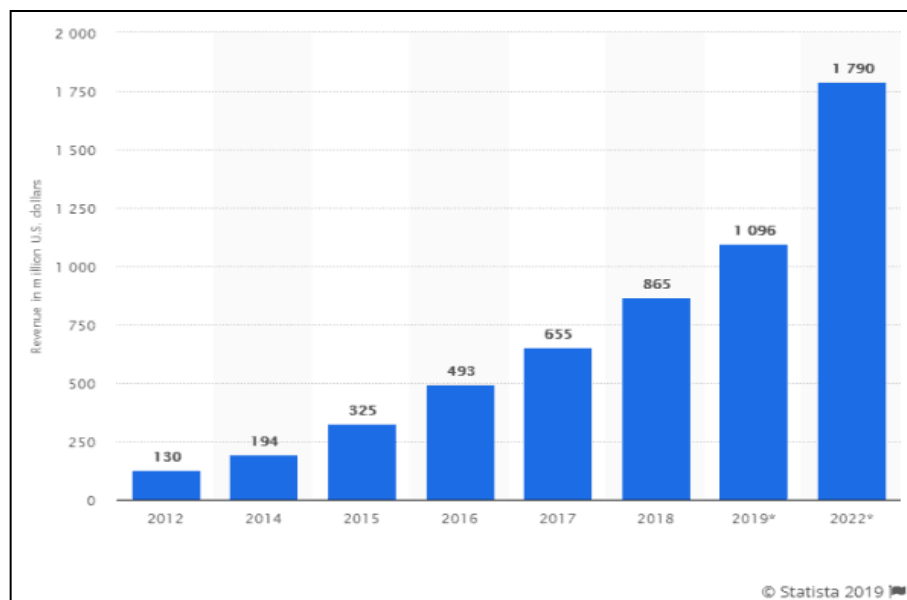
3.3.3 STARTUPS

Em comparação com a bolsa de valores, os Startups fazem parte de uma das melhores formas de investimentos, principalmente quando se trata uma pessoa ou empresa que não tem um valor elevado de receita disponível para adentrar nesse determinado seguimento de mercado, pois muitas desses Startups que já atuam nesse mercado também estão em fazer de crescimento consequentemente elas não cobram valores elevados em comparação com as da bolsa.

3.3.4 APOSTAS ONLINE

As apostas como tudo que tenha competição, não poderia ficar de fora desse mercado bilionário, às apostas também tem seu lugar nesse gráfico que vem crescendo com frequência. A atuação dela por sua maioria reflete em sites de apostas online. A principal vantagem é por conta da facilidade e acessibilidade que os apostadores têm, pois se for do interesse do indivíduo apostar em uma equipe que esta em um campeonato do outro lado do mundo o sistema de apostas online ira possibilitar essa ação ao apostador. Por conta dessa facilidade ela está sendo um dos principais pilares financeiros dos e-Sports.

Gráfico1 - Estudo apontando estimativa de receita nos e-Sports.



Fonte: Modificado/ GOUGH (2020).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos aspectos abordados, compreendemos que o esporte eletrônico vem apresentando um crescimento exorbitante com previsão para um aumento ainda mais evidente dessa ascensão. O League Of Legends, lado a lado com o Free Fire vem sendo criadores de muitas oportunidades para jovens que têm como objetivo crescer na vida fazendo o que amam e, para investidores que querem inovar, como é o exemplo da Rensga E-Sports, equipe de League Of Legends que, em pouco tempo, com uma abordagem diferenciada, veio a conquistar todo um cenário e crescer ao ponto de conquistar uma vaga nas franquias do campeonato brasileiro de 2021.

É imprescindível assim como foi citado acima, a compreensão de como esses jogos tem tido um papel de inclusão essencial e importantíssimo na busca de sonhos e oportunidade de melhorar de vida. O Free Fire, por exemplo, foi e tende a ser ainda mais popular pela forma que foi criado e pelo objetivo de abraçar toda e qualquer pessoa que queira apenas se divertir ou levar o jogo como uma profissão.

Portanto, além de crianças, jovens ou adultos, viram no esporte eletrônico a porta para um sonho a ser realizado, uma oportunidade de ajudar um familiar, a tentativa de se tornar uma pessoa influente do outro lado da tela do celular ou computador, alimentando ainda mais o sonho de crianças carentes que não tem muita ou nenhuma oportunidade pra ter um objetivo em sua vivência. É mais que importante, é mais que essencial, é simplesmente necessário essa inclusão, e o Free Fire juntamente com o League Of Legends são os pioneiros e simplesmente alimentadores de sonhos e objetivos.

Portanto concluímos que os jogos são responsáveis por uma grande movimentação financeira no meio dos e-sports, e que os jogos apresentados acima são duas de muitas alternativas que estão abertas no mercado dos jogos e que vem crescendo constantemente, independente de sua criação, do seu tipo ou do seu valor a comunidade Gamer lutou por mais de uma década para que esse Tabu fosse quebrado, e ainda esta sendo, pois as pessoas têm muito preconceito por se trata de uma “atividade recreativa”.

Porem não se trata apenas dos jogos, dos jogadores ou dos prêmios, mais sim inovação e a oportunidade que eles geram, pois assim como qualquer outra equipe seja ela de esportes ou não, sempre temos diversos profissionais com seguimentos diferentes trabalhando e se empenhado diariamente para que tudo

possa acontecer e para que tudo isso aconteça é fundamental o apoio do público, das empresas, dos investidores e principalmente da sociedade que infelizmente por sua maioria não tem essa visão empreendedora, não é novidade que estamos na era digital os e-sports e muitas outras profissões que atuam no mundo digital ou dos Gamers é a prova que estamos evoluindo no mercado de trabalho e no mercado financeiro e assim tomamos nosso lugar e reconhecimento ao lado das mais diversas profissões existentes no mundo.

REFERÊNCIAS

DE ABREU, V. D. A. **CBLol 2021: conheça os time selecionados para o formato de franquias.** Publicado pelo site **Tech Tudo** em 02 de out. de 2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/10/cblol-2021-conheca-os-times-selecionados-para-o-formato-de-franquias-esports.ghtml>>. Acesso em: 10 de nov. de 2020.

DE LUCCA, M. D. L. **Da Coreia do Sul para o mundo: A trajetória da Faker em LeagueofLegends.** Publicado pelo site **IGN Brasil** em 21 de mai. de 2017. Disponível em: <<https://br.ign.com/esports/48542/feature/da-coreia-para-o-mundo-a-historia-de-faker-em-league-of-legends>>. Acesso em: 10 de nov. de 2020.

FreeFire atinge recorde com 60 milhões de jogadores ativos. Publicado pelo site de **Globo Esporte** em 04 de mar. de 2020. Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://www.google.com/amp/s/globoesporte.globo.com/google/amp/e-sportv/free-fire/noticia/free-fire-atinge-recorde-com-60-milhoes-de-jogadores-ativos.ghtml>>. Acesso em: 27 de set. de 2020.

GOGONI, R. G. **Afinal, quem criou o FreeFire?.** Publicado pelo site **Tecnoblog** [s. d]. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/318488/afinal-quem-criou-o-free-fire/amp/>>. Acessado em: 28 de set. de 2020.

GOUGH, C. G. **Receita do mercado de eSports em todo o mundo de 2018 a 2023.** Publicado pelo site de **Statista** em 13 de out. de 2020. II. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>>. Acesso em: 02 de Nov. de 2020.

História do eSports. Publicado pelo site da **Confederação brasileira de eSports.** [s.d.]. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>> Acesso em: 23 de ago. de 2020.

JUNIOR, J. J. **FreeFire tem números gigantes, mas seu maior triunfo é a diversidade de público.** Publicado pelo site **Millenium** em 04 de mai. de 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3684.html>>. Acesso em: 27 de set. de 2020.

LBFF: confira os jogadores titulares, reservas e técnico de cada equipe. Publicado pelo site **FFMANIA** em 21 de agos. de 2020. Disponível

em: <<https://www.freefiremania.com.br/noticia/lbff-confira-os-jogadores-titulares-de-cada-equipe-da-competicao.html>>. Acesso em: 10 de nov. de 2020.

LeagueofLegends: Faker projeta 2020 mais saudável e evolução com novo elenco da T1. Publicado pelo site **Globo Esporte** em 31 de dez. de 2019. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/lol/noticia/league-of-legends-faker-projeta-2020-mais-saudavel-e-evolucao-com-novo-elenco-da-t1.ghtml>>. Acesso em: 10 de nov. de 2020.

MONTOVANI, I. M. **Como investir em e-sports: 4 opções para ganhar dinheiro sem ser um Top gamer.** Publicado pelo site **MKT esporte** em 12 de jun. de 2019. Disponível em: <<https://mktesports.com.br/blog/esports/como-investir-e-sports/>>. Acesso em: 02 de nov. de 2020.

PUIATI, J. C. P. **Conheça a Liga Brasileira de FreeFire, antiga Pro LeagueBrazil.** Publicado pelo site **Tech Tudo** em 11 de ago. de 2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/free-fire-pro-league-brazil.html>>. Acesso em: 26 de set. de 2020.

RIBEIRO, F. R. **Garena anuncia Liga Brasileira de FreeFire; confira os detalhes.** Publicado pelo site **Canal Tech** em 26 de jan. de 2020. Disponível em: <<https://www.google.com/amp/s/canaltech.com.br/amp/esports/garena-anuncia-liga-brasileira-de-free-fire-confira-os-detalhes-159538/>>. Acesso em: 26 de set. de 2020.

ROX, M. R. **Especial LoL 10 anos: Os mundiais de LeagueofLegends até hoje.** Publicado pelo site **Mais Esporte** em 26 de out. de 2019. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-mundiais-league-of-legends-ate-hoje/>>. Acesso em: 24 de ago. de 2020.

SCOCHI, J. S. **O sistema de franquias nos eSports pode funcionar no Brasil?.** Publicado pelo site **The Enemy** em 03 de ago. de 2017. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/league-of-legends-sistema-de-franquias-pode-funcionar-no-brasil>> Acesso em: 10 de nov. de 2020.

TABAJARA, D. T. **paiNGaming no Mundial de LeagueofLegends 2015.** Publicado pelo site **Select Game** em 05 de out. de 2015. Disponível em: <<https://www.selectgame.com.br/mundial-de-league-of-legends-2015/#:~:text=O%20Mundial%20de%202015%20ter%C3%A1%20uma%20sede%20diferente,de%20outubro%20no%20Brussels%20Expo%20em%20Bruxelas%20%28B%C3%A9lgica%29%3B>>. Acesso em: 25 de set. de 2020.

TALLES, B. T. **Campeonato de FreeFire batem recorde de audiência no YouTube Brasil.** Publicado pelo site **Tech Tudo** em 26 de nov. 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/11/campeonatos-de-free-fire-batem-recorde-de-audiencia-no-youtube-brasil-esports.ghtml>>. Acesso em: 10 de nov. de 2020.

TAVARES, T. T, IGLESIAS, C. I. **Mundial de FreeFire 2019: Corinthians é o campeão; veja tabela final.** Publicado pelo site **Tech Tudo** em 16 de nov. de 2019. Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://www.google.com/amp/s/www.techtudo.com.br/google/amp/noticias/2019/11/mundial-de-free-fire-2019-corinthians-e-o-campeao-veja-tabela-final-esports.ghtml>>. Acesso em: 28 de set. de 2020.

TEIXEIRA, C. T. **Franquias de CBLol: valor, piso salarial, quantidade de time e mais.** Publicado pelo site **Globo Esporte** em 03 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/post/2020/06/03/valor-piso-salarial-e-quantidade-de-times-tudo-sobre-o-sistema-de-franquias-do-cblol.ghtml>> Acesso em: 10 de nov. de 2020.

TEIXEIRA, C. T. **Gabriel "Kami": o jovem fenômeno do LoL no Brasil que vale R\$ 1 milhão.** Publicado pelo site **SportTV/ Globo** em 05 de Jul. de 2016. São Paulo. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/gabriel-kami-o-jovem-fenomeno-do-lol-no-brasil-que-vale-r-1-milhao.html>>. Acesso em: 14 de nov. de 2020

TEIXEIRA, E. T. **Final do CBLol foi assistida por 1,4 milhão de pessoas pelo SporTV.** Publicado pelo site **Mais Esports** em 12 de ago. de 2016. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/cblol-sportv-14-milhao/?from=audiencia%20cblol&url=/search>>. Acesso em: 24 de ago. de 2020.

TUNHOLI, M. T. **Mundial de LoL 2018 bate recorde de audiência em final do campeonato.** Publicado pelo site **Tech Tudo** em 11 de dez. de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/mundial-de-lol-2018-bate-recorde-de-audiencia-em-final-do-campeonato-esports.ghtml>>. Acesso em: 26 de set. de 2020.

UEMURA, A. U. **Mundial de League of Legends 2019 bate recorde de audiência.** Publicado pelo site **Observatório de Games** em 17 de dez. de 2019. Disponível em: <<https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/mundial-de-league-of-legends-2019-bate-recorde-de-audiencia>>. Acesso em: 25 de set. de 2020.

VIANA, B.V. **Como a audiência do Mundial de LoL se compara à do Super Bowl?**. Publicado pelo site **DotEsportsem5** de fev. de 2019. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/league-of-legends/news/como-a-audiencia-do-mundial-de-lol-se-compara-ao-super-bowl>>. Acesso em: 26 de set. de 2020.

VICCHIATTI, V. M. V. **Final do 2º split do CBLol 2017 teve audiência de 2,6 milhões de pessoas**. Publicado pelo site **Mais Esportsem** 12 de set. de 2017. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/audiencia-final-2-split-cblol-2017/?from=audiencia%20cblol&url=/search>>. Acesso em: 24 de ago. de 2020.