



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP  
Instituto de Ciências Exatas e Aplicadas - ICEA  
**Colegiado do Curso de Engenharia de Produção - COEP**  
**Campus João Monlevade**



Diego Yuzo Yamasaki

# **A precariedade dos jogadores profissionais de *e-sports*: um estudo de caso.**

Monografia de Graduação em Engenharia de Produção

João Monlevade

2025

Diego Yuzo Yamasaki

**A precariedade dos jogadores profissionais de *e-sports*: um estudo de caso.**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado da Universidade Federal de  
Ouro Preto, como requisito parcial para a  
conclusão do curso de Engenharia de  
Produção

Orientadora: Cinthia Versiani Scott Varella  
Coorientador: Frederico Cesar de  
Vasconcelos Gomes

João Monlevade

2025

Y197p Yamasaki, Diego Yuzo.

A precariedade dos jogadores profissionais de e-sports [manuscrito]: um estudo de caso. / Diego Yuzo Yamasaki. - 2025.

42 f.: il.: color., gráf., tab.. + Roteiro de entrevista semiestruturada.

Orientadora: Profa. Dra. Cinthia Versiani Scott Varela.

Coorientador: Prof. Dr. Frederico Cesar de Vasconcelos Gomes.

Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.

Instituto de Ciências Exatas e Aplicadas. Graduação em Engenharia de Produção .

1. Esportes profissionais - Legislação. 2. Jogadores de videogames - Relações trabalhistas. 3. Jogos eletrônicos - Trabalho. 4. Profissionais - Jogos eletrônicos. I. Varela, Cinthia Versiani Scott. II. Gomes, Frederico Cesar de Vasconcelos. III. Universidade Federal de Ouro Preto. IV. Título.

CDU 796:331

Bibliotecário(a) Responsável: Flavia Reis - CRB6-2431



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**Diego Yuzo Yamasaki**

### **A vulnerabilidade de jogadores profissionais de e-sport: um estudo de caso**

Monografia apresentada ao Curso de Engenharia de Produção da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Engenheiro de Produção

Aprovada em 21 de março de 2025

#### Membros da banca

[Doutora] - Cinthia Versiani Scott Varella - Orientadora (Universidade Federal de Ouro Preto)  
[Doutor] - Frederico César de Vasconcelos Gomes - Co-orientador (Universidade Federal de Itajubá) [Doutor] - Wagner Ragi Curi - (Universidade Federal de Ouro Preto)  
[Doutora] - Maressa Nunes Ribeiro Tavares - (Universidade Federal de Ouro Preto)

Cinthia Versiani Scott Varella, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 28/03/2025



Documento assinado eletronicamente por **Cinthia Versiani Scott Varella, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 01/04/2025, às 15:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0887282** e o código CRC **4FE563A**.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Pesquisa PGB sobre o consumo de jogos eletrônicos. ....	9
<b>Figura 2</b> - Pesquisa PGB sobre a principal forma de entretenimento dos entrevistados. ....	9
<b>Figura 3</b> - Maze War, primeiro jogo de tiro em primeira pessoa. ....	10
<b>Figura 4</b> - Pesquisa PGB sobre o consumo de mídia de e-sports. ....	11
<b>Figura 5</b> - Pesquisa PGB sobre frequência você assiste partidas de e-sports. ....	12
<b>Figura 6</b> - Pesquisa PGB sobre quantidade de tempo dedicado a acompanhar os e-sports. ....	12
<b>Figura 7</b> - Esquema da relação operador x empresa. ....	16
<b>Figura 8</b> - Estimativa de diferentes profissões do ramo. ....	20
<b>Figura 9</b> - Jogador “tex” em uma transmissão de campeonato oficial. ....	34
<b>Figura 10</b> - Jogador “Shyy” em uma transmissão de campeonato oficial. ....	34

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Ações e suas recompensas para o cálculo do ACS .....	24
<b>Quadro 2</b> - Recompensa em créditos por ação em jogo.....	25
<b>Quadro 3</b> - Sigla e suas respectivas regiões .....	25

## LISTA DE SIGLAS

FPS	<i>First Person Shooter</i>
TPS	<i>Third Person Shooter</i>
PGB	Pesquisa <i>Game</i> Brasil
CPL	<i>Cyberathlete Professional League</i>
VCT	<i>Valorant Champions Tour</i>
ACS	<i>Average Combat Score</i>
KeSPA	<i>Korean Esports Association</i>
CESPO	Comissão de Esporte
IGL	<i>In Game Leader</i>
VOD	<i>Video on Demand</i>
POV	<i>Point of View</i>
CLT	Consolidação das Leis do Trabalho

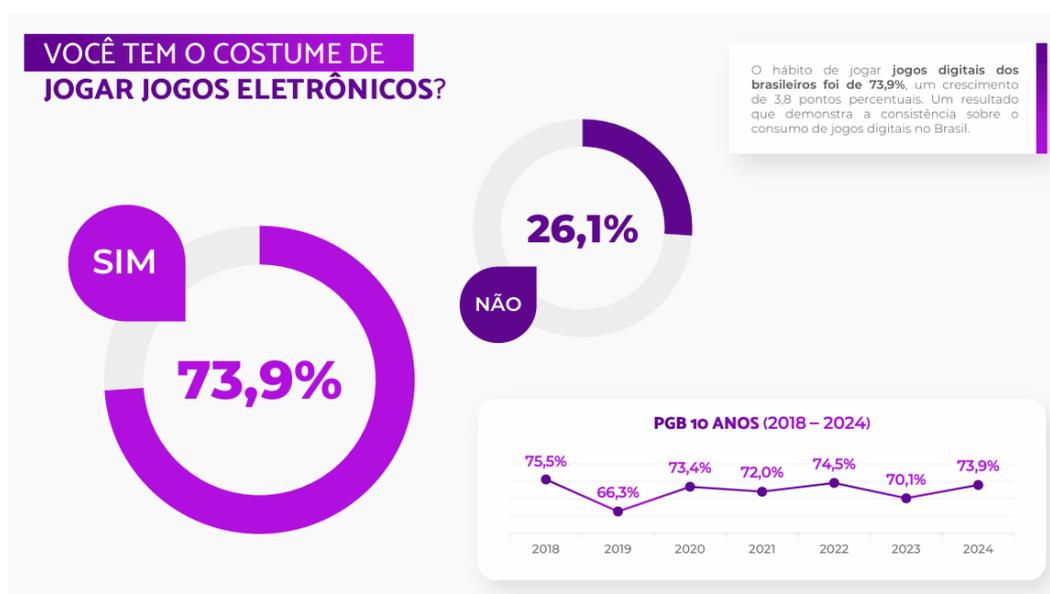
## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	9
2.	OBJETIVOS.....	13
3.	REVISÃO DA LITERATURA.....	13
3.1.	Saúde nos <i>e-sports</i> .....	14
3.2.	A relação entre saúde e trabalho nos <i>e-sports</i> .....	15
3.3.	Organização do trabalho .....	17
3.4.	A desregulamentação do trabalho no <i>e-sports</i> . .....	19
4.	METODOLOGIA.....	21
4.1.	Como o trabalho foi realizado .....	21
4.2.	O perfil dos entrevistados .....	22
5.	ENTENDENDO O JOGO <i>VALORANT</i> .....	23
5.1.	Métrica de desempenho .....	24
5.2.	Mecânica de economia.....	24
5.3.	Campeonatos.....	25
6.	A ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO NO <i>E-SPORTS</i> E A SAÚDE.....	26
6.1.	As organizações investidoras .....	27
6.2.	Rotina de trabalho .....	27
6.3.	Saúde física e psíquica .....	31
7.	ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS.....	32
8.	CONCLUSÃO.....	38
	REFERENCIAS .....	41
	ANEXO A – Roteiro de entrevista semiestruturada. ....	45

## 1. INTRODUÇÃO

Com a crescente facilidade de acesso a tecnologias e à internet, profissões que, há algumas décadas, nem pensávamos que fossem existir, hoje são importantes agentes movimentadores da economia global, principalmente as profissões ligadas aos jogos eletrônicos. A popularidade dos jogos pode ser ilustrada pelos dados da Pesquisa *Game Brasil* (PGB, 2024), em que foram entrevistadas 13.360 pessoas de todos estados brasileiros. Entre os consumidores de jogos eletrônicos, que representa 73,9%, dos entrevistados (figura 1), 79,5% considera a atividade como sua principal forma de entretenimento (figura 2).

Figura 1 - Pesquisa PGB sobre o consumo de jogos eletrônicos.



Fonte: Pesquisa PGB (2024)

Figura 2 - Pesquisa PGB sobre a principal forma de entretenimento dos entrevistados.



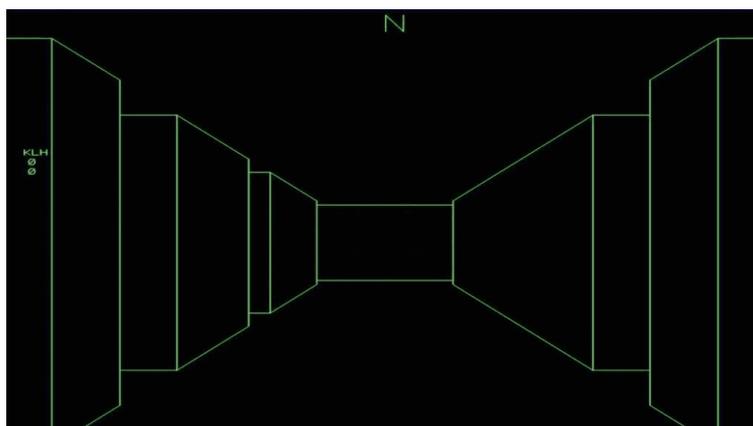
Fonte: Pesquisa PGB (2024)

Segundo o seu infográfico, a empresa *Newzoo* (2024) afirma que os jogos eletrônicos movimentaram cerca de 187 bilhões de dólares (aproximadamente R\$ 1,1 trilhão) em 2024, dos quais cerca de 23% dessa receita (43,2 bilhões de dólares) vem dos jogos de computadores, no qual o gênero “*Shooter*” é o mais popular entre os jogadores da plataforma (17%). Jogos desse gênero possuem a premissa de combates com armas de fogo, seja em primeira pessoa, *first person shooter* (FPS), ou terceira pessoa *third person shooter* (TPS). Neste trabalho será analisado alguns aspectos relação da profissão com o seu trabalhador, utilizando o jogo *VALORANT* como base.

O mercado de um jogo não se limita a somente a sua criação e comercialização, os jogos baseados em competição são estruturados para os consumidores investirem seu dinheiro, seja em alguma vantagem, exclusividade ou item “cosmético”<sup>1</sup> para seu personagem. Além disso, tem as competições baseadas em um modelo de negócio semelhante ao dos campeonatos de futebol, que conta com investimento em estrutura, equipes e *pro players* (como os jogadores profissionais são chamados amplamente dentro da comunidade), gerando receita a partir de publicidades, venda de uniforme do time e premiações dos campeonatos disputados.

O surgimento da categoria de FPS se deu em 1973 com o *Maze War*, que apresentava gráficos em 3D, navegando por um labirinto e enfrentando os inimigos controlados pelo computador ou por outros jogadores. Este jogo estabeleceu os elementos principais para os jogos que seriam desenvolvidos no futuro nesta modalidade (OLIVEIRA, 2024).

**Figura 3** - Maze War, primeiro jogo de tiro em primeira pessoa.



**Fonte:** Oliveira, Olhar Digital (2024).

---

<sup>1</sup> Cosméticos são personalizações da aparência de itens ou personagens dentro do jogo, servindo exclusivamente para fins estéticos

Foi em 1999, com o surgimento de *Counter-strike*, que o cenário competitivo desse estilo de jogo começou a se estabelecer. Com o sucesso repentino, no fim dos anos 2000 o jogo já estava presente nas séries de competições da *Cyberathlete Professional League (CPL)*, uma das pioneiras para o desenvolvimento da profissão de jogador profissional, distribuindo premiações de 2000 a 2007 que passaram dos 100 mil dólares (ABREU, 2019).

Atualmente existem muitos jogos com sua essência semelhante ao *Counter-strike*, mas que possuem algo que os torna único e que atrai cada vez mais jogadores. Um desses jogos é o *VALORANT*, produzida e distribuída pela Riot Games, que possui em seu catálogo diversos jogos competitivos, com diferentes estilos, para atingir uma maior fatia do mercado. Todos os seus jogos são de natureza competitiva, com seu próprio sistema de torneios com premiações, que compõe o seu modelo de negócio.

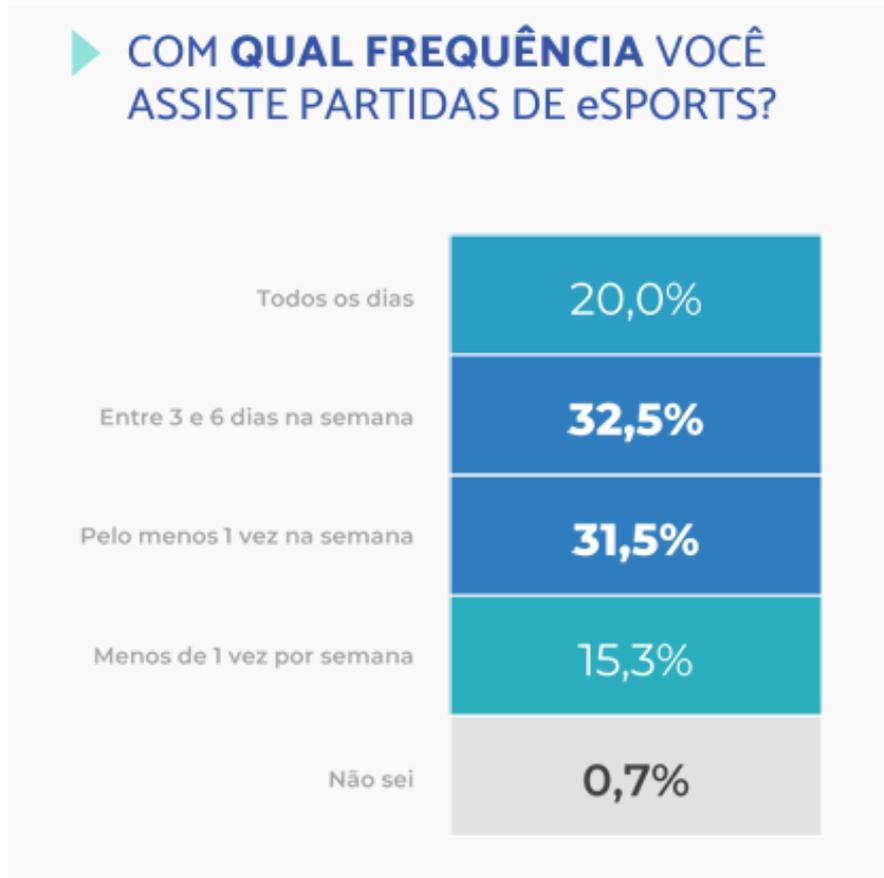
É notável o crescimento exponencial desse negócio. Na pesquisa realizada pela PGB, 88,3% dos entrevistados têm o costume de assistir as partidas ou campeonato (figura 4), 32,5% consome alguma mídia de 3 a 6 dias na semana e 20% todos os dias (figura 5) e 52,9% dedica pelo menos uma hora para acompanhar a modalidade (figura 6). (PGB, 2024).

**Figura 4** - Pesquisa PGB sobre o consumo de mídia de e-sports.



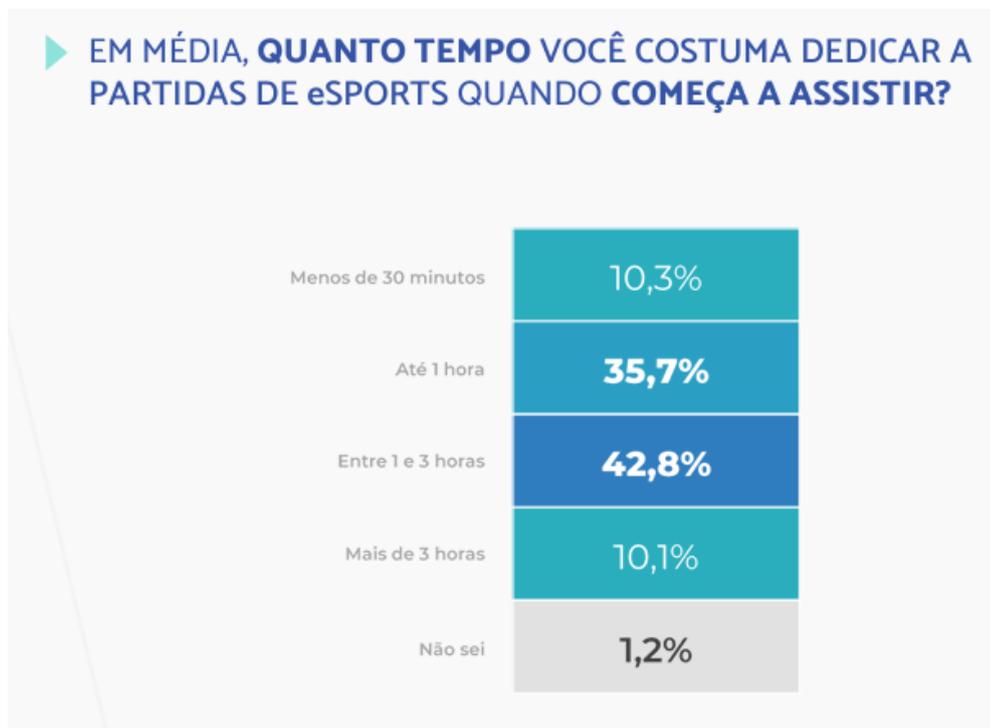
**Fonte:** Pesquisa PGB (2024)

**Figura 5** - Pesquisa PGB sobre frequência você assiste partidas de e-sports.



**Fonte:** Pesquisa PGB (2024)

**Figura 6** - Pesquisa PGB sobre quantidade de tempo dedicado a acompanhar os e-sports.



**Fonte:** Pesquisa PGB (2024)

E pela grande quantidade de crianças crescendo em contato com esse meio de entretenimento, vemos uma parcela de crianças, jovens e jovens adultos que se destacam entre os melhores, justamente pela possibilidade de investir um tempo maior.

## **2. OBJETIVOS**

O objetivo principal deste trabalho é analisar a precariedade do trabalho dos jogadores dos *e-sports*<sup>2</sup>. Como objetivos específicos, busca-se descrever o trabalho do profissional do *e-sports* e a rotina dos jogadores; analisar o marco regulatório dos *e-sports*; identificar os tipos de adoecimento no *e-sports*; analisar um estudo de caso; identificar os fatores que estão em jogo na saúde dos jogadores profissionais de *e-sports*.

A presente monografia está dividido em 8 partes. A primeira introduz os jogos, contextualizando a modalidade esportiva e a importância da discussão do assunto. No segundo tópico, são explicados os objetivos gerais e específicos do trabalho. No terceiro capítulo, aborda-se a revisão da literatura, passando pelos tópicos da saúde nos *e-sports*, a relação direta do trabalho com o jogador, a organização do trabalho e a legislação existente, ou inexistente, dentro dos *e-sports*. No quarto tópico são apresentados a metodologia, explicando os principais passos para o desenvolvimento do trabalho, os meios de coleta de dados e apresentando o perfil dos entrevistados. O quinto tópico aborda o funcionamento do jogo e dos campeonatos, o que é necessário para compreender os problemas discutidos. O sexto aprofunda a organização do trabalho nas equipes, a rotina e a saúde dos jogadores. No capítulo sete é discutido os resultados adquiridos durante a pesquisa. E na última parte, é apresentado as conclusões do estudo e as sugestões para a discussões futuras.

Espera-se assim documentar e compreender essa nova modalidade de trabalho, fomentando a discussão no futuro, principalmente no meio acadêmico.

## **3. REVISÃO DA LITERATURA**

O surgimento repentino das competições de jogos eletrônicos faz emergir um debate recente em relação à saúde desses atletas, a relação do trabalhador e empresa, a organização do trabalho e a falta de regulamentação nessa nova carreira. A geração que almeja se tornar um

---

<sup>2</sup> *E-sports* são os esportes eletrônicos, surgindo no vocabulário brasileiro do termo em inglês *Electronic Sports*

profissional de *e-sports* está exposta a desafios específicos, já que a atividade exige uma combinação de carga cognitiva e física combinada com o alto nível de informalidade e o excesso de cobrança de bons resultados nas competições (BARROS, 2021).

### **3.1.Saúde nos *e-sports***

Um dos grandes antagonistas dos *cybers* atletas<sup>3</sup> são as lesões provenientes da jornada de trabalho. A atividade exige uma combinação de carga cognitiva e física, relacionada principalmente à parte superior do corpo. Os danos à saúde que podem ser relacionados a esse trabalho incluem a síndrome da visão computacional, danos nas extremidades superiores, desregulação metabólica, desregulação do ritmo circadiano, danos à saúde mental (ZWIBEL et al., 2019).

Sheppard (2018) argumenta que há alguns processos que podem ser incluídos na rotina para mitigar esses efeitos, como a correção de erro refrativo ou presbiopia, lubrificação dos olhos, intervalos regulares para descanso e alongamentos e lentes com filtro à luz azul. Também destaca também a importância do uso adequado de equipamentos reguláveis, como cadeiras com ajustes de apoio das costas, braços e lombar, mesas com regulagem de altura e monitores com braços articulados reguláveis.

Há uma grande ênfase na similaridade da pressão psicológica nos jogadores, semelhante aos profissionais de esportes tradicionais, com um padrão de comportamento temperamental. Por se tratar de uma modalidade recente, não possui uma predominância de acompanhamento psicológico, fisioterapêutico e nutricional nas organizações dessa natureza, deixando boa parte dos profissionais reféns da alta competitividade e cobrança do ambiente, dando espaço a possíveis lesões pelo excesso de cobrança, direta ou indiretamente, tanto físicas quanto psicológicas (PALANICHAMY, 2020).

O estado mental dos jogadores influencia diretamente o seu desempenho, tendo em vista que essas competições de alto nível exigem reflexos apurados e tomadas de decisões certeiras para a vitória do time. Porém, como a modalidade é nova e com poucas vagas de visibilidade, o resultado do investimento para o crescimento por parte do jogador pode ser frustrante, pois exige muita dedicação sem uma recompensa imediata (MARTINS et al., 2024).

---

<sup>3</sup> *Cyber* atletas é um termo adotado para se referir aos profissionais de jogos eletrônicos

Para Palanichamy et al. (2020), o adoecimento mental relacionado a jogos se dá pela falta de controle dos jogadores, fortemente atrelados ao excesso de prioridade dado a jogatina, comparado a outros aspectos de sua vida, ocasionando desequilíbrio na vida pessoal. E esse alto investimento se deve a grande demanda do corpo humano, seja físico e/ou mental, para se manter em alta performance, como o pensamento estratégico, decisões rápidas, evitar distrações, aceitar críticas e manter a atitude positiva (Himmelstein et al. *apud* Palanichamy et al., 2020).

Cláudio Godoi, psicólogo e *mindcoach* de organizações brasileiras de *e-sports*, em entrevista para Multiverso Mais (2020), reforça o papel crucial do acompanhamento profissional, dando ênfase no acompanhamento minucioso com dinâmicas de grupo para melhor convivência com um time, *biofeedbacks* para auxiliar os atletas a entenderem seus sentimentos e domínio dos processos físicos e cognitivos atrelados ao jogo praticado pela equipe.

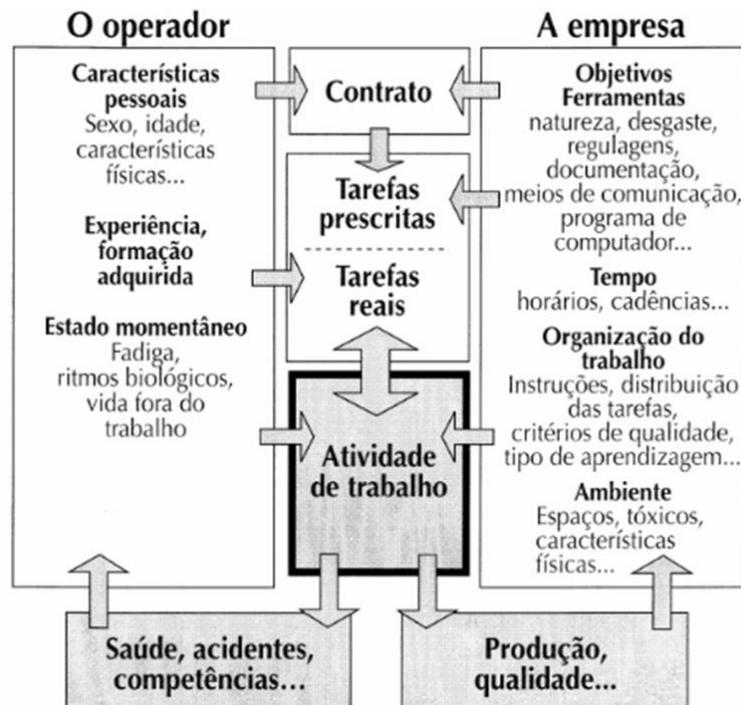
O bem-estar do jogador afeta diretamente o seu desempenho em partida. Por isso é importante que todos os envolvidos, jogador, organização e empresa do jogo, estejam com suas expectativas alinhadas (MULTIVERSO MAIS, 2020). Porém, cada jogador possui uma relação direta única com o trabalho, que pode gerar um sentimento positivo ou negativo ao trabalhador (GUÉRIN ET AL., 2001).

### **3.2.A relação entre saúde e trabalho nos *e-sports***

Guérin et al. (2001) estabelece uma interdependência entre o trabalho e o efeito que ela gera sobre o trabalhador, como observado na figura 7. A esquerda temos a o operador, com suas características únicas e na direita, a empresa, com suas regras e objetivo. No centro o resultante da interação entre os dois determinantes da atividade do trabalho.

O contrato, que estabelece as normas e regras para o funcionamento, a tarefa, com o conjunto de objetivos definidos pela empresa e por fim, a atividade de trabalho, que é o método real adotado pelo trabalhador para alcançar seus objetivos.

Figura 7 - Esquema da relação operador x empresa.



Fonte: Guérin et al. (2001, p. 27).

A atividade é moldada a partir das necessidades da empresa, mas não se resume a cumprir o que foi solicitado pela organização, pois o trabalho prescrito é sempre diferente daquilo que é efetivamente realizado no dia a dia dos trabalhadores. Durante a realização de seu trabalho, o profissional estabelece um equilíbrio entre os interesses pessoais com os da organização, moldando o seu comportamento para a demanda da empresa, o que pode gerar efeitos positivos, como o aprendizado e novas qualificações, ou efeitos negativos, como o comprometimento da sua saúde (GUÉRIN ET AL. 2001).

Assunção e Lima (2003) complementam, os trabalhadores são únicos e possuem sua particularidade que os diferencia dos demais. Cada um carrega sua ideologia, opinião e conflitos internos e, ao mesmo tempo que sofre, pode adquirir o prazer no trabalho.

Toda atividade desenvolvida exige um esforço físico ou mental, que implica em um custo psicofisiológico do trabalhador, se manifestando como fadiga, estresse, acidentes, entre outros. Porém, quando o trabalhador observa o produto de seu esforço, sente-se recompensado e satisfeito consigo mesmo (ASSUNÇÃO E LIMA, 2003).

Outro ponto destacado por Assunção e Lima (2003) é a adoção de posições ou ajustes físicos de forma espontânea, se adaptando a um equilíbrio de conforto e eficiência. Porém, a

organização não deve somente impor uma regra de utilização dos equipamentos, mas deve criar condições no ambiente que favoreçam naturalmente essas boas práticas.

### **3.3. Organização do trabalho**

A rotina do jogador profissional é pouco descrita na literatura. Podemos observar melhor esse elemento da organização somente a partir de relatos e vídeos postados pelo time ou jogador. Como destacado por Valorant Zone (2023), todo profissional inserido em um time participa dos treinos em equipe que duram cerca de 4 a 6 horas por dia, divididos em treino tático, onde é analisado o time adversário e é elaborado algumas jogadas ensaiadas entre os jogadores, e os treinos práticos, onde repetem essas estratégias ou participam de partidas amistosas contra outros times profissionais nas *scrims*<sup>4</sup>, com o foco na prática da teoria.

Já o treino individual, o profissional possui uma maior liberdade na sua estruturação, podendo ajustar a medida que sente a necessidade de treinar uma habilidade específica.. Costumam utilizar desse tempo para jogarem partidas ranqueadas, assistir partidas de outros jogadores e times ou treinam sozinho elementos específicos da jogatina, como posicionamento de mira, reflexo, tempo de resposta, micro ajustes, entre outros (VALORANT ZONE, 2023)..

A remuneração nessa profissão varia muito, pois depende do destaque do jogador frente aos demais e ao seu histórico de premiações e organizações. É extremamente difícil fazer um levantamento assertivo do valor recebido justamente pela diversidade de fontes que a renda vem. O valor do salário de cada jogador depende do desempenho do jogador, quanto maior seu destaque, conquistas e o tamanho do time, maior a remuneração (PACETE, 2023).

Segundo Bianchini (2023), outro fator que impacta diretamente é parcela da premiações dos campeonatos e eventos que os jogadores participaram. Elas são rateadas entre a organização e os jogadores, comumente previsto na cláusula de repasse de premiação, fazendo com que a remuneração seja mais relevante nos períodos de maior demanda para os times que se destacarem.

Porém, acordo com Oliveira (2022), com a adoção do sistema de franquias para os campeonatos, o valor pago pelas instituições são diretamente reinvestidos nos campeonatos, com uma verba anual fixa. Para os times franquizados, há um salário base no valor de 4 mil

---

<sup>4</sup> Partidas de treino entre times profissionais e semi profissionais, com o objetivo testarem sua eficiência das jogadas ensaiadas e técnicas em partidas de alto nível.

dólares, sendo comum jogadores que se destacam receberem de duas, três, até seis vezes mais esse valor, sem um teto definido. Para os jogadores fora da franquia, não possui um valor mínimo definido, mas é acordado na concepção do contrato, podendo aumentar de acordo com suas conquistas vestindo a camisa do time.

Sobre a composição dos times, o tamanho da equipe varia de acordo com o tamanho e rendimento da organização. Logo, é comum vermos uma grande estrutura de profissionais de apoio somente nas organizações de porte maior, como a Team Liquid, que possui mais de 120 jogadores em contrato e 27 times ativos em mais de 15 jogos diferentes (VRL.GG, 2025).

Já dentro das disputas das partidas, cada “agente” jogável possui uma função distinta dentro do jogo, mesclando as características para levar a organização a vitória. O duelista é o agente que possui habilidades para dominar espaços, ele que faz o primeiro contato com o time inimigo, juntamente com o iniciador, que possui habilidades de suporte para o duelista, como habilidades de revelação de posição, cegueira, imobilização e dano. Os controladores são agentes com habilidades que, como o nome sugere, ajudam a controlar um espaço do mapa, com paredes e orbes de fumaça que impedem a visão dos inimigos. E por fim, os sentinelas, que possuem um conjunto de habilidades voltado a ganhar ou manter espaço no mapa, que garantem a informação e movimentação do inimigo de forma passiva (PINNACLE, 2023).

E um dos jogadores toma a função de *in game leader*, ou IGL, sigla para o capitão do time dentro da partida. Por ser um jogo competitivo, a sincronia e a coordenação em equipe devem estar em dia para a execução da estratégia ocorrer com o mínimo de defeitos possíveis. Por isso, somente o IGL possui uma maior liberdade para tomada de decisão de curto prazo, onde coordena as ações dos jogadores no início de toda rodada (PINNACLE, 2023). Vale ressaltar a diferença do capitão e do *coach*, já que somente o IGL pode comunicar diretamente com os jogadores o tempo inteiro. O *coach* somente observa a partida de longe, mas pode solicitar pequenas pausas na partida para conversar com os jogadores.

Outro problema atrelado a profissão em âmbito nacional é a falta do marco regulatório para esses jogadores, que carece de uma legislação própria e adaptada para a profissão, o que gera irregularidades na sua jornada de trabalho (BARROS, 2021).

### **3.4.A desregulamentação do trabalho no *e-sports*.**

Bruna de Sá (2021) traz a discussão da legislação aplicada aos esportes eletrônicos, constatando ser prematura no território internacional e nacional. A Coreia do Sul é o país com a legislação mais avançada, com a criação da International *e-Sports* Federation (IeSF), que busca promover os *e-sports* como uma modalidade esportiva, visando quebrar o prococeito e as barreiras sociais. Também criaram a Korean *e-Sports* Association (KeSPA), que conseguiu reconhecer os jogadores com uma licença e garantiu um salário mínimo aos jogadores.

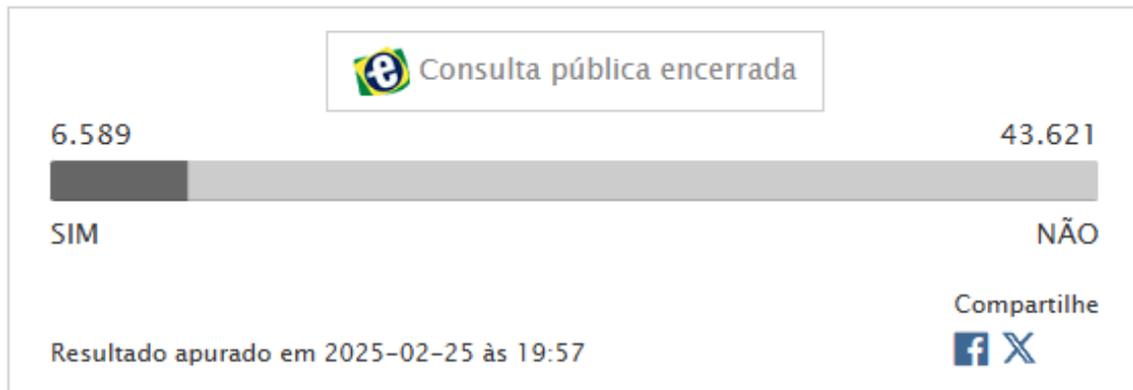
A lei que comumente é utilizada para a contratação de *cyber* atletas no ramo nacional é a combinação das Consolidações das Leis Trabalhistas (CLT) e a Lei Pelé, Nº 9.615, sancionada em 24 de março de 1998, com o objetivo de modernizar a formalização dos esportes no Brasil. Mesmo sendo criada para o esporte tradicional, ela é aplicada a todo tipo de esporte eletrônico, já que a dinâmica de times, jogadores e campeonatos se assemelham, mesmo que precise de adaptações (BIANCHINI, 2023).

No Brasil, a Comissão de Esporte (CESPO) rejeitou as propostas de lei que incluíam os esportes eletrônicos como um quinto desporto, que reconhece como desporto virtual os jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero. A CESPO não nega a importância do reconhecimento, mas entende que os jogos eletrônicos não podem ser considerados esportes assim como os tradicionais (BRUNA DE SÁ, 2021).

O projeto de Lei 383/2017 (BRASIL, 2017) desenvolvido pelo Senador Roberto Rocha (PSDB) foi um dos projetos mais completos que buscava regularizar a atual situação dessa profissão, que visava: I) a definição da atividade esportiva eletrônica como a disputa entre dois ou mais participantes a partir de equipamentos eletrônicos; II) os praticantes do esporte passam a ser reconhecidos como “atletas”; III) o livre acesso à prática do esporte eletrônico, promovendo o desenvolvimento cultural e intelectual; IV) devido reconhecimento da Confederação, Federação, Liga e entidades associativas como fomentadora da atividade esportiva; V) o reconhecimento do “Dia do Esporte Eletrônico” no dia 27 de junho.

Porém, o projeto foi arquivado em 22/12/2022, após uma consulta pública que terminou com 43.621 votos contra e somente 6.589 votos a favor, nos termos do § 1º do art. 332 do Regimento Interno, como demonstrado na figura 8.

**Figura 8** - Estimativa de diferentes profissões do ramo.



Fonte: BRASIL (2017).

A problemática acerca do projeto envolve dois pontos principais: a não representatividade das confederações e federações dos esportes eletrônicos de maneira efetiva; o equívoco de considerar somente um esporte eletrônico aquele que não faz apelo ao conteúdo violento, de cunho sexual, de apologia as drogas, que propague ódio, preconceito ou discriminação (BRASIL, 2017). Segundo Barros (2021), esse discurso de influência dos jogos violentos em crianças e adolescentes é um argumento vazio que carece de estudos científicos que o comprove.

No que tange a duração dos contratos dos jogadores, geralmente possuem o prazo de 3 meses a 5 anos, possuindo uma cláusula compensatória em caso de quebra de contrato, descrito na Lei Pelé (BIANCHINI, 2023). É incomum um jogador permanecer na organização até o fim do período, seja pela substituição resultante do baixo desempenho nas partidas ou por novas oportunidades pelo alto desempenho, com uma remuneração melhor e maior visibilidade ou preferência pessoal do jogador.

Segundo Bianchini (2023) a organização que deseja contratar um jogador que esteja com contrato vigente em outra organização, além de arcar com os custos da contratação, frequentemente paga uma multa da rescisão de contrato, que podem alcançar o valor máximo de 400 vezes o salário do profissional, de acordo com a Lei Pelé. Logo, mesmo estando dentro de uma organização sob contrato, os atletas sabem da importância de estarem sempre entre os destaques do campeonato, já que se performarem abaixo do esperado, podem ser substituídos.

## **4. METODOLOGIA**

O método de pesquisa utilizada no presente artigo foi a exploratória e qualitativa. Segundo Gil (2002), o produto final das pesquisas exploratórias é um problema mais esclarecido, encorajando pesquisas e trabalhos futuros. Já a pesquisa qualitativa tem o foco na compreensão a partir de informações descritivas a partir de entrevistas, observações análise de documentos, sem o uso de quantificações numéricas. Com o estudo de um caso, foi possível compreender melhor a relação entre os jogadores profissionais com seu trabalho.

### **4.1. Como o trabalho foi realizado**

Foram realizadas buscas no Google e no Google Acadêmico de artigos e matérias esportivas/jornalistas sobre o assunto, visando compreender como se dá a organização do trabalho dentro do jogo em questão e identificar os pontos de vulnerabilidade que o profissional está exposto, fomentando a discussão acerca do assunto.

O estudo de um caso da organização do trabalho dos jogadores profissionais do *VALORANT* foi realizado a partir de duas estratégias. A primeira foi a realização de duas entrevistas semiestruturadas (ANEXO A) com jogadores. A segunda foi analisar vídeos nos quais os jogadores profissionais descrevem suas rotinas e compartilham experiências com o telespectador.

Para abordar esse tema, foram entrevistados dois jogadores que estão na jornada de ascensão ou já passaram pela experiência de um time de alto nível, com experiência de partidas profissionais e semiprofissionais, convivência em equipe e participação em organizações oficiais. Como ferramenta de suporte, foi utilizado um canal de comunicação frequentemente utilizado pelos jogadores, o Discord, com o apoio de um código aberto de transcrição de áudio com inteligência artificial via Google Colab, ferramenta gratuita do Google. para auxiliar na análise dos resultados.

A entrevista aplicada (ANEXO A) abordou alguns pontos importantes para o entendimento da dinâmica jogador e organização, buscando conhecer o perfil do jogador, a organização de trabalho e rotina, saúde física e mental, fatores psicossociais, pressão externa, as condições de trabalho e perspectivas de carreira.

Sobre os vídeos utilizados para a análise, foram escolhidos dois times para acompanhar suas rotinas e experiências. A LOUD, uma das organizações que apostou no FPS tático da Riot

Games, compartilhou a rotina de trabalho de seus jogadores próxima à um campeonato em 2023, em um vídeo disponibilizado no perfil do YouTube da própria organização. Nele podemos ver como a rotina pode ser flexível de acordo com as prioridades dos jogadores. (VALORANT ZONE, 2023) Agora em fevereiro de 2025 publicaram mais um vídeo, mas dessa vez abordando o desempenho e expectativas futuras, já que no primeiro campeonato do ano foram prematuramente eliminados (LOUD, 2025).

Há também o vídeo "O caminho até Berlim: Havan Liberty // VALORANT Masters Berlin" (VALORANT E-sports BR, 2021) em que retrata a trajetória, os motivos do time ter se destacado na época e um pouco dos bastidores do time no primeiro campeonato internacional, em Berlim.

A partir das respostas dos entrevistados e os relatos dos jogadores nos vídeos e matérias eletrônicas, facilita-se o entendimento dos causadores da precarização do trabalho, bem como os principais agentes dessa fragilidade e evidencia os pontos que possam promover melhoria na saúde e conforto do trabalhador.

#### **4.2. O perfil dos entrevistados**

O primeiro entrevistado de 25 anos. Que já competiu no circuito principal de campeonatos do VALORANT e de outros jogos. Sua história com os *games* começou aos 8 anos, iniciando os campeonatos amadores aos 10 anos de idade, no jogo *Combat Arms*, do mesmo estilo *Shooter*. Em 2012, com 12 anos, surgiu a oportunidade de representar a *Yakuza esport*, uma das organizações de maior relevância na época. Sua jornada no *Combat Arms* acabou em 2017, onde deu uma pausa na sua carreira até o lançamento do VALORANT.

Em 2020, a *Riot Games* lança o seu próprio jogo de tiro em primeira pessoa, quando o jogador viu uma oportunidade de crescimento, por ser um jogo novo e a empresa ser conhecida por movimentar as disputas de campeonatos mundiais em seu outro jogo, *League of Legends*. Em março de 2021, ingressou no time *KG Network*, onde disputou algumas partidas de categoria mais baixa pela organização até junho do mesmo ano. Durante o período em que representava a organização, foi convidado a disputar partidas pela *Extenzy Gaming*, mas foi impedido de continuar a negociação por uma cláusula do contrato.

Passou alguns meses *free agent*,<sup>5</sup> até substituir um dos jogadores da Rise Gaming, organização que durou até o fim de 2022. A organização saiu das disputas do jogo após adoção da Riot Games pelo sistema de franquias<sup>6</sup>.

No ano de 2023, passou cerca de 6 meses jogando com os mesmos jogadores de sua última organização enquanto buscavam uma proposta de um time para representá-los. No segundo semestre, acabou deixando a vontade de se profissionalizar novamente de lado como consequência do sistema de franquia e, agora em 2025, busca voltar ao ritmo de treinos para ingressar novamente no segundo *split*<sup>7</sup>, em junho.

Já a entrevistada 2 possui uma trajetória mais curta. O seu interesse de pelos jogos eletrônicos é antigo, mas começou a jogar jogos do estilo *Shooter* em 2019, com o *Rainbow Six Siege*. Em 2020 migrou para o *VALORANT* logo após seu lançamento.

Disputava partidas no modo ranqueada e, por pura diversão, participava de campeonatos amadores com os amigos. Somente no final de 2023 que enxergou uma oportunidade de ingressar no mercado dos jogadores profissionais, montando um time por conta própria e participava de campeonatos de *tiers*<sup>8</sup> menores, até que foi convidada pela organização STELLAE no segundo semestre de 2024, onde até o presente momento é a capitã do time inclusivo.

As respostas foram gravadas, transcritas à partir de um código aberto via Google Colab, no qual foram analisadas e comparadas às demais informações obtidas de outras fontes, enriquecendo as informações do presente trabalho.

## 5. ENTENDENDO O JOGO *VALORANT*

Para entender a problema da pesquisa, tem-se que entender o jogo competitivo em questão. *VALORANT* é um jogo da Riot Games lançado em 2020, com mais de 24 milhões de jogadores ativos na comunidade, produtora de jogos como *League Of Legends* e *Teamfight Tactics*. Como a proposta da distribuidora foi fazer um jogo com o foco no competitivo, assim

---

<sup>5</sup> Termo em inglês para se referir aos jogadores que estão em busca de um novo time ou organização para representá-lo

<sup>6</sup> O modelo de franquias é um sistema que favorece somente a empresa do jogo e as organizações mais relevantes. Times menores acabam abandonando a modalidade pelo baixo retorno do investimento

<sup>7</sup> Termo em inglês frequentemente utilizado nos *e-sports* para se referir ao segundo semestre do ano

<sup>8</sup> Termo em inglês para se referir a categoria do campeonato

como seus outros jogos, os campeonatos começaram logo após o seu lançamento, agregando muito destaque para os jogadores que já possuíam a experiência em jogos parecidos.

Mas, diferente dos demais jogos da empresa, o *VALORANT* se enquadra na categoria FPS com a jogabilidade de armar e desarmar a bomba, denominada de *spike*. Cada jogador deve escolher um dos diversos agentes únicos do jogo, cada um com sua história e habilidades únicas, o que torna cada partida menos repetitiva.

### 5.1.Métrica de desempenho

Para aferir a qualidade e desempenho do jogador frente aos demais adversários e companheiros de equipe, há algumas métricas existentes que calculam uma pontuação do jogador nas partidas a partir de cálculos matemáticos simples. Um desses métodos é o *Average Combat Score* (ACS), pontuação média de combate calculada pela soma de ações positivas do jogador, listadas no quadro abaixo.

**Quadro 1** - Ações e suas recompensas para o cálculo do ACS

Ação	Explicação
Dano	Um ponto por dano causado
Abate	150/130/110/90/70
Abates múltiplos	50 por cada abate adicional
Assistências sem dano	25

**Fonte:** Autoria própria traduzida de DOT *E-SPORTS* (2023).

Assim, jogadores, treinadores e torcedores conseguem, de forma rápida e eficiente, entender o nível de impacto que o jogador teve em certa partida ou campeonato, podendo acompanhar a flutuação de desempenho do profissional.

### 5.2.Mecânica de economia

Há mecânicas do jogo que punem ou dão vantagem aos times, como por exemplo o sistema de economia representado no quadro 2. Na primeira rodada, todos os jogadores recebem 800 créditos para gastarem com os armamentos e habilidades dos agentes e são recompensados ao realizarem certas ações como eliminar um oponente, armar ou desarmar a *spike* e ganhar ou perder as rodadas (VLR.GG, 2025).

**Quadro 2** - Recompensa em créditos por ação em jogo

<b>Categoria</b>	<b>Região</b>
Abater um adversário	200 créditos independente de qual arma foi usada
Vencer uma rodada	3.000 créditos para todos do time
Perder uma rodada	1.900/2.400/2.900 créditos para todos do time
Spike plantada	300 créditos para todos do time
Spike desarmada	300 créditos para quem desarmou

**Fonte:** Autoria própria com base em VLR.GG (2025).

Com isso, cada pequena decisão que um jogador tomar pode gerar consequências. Por exemplo, uma avançada a mais por parte de um dos jogadores pode fazer com que o seu time perca aquela rodada, levando toda a responsabilidade na perda das próximas duas rodadas, consequência da “quebra econômica<sup>9</sup>”.

Frequentemente os jogadores que performam abaixo do esperado ou que comprometem a partida ficam “marcados” pela torcida, jogadores e pela própria organização para serem substituídos, o que leva a outras organizações a ficarem com receio de contratar o profissional por mais de uma temporada.

### **5.3. Campeonatos**

Para compreender o funcionamento dos campeonatos, faz-se necessário entender a divisão de ligas estruturada pela própria Riot Games (Quadro 3).

**Quadro 3** - Sigla e suas respectivas regiões

<b>Categoria</b>	<b>Região</b>
VCT Americas	Américas
VCT Pacific	Ásia-Pacífico
VCT Emea	Europa, Oriente Médio e África
VCT Cn	China

**Fonte:** Autoria própria com base em VLR.GG (2025).

A proposta da divisão por região é para preencher os períodos sem eventos internacionais, além de eliminar uma possível predominância de uma das ligas sobre as demais, já que as vagas para as disputas principais possuem limite por região.

Há três eventos internacionais ao longo do ano, com períodos de recesso entre eles no qual acontecem os campeonatos fora de temporada, ou também conhecidos como *off season*.

---

<sup>9</sup> Termo utilizado quando um time investe seus últimos créditos em uma rodada e perde, fazendo com que não tenham créditos suficientes para as próximas duas rodadas.

Cada time acumula pontos dependendo do seu desempenho e colocação nesses campeonatos, garantindo sua vaga nos campeonatos internacionais.

Os times que participam da primeira divisão possuem uma parceria direta com a Riot Games, já que a mesma adotou o sistema de franquias para o competitivo. Nesse sistema, organizações pagam um valor para estarem dentro do circuito principal. Assim, a empresa consegue acumular o capital necessário para gerenciar esses campeonatos de grande porte, ao mesmo tempo que garante a vaga da organização pagante, oferecendo uma maior segurança sobre o seu investimento.

Já os times da segunda divisão não possuem essa parceria direta, mas participam de campeonatos nacionais de porte menor, seja organizado pela empresa do jogo ou por empresas terceirizadas. Para esses times, há uma incerteza no investimento de jogadores para a disputa, já que as vagas para esses campeonatos não são garantidas e dependem 100% do desempenho dos atletas.

Para o ano de 2025, a empresa tomou algumas medidas de melhoria, pois uma das grandes reclamações do calendário dos jogos era sua frequência de eventos, já que as disputas acabavam meses antes do fim do ano. Essa mudança ajuda as organizações fora do circuito principal, gerando uma maior demanda ao longo do ano, mas continua sem garantir uma segurança, já que segmentaram as organizações com as franquias (VLR.GG).

## **6. A ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO NO *E-SPORTS* E A SAÚDE**

Com a era digital, era esperado uma mudança na dinâmica trabalhador e empresa decorrente da grande expansão tecnológica e informacional, o que ocasionou no surgimento de trabalhos diretamente ligados à tecnologia, como programadores, *web designers*, cientistas de dados, influenciadores digitais, entre outros. A era digital transformou os cenários laborais, a sociedade, seus valores e o relacionamento entre humanos (KANAN e ARRUDA, 2013).

Segundo Kanan e Arruda (2013), essa transformação moldou o sentido do trabalho para o ser humano, fazendo com que o próprio trabalhador se torne o “agente” principal a afetar a sua autoestima. Para Ricardo Antunes (2020), essa mudança fomentou a expansão da informalidade, dando espaço a precarização do trabalho.

E isso gera um conflito, já que essa modalidade de trabalho afeta diretamente a autoestima do profissional, ao mesmo tempo que apresenta um grande nível de informalidade, acabando com as relações saudáveis de trabalho. Caso esse problema não seja confrontado, com uma legislação de acordo ou com uma resistência por parte dos trabalhadores, ele se consolidará como protagonista de um sistema que favorece o lucro em detrimento da qualidade de vida dos trabalhadores (ANTUNES, 2020, p.13).

A incerteza dentro de uma rotina de trabalho é constante, ainda mais quando o processo envolve diretamente as pessoas. Para entender o trabalho real, é necessário interagir com os trabalhadores e seu ambiente, com o foco no “como” o trabalho é feito e não “o que” está definido na sua rotina. E para isso, é extremamente necessário o acompanhamento do trabalhador no decorrer da análise, pois é o agente envolvido diretamente com a função real realizada no dia a dia, diferente por exemplo dos cargos gerenciais, que conhece unicamente o trabalho prescrito. Essa discrepância, segundo Clot (2006), favorece o adoecimento do trabalhador.

### **6.1.As organizações investidoras**

As organizações dentro do ecossistema competitivo do jogo são empresas dispostas a investir capital em jogadores, estrutura, equipe de profissionais e equipamentos na disputa de campeonatos, nacionais e internacionais, no anseio da divulgação da marca e no retorno financeiro das premiações. Os investidores costumam estar dentro do ramo dos esportes eletrônicos, como a Kabum e Vivo, presentes nos times KaBuM! *E-sports* e Vivo Keyd Stars. Mas também há empresas de outros ramos interessadas no modelo de negócio, como a Havan com a Havan Liberty Gaming e times de futebol como o Corinthians e o Grêmio (VLR.GG, 2025).

Em todas as organizações os *pro players* possuem contato direto com profissionais de apoio, individualmente ou em coletivo, como os treinadores e coaches, auxiliando no dia a dia com o treino teórico e prático do jogo, o psicólogo, sempre presente na rotina dos jogadores, principalmente em períodos de campeonatos, trabalhando a saúde mental, o manager, que ajuda na administração do dia a dia. Já as organizações de grande porte possuem uma equipe maior, contando com um nutricionista, apoiando na alimentação adequada, um fisioterapeuta, que auxilia na mitigação e prevenção de lesões e um preparador físico, com alongamentos e treinos específicos para a demanda do trabalho, a coordenação motora, tempo de resposta e reflexos.

### **6.2.Rotina de trabalho**

Os jogadores possuem duas rotinas diárias, a individual e a em grupo. O treino individual consiste nas habilidades e táticas individuais, com treinos de reflexo, posicionamento de mira, estratégias individuais, entre outras. Comumente os jogadores fazem uso de ferramentas de apoio como Aimlabs ou Koovak's<sup>10</sup>, que possui duas modalidades de treinos diferentes dentro da plataforma, os específicos e os que recriam cenários. Os treinos específicos são ideais para treinar uma única habilidade de cada vez e os treinos de cenário recriam situações que frequentemente os jogadores enfrentam, permitindo o jogador melhorar a partir da repetição.

Há jogadores que preferem utilizar o seu tempo de treino sozinho no modo ranqueado, disponível no próprio jogo. Nele, jogadores disputam com outros de mesmo nível para acumular pontos de ranqueada, no qual os primeiros 500 jogadores com mais pontuação ficam destacados na tabela de colocação, gerando visibilidade. Essa visibilidade é crucial, principalmente aos jogadores que querem ou precisam de maior destaque para obterem propostas e melhores oportunidades.

“Eu acordava cedo, treinava (academia) e ficava jogando. Almoçava no meio-dia e tal e eu ficava jogando ranked, mano, até meu braço cair. Mano, das 13, 14 (horas) até meia-noite, uma, duas horas da madrugada, porque nesse cenário você tem que ser visto e quem não é visto não é lembrado.” (ENTREVISTA 1, 2025).

Já os treinos em grupos treinos são separados em teóricos e práticos. Nos teóricos, os jogadores assistem em conjunto o *video on demand (VOD)* ou *point of view (POV)*, que são gravações inteiras de outros times ou jogadores, buscando entender a tomada de decisão e aprender ao observá-los. É comum essa prática com gravações das próprias partidas, assim conseguem observar os erros cometidos que passam despercebidos no dia a dia. Há também o momento que sentam para discutir jogadas em grupo, onde estudam os mapas no jogo que precisam de melhoria e traçam estratégias, principalmente quando vão enfrentar algum time que já assistiram uma *VOD* ou *POV*.

No treino prático, os *pro players* colocam o teórico em prática em partidas personalizadas, treinando a sincronia entre os profissionais. As organizações também participam das *scrims*, para testarem em alto nível as jogadas ensaiadas

---

<sup>10</sup> São softwares comerciais criados especificamente para treino de jogos FPS

Fora de sua rotina profissional, cada jogador possui sua rotina individual que não envolva os jogos eletrônicos, investindo seu tempo livre em atividades recreativas, cursos de graduação, atividades físicas, interações sociais, entre outros. Mas para alguns jogadores, a rotina pré estabelecida pela organização não é suficiente e buscam aperfeiçoar cada vez mais, até mesmo nos dias de descanso. Whesley "Leko" Holler<sup>11</sup>, jogador de outro jogo competitivo da Riot Games, revela a recorrência de encontro dos jogadores para discutir estratégias em no tempo livre: “*Nem assim a gente desliga do jogo, às vezes um pergunta se o outro tá dormindo, puxa uma cadeira e começa a discutir estratégia até às 4h da manhã*” Whesley "Leko" Holler (PERSICHETO, 2013). O entrevistado 1 também reforça esse aspecto:

“[...]porque querendo não, tudo é relacionado ao jogo, sabe? Eu acho essa parte legal, sabe? De estar com a galera e nosso lazer querendo ou não é falar de jogo, mano. Você respira aquilo, sabe ... Eu acho que você pode fazer tal *bang*<sup>12</sup>, sei lá, tal *smoke*<sup>13</sup>, que vai ser muito melhor, mano. Aí começa o papo, começa a juntar todo mundo na mesa e começa a conversar igual maluco.” (ENTREVISTA 1 ,2025).

Outro conflito presente nessa profissão é a dificuldade da transição do passatempo para trabalho, já que agora o jogo se torna uma tarefa obrigatória no dia a dia, deixando de ser uma atividade de lazer nos fins de semana.

“E aí o que complica é que, assim, tipo, quando você trabalha como profissional de um jogo, é muito [palavra inadequada] quando a maioria dos seus amigos, o hobby deles é também jogar, e aí, por exemplo, você sai de um dia que você jogou quatro *scrims* e aí as pessoas querem jogar outro jogo e beleza, você também quer jogar, só que você tá tão exausta de ficar horas e horas no computador que é a última coisa que você quer ver é um jogo na tua cara”. (ENTREVISTA 2, 2025)

Em períodos pré campeonatos, os jogadores intensificam os treinos de análise de *VOD* e *POV* de times adversários, buscando planejar ações reativas às estratégias dos outros

---

<sup>11</sup> Os jogadores são citados nas matérias e artigos com seu primeiro, seguido do seu nome utilizado em jogo com aspas e finalizando com seu segundo nome ou sobrenome

<sup>12</sup> Termo para se referir a habilidade que cega o inimigo dentro do jogo

<sup>13</sup> Termo para se referir a habilidade de fumaça dentro do jogo

jogadores. Quando chegam mais perto das disputas, intensificam o contato com os psicólogos e preparadores físicos e, caso necessário, adotam rotinas que preparem o jogador a um outro fuso horário ou temperatura quando vão disputar internacionalmente, como relatado por Marcelo, jogador da Havan Liberty: *”A gente ficou acordando como se a gente tivesse aqui na Alemanha, e isso nos ajudou, porque quando a gente chegou aqui, não teve aquele baque de horário”*. Marcelo “pleets” Leite (DEOLINDO, 2021)

Nos períodos pós campeonatos, os times aproveitam da baixa demanda para descansarem e se prepararem para os próximos campeonatos, já que há um pequeno recesso entre os eventos. Caso alguma organização deseje fazer alguma alteração no elenco, utilizam desse tempo para os testes e treinos com o novo integrante.

Essa troca de jogadores é mais frequente no fim de ano, mas acontece a substituição prematura caso o profissional desempenhe abaixo do esperado em mais de uma partida ou por problemas de convivência no time, como relatado pelo entrevistado 1 sobre a substituição de um dos companheiros de equipe: *“qualquer substituição que rolar em qualquer time ou é convivência ou desempenho. No caso dele, foram os dois, aí a gente teve que procurar outro duelista na época e foi bem fácil de achar. Tem muito mais jogadores querendo vagas”*. (ENTREVISTA 1, 2025) reforça a importância do entrosamento entre os membros da equipe:

“Então, tipo, aí você vai lá, faz o teste com a pessoa, se o cara for bom em comunicação e o desempenho dele for muito bom e você conhece a pessoa, porque no cenário competitivo é tipo é um cenário bem pequeno entre jogadores. Se você já conhecer ele, aí é mais fácil trabalhar, sabe? E o cara que substituiu o meu ex-teammate<sup>14</sup> foi um cara que foi por recomendação do coach, que já trabalhou com ele e tal e sabia que esse cara era bom. E ele encaixava com o perfil do time e realmente encaixou”. (ENTREVISTA 1, 2025).

Pinnacle (2023) ressalta que, para que todos envolvidos na profissão, desde jogadores até o dono da empresa, fiquem satisfeitos com o resultado, é de suma importância a sintonia e coordenação entre os jogadores e os profissionais da retaguarda.

---

<sup>14</sup> Termo para se referir a um ex colega de equipe

### 6.3.Saúde física e psíquica

Devido a frequente cobrança por resultados, seja ela partindo da organização ou do próprio profissional, alguns jogadores deixam de lado o cuidado pessoal, afetando diretamente o seu desempenho. A longa exposição às telas dos monitores resseca os olhos dos jogadores, intensificado pelos momentos em que o profissional fixa seu olhar em algum ponto da tela na espera do jogador inimigo aparecer em sua tela, como relatado pela segunda entrevistada: *“Fadiga ocular eu já tive, inclusive eu uso colírio pra quando meu olho tá muito seco. Normalmente meu olho seca, né?”* (ENTREVISTA 2, 2025).

Os jogadores que não possuem uma rotina de treinos físicos enfrentam dores relacionados a longos períodos sentados e ao movimento repetitivo do mouse e teclado, com dores nos ombros, braços e dedos.

“Eu tive tendinite no braço direito e dor no ombro do braço direito e dor na lombar. Porque como a gente fica muito tempo sentado, a gente não tem rotina tipo, de exercício físico, né? Aí na época lá da organização, os donos eram fisioterapeutas, então tipo, ele passou a nossa rotina assim e pediu pra gente começar a se exercitar, fazer atividade física, aí eu fui pra academia.” (ENTREVISTA 1, 2025).

Outro fator diretamente ligado ao desempenho nos jogos é o psicológico, que atrapalham na jogabilidade e tomada de decisão, ainda mais quando se trata dos campeonatos curtos, onde perder um único confronto já deixa o time perto de se desclassificar, ou em campeonatos internacionais, onde há premiações maiores e times e jogadores mais experientes e qualificados. Em uma entrevista, quando o jogador Bryan é questionado se o time enfrentou alguma afobação ou ansiedade durante as partidas do campeonato regional do início de 2025, ele relata:

“Ah sim, isso é bem normal de acontecer, ainda mais em time novo, primeiro campeonato do ano, campeonato de *tiro curto*, isso daí é bem comum de acontecer, você fica meio com aquele pensamento, tipo, será que a gente vai conseguir fechar o jogo agora, será que não vai?... Ainda mais em um campeonato tão rápido, dois joguinhos você pode estar fora”. Bryan "pANcada" Luna (LOUD VALORANT, 2025)

Os jogadores são frequentemente alvo de críticas nas redes sociais quando performam abaixo do esperado, principalmente integrantes de times que possuem histórico de vitórias, que ainda pode ser agravado caso o jogador esteja ocupando a posição de um ex-jogador que performava bem. São nesses momentos de maior vulnerabilidade que o trabalho dos psicólogos e treinadores entra em ação, constantemente revendo os pontos de maior fraqueza do time e dos jogadores, traçando estratégias para corrigi-las a tempo do próximo campeonato. O *coach* Jordan “stkJ” Nunes, revela uma estratégia para se preservar dessa pressão vinda das redes sociais:

“Evitem redes sociais, por mais que tipo, a gente tá bem no campeonato, daqui a pouco vai vir uns caras falando que a gente é uma [palavra inadequada] e etc, etc, etc. A gente sabe que a gente tá num processo de evolução do [palavra inadequada]<sup>15</sup>, o time que perdeu a dois meses atrás no campeonato do Tixinha é um time totalmente diferente de hoje...” Jordan “stkJ” Nunes (LOUD *VALORANT*, 2025).

O grande foco dos times após a derrota é manter a saúde mental do jogador, auxiliando no entendimento da perda. Evita-se ao máximo de guardar algum rancor ou sentimento ruim com ele mesmo ou com os outros companheiros. Os treinos retornam à rotina somente após essa pausa, para os treinos recomeçarem sem o clima pesado da derrota.

## 7. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

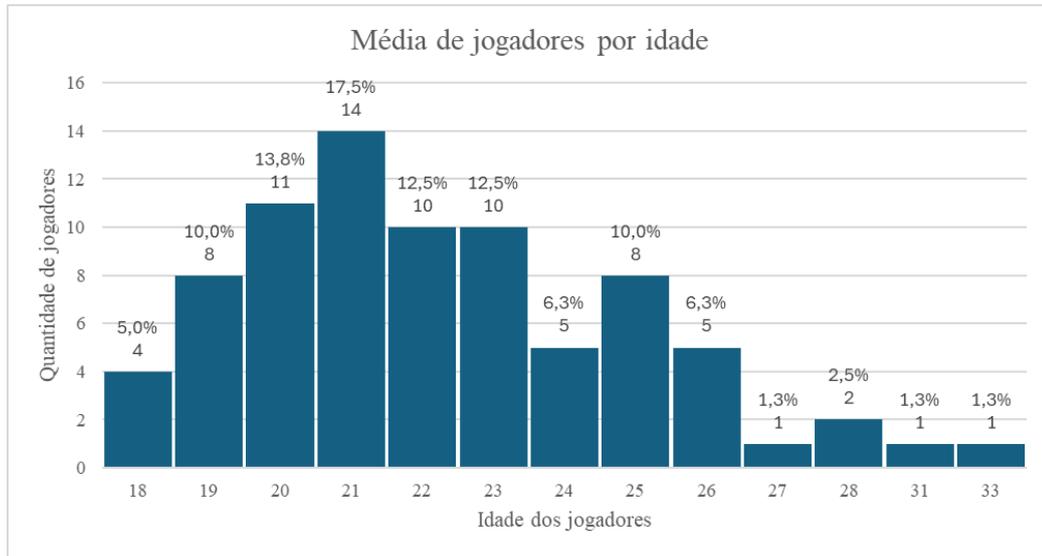
Algumas modalidades dos jogos competitivos possuem idade mínima para participarem dos campeonatos oficiais. No caso do *VALORANT*, o campeonato nacional permite jogadores a partir de 16 anos e, no mundial, 18 anos. Já campeonatos terceirizados (realizados por empresas e organizações), a idade pode variar.

Ao analisar a faixa etária dos jogadores escalados para disputar o *VALORANT* CHAMPIONS TOUR em 2023, frequentemente chamado de VCT, observa-se que a faixa etária dos jogadores é baixa: 46,3% dos jogadores tem até 21 anos de idade e somente 2,6% dos jogadores tem idade superior a 30 (LIQUIPEDIA, 2025), como pode ser visto no gráfico abaixo.

---

<sup>15</sup> Os termos pejorativos foram mantidos para manter a autenticidade do discurso.

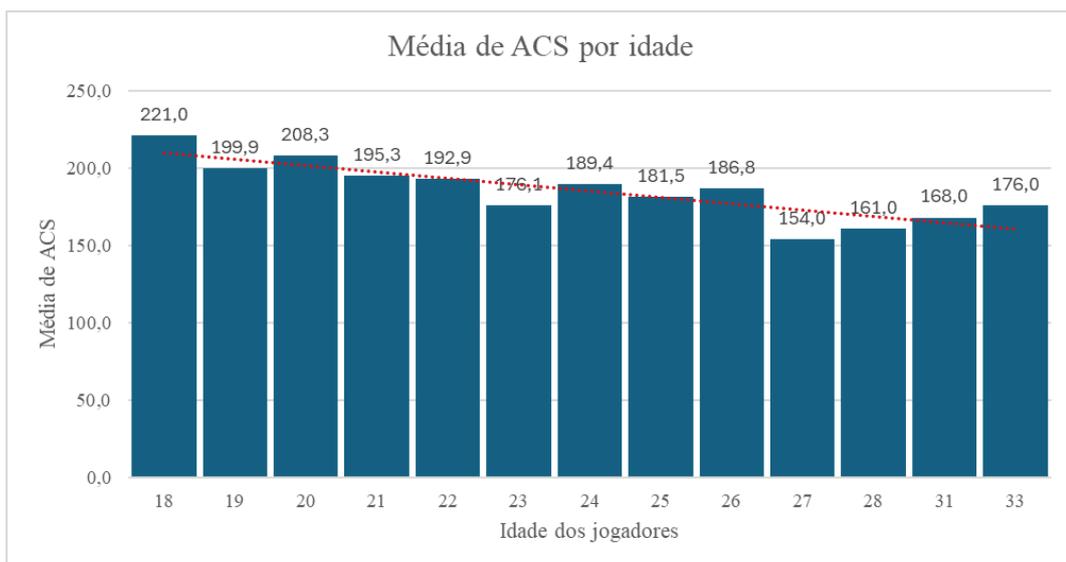
**Gráfico 1 - Média de jogadores por idade.**



**Fonte:** Autoria própria baseado em VLR.GG (2024).

A baixa faixa etária se deve ao fato de o jogo exigir do profissional um bom reflexo e tempo de resposta, característica presente no grupo de jogadores mais novos. Em contrapartida, ao mesmo tempo exige conhecimento e noção de jogo, o que está ligado ao tempo de experiência. Observa-se que há uma queda no desempenho por idade quando se compara o ACS. A pontuação média possui uma tendência de queda quanto maior a idade, como pode ser visto no gráfico abaixo.

**Gráfico 2 - Média de jogadores por idade.**



**Fonte:** Autoria própria baseado em VLR.GG (2024).

Com essa preocupação dos jogadores em alcançar o auge da sua carreira enquanto jovens, observa-se um movimento de foco total, adotando intensas rotinas de treinos e colocando em segundo plano a mitigação de possíveis danos físicos e psicológicos, que podem ser irreversíveis.

Cada time e organização possui uma rotina distinta, que é influenciada pelos calendários de competições definidos pela empresa, ocasionando alguns momentos de alta demanda e, outros, de baixa. Além disso, observa-se que os jogadores adotam posturas inadequadas, por estarem focados demais na partida, como pode ser visto nas figuras abaixo.

**Figura 9** - Jogador “tex” em uma transmissão de campeonato oficial.



**Fonte:** Transmissão oficial *VALORANT CHAMPIONS TOUR* (2024).

**Figura 10** - Jogador “Shyy” em uma transmissão de campeonato oficial.



**Fonte:** Transmissão oficial *VALORANT CHAMPIONS TOUR* (2025).

Outro fator importante a ser destacado é a pressão psicológica que os jovens adultos são expostos nos campeonatos, que é intensificada pelo valor monetário das premiações. Frequentemente, os profissionais são criticados ou punidos a cada pequeno erro cometido ao

vivo, se tornando alvo de ridicularização da torcida e dos adversários, durante e após as partidas (MULTIVERSO MAIS, 2020).

Com a adoção do sistema de franquias, que garante vagas nas principais competições para organizações em troca de uma quantia em dinheiro para a empresa do jogo, acaba se assegurando a participação dos jogadores contratados pelos times com maior poder monetário. Por outro lado, isso frustra o investimento de qualquer organização ou empresário que esteja fora desse circuito, diminuindo a quantidade de times e, conseqüentemente, a quantidade de oportunidades na área.

E os jogadores, por pressão, acabam investindo cada vez mais horas em frente ao computador, buscando aperfeiçoar a jogabilidade a fim de não ficar estagnado e ser substituído pelas novas promessas que surgem frequentemente no cenário. Aos jogadores de fora do sistema, resta provar aos demais sua capacidade, ganhando reconhecimento dentro do cenário, o que exige um investimento alto nos treinos e em sua imagem.

Após a coleta de informações com os entrevistados, podemos observar pontos com grande similaridade entre as rotinas e organizações, ao mesmo tempo que se diferem, principalmente quando comparamos times franquizados com times fora das franquias.

Sobre a dinâmica de contratação e substituição, ambos os entrevistados já tiveram parceiros de equipe substituídos. Na equipe do entrevistado 1, o motivo foi desempenho e performance e na equipe do entrevistado 2, algumas substituições foram realizadas no começo do projeto, enquanto estavam na seleção das jogadoras fixas. Segundo a entrevistada 2, os motivos sempre foram pessoais, seja pela adaptação à rotina incerta, contratação em outra organização, mudança de país ou outras oportunidades de emprego fora da área. Essa alta rotatividade acabou culminando no fim do projeto quando duas integrantes do time migraram de organização, o que desestimulou as integrantes do time continuarem.

A baixa disponibilidade de vagas e o elevado número de jogadores que buscam oportunidade de ingressar no mercado promissor dos *e-sports* geram conseqüências: alta rotatividade nas equipes e encerramento de contratos antes do prazo. Essa alta rotatividade acaba exercendo uma pressão sobre os jogadores quanto à sua performance<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Nos jogadores de fora e dentro da franquia. O jogador de fora busca a vaga de quem está dentro, ao mesmo tempo que o jogador franquizado tenta ao máximo se manter em alto nível para não ser substituído

Grande parte desses jogadores que levam o *VALORANT* como uma distração, já passa boa parte da rotina em contato com o jogo, o que, a primeiro momento, pode não ser um problema perceptível. Mas a promessa de um ótimo retorno financeiro e o fácil acesso e consumo do jogo prende o *cyber* atleta em frente à tela por longos períodos, sem a certeza do acompanhamento profissional nesse período de informalidade.

A questão é que o jogo recebe diversas atualizações, mudando o *meta*<sup>17</sup> do jogo (alteram a estratégia, mapa ou agente, que frequentemente está desbalanceado), o que gera um retrabalho nas organizações. Para os jogadores se adaptarem às mudanças, exige-se um investimento constante e excessivo de prática e estudo do jogo.

O nível de prioridade dado a profissionalização nos *e-sports* pode variar para cada jogador. O primeiro entrevistado possui o apoio familiar nas despesas e moradia, o que facilita no foco para sua profissionalização, tendo em vista que outras formas de renda ocupariam o seu dia e, conseqüentemente, comprometeria o foco em seu objetivo final. A segunda entrevistada compartilha o seu foco com outras áreas de sua vida. Além da rotina de treinos e competições com o time, ela dedica o seu tempo a faculdade e a criação de conteúdo, o que considera como obrigações no seu dia a dia e não pretende as ignorar para focar nas competições.

As longas rotinas de treino que os jogadores, com dedicação exclusiva, se submetem resultam nos problemas de saúde. A diferença de efeitos maléficos à saúde dos jogadores de dedicação exclusiva e os que não têm exclusividade pode ser observado entre os dois entrevistados. Mesmo que ambos sejam fisicamente ativos, o primeiro entrevistado possui ligação direta da sua rotina com as dores enfrentadas na região da lombar, ombro e pulso. Esse adoecimento físico é proveniente da rotina intensa de treinos, que chega a ultrapassar 12 horas diárias, além do constante pensamento no jogo em suas horas vagas.

Ambas as organizações dos entrevistados possuem somente o psicólogo para acompanhar os jogadores em sua rotina, mesmo que seja comprovado de outros profissionais na equipe de apoio. A prática de exercícios físicos também é tida como uma forma de amenizar o adoecimento, como evidenciado no relato do entrevistado, que sofria de constantes dores na parte superior do corpo, mas que pararam após o fortalecimento do corpo nas regiões de maior demanda para a profissão. Nem sempre as equipes possuem um profissional especializado neste

---

<sup>17</sup> Termo para se referir a algum item ou estratégia no jogo que está melhor em relação aos demais.

tipo de esporte. O entrevistado 1 ressalta que somente após pedidos dos jogadores que a organização contratou um profissional da área.

Sobre a pressão de resultados, a cobrança da organização por um retorno financeiro é evidente, incentivado pela bonificação em cima da premiação recebida dos campeonatos. Em relação a cobrança excessiva da torcida, não foi identificada nos entrevistados. Isso pode estar relacionado com o nível de profissionalização deles, somente um participa do circuito principal, mas não se encontra nas organizações de maior torcida. Mesmo que tenham uma pequena comunidade que acompanhem seus trabalhos, não foram alvo de perseguição.

Quando abordado a perspectiva de carreira, ambos os entrevistados possuem um segundo plano caso tudo não saia como planejado, seja esse futuro dentro do *e-sports* ou outra, até totalmente fora do nicho. O entrevistado 1 até planeja continuar tentando até os 27 anos, pois tem consciência da idade média dos jogadores. Já a segunda entrevistada está ativamente na comunidade, mesmo em outras especialidades, pois pretende estar ligada nessa modalidade, mesmo que não seja uma jogadora.

Nos campeonatos oficiais da empresa no *tier 1*, temos três times presentes como franquizados, a Loud, MIBR e Furia. A 2GAME é uma organização que venceu o campeonato Ascencion, garantindo uma vaga para jogar o VCT Américas, no mesmo patamar que as demais organizações. Porém, uma das barreiras enfrentados foi a idade do jogador Rodrigo “spikeziN” Bifulo, que não completou a maioria a tempo da disputa. O time perdeu os dois primeiros confrontos e foi um dos primeiros a se despedir da disputa. É difícil definir o motivo do desempenho abaixo do esperado, mas pode ser atrelado à substituição do jogador, tendo em vista que possuía um bom desempenho nas partidas.

Já nos campeonatos no *tier 2* do Brasil, o faturamento é expressivamente menor, o que desanima os times a investirem na modalidade, apostando em outros jogos competitivos no mercado que possuem uma maior rentabilidade. Mesmo com o aumento de 12 para 14 vagas para esses campeonatos no ano de 2025, o problema de baixa adesão deve permanecer.

Um dos métodos para entrar no circuito da segunda divisão no Brasil é o *premier*, campeonato embutido dentro do próprio jogo para selecionar times completamente amadores. Essa é uma boa opção, mas quando é ofertado somente uma vaga para a segunda categoria nacional, desmotiva os jogadores. Além de não possuírem estrutura e apoio financeiro de

organizações, boa parte divide a rotina com uma fonte de renda principal, já que durante a fase de disputas do campeonato, não possui retorno.

## 8. CONCLUSÃO

Com as diversas informações disponibilizada na internet e a partir das entrevistas, foi possível identificar as principais atividades que moldam a rotina dos jogadores, seja em equipe ou individualmente. Apesar de cada time ter a liberdade de escolher a estrutura dos treinos, todos os times estudados apresentaram a mesma estrutura de treinos, exceto as organizações que possuem profissionais na área da saúde física, como preparadores físicos e fisioterapeutas.

É evidente a precarização do trabalho nesse ramo, tendo em vista que a grande há uma grande informalidade acerca da profissão. A falta de legislação regularizando a profissão enfraquece o movimento estruturado no território nacional. Os contratos formulados são baseados em adaptações da lei Pelé e em cláusulas específicas para cada contrato. Há tentativas de regularização, mas com projetos de leis incompletos e passam a impressão de pouco entendimento do real ecossistema dos jogos eletrônicos.

A dependência mútua da legislação e o desenvolvimento dos *e-sports* no território nacional é um ciclo vicioso. Ou seja, para que um dos dois pontos se desenvolva rapidamente, depende do desenvolvimento do outro. Com essa carência por leis, diversos problemas são direcionados à saúde do jogador.

Dos dois entrevistados, somente o primeiro possui um problema de saúde relacionado à rotina intensa de treinos. Porém, entre os dois, o entrevistado 1 adota uma rotina mais intensa de treinos com uma carga horária muito maior por dia, chegando a dias com mais de 12 horas de treinos no dia. Mas relatou uma melhora na saúde física após adotar uma rotina de treinos na academia.

A importância do treinamento físico e psicológico do jogador demonstrou ser crucial para o seu desempenho final, mas essa preocupação passa despercebida pelos jogadores e organizações, principalmente a saúde física. Falta a parceria direta dos times com empresas relacionadas, como academias e centros de saúde, com o objetivo de prevenir e mitigar os danos aos jogadores, e não apenas corrigir após se agravarem.

É necessário um acompanhamento de profissionais especializados que buscam mitigar os danos físicos e mentais, como psicólogos e fisioterapeutas, e também profissionais que

ajudam no dia a dia dos jogadores, como preparadores físicos e nutricionistas. Outro ponto a ser definido é uma remuneração mínima fixa, já que há um extremo desequilíbrio nos salários dos jogadores, principalmente os atletas do circuito principal comparado aos do circuito nacional.

E já que a profissão possui um teto na faixa etária, definida pelas próprias limitações do ser humano, uma alternativa para os jogadores não terem que migrar de nicho profissional, as organizações poderiam ter um plano de carreira mais definido, já que há diversas vagas no ramo. É comum jogadores mais antigos do cenário virarem coaches, managers, criadores de conteúdo, apresentadores ou até preencherem cargos administrativos nos times quando envelhecem demais para manter a competitividade no alto nível.

Ao compararmos calendário de disputas e campeonatos do ano de 2024 com o de 2025, vemos grandes melhorias. O ano de 2024 foi repleto de lacunas sem disputas e pouco incentivo da empresa para as organizações entrarem na disputa. Vemos um foco cada vez maior na elaboração e estruturação dos campeonatos de segunda divisão e do campeonato inclusivo, sem deixar o campeonato misto principal de lado.

Isso demonstra que a distribuidora do jogo reconheceu a necessidade de estruturar a base de seus campeonatos de entrada, já que eles vão garantir o grande volume de jogadores entrando na disputa, prolongando a vida útil do jogo. Mas precisam revisar alguns pontos incongruentes nas regras, como a proibição de menores no circuito principal, embora permitam jogadores com menos de 18 competirem no campeonato *Ascension*, que é a base de acesso aos times para o campeonato principal.

O modelo de campeonatos adotado pela Riot Games, de franquias, pode ser benéfico em regiões que possuem um poder monetário maior ou um maior incentivo para as empresas entrarem no ramo. Porém, as regiões em que a ideia de *e-sports* é menos difundida, como observado no Brasil, acaba diminuindo a chance de organizações menores se destacarem e, consequentemente, desestimulam o investimento de times menores, já que há somente uma vaga por região. Vale ressaltar que o Brasil divide as vagas com os países da América do Norte, América Central e da América do Sul.

O propósito principal do trabalho foi fomentar a discussão sobre os jogos eletrônicos, principalmente nos âmbitos acadêmico e nacional. A pesquisa possui uma limitação na coleta de dados, por mais que as entrevistas evidenciem um entendimento mais completo e único de

cada entrevistado, alcançar mais realidades dessa relação jogador e organização enriquece mais a discussão.

Mas mesmo com essa barreira, foi possível identificar diversas precariedades envolvidas, como a falta de um incentivo na sua regularização perante a legislação brasileira, a perigosa relação entre desempenho e o treino intensivo e as decisões da empresa acerca do circuito de campeonatos. Infelizmente a auto cobrança é originária da cobrança por resultados. Mesmo que a empresa não obrigue o jogador a treinar mais em seu tempo livre, o jogador é coagido com receio da substituição ou do constrangimento por desempenhar abaixo do esperado.

## REFERENCIAS

NEWZOO. Newzoo's Global Games Market Report 2024. **Newzoo**, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>. Acesso em: 15 jan. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. Painel gratuito PGB 2024. **Pesquisa Game Brasil**, 2024. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>. Acesso em: 5 out. 2024.

OLIVEIRA, Danilo. Qual foi o primeiro jogo FPS lançado? **Olhar Digital**, 2024. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/05/23/games-e-consoles/qual-foi-o-primeiro-jogo-fps-lancado/>. Acesso em: 20 set. 2024.

ABREU, Victor de. Counter-Strike: cinco curiosidades do competitivo do jogo nos anos 2000. **Techtudo**, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/06/counter-strike-cinco-curiosidades-do-competitivo-do-jogo-nos-anos-2000-e-sports.ghtml>. Acesso em: 10 fev. 2025.

MACENA, Wagner Gonçalves; HERMANO, Lays Oliveira; COSTA, Tainah Cardoso. Alterações fisiológicas decorrentes do envelhecimento. **Revista Mosaicum**, v. 15, n. 27, p. 223-238, 2018.

PALANICHAMY, Thamilselvan et al. Influence of *E-sports* on stress: A systematic review. **Industrial Psychiatry Journal**, v. 29, n. 2, p. 191-199, 2020.

PACETE, L. G. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos *e-sports*? **Forbes**. 10 jan. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbestech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>. Acesso em: 27 fev. 2024.

ZWIBEL, Hallie et al. An osteopathic physician's approach to the E-sports athlete. **Journal of Osteopathic Medicine**, v. 119, n. 11, p. 756-762, 2019.

PERSICHETO, Renata. Campeões de League of Legends: CNB, rotina de treinos e dificuldades. **Tecnoblog**, 2013. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>. Acesso em: 12 fev. 2024.

PACETE, Luiz Gustavo. Quem são e o que fazem os profissionais dos games e e-sports do Brasil. **Forbes**, 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/04/quem-sao-e-o-que-fazem-os-profissionais-dos-games-e-e-sports-do-brasil/>. Acesso em: 8 jan. 2025.

KANAN, Lilia Aparecida; ARRUDA, Marina Patrício de. A organização do trabalho na era digital. **Estudos de psicologia (Campinas)**, v. 30, p. 583-591, 2013.

VALORANT ZONE. Loud mostra detalhes da rotina dos jogadores, 2023. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/loud-mostra-detalhes-da-rotina-dos-jogadores/>. Acesso em: 25 set. 2024.

SÁ, Bruna de. Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil. **Jusbrasil**, 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807>. Acesso em: 3 fev. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 25 mar. 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9615consol.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm). Acesso em: 10 fev. 2025.

BIANCHINI, Roberto H. F. Organize sua Equipe E-Sport (Contratos no E-Sport). **Jusbrasil**, 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/organize-sua-equipe-e-sport-contratos-no-e-sport/1656362747>. Acesso em: 20 jan. 2025.

BIANCHINI, Roberto H. F. Conheça os direitos dos Pro-players - Contrato de Trabalho no E-Sport. **Jusbrasil**, 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/conheca-os-direitos-dos-pro-players-contrato-de-trabalho-no-e-sport/1657612955>. Acesso em: 5 dez. 2024.

OLIVEIRA, Gabriel. *Valorant*: salário de US\$ 50 mil e mais das finanças das franquias. **ge.globo.com**, São Paulo, 28 jun. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sports/valorant/noticia/2022/06/28/valorant-salario-de-us-50-mil-e-mais-das-financas-das-franquias.ghtml>. Acesso em: 15 fev. 2024.

BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei do Senado n. 383, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 10 fev. 2025.

Transmissão oficial VALORANT//Brasil, 2024. YouTube, data da publicação. Disponível em: <https://www.youtube.com/valorante-sportsbr>. Acesso em: 10 out. 2024.

*VALORANT E-sports* BR. **O caminho até Berlim: Havan Liberty // VALORANT Masters** Berlin. YouTube, 2021. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vh6RB-rfxGI&ab\\_channel=VALORANTE-sportsBR](https://www.youtube.com/watch?v=vh6RB-rfxGI&ab_channel=VALORANTE-sportsBR). Acesso em: 30 jan. 2025.

LOUD *VALORANT*. **O ano não acabou**. YouTube, 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S7P1sDDKeLA>. Acesso em: 5 fev. 2025.

DEOLINDO, Breno. *Valorant Masters: Havan Liberty quer fazer seu jogo contra estrangeiros*. **ge.globo.com**, São Paulo, 10 set. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sports/valorant/noticia/valorant-masters-havan-liberty-quer-fazer-seu-jogo-contra-estrangeiros.ghtml>. Acesso em: 12 nov. 2024.

BARROS, Leticia Maria Lima. **Da diversão à profissão: análise jurídica das relações de trabalho dos profissionais de E-sport no Brasil**. 2021.

VLR.GG. Página inicial. Disponível em: <https://www.vlr.gg/>. Acesso em: 20 out. 2024.

LIQUIPEDIA. *VALORANT*. 2023. Disponível em: [https://liquipedia.net/valorant/Main\\_Page](https://liquipedia.net/valorant/Main_Page). Acesso em: 1 mar. 2025.

SHEPPARD, Amy L.; WOLFFSOHN, James S. Digital eye strain: prevalence, measurement and amelioration. **BMJ Open Ophthalmology**, v. 3, n. 1, p. e000146, 2018. Disponível em: <https://bmjophth.bmj.com/content/3/1/e000146>. Acesso em: 27 ago. 2024.

MARTINS, Daniel Pereira; RIBEIRO NETO, Leandro Lucas; ZANCHIN, Raul Arantes. **Indústria de jogos eletrônicos e sua relevância**. 2024.

MULTIVERSO MAIS. **Entrevista: Psicólogo da INTZ, Cláudio, fala sobre a importância da psicologia dentro dos e-sports**. 2023. Disponível em: <https://multiversomais.com/diversos/entrevista-psicologo-da-intz-claudio-fala-sobre-a-importancia-da-psicologia-dentro-dos-e-sports>. Acesso em: 23 out. 2024.

ASSUNÇÃO, Ada A.; LIMA, Francisco de Paula Antunes. A contribuição da ergonomia para a identificação, redução e eliminação da nocividade do trabalho. **Patologia do trabalho**, v. 2, p. 1767-1789, 2003.

CLOT, Yves et al. Entrevista: Yves Clot. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 9, n. 2, p. 99-100, 2006.

CLOT, Yves. A psicologia do trabalho na França e a perspectiva da clínica da atividade. **Fractal: Revista de Psicologia**, v. 22, p. 207-234, 2010.

GUÉRIN, François et al. **Compreender o trabalho para transformá-lo: a prática da ergonomia**. Tradução de Cláudia Rocha. São Paulo: Blucher, 2001. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/home/dashboard>. Acesso em: 15 set. 2024.

ANTUNES, Ricardo. **Uberização, trabalho digital e indústria 4.0**. São Paulo: Boitempo, 2020.

PINNACLE. *Roles in VALORANT: A guide to agent roles and team composition*. 2023. Disponível em: <https://www.pinnacle.com/pt/e-sports-hub/betting-articles/valorant/roles-in-valorant/gx9jvdedjeh2ygl>. Tradução automática. Acesso em: 5 out. 2024.

**VALORANT CHAMPIONS TOUR AMERICAS. KRU vs. MIBR - VCT Americas Kickoff**. YouTube, 6 fev. 2025. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=zUDXwRi\\_RvU&ab\\_channel=VALORANTChampionsTourAmericas](https://www.youtube.com/watch?v=zUDXwRi_RvU&ab_channel=VALORANTChampionsTourAmericas). Acesso em: 15 fev. 2025.

**VALORANT CHAMPIONS TOUR. LEV vs. TH - VALORANT Champions Seoul - Lower Bracket Final**. YouTube, 24 ago. 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=tj3tfTcrWTI&ab\\_channel=VALORANTChampionsTour](https://www.youtube.com/watch?v=tj3tfTcrWTI&ab_channel=VALORANTChampionsTour). Acesso em: 2 fev. 2025.

**ENTREVISTA 1**. Entrevista concedida a Yamasaki. Plataforma online, 19 fev. 2025.

**ENTREVISTA 2**. Entrevista concedida a Yamasaki. Plataforma online, 21 fev. 2025.

DOT E-SPORTS. *What is ACS in VALORANT and how is it calculated?* Dot E-sports, 2023. Disponível em: <https://dote-sports.com/valorant/news/what-is-ac-s-in-valorant-and-how-is-it-calculated>. Tradução automática. Acesso em: 18 nov. 2024.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

## **ANEXO A – Roteiro de entrevista semiestruturada**

### **Perfil do Entrevistado**

- Qual o seu nome (opcional) e idade?
  - Você joga profissionalmente ou como amador?
  - Há quanto tempo você joga VALORANT competitivamente?
  - Se profissional, para qual equipe você joga atualmente? Em qual equipe já jogou?
- 

### **Organização do Trabalho e Rotina de Treinos**

- Como é a sua vida como atleta do *e-sport*?
  - Me conte sobre a sua rotina?
  - Ela é sempre assim? Me conta quando as coisas não funcionam de forma normal?
  - Fale um pouco dos momentos/situações desafiadoras?
  - Como é o descanso e lazer na sua rotina?
  - Como é o trabalho na sua equipe?
  - Quantas horas por dia você treina individualmente e com a equipe?
- 

### **Saúde Física e Mental**

- Você já teve problemas de saúde física, como alguma dor, (ex.: dor nas costas, tendinite, fadiga ocular) que você relacionou ao treino intenso? Se sim, quais?
  - Fale um pouco sobre a pressão nas competições?
  - Você teve/tem algum adoecimento mental diagnosticado?
  - Como é seu sono? Seu descanso?
  - A equipe oferece suporte psicológico ou acompanhamento médico?
- 

### **Fatores Psicossociais e Pressão Externa**

- Como é a relação do atleta com a torcida? Quando vai bem? E quando vai mal?
- Você já vivenciou episódios com *haters* nas redes sociais? Se sim, você poderia falar sobre o caso?

- Como é a relação com os treinadores e analistas?
  - Como é a articulação entre vida pessoal e sua carreira como jogador?
- 

### **Condições de Trabalho e Perspectivas de Carreira**

- Você tem um contrato formal com sua equipe? Há benefícios como plano de saúde ou férias?
- Como são as substituições na equipe? Você já foi substituído? Se sim, fale um pouco sobre isso?
- Como você vê sua carreira no *e-sports* a longo prazo? Pretende continuar jogando ou migrar para outra área?