

**OS ASPECTOS RELACIONADOS AO PROCESSO DE DECIDIR SOBRE A  
CARREIRA DE JOGADORES DE ESPORTES ELETRÔNICOS<sup>1</sup>**  
**THE ASPECTS RELATED TO THE PROCESS OF DECIDING ON THE CAREER  
OF ELECTRONIC SPORTS PLAYERS**

**Hugo Isaac Alves Romero<sup>2</sup>**

**Anderson da Silveira<sup>3</sup>**

**Resumo:** Esta pesquisa fez parte do trabalho de conclusão do curso de graduação em Psicologia e teve como objetivo caracterizar os aspectos envolvidos no processo de decidir sobre a carreira na percepção de jogadores profissionais de esportes eletrônicos (*esports*). O entretenimento proporcionado pelos jogos eletrônicos a partir do final do século XX instigou competições organizadas entre jogadores, o que deu origem ao mercado de *esports*. A pesquisa foi caracterizada com objetivo exploratório-descritivo, delineamento de levantamento, corte transversal e natureza quantitativa. A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário on-line com perguntas abertas e fechadas em uma amostra de jogadores de diferentes estados brasileiros. Foi realizada uma análise quantitativa das respostas ao questionário com procedimentos de estatística descritiva e análise textual. Os resultados indicaram uma relação entre o nível de escolaridade e o tipo de vínculo de trabalho alcançado pelos jogadores, onde evidencia-se representações diferentes entre os grupos em relação à carreira e à tomada de decisão. Também identificou-se que os participantes indicaram mais as características pessoais que influenciam positivamente do que as que influenciam negativamente. Além disso, constatou-se uma forte influência de jogadores famosos e pais sobre as decisões de carreira.

**Palavras-chave:** decisão, carreira, *esports*.

**Abstract:** This research was part of the conclusion work of the undergraduate course in Psychology and aimed to characterize the aspects involved in the process of deciding on the career in the perception of professional electronic sports players (*esports*). The entertainment provided by electronic games from the end of the 20th century instigated organized competitions between players, which gave rise to the *esports* market. The research was characterized with an exploratory-descriptive objective, survey design, cross-section and quantitative nature. Data collection was carried out through an online questionnaire with open and closed questions in a sample of players from different Brazilian states. A quantitative analysis of the responses to the questionnaire was performed with descriptive statistics and textual analysis procedures. The results indicated a relationship between the level of education and the type of employment relationship reached by the players, where different representations between groups in relation to career and decision making are evident. It was

<sup>1</sup> Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Graduação em Psicologia da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL. 2020.

<sup>2</sup> Acadêmico do curso de Psicologia da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL. E-mail: hugo.romero@unisul.br.

<sup>3</sup> Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Professor Titular na Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL.

also found that the participants indicated more the personal characteristics that influence positively than those that influence negatively. In addition, there was a strong influence of famous players and parents on career decisions.

**Keywords:** decision, career, esports.

## 1 INTRODUÇÃO

Ampliar o conhecimento sobre o processo de tomar decisões de carreira de profissionais de *esports* possibilita compreender mais acerca das consequências de uma decisão, podendo contribuir com a maior capacidade de desenvolvimento profissional. Independente do grau de complexidade ou importância da decisão, o desenvolvimento da carreira ocorre na mesma medida em que o profissional toma decisões de carreira (GÓMEZ, 2006). Com isso, profissionais em diferentes níveis de desenvolvimento profissional podem alcançar um maior nível de desenvolvimento profissional a partir do conhecimento sobre o processo de tomar decisões de carreira, em especial os mais jovens que estão iniciando sua carreira profissional.

Os jogos eletrônicos tornaram-se um dos principais meios de entretenimento a partir do final do século XX, fazendo alguns títulos de jogos se popularizarem pelo estilo competitivo, que impulsionou um movimento de profissionalização e consolidou esse segmento de mercado como esporte eletrônico (*esports*). Dentro do escopo do mercado de jogos digitais, os *esports* fazem parte de um segmento restrito de atuação. Apesar da existência de um cenário competitivo amador, os estudos de mercado feitos pelo Newzoo (2019) consideram que os *esports* são delimitados pela profissionalização, fazendo com que as competições amadoras não sejam relevantes para a análise do mercado de *esports*. Além disso, o estudo considera o mercado de *streaming*, constituído pela monetização de transmissões de vídeo ao vivo relacionado aos jogos digitais, como uma indústria por si própria, apesar de existir uma sobreposição com o público de *esports*.

Globalmente, os *esports* tomaram grandes proporções tanto economicamente quanto no tamanho do público, podendo evidenciar a consolidação de um novo mercado de trabalho. A partir de dados rastreados de eventos e pesquisas de consumidor utilizados no estudo da Newzoo (2019) a audiência estimada foi de 454 milhões de pessoas, onde 253 milhões são consideradas espectadores ocasionais, quem assiste conteúdo sobre *esports* menos de uma vez por mês, e 201 milhões entusiastas, quem assiste conteúdo mais de uma vez por mês. O Brasil ocupa a terceira posição no mercado mundial em relação ao público de entusiastas com 7,6

milhões de pessoas, considerando a audiência total de 18,3 milhões de pessoas (NEWZOO, 2018). As projeções do estudo para o crescimento da receita global dos *esports* em 2019 estavam em 26,7%, alcançando o marco de \$1,1 bilhões de dólares. De acordo com o estudo da Newzoo (2018), as receitas dos *esports* na América Latina somavam \$31 milhões de dólares.

As projeções do mercado de *esports* são promissoras, entretanto aparentam não estar bem distribuídas na indústria de jogos brasileira. No que se refere às organizações de apoio ao desenvolvimento e serviços em jogos digitais, a maior parte fica localizada nos estados de São Paulo (28,2%), Rio Grande do Sul (15,3%) e Rio de Janeiro (11,8%) (SAKUDA et al., 2018). Não é possível comparar diretamente os indicadores de faturamento ou localização do mercado geral de jogos digitais com o mercado de *esports* devido às diferenças de organização e funcionamento, mas pode servir como um indicativo reforçado pelas características da economia brasileira de concentração em grandes cidades e predominância de baixos faturamentos.

Apesar de ser um mercado fundamentalmente globalizado e majoritariamente constituído por jovens, os *esports* apresentam aspectos que podem fragilizar o seu desenvolvimento. De acordo com o Relatório da ONU (2019) sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, o grupo composto pela América Latina e a região do Caribe apresenta 22% de jovens que não estão envolvidos em atividades de estudo, emprego ou treinamento. Tendo em vista o indicativo de pouco preparo dos jovens para o mundo do trabalho, torna-se importante estudar o desenvolvimento dos *esports* em perspectiva dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em especial o Objetivo 8 que trata sobre o crescimento econômico e o trabalho decente para todos (ONU, 2019), como forma de prevenir possíveis implicações negativas para a vida profissional. Além disso, destaca-se a possibilidade de os *esports* tornarem-se ambiente de estudo e de carreira para esses jovens, uma vez que 53% do público entusiasta é jovem (NEWZOO, 2018), indo ao encontro dos ODS propostos pela ONU (2019).

Tão importante quanto conhecer os comportamentos individuais dos profissionais, contextualizar esses comportamentos em relação às variáveis situacionais também favorece o processo de decidir sobre a carreira. Para que esse processo seja efetivado, é necessário que o indivíduo avalie constantemente suas características pessoais e as variáveis do contexto que está inserido (GÓMEZ, 2006). Desse modo, profissionais com maior capacidade de identificar características pessoais e variáveis do contexto podem aumentar as chances tomar decisões mais assertivas.

Compreender o processo de decidir sobre a carreira de profissionais de *esports* considerando as características pessoais e as variáveis de contexto possibilita a construção de uma melhor relação com a profissão. Segundo Gómez (2006), pessoas que atribuem o desenvolvimento de suas carreiras exclusivamente aos acontecimentos cotidianos acabam não percebendo suas responsabilidades pelo tipo de decisão a ser tomada. Desse modo, profissionais que conhecem suas características pessoais e são capazes de tirar proveito delas frente às situações podem conquistar uma melhor qualidade de vida no trabalho devido ao maior controle de certas variáveis que influenciam a tomada de decisão, além de auxiliar na redução de estigmas e superar potenciais dificuldades ao posicionarem-se de maneira mais assertiva sobre suas vontades e objetivos profissionais (BÁNYAI et al., 2019).

Apesar de a literatura psicológica internacional abordar aspectos como o desempenho nos *esports*, a produção brasileira sobre *esports* é escassa (MACEDO; FALCÃO, 2020) e o estudo sobre carreira nos *esports* ainda mais limitado. Em uma revisão sistemática da literatura de estudos empíricos relacionando psicologia e *esports* feita por Bányai e colaboradores (2019), foram encontrados 8 estudos tratando principalmente do processo de se tornar um jogador profissional (KIM; THOMAS, 2015; SEO, 2016), das características dos jogadores profissionais (HIMMELSTEIN et al., 2017; LEE; SCHOENSTEDT, 2011; WEISS; SCHIELE, 2013; MARTONČIK, 2015) e das motivações dos espectadores de *esports* (LEE; AN; LEE, 2014; HAMARI; SJÖBLOM, 2017). Com isso, torna-se importante ampliar os estudos brasileiros, sobre o processo de decidir sobre a carreira para que seja possível analisar semelhanças e diferenças com a realidade do país.

É possível identificar a relação entre a dedicação pessoal e as implicações grupais do processo de decidir sobre a carreira através de pesquisas que avaliam as características pessoais e de grupo acerca da profissionalização nos *esports*. Em uma pesquisa de campo realizada por Establés e colaboradores (2019) na Espanha, foram entrevistados 18 jovens entre 12 e 16 anos, identificando-se que poucos jovens chegam individualmente ao nível de competir em torneios e campeonatos devido às exigências para avançar na carreira. Apesar das exigências, uma pesquisa realizada por Macedo e Falcão (2020) na cidade de Belém, no estado do Pará, estudou o processo de construção de grupo de um time semi profissional, constatando que as decisões tomadas com o apoio do grupo constituem um papel substancial na manutenção das relações e no desenvolvimento profissional. Desse modo, pode-se considerar que o aspecto da profissionalização tem implicações tanto no desenvolvimento individual quanto de grupo.

O conhecimento sobre o processo decisório de outros profissionais de *esports* torna-se importante ao considerar que as decisões de carreira de jogadores profissionais não podem ser generalizadas para outras profissões. Gómez (2006) destaca que o comportamento do profissional é influenciado pelo tipo de atividade profissional que exerce, o que resulta em aprendizagens diferentes durante a carreira de cada profissão. Desse modo, a autora afirma que são necessárias mais investigações sobre o processo de decidir sobre a carreira relacionado à outras categorias profissionais, bem como sobre as implicações das decisões para o profissional e para a sociedade.

Os *esports* se tornaram um ponto de interesse econômico e social, fazendo surgir o questionamento da possibilidade de construção de uma carreira profissional. Por conta de o mercado ser emergente, tendo uma profissionalização significativa a partir da década de 2010, torna-se relevante investigar esse fenômeno. Além disso, devido a escassa produção científica brasileira que aborde como profissionais de esporte eletrônico tomam decisões de carreira, é importante perguntar quais os aspectos envolvidos no processo de decidir sobre a carreira na percepção de jogadores profissionais de esportes eletrônicos?

## 1.1 A PROFISSIONALIZAÇÃO DOS *ESPORTS*

Considerando o trabalho contemporâneo como contexto para os jogos digitais serem fonte de oportunidades profissionais, a história recente dos esportes eletrônicos demonstra o seu desenvolvimento e alicerce nos esportes tradicionais, embora ainda emergente. No Brasil, os *esports* são um fenômeno ainda mais recente, seguindo as tendências mundiais. A diferenciação entre o jogar casual e o profissional, bem como o desenvolvimento do mercado, são fatores que devem ser levados em conta para definir os *esports*. Apesar de seus potenciais, os *esports* carecem de um respaldo social, tendo fragilidades quanto sua estrutura profissional.

A história dos *esports* no Brasil tem origem nos primeiros anos do século XXI, mas apenas nos anos recentes ganhou tração. Apesar de a CNB e-Sport Club ter sido fundada em 2001, sendo o time mais antigo do Brasil, com uma equipe do jogo *Counter-Strike* (CS), foi com a chegada do *League of Legends* (LoL) no Brasil em 2013 que os *esports* tomaram novas proporções, atingindo a marca de 2,1 milhões de espectadores no Campeonato Brasileiro de LoL (CBLoL) em 2016 (LANEIRO et al., 2019). Com a fundação da Associação Brasileira de Clubes de Esports (ABCDE) em 2016, passou a ser necessário o vínculo empregatício na Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) para disputar o CBLoL, o que antes era

firmado com contratos entre jogadores e equipes (ALVES, 2017), impulsionando acordos de transmissão em TV e associações com times de futebol (LANEIRO et al., 2019).

Um dos principais motivos de os jogos digitais competitivos online serem denominados de esportes eletrônicos refere-se à proximidade com os aspectos que constituem tradicionalmente um esporte. Comparativamente, os *esports* compartilham com o esporte tradicional os aspectos do jogar, da competição, de ser organizado por regras, requisitar habilidades específicas e serem amplamente acompanhados por seguidores (JENNY et al., 2016). Com isso, pode-se considerar os *esports* uma inovação na forma de praticar e consumir atividades esportivas através de jogos digitais.

Definir o que são os *esports* é uma tarefa que pode ser guiada pela diferenciação entre o jogar casual e o profissional, devido ao fato de os jogos poderem ser consumidos com ou sem pretensão profissional. Indo além da diversão e entretenimento do jogar casual, jogadores profissionais de *esports* devem seguir regras específicas de competição e adotarem estratégias de treinamento para manter um alto desempenho, sendo uma divisão adotada por organizações que estudam o mercado de *esports* globalmente (MA et al., 2013; NEWZOO, 2019). Apesar dessa distinção, a característica de lazer sério (*serious leisure*), atividades constituídas por aspectos de diversão e trabalho, faz com que os profissionais busquem nos *esports* tanto o desenvolvimento profissional quanto o prazer proporcionado pelos jogos (SEO, 2016). Desse modo, a característica de profissionalização diferencia os *esports* de um mero jogar videogame, preservando seus benefícios de lazer.

Outro aspecto relevante para a definição dos *esports* é a organização profissional no entorno das competições. Apesar do consenso quanto à característica de competitividade, alguns autores definem os *esports* apenas no âmbito das competições profissionais (ROCHA et al., 2016), enquanto outros atribuem aos *esports* o sinônimo de *gaming* (jogar videogame), não necessariamente profissional (JENNY et al., 2016). Além disso, outros autores enfatizam a mediação tecnológica no desenvolvimento de habilidades competitivas, como o uso de computadores e softwares para aprimorar o planejamento de estratégias e a tomada de decisão em jogo (DENANI, 2014; WAGNER, 2006). Considerar apenas a mediação das tecnologias de informação e comunicação envolvidas nas competições não permite avaliar a complexidade dos aspectos que constituem os *esports* (HAMARI; SJÖBLOM, 2017), deixando de lado o desenvolvimento de um mercado de trabalho, do qual qualquer esporte depende para sustentar a realização de competições e a atuação das organizações que gerem os esportes.

O estado atual dos *esports* demonstra um progresso, mas ainda apresentando lacunas em seu fundamento. A natureza dupla de atividade online e desportiva possibilita além de competições organizadas, que exigem repasse dos resultados financeiros para as empresas criadoras dos jogos, a realização de ações via *streaming* com mais autonomia para os jogadores e times (LANEIRO et al., 2019; GARREN, 2017). Apesar de os *esports* atingirem o patamar de serem uma atividade remunerada, contratual, com mínimo de horas e expectativa de resultado, ainda apresentam reticências da raiz histórica no lazer em relação a sua aceitação enquanto atividade profissional, o que reflete no desafio de resolver situações como regulamentar a atuação de times profissionais sem prejudicar jogadores amadores que geram renda via *streaming* (LANEIRO et al., 2019; JENNY et al., 2016; HOLLIST, 2015). Desse modo, a maior profissionalização dos *esports* é uma necessidade para que sejam criadas melhores oportunidades econômicas e de trabalho.

Constata-se que a possibilidade de jogos digitais serem objeto de trabalho é fruto do desenvolvimento tecnológico e do trabalho contemporâneo. O Brasil vem sendo palco de uma expansão recente dos *esports*, que já conta com certo nível de profissionalização. Esse movimento de profissionalização dos jogos digitais competitivos se deve ao fato de apresentarem aspectos compatíveis com os encontrados nos esportes tradicionais, demonstrando potencial de se estabelecerem como uma inovação esportiva. Nota-se que definir os *esports* envolve diferenciar o jogar casual do profissional, bem como considerar o seu desenvolvimento enquanto mercado de trabalho. Ainda assim, os *esports* apresentam-se como mercado emergente quanto ao seu pleno desenvolvimento e profissionalização.

## 1.2 O PROCESSO COMPORTAMENTAL DE DECIDIR SOBRE A CARREIRA

O processo decisório pode ser estudado por diversos campos de conhecimento, fazendo com que cada campo destaque dimensões específicas da tomada de decisão. Na perspectiva comportamental, ganha destaque a complexidade das relações entre propriedades das atividades e dos ambientes ao longo do processo decisório. Nesse sentido, caracterizar o processo de decidir requer a análise dos componentes que constituem um comportamento. Conseqüentemente, é possível compreender a carreira como um processo de desenvolvimento profissional. Com isso, evidencia-se as relações entre o processo comportamental de decidir e os aspectos da carreira profissional nos *esports*.

O processo decisório é um dos objetos de estudo da Psicologia relacionado ao contexto do trabalho humano, mas que pode ser estudado a partir de outros campos do

conhecimento. Em uma interface entre Economia, Psicologia e Ciências da Computação, é possível abordar a complexidade do processo comportamental de decidir e dos fenômenos socioeconômicos decorrentes desse processo (BUCCIARELLI; CHEN; CORCHADO, 2018). Na Administração o processo decisório localiza-se como a segunda etapa de um processo de planejamento no contexto das organizações (SILVA, 2008). Com isso, nota-se que o processo decisório, em situações de natureza profissional, apresenta características de interesse para diferentes áreas.

Frente às diversas dimensões do comportamento, algumas ganham destaque no processo decisório. Devido ao comportamento do decisor definir as variações no processo relacionadas aos condicionantes próprios do decisor e os de outras pessoas envolvidas, na perspectiva comportamental, constituída pela relação entre a ação de uma pessoa e seu contexto na escolha de uma alternativa entre diversos comportamentos possíveis (SIMON, 1997), a dimensão política corresponde à interação das forças de poder em relação ao processo organizacional para a tomada de decisões (SILVA, 2008). Nesse sentido, entende-se que a intuição não é a saída para a tomada de decisão, pois “qualquer decisão tomada sem bases objetivas é uma aventura administrativa e não um processo decisório responsável [...]” (SILVA, 2008, p. 104).

Caracterizar cientificamente um processo comportamental requer compreender os componentes que constituem o comportamento. Mais do que apenas uma ação realizada por uma pessoa, o comportamento pode ser entendido pela relação entre a situação que acontece antes ou junto à atividade de um organismo, a atividade propriamente desse organismo e a consequência ou aquilo que ocorre depois da ação (BOTOMÉ, 2013). De forma mais apropriada, são os aspectos ou propriedades envolvidas nas relações entre esses três componentes que definem as características de um comportamento e o diferencia de outro comportamento, chegando-se ao conceito de comportamento operante, que modifica e é modificado pelas propriedades dessas relações (BOTOMÉ, 2013). Com isso, neste estudo a Análise do Comportamento foi empregada como marco teórico devido aos seus princípios sobre o comportamento evidenciarem as implicações que uma decisão pode ter sobre o ambiente da pessoa que decide assim como a relação inversa.

Tendo em vista a noção de comportamento, torna-se necessário adotar um método que possibilite a sua caracterização adequada. Considerando o significado do termo analisar como a identificação das partes de um sistema, uma das etapas do processo de analisar um comportamento consiste em identificar os eventos que constituem cada um dos três componentes do comportamento (BOTOMÉ, 2013). Esses eventos correspondem aos

estímulos ou classe de estímulos que antecedem uma atividade, à atividade ou classe de atividades propriamente dita e aos estímulos ou classe de estímulos que sucedem a atividade (BOTOMÉ, 2013). Nesse sentido, a análise do comportamento busca identificar as funções desses eventos na ocorrência de um determinado comportamento (BOTOMÉ, 2013). Com isso, analisar o comportamento é um processo criterioso e deve ser teoricamente fundamentado.

Assim como outros processos comportamentais, a tomada de decisão envolve analisar os componentes que constituem um comportamento. Faz parte do processo decisório identificar os comportamentos alternativos, determinar as consequências para cada um dos comportamentos e avaliar comparativamente os conjuntos de consequências (SIMON, 1997). O conhecimento das consequências é um dos principais influenciadores no processo de decisão, seguido da preferência por um conjunto de consequências pela pessoa que decide (SIMON, 1997). Desse modo, analisar o processo decisório em termos comportamentais possibilita conhecer os fatores que influenciam a tomada de decisão.

De forma similar, a carreira profissional pode ser compreendida como um processo que envolve a tomada de decisões relacionadas à vida profissional. Carreira pode ser conceituada como o desenvolvimento da vida profissional de uma pessoa ao longo do tempo, mais do que uma sequência de trabalhos, caracterizada pelo senso de direção que surge da percepção pessoal das mudanças (SHEIN, 1996; DERR, 1986). Com isso, torna-se evidente a relação entre o processo de decidir e o desenvolvimento de carreira, na medida em que decisões mais assertivas podem resultar em consequências positivas para a carreira.

As decisões de um profissional de esportes estão relacionadas ao contexto social e político-administrativo da organização que está vinculado. Quando uma pessoa decide para si, também decide para outros, fazendo com que as decisões profissionais exerçam influência na vida da pessoa que decide e na comunidade na qual a pessoa está inserida (GÓMEZ, 2006). Isso se deve ao fato de a comunidade constituir as situações antecedente e subsequente do comportamento da pessoa, criando condições para que a pessoa tome determinadas decisões ou fornecendo consequências para essas decisões. Nesse sentido, ao passo que um profissional avalia as decorrências de uma decisão para sua rede de relacionamentos pessoal, também leva em conta as implicações profissionais para seus colegas de trabalho e organização.

Complementar às implicações das decisões para a comunidade, o contexto em que os profissionais de esportes estão inseridos influencia o desenvolvimento de sua carreira. Fatores de cunho estrutural, como mudanças tecnológicas e desemprego, e de cunho organizacional,

como a valorização da formação individual ou um programa de profissionalização, são determinantes para o comportamento de cuidar do desenvolvimento da carreira (GÓMEZ, 2006). Tratando-se de um mercado emergente, as normas sociais não necessariamente encorajam as pessoas a considerarem os esports uma carreira séria (SEO, 2016). Com isso, constata-se que o desenvolvimento de carreira não depende exclusivamente da capacidade do profissional em conduzir o processo decisório.

A conciliação entre o desenvolvimento de carreira e a vida pessoal também pode ser alcançada em um processo decisório. Durante a tomada de decisão é necessário que o profissional perceba as variáveis envolvidas nas situações, identifique as suas preferências, os objetivos para aquela decisão e analise como as suas decisões de carreira são tomadas (GÓMEZ, 2006). Nesse sentido, o autoconhecimento e as características pessoais são fundamentais para o desenvolvimento de carreira por serem resultados da interação entre todos os aspectos da vida além do trabalho (SHEIN, 1978). Desse modo, profissionais de esports podem tomar decisões mais assertivas ao atentarem-se aos aspectos da vida pessoal em conjunto à vida profissional.

Decisões relacionadas ao modo de conduzir a carreira podem afetar a percepção dos aspectos que exercem influência no processo decisório. Conduzir a carreira esportiva visando apenas a performance pode fazer com que sejam negligenciados aspectos importantes para o bem-estar e o desenvolvimento da carreira (CARLESS; DOUGLAS, 2013). Consequentemente, a falta de planejamento sobre a carreira pode levar à desconsideração das preferências pessoais, aspirações, áreas de competência, objetivos e valores, devido ao menor grau de percepção sobre os aspectos que influenciam a carreira (GÓMEZ, 2006). Com isso, restringir as decisões de carreira a poucas variáveis pode trazer implicações negativas para a vida profissional e pessoal de quem decide e daqueles de sua rede de relacionamentos.

A depender do nível de desenvolvimento de carreira, certas decisões profissionais nos esports podem ser menos assertivas que outras. Apesar de em certo nível da carreira a busca por melhores resultados ser relevante, não é aconselhável direcionar jovens em estágios iniciais de carreira a focar excessivamente nos resultados e performance (SALO, 2017). Como consequência, não é raro encontrar jogadores profissionais que decidem abandonar a escola quando ao decidirem avançar a carreira nos esports (HOLLIST, 2015). Desse modo, torna-se importante considerar as responsabilidades envolvidas de quem participa da tomada de decisão de profissionais de esports muito jovens ou em início de carreira.

Como forma de ilustrar os eventos envolvidos no processo comportamental de decidir sobre a carreira de jogadores profissionais de *esports*, foi elaborada a Tabela 1 a partir da

literatura abordada neste capítulo. Cabe ressaltar que se trata de uma breve análise, sem a pretensão de propor uma explicação ou detalhamento sobre as relações entre os eventos.

Tabela 1 – Análise dos eventos que compõem o processo comportamental de decidir sobre a carreira de jogadores profissionais de esports.

Situações Antecedentes	Atividades	Situações Subsequentes
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mudanças tecnológicas;</li> <li>● Aumento ou diminuição no índice de desemprego;</li> <li>● Acesso a programa de profissionalização na organização;</li> <li>● Condições de apoio da rede de relacionamento pessoal;</li> <li>● Condições de organizações de apoio profissional;</li> <li>● Condições do repertório profissional;</li> <li>● Habilidades técnicas e sociais adquiridas;</li> <li>● Autoconhecimento;</li> <li>● Estágio da carreira profissional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudar estratégias de jogo;</li> <li>● Buscar desenvolvimento profissional;</li> <li>● Identificar as variáveis envolvidas na decisão;</li> <li>● Identificar as preferências pessoais;</li> <li>● Identificar os objetivos para a decisão;</li> <li>● Analisar como suas decisões são tomadas;</li> <li>● Avaliar as decorrências de suas decisões para si, para os outros e para a organização.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconhecimento e prestígio profissional;</li> <li>● Mudança na vida da pessoa, como mudança de cidade ou até de país, a adoção ou extinção de hábitos, entre outros;</li> <li>● Mudanças na rede de relacionamentos, como o aumento ou diminuição do interesse e apoio no trabalho com <i>esports</i>, entre outros;</li> <li>● Alternativas de trabalho caso a carreira nos <i>esports</i> não se desenvolva.</li> </ul>

Fonte: o Autor (2020).

O interesse de diferentes campos pela natureza profissional do processo decisório torna possível abordar a complexidade desse fenômeno. As perspectivas política e comportamental ganham destaque pelo nível de análise das variáveis envolvidas na tomada de decisão. Com isso, a compreensão dos componentes que constituem um comportamento evidencia o papel do contexto em que decisões são tomadas. Por consequência, o desenvolvimento profissional implica em considerar a influência de diferentes variáveis nas decisões de carreira em conjunto com as características da pessoa que decide. Desse modo, esta pesquisa teve o objetivo de caracterizar os aspectos envolvidos no processo de decidir sobre a carreira a partir da percepção de jogadores profissional de esportes eletrônicos, bem como identificar os aspectos relacionados às características pessoais, o grau de desenvolvimento da carreira e os aspectos relacionados às classes de estímulos antecedentes ao processo de decidir sobre a carreira de jogadores de esportes eletrônicos.

## 2 MÉTODO

Esta pesquisa teve objetivo exploratório-descritiva com delineamento de levantamento, corte transversal e natureza quantitativa. Com isso, foram incluídos na amostra jogadores profissionais e amadores de *esports*, vinculados ou não a uma organização ou time. Além disso, fizeram parte da amostra jogadores de qualquer modalidade de jogo na condição de jogadores independentes ou contratados. Foram excluídos da amostra pessoas com menos de 18 anos de idade.

A amostra foi composta por 12 participantes, todos sendo do gênero masculino, com uma mediana de idade de 18,5 anos, desvio padrão de 2,45 anos e uma máxima de idade de 26 anos. Quanto à escolaridade, metade dos participantes possui graduação incompleta, 4 possuem ensino médio completo, um possui ensino médio incompleto e um possui ensino fundamental completo. Houve uma concentração de participantes do estado de São Paulo (5), enquanto que para os estados de Amazonas, Bahia, Espírito Santo, Minas Gerais, Piauí, Rio de Janeiro e Santa Catarina houve apenas um respondente.

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário on-line criado no software Formulários Google, com 4 perguntas abertas e 23 fechadas. Inicialmente, os participantes tiveram que assinalar que eram maiores de 18 anos, ler o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e marcar a opção que indicasse se aceitariam ou não participar da pesquisa. Caso aceitassem participar, poderiam prosseguir e informar os dados demográficos de idade, sexo, formação acadêmica, estado, tempo de atuação e vínculo de trabalho. Em seguida, responderam perguntas formuladas de acordo com os objetivos específicos da pesquisa, bem como com a análise de variáveis sobre o processo de decidir sobre a carreira de jogadores profissionais de *esports*. A divulgação foi realizada em páginas de redes sociais relacionadas aos esportes eletrônicos, bem como através da rede de contatos da equipe de pesquisa, onde foi explicado os objetivos da pesquisa, os seus aspectos éticos e compartilhado o link de preenchimento do questionário.

Quanto aos procedimentos de organização dos dados, as respostas coletadas através do questionário foram armazenadas no software Planilhas Google no formato de tabela gerado por padrão, sendo considerado o banco de dados original. Foram identificados dois participantes com menos de 18 anos, sendo removidos do banco de dados.

Para os dados das perguntas fechadas foi realizada a padronização do tempo de atuação profissional para uma escala em anos, além da contagem absoluta de características pessoais contidas em duas perguntas sobre a influência dessas características nas decisões de carreiras, onde os participantes puderam assinalar mais de uma característica. Com isso, foi utilizado o software Jamovi para designar as variáveis nominais e ordinais das colunas do

banco de dados, conforme o nível de mensuração da pergunta em questão, e aplicar os procedimentos de estatística descritiva.

A tabela de perguntas abertas foi organizado inserindo-se uma coluna de índice dos participantes nomeada “id”, indicando que cada linha da tabela corresponde às respostas de um único participante. Uma vez que os participantes evocaram três palavras relacionadas às palavras-estímulo “carreira” e “decisão”, cada resposta foi separada em colunas nomeadas de “evocacao”, sendo intercaladas por colunas indicando o número, de 1 a 3, correspondente à ordem das evocações, nomeadas de “ordem”. Em seguida, a tabela principal foi dividido em duas tabelas para as evocações referentes à palavra-estímulo “carreira” e para as referentes à “decisão”. Além disso, foram incluídas nessas tabelas as colunas de idade, escolaridade e tipo de vínculo profissional contendo os dados dos respectivos participantes.

Ainda em relação às evocações, as justificativas referentes à primeira palavra evocada pelos participantes para as palavras-estímulo foram separadas das tabelas de evocações. Desse modo, foram construídos dois *corpus* de texto, um para cada pergunta. As *corpora* foram construídas inserindo uma linha de identificação para cada resposta contendo, primeiramente, quatro asteriscos (\*) seguidos de um espaço em branco e uma combinação de um asterisco e o nome das variáveis, sendo essas variáveis a identificação do participante, o sexo, a escolaridade, o tipo de vínculo profissional e a primeira palavra evocada. Desse modo, foram realizadas a análise de similitude e prototípica por meio do software IRAMUTEQ.

A relação entre palavras é possível de ser identificada através da análise de similitude, que analisa a coocorrência entre tais palavras e fornece uma visualização da estrutura de uma tabela ou *corpus* de texto (JUSTO; CAMARGO, 2014). A análise prototípica consiste em classificar palavras em quatro zonas de acordo com a frequência e ordem das palavras (WACHELKE; WOLTER, 2011). As zonas investigadas nesta pesquisa foram a zona do núcleo central, caracterizada por palavras com alta frequência e baixa ordem (evocadas primeiro), e a primeira periferia, caracterizada por palavras com alta frequência e alta ordem (evocadas por último) (WACHELKE; WOLTER, 2011).

Os princípios éticos que nortearam esta pesquisa seguiram as orientações da Comissão de Ética em Pesquisa da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, estando de acordo com a Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que versa sobre os cuidados éticos em relação às pesquisas efetuadas no âmbito das Ciências Humanas, tendo sido aprovado sob o protocolo CAAE nº 36001520.5.0000.5369.

### 3 RESULTADOS

Cabe destacar inicialmente a baixa adesão dos jogadores em responder ao questionário, resultando em um número de participantes insuficiente para caracterizar uma pesquisa de levantamento quantitativo. Apesar disso, foi possível descrever os resultados em perspectiva aos três objetivos específicos da pesquisa, onde esperava-se encontrar uma relação entre o grau de desenvolvimento da carreira, as características pessoais e os antecedentes ao processo de decidir sobre a carreira dos jogadores.

A partir da análise realizada no software Jamovi quanto ao tipo de vínculo de trabalho, identificou-se dois grupos majoritários de jogadores. Aqueles que se identificaram como sendo contratados por um time ou organização sem vínculo empregatício, sem Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS), somaram 6 participantes. O grupo de jogadores independentes e que trabalham como autônomo sem Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ) foi composto por 5 participantes. Por fim, apenas 1 jogador indicou que trabalha em um time ou organização com vínculo empregatício.

Outro aspecto importante para caracterizar o grau de desenvolvimento de carreira é o tempo de atuação profissional. A mediana de anos de atuação dos participantes foi de 1 ano, com desvio padrão de 1,57 e um máximo de 6 anos. Além disso, a mediana de times de *esports* que os jogadores trabalharam foi de 2 times, com desvio padrão de 1,40 e máximo de 6 times. A Tabela 2 ilustra a quantidade de competições que os jogadores disputaram ao longo da carreira.

Tabela 2 – Estatísticas das quantidades de competições ao longo da carreira.

Estatísticas	Torneios	Circuitos	Copas	Campeonatos
Mínimo	1	0	0	0
Mediana	5	0,5	0	8
Máximo	40	15	50	50
Desvio padrão	10,6	4,22	14,4	14,4

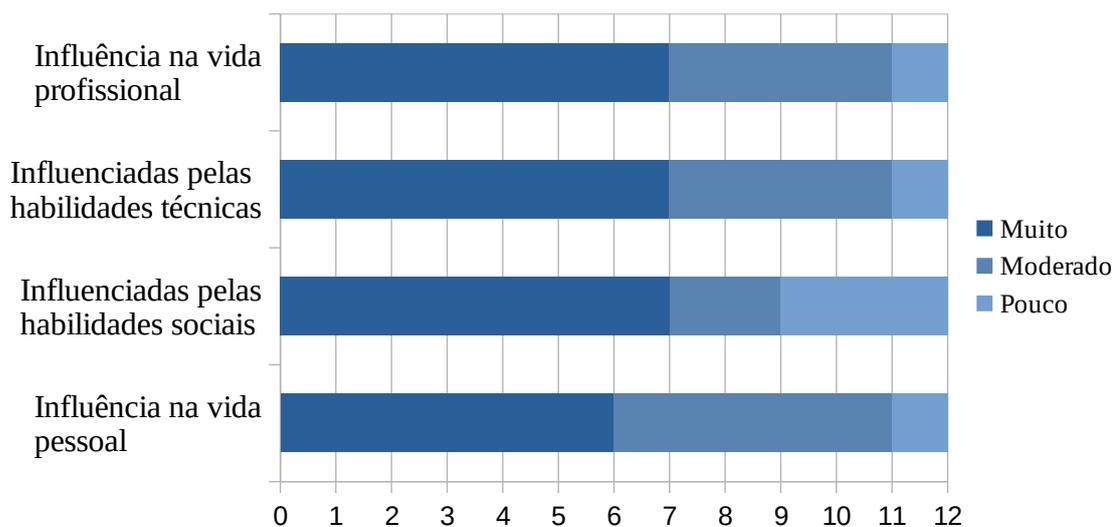
Fonte: o Autor (2020).

Também foi possível obter indícios do desenvolvimento profissional a partir da percepção dos jogadores sobre os estágios de suas carreiras. Em relação ao início da carreira, 9 jogadores consideraram que seu ritmo de crescimento foi lento, 2 consideraram que o ritmo foi constante e apenas 1 considera que teve um início de carreira acelerado. Quanto ao momento

atual, 10 jogadores consideram que sua carreira está em crescimento, 1 jogador considera que está estável e 1 que a carreira está em queda.

Tratando da percepção dos jogadores sobre a influência das decisões de carreira, identificou-se uma concentração de respostas “muito” nas perguntas sobre a influência das decisões na vida pessoal e profissional e sobre a influência das habilidades técnicas e sociais nas decisões. O Gráfico 1 representa a distribuição das respostas em cada pergunta.

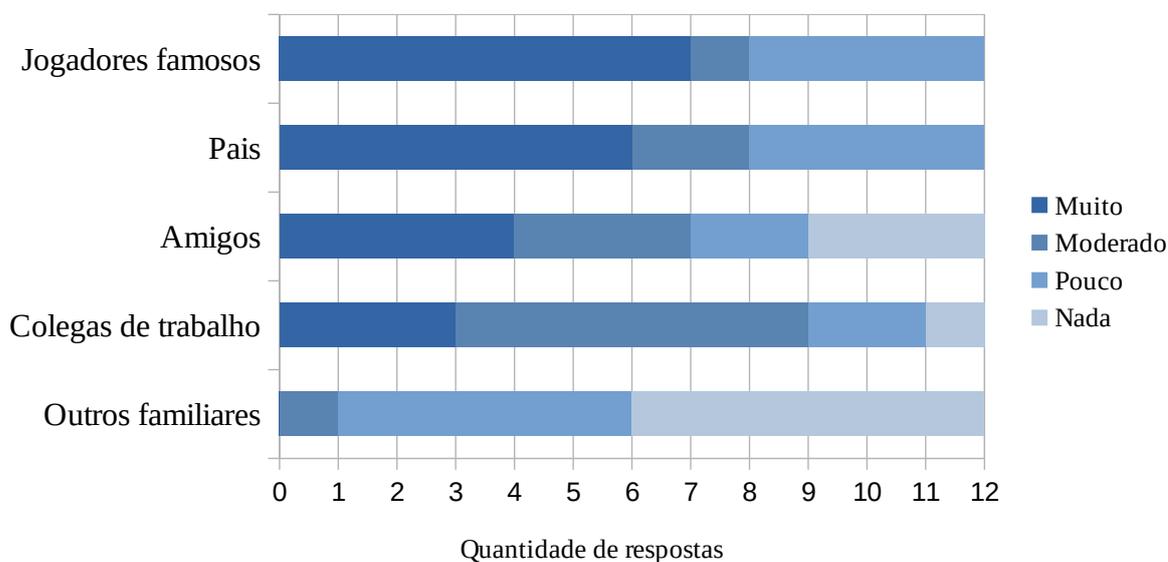
**Gráfico 1 - Influência das Decisões nos Aspectos da Vida**



Fonte: o Autor (2020).

Quanto à intensidade da influência da rede de relacionamentos sobre as decisões de carreira, foi elaborado o Gráfico 2 com a contagem de respostas sobre o nível de influência de acordo com a rede de relacionamento.

**Gráfico 2 - Nível de Influência por Rede de Relacionamento**



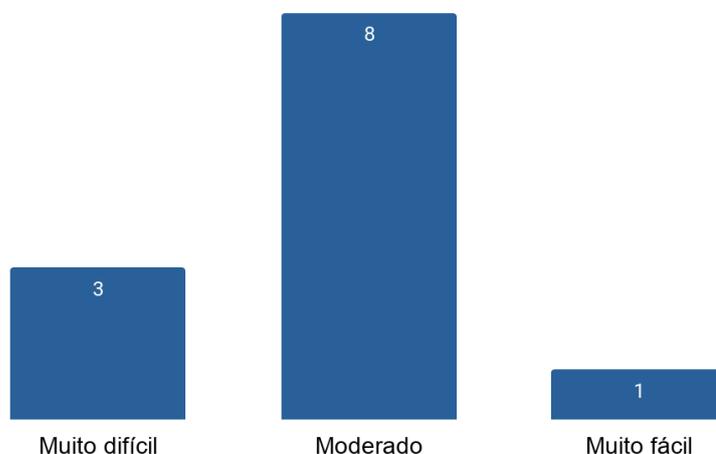
Fonte: o Autor (2020).

Um outro aspecto relacionado à influência da rede relacionamentos perguntado foi a frequência em que os participantes percebem essa influência. Quanto aos familiares, 8 jogadores indicaram que foram influenciados muitas vezes ao longo da carreira, 3 indicaram algumas vezes e 1 indicou poucas vezes. Além disso, em relação aos colegas de trabalho, 8 participantes consideram que eles influenciaram algumas vezes ao longo da carreira, 3 participantes indicaram muitas vezes e 1 indicou poucas vezes.

Em relação à importância dos objetivos de longo prazo, constatou-se uma quase unanimidade nas respostas. Ao avaliarem a afirmação “estabelecer objetivos de longo prazo ajuda a tomar melhores decisões de carreira”, 11 jogadores concordaram totalmente com essa ideia e apenas 1 jogador concordou parcialmente.

Ao analisar os dados sobre os recursos importantes para uma decisão de carreira identificou-se que 6 jogadores indicaram o treinamento em habilidades técnicas como o recurso mais importante para tomar uma decisão de carreira. Outros 3 participantes indicaram o dinheiro como principal recurso para tomar uma decisão. As habilidades interpessoais foram indicadas por 1 participante, enquanto manter o foco e ser paciente foi indicado por 1 participante. Além disso, 1 jogador indicou o tempo de trabalho em complemento ao dinheiro e aos equipamentos. Ao responderem a pergunta seguinte sobre o nível de acesso ao recurso indicado, 8 jogadores consideram que têm um acesso moderado, 3 indicaram que o acesso é muito difícil e 1 que é muito fácil.

**Gráfico 3 - Nível de Acesso aos Recursos Importantes para as Decisões de Carreira**



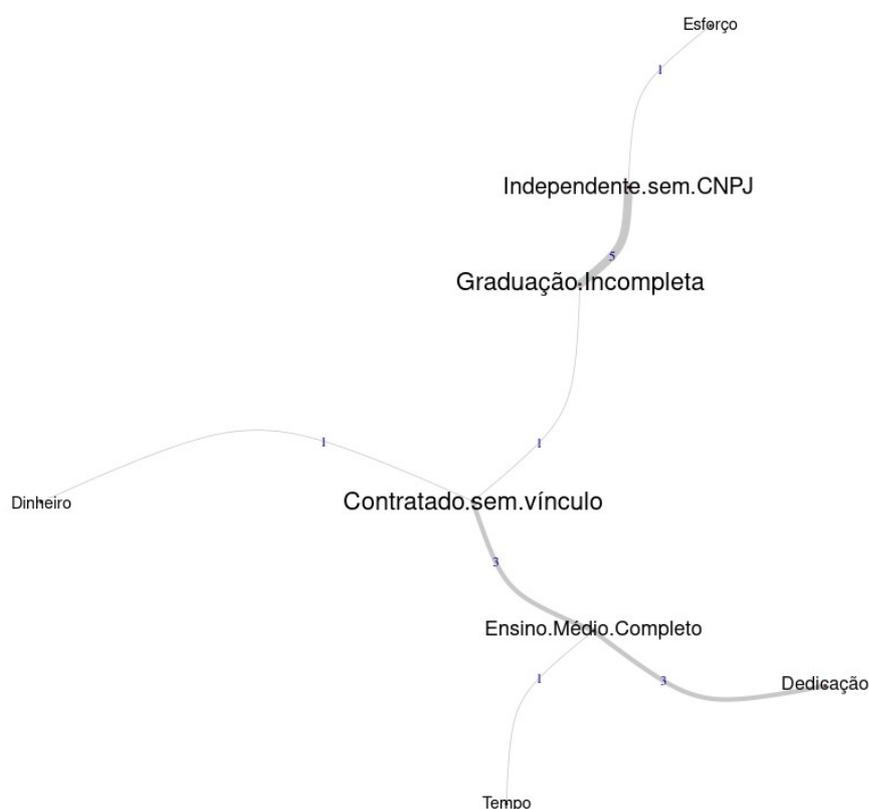
Complementar ao recurso mais importante para as decisões de carreira foi perguntado o tipo de conhecimento mais importante para tomar uma decisão. Constatou-se que 7 participantes indicaram o conhecimento técnico sobre o jogo. Além disso, 2 indicaram o conhecimento sobre as estratégias de outros times. Outros 2 jogadores indicaram o conhecimento sobre o mercado de *esports*. Por fim, 1 jogador considera que o conhecimento sobre como administrar a carreira é o conhecimento mais importante para tomar uma decisão de carreira.

Com relação às características pessoais que influenciam nas decisões, as características indicadas pelos participantes foram “determinado”, “atencioso”, “comunicativo”, “planejador” e “objetivo” como aquelas que influenciam positivamente nas decisões de carreira, com uma frequência de pelo menos 9 participantes. As principais características consideradas que influenciam negativamente foram “ansioso”, “impulsivo” e “nervoso”, com uma frequência de pelo menos 7 participantes. No total, os jogadores indicaram 9 características positivas, com uma frequência total de 55, enquanto indicaram 5 características negativas, com uma frequência total de 30.

Quanto às evocações de palavras relacionadas à carreira e à decisão, aplicando-se a análise de similitude com uma frequência mínima de 2 palavras identificou-se dois agrupamentos. Um dos agrupamentos foi composto pelas respostas dos jogadores com Ensino Médio Completo e na condição de contratados por um time ou organização sem vínculo empregatício (sem Carteira de Trabalho e Previdência Social - CTPS), com uma coocorrência de 3 pessoas. Esse grupo evocou principalmente as palavras “dedicação” (3 coocorrências),

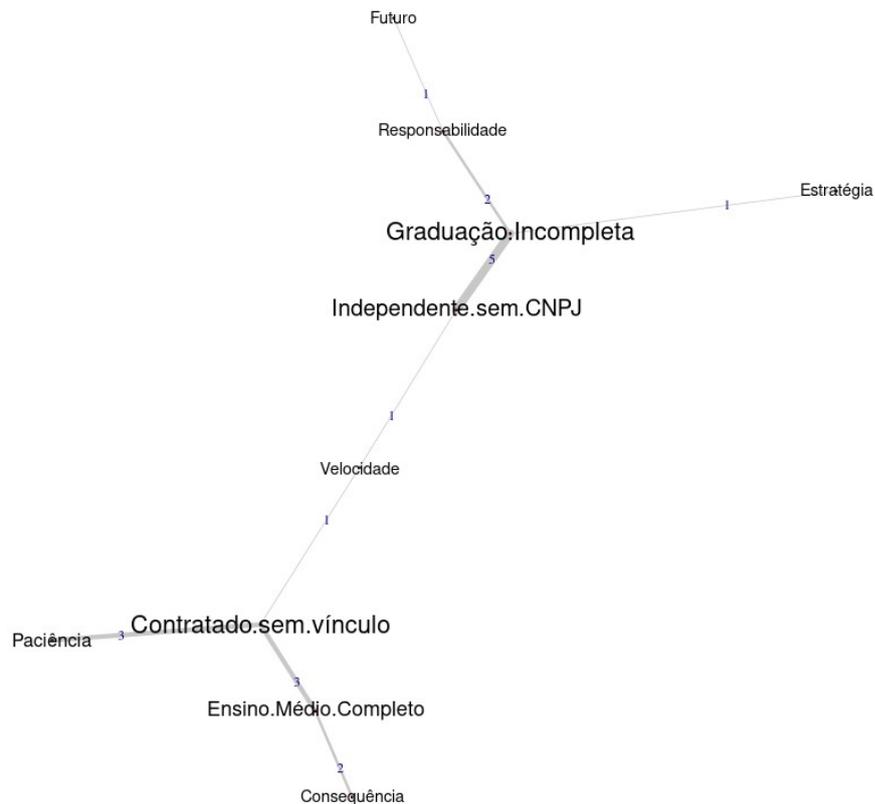
“tempo” (1 coocorrência) e “dinheiro” (1 coocorrência) ao se referir à palavra-estímulo “carreira”, enquanto evocou “paciência” (3 coocorrências) e “consequência” (2 coocorrências) para “decisão”. O outro agrupamento foi constituído por jogadores com Graduação Incompleta e na condição de independentes sem Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ), com uma coocorrência de 5 pessoas. Esse grupo evocou as palavras “esforço” (1 coocorrência) ao se referir à palavra-estímulo “carreira”, enquanto evocou “responsabilidade” (2 coocorrências), “estratégia” (1 coocorrência) e “futuro” (1 coocorrência) ao se referir à “decisão”. As figuras 1 e 2 representam as estruturas resultantes.

Figura 1 – Análise de similitude da palavra-estímulo “carreira”.



Fonte: o Autor (2020).

Figura 2 - Análise de similitude da palavra-estímulo “decisão”.



Fonte: o Autor (2020).

Ainda em relação às evocações, foi realizada uma análise prototípica seguindo a divisão das palavras-estímulo carreira e decisão. Foi aplicado o tratamento de lematização (redução das evocações ao radical). A frequência mínima considerada para inclusão das palavras foi de 2. Houve 24 evocações no total, 12 de cada palavra-estímulo. Os pontos de corte para “carreira” foram de 2,25 para frequência e 1,67 para ordem. A única palavra que ficou posicionada na zona do núcleo central, com uma frequência acima do ponto de corte e uma ordem abaixo do ponto de corte, foi “dedicação”. Além disso, a palavra “tempo” ficou posicionada na primeira periferia. Quanto à palavra-estímulo “decisão”, os pontos de corte para frequência e ordem foram de 2,17 e 1,77, respectivamente. A zona do núcleo central foi composta pela palavra “paciência”, enquanto a primeira periferia foi composta por “estratégia”, “futuro” e “velocidade”. As figuras 3 e 4 demonstram a estrutura das palavras.

Figura 3 – Análise prototípica da palavra-estímulo “carreira”.

< 1,67 Ordens >= 1,67

	<b>Zona do núcleo central</b>	<b>Primeira periferia</b>
Frequências $\geq 2,25$	Dedicação-3-1.3	Tempo-2-2.5

Fonte: o Autor (2020).

Figura 4 – Análise prototípica da palavra-estímulo “decisão”.

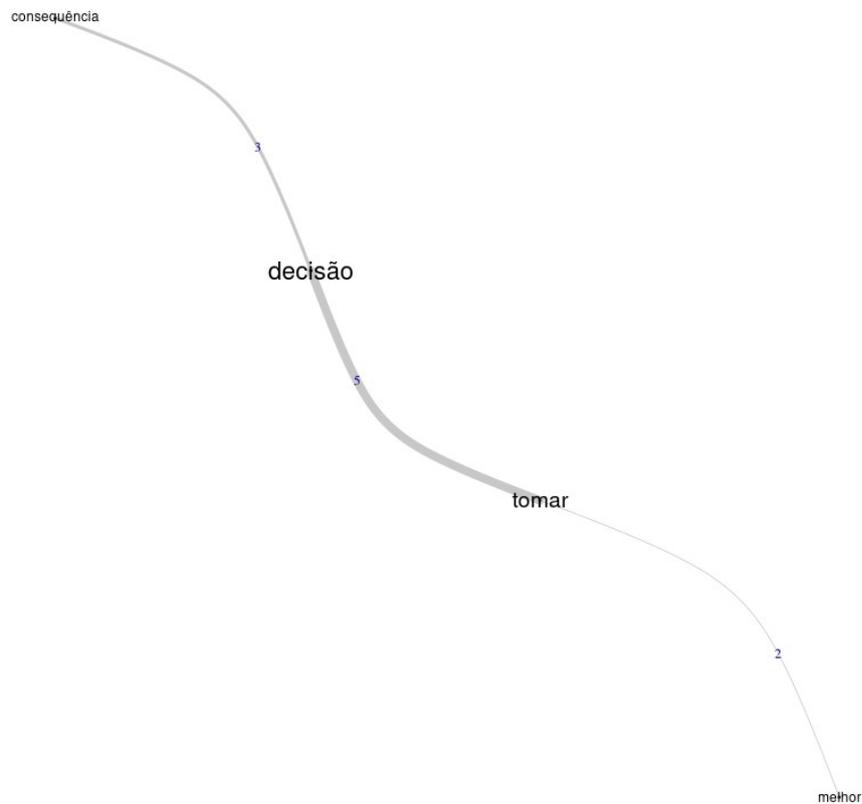
< 1,77 Ordens  $\geq 1,77$

	<b>Zona do núcleo central</b>	<b>Primeira periferia</b>
Frequências $\geq 2,17$	Paciência-3-1.3	Estratégia-2-2 Futuro-2-2 Velocidade-2-2-3

Fonte: o Autor (2020).

Por fim, aplicou-se uma análise de similitude nas justificativas que os jogadores apresentaram à primeira das palavras evocadas em relação às palavras-estímulo. Não foi possível realizar a análise para a palavra-estímulo “carreira”, visto que o IRAMUTEQ identificou apenas a palavra “carreira” como forma ativa a partir da frequência mínima de 2. Quanto à palavra “decisão”, identificou-se um agrupamento composto pelas palavras “decisão”, “tomar”, “melhor” e “consequência”. A Figura 5 demonstra o resultado encontrado.

Figura 5 – Análise de similitude das justificativas para a palavra-estímulo “decisão”.



Fonte: o Autor (2020).

A partir das análises foi possível identificar dois grupos de jogadores que compartilhavam entre si a escolaridade e o vínculo de trabalho. Constatou-se que a carreira dos jogadores era relativamente recente, refletindo na quantidade de competições participadas. Além disso, grande parte dos jogadores considera que o início de carreira foi lento, mas estava em crescimento. De modo geral, os jogadores consideram que as habilidades técnicas e sociais influenciam muito nas decisões de carreira, destacando-se a importância das habilidades técnicas como principal recurso para tomada de decisão. Identificou-se também que a vida pessoal e profissional são consideradas como muito influenciadas pelas decisões de carreira. Nesse sentido, atribuíram aos jogadores famosos e aos pais o maior nível de influência em suas redes de relacionamentos. Com relação às características pessoais, constatou-se que os participantes se beneficiam de modo geral da determinação e da comunicação, refletindo nas palavras similares evocadas. Por outro lado, são prejudicados pela ansiedade e impulsividade, conforme indicaram na pergunta sobre a influência das características pessoais nas decisões.

## 4 DISCUSSÃO

Em decorrência da baixa adesão do público, que em parte pode ser atribuída ao momento de isolamento social devido à pandemia de COVID-19, a pesquisa alcançou menos participantes do que o estipulado. Entretanto, pôde-se obter indicativos do desenvolvimento da carreira, das características pessoais e dos antecedentes às decisões. Desse modo, as discussões foram direcionadas à aproximações com a teoria, não tendo o intuito de esgotar os assuntos ou estabelecer generalizações para a população de jogadores de *esports*.

De forma esperada, a mudança em um dos critérios de inclusão da amostra repercutiu em algum nível nos resultados da pesquisa. Devido à dificuldade em encontrar jogadores profissionais, considerou-se necessário incluir na amostra jogadores do cenário amador. Com essa inclusão, constatou-se que o tempo de atuação encontrado foi relativamente baixo ao considerar que o cenário de *esports* brasileiro tem história desde 2001 e teve um salto de desenvolvido profissional nos primeiros anos da década de 2010 (LANEIRO et al., 2019).

Um dos aspectos de caracterização do público demonstrou uma tendência encontrada na literatura. Apesar de a pesquisa ter sido divulgada em diferentes canais na internet e ter sido respondida por jogadores de 7 estados brasileiros, houve uma maior quantidade de participantes do estado de São Paulo. De acordo com o estudo de Sakuda e colaboradores (2018), São Paulo apresenta a maior concentração de empresas de apoio ao desenvolvimento em jogos, o que pode se traduzir em maiores oportunidades de trabalho em times e organizações de *esports*. É importante ressaltar que esse resultado pode estar relacionado também à principal fonte utilizada para encontrar o jogadores, que foi uma plataforma de criação de perfil para profissionais de *esports*.

Uma vez identificado que os jogadores estavam em um período inicial da carreira, pode-se relacionar o resultado de a maioria dos participantes indicar que o início da carreira foi lento com base em aspectos do mercado de *esports*. O fato de a mídia noticiar com certa frequência o crescimento acelerado do mercado de *esports*, como o exemplo do *League of Legends* que alcançou milhões de espectadores em cerca de 3 anos (LANEIRO et al., 2019), os iniciantes podem nutrir uma expectativa de desenvolvimento da carreira equivalente. Além disso, o fato de os *esports* terem chegado em um estágio de maturação faz com que o mercado fique mais concorrido e demore cada vez mais tempo para atingir um maior desenvolvimento na carreira, indo ao encontro do que Establés e colaboradores (2019) apontam em relação às exigências que os jovens encontram para disputar as primeiras competições.

Os resultados relacionados à escolaridade e ao vínculo do trabalho evidenciaram uma problemática encontrada na literatura. Identificou-se nos dados uma tendência de quanto maior o nível de escolaridade, maior o vínculo de trabalho. Essa tendência torna-se importante ao considerar que os jovens podem decidir abandonar o ensino para se dedicar à carreira nos *esports* (HOLLIST, 2015). Nesse sentido, a tendência encontrada nos dados reforça que esse tipo de decisão pode limitar o desenvolvimento profissional (GÓMEZ, 2006). Desse modo, os resultados encontrados podem estimular os jovens a buscarem um equilíbrio entre a carreira nos *esports* e os estudos, contribuindo com um desenvolvimento sustentável (ONU, 2019).

Outro aspecto que pode ter consequências negativas está relacionado à forma de conduzir a carreira. Constatou-se que tanto em relação às habilidades quanto aos conhecimentos, os jogadores consideraram os aspectos técnicos de jogo como mais influentes nas decisões de carreira. Essa característica também pode comprometer as decisões, uma vez que se houver um foco excessivo na performance em jogo, outros aspectos importantes podem ser deixados de lado (SALO, 2017; CARLESS; DOUGLAS, 2013). Desse modo, caberia avaliar outras características da carreira para confirmar essa hipótese.

Quanto ao incentivo para o desenvolvimento profissional, foi identificada a prevalência de aspectos relacionados aos estímulos antecedentes do processo de decidir sobre a carreira. O recurso mais importante para uma decisão indicado por grande parte dos jogadores foi o treinamento em habilidades técnicas, onde quase todos consideraram que o acesso a esse recurso é moderado ou muito difícil. Esse tipo de recurso constitui-se como elemento das situações antecedentes à decisão, uma vez que fornece condições para que os jogadores realizem uma determinada atividade (GÓMEZ, 2006; BOTOMÉ, 2013). Desse modo, pode-se considerar que o difícil acesso a esse recurso pode prejudicar as decisões dos jogadores.

A percepção que os jogadores têm sobre o nível e frequência de influência da rede de relacionamentos fornece indicativos sobre os antecedentes de uma decisão sobre a carreira. Por considerarem os jogadores famosos e os pais como muito influentes, as opiniões e conselhos que os jogadores recebem dessas pessoas tem maiores chances de modificar as decisões de carreira ou a forma como elas são feitas, uma vez que fazem parte do ambiente que antecede ou sucede a atividade dos jogadores (GÓMEZ, 2006). Com isso, torna-se importante contar com o apoio dessa rede de relacionamentos para que melhores decisões sejam realizadas.

Os aspectos relacionados às características dos jogadores indicaram um sentido contrário ao encontrado nas outras variáveis do processo de decidir sobre a carreira. As

características que influenciam positivamente nas decisões tiveram uma frequência total maior do que as características que influenciam negativamente, encontrando-se palavras semelhantes na pergunta de evocações. Além disso, as características negativas não apareceram nas evocações, indicando que de modo geral os jogadores não consideram a carreira e a tomada de decisão como sendo coisas ruins. Nesse sentido, por conta de as necessidades e características pessoais como resultado da interação entre todos os aspectos da vida além do trabalho (SHEIN, 1978), considerou-se que os jogadores foram capazes de identificar essas características como constituintes de suas decisões de carreira.

Tendo em vista as dificuldades em alcançar um maior número de jogadores e a mudança no critérios de inclusão, considera-se que os resultados não refletem com precisão a realidade do cenário profissional. Alguns aspectos apresentaram uma tendência semelhante ao encontrado na literatura, como a questão dos estados com mais oportunidades, a relação entre nível de escolaridade e desenvolvimento de carreira e a priorização por habilidades técnicas. Por outro lado, outros aspectos demonstraram resultados não encontrados diretamente na literatura e, embora interessantes, necessitariam de outras análises.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação à caracterização do desenvolvimento da carreira dos jogadores de *esports* foi possível identificar dois grupos majoritários de jogadores com as características de escolaridade e vínculo de trabalho em comum, bem como o tempo de atuação relativamente baixo entre os jogadores. Quanto às características pessoais dos participantes, constatou-se uma forte atribuição de influência sobre as decisões aos jogadores famosos e aos pais por parte dos jogadores, além de indicarem mais características que influenciam positivamente do que negativamente. Tratando dos aspectos relacionados às classes de estímulos antecedentes à decisão de carreira, constatou-se que o treinamento em habilidades técnicas foi o mais indicado pelos jogadores em relação aos recursos que contribuem para o processo decisório, além da influência dos jogadores famosos e dos pais também constituírem esses aspectos.

A utilização de um software especializado como o IRAMUTEQ para organizar os dados e realizar análises lexicográficas pode ter como benefício a diminuição de vieses na análise de perguntas abertas em questionários. Nesse sentido, considera-se que essa ferramenta pode ser útil para auxiliar na análise funcional de comportamentos a partir de evocações ou *corpus* de textos. Cabe ressaltar que devido à pouca quantidade de participantes,

encontrou-se limitações para aplicar procedimentos mais detalhados. Com isso, o potencial de generalização dos resultados foi bastante reduzido.

Por fim, torna-se importante indicar oportunidades para futuros estudos sobre o tema. Por conta de o instrumento de coleta de dados adotado ter sido um questionário com a maior parte das perguntas sendo fechadas, dados mais qualitativos ficaram de fora desta pesquisa, o que poderia ser melhor explorado com mais perguntas abertas ou complementando com a realização de entrevistas. Além disso, buscou-se identificar apenas aspectos relacionados às classes de estímulos antecedentes, além de outras características, o que não fornece informações suficientes para uma análise funcional. Com isso, pesquisas futuras sobre o tema com marco teórico em Análise do Comportamento podem investigar os demais componentes que compõem as contingências do processo de decidir sobre a carreira.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Tarsila Machado. Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports; entenda. **ESPN**, 2017. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda). Acesso em: 12 jul. 2020.

BÁNYAI, F. et al. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. **Journal of Gambling Studies**. vol. 35, p. 351–365, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>.

BOTOMÉ, Silvio. O conceito de comportamento operante como problema. **Revista Brasileira de Análise do Comportamento**, [S.I.], v. 9, n. 1, p. 19-46, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/rebac/article/view/2130/2433>>. Acesso em: 18 jul. 2020. DOI:<http://dx.doi.org/10.18542/rebac.v9i1.2130>.

BUCCIARELLI, Edgardo; CHEN, Shu-Heng; CORCHADO, Juan M. Decision Economics: In the Tradition of Herbert A. Simon's Heritage. Distributed Computing and Artificial Intelligence, 14th International Conference. In: **Advances in Intelligent Systems and Computing**. vol. 618. Springer. 2018. ISSN 2194-5365. DOI: <https://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-60882-2>.

JUSTO, A. M.; CAMARGO, B. V. Estudos qualitativos e o uso de softwares para análises lexicais. Em: Novikoff, C.; Santos, S. R. M. & Mithidieri, O. B.(Orgs.) **Caderno de artigos: XSIAT & II Serpro**. Duque de Caxias: Universidade do Grande Rio “Professor José de Souza Herdy” – UNIGRANRIO, p. 37-54, 2014. Caderno digital disponível em: <https://lages.wordpress.com>

CARLESS, D., & DOUGLAS, K. Living, resisting, and playing the part of athlete: Narrative tensions in elite sport. **Psychology of Sport and Exercise**, 14(5), 701–708, 2013. DOI: <https://dx.doi.org/10.1016/j.psychsport.2013.05.003>.

DENANI, G. Jogos digitais, algoritmos e guerra: abordando eSports. *Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science*, 2(II). 2014 Disponível em: <[http://www.revista.teccog.net/index.php/revista\\_teccog/article/view/43](http://www.revista.teccog.net/index.php/revista_teccog/article/view/43)>. Acesso em 01 jul. 2020.

DERR, C. B. **Managing the new careerists**. San Francisco: Jossey Bass Publishers. 1986.

ESTABLÉS, M. J.; GUERRERO-PICO, M.; CONTRERAS-ESPINOSA, R.S. Jugadores, escritores e influencers en redes sociales: procesos de profesionalización entre adolescentes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 214 a 236. 2019. DOI: <https://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2019-1328>. Disponível em: <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1328/11es.html>. Acesso em: 01 jul. 2020.

GARREN, P. **EU LCS Unrest**: PSG Exit League of Legends, Unicorns of Love Owner Vents Frustrations. 2017. Disponível em: <<https://esportobserver.com/eu-lcs-unrest-psg-uol/>>. Acesso em: 09 mai. 2020.

GÓMEZ, Sandra Gaya Oliveira de Amorim. **Análise do processo de decidir sobre a carreira profissional de psicólogos docentes universitários**. 2006. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/88769>. Acesso em: 28 abr. 2020

HAMARI, J., & SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232, 2017. DOI: <https://dx.doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.

HIMMELSTEIN, D., LIU, Y., & SHAPIRO, J. L. An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. Denver, p. 1-21, 2017. DOI: <https://dx.doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>.

HOLLIST, K. E. Time to be grown-ups about video gaming: The rising eSports industry and the need for regulation. *Arizona Law Review*, 57, 823, 2015.

JENNY, S. E., MANNING, R. D., KEIPER, M. C., & OLRICH, T. W. Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of sport. *Quest*, 69(1), 1–18, 2016. DOI: <https://dx.doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>.

KIM, S. H., & THOMAS, M. K. A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*. Seoul, p. 176-186, 2015.

LANEIRO, T.; RIBEIRO, L.; CIRINO, G. eSports, trabalho ou diversão? Uma perspectiva luso-brasileira. In: LOPES, P.; REIS, B. **Comunicação Digital: media, práticas e consumos**. Lisboa: NIPCOM & UAL, p. 157-181, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11144/3979>. Acesso em: 14 mai. 2020.

LEE, J.-Y., AN, J.-W., & LEE, S.-W. Factors affecting eSports audience satisfaction-The case of League of Legends. *Journal of Korea Game Society*, 14(3), p. 35-46, 2014.

- MARTONČIK, M. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? **Computers in Human Behavior**. p. 208-211, 2015. DOI: <https://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>
- MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. Like a Pro: Communication, Camaraderie and Group Cohesion in the Amazonian Esports Scenario. **Entertainment Computing**. 2020. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom>.
- NEWZOO. **Newzoo Global Esports Market Report 2019** (Light Version). 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>. Acesso em: 01 jul. 2020.
- NEWZOO & ESPORTSBAR. **eSports in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces**, 2018. Disponível em: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports\\_Bar\\_Newzoo\\_Esports\\_in%20Brazil.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports_Bar_Newzoo_Esports_in%20Brazil.pdf) Acesso em: 01 jul. 2020.
- ONU. **The Sustainable Development Report 2019**. Disponível em: <https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/>. Acesso em: 02 jul. 2020.
- ROCHA, M.; RODRIGUEZ, V. B.; VITÓRIA, F. F. T. Impacto do patrocínio de e-sports na decisão de compras dos jogadores de League of Legends da Bahia. XV SEPA - **Seminário Estudantil de Produção Acadêmica**, UNIFACS, 15. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/sepa/article/view/4412>>. Acesso em: 01 jul. 2020.
- SALO, Markus. Career Transitions of eSports Athletes: A Proposal for a Research Framework. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations**. Vol. 9, 2017. DOI: <https://dx.doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040102>.
- SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise; ROLIM, Amanda; JANILLE, Erica. “Perfil da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD)”. In: SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018.
- SEO, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. **Journal of Business Research**, 69(1), 264–272, 2016. DOI: <https://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>.
- SILVA, Harrysson Luiz da. **Conflito, Negociação e Processo Decisório**. 2ed. Palhoça: UnisulVirtual, 2008, p. 89-106.
- SIMON, Herbert. A. **Administrative behavior: a study of decision making processes in administrative organizations**. (4th ed.) New York: THE FREE PRESS, 1997.
- SHEIN, E. H. **Identidade profissional: como ajustar suas inclinações a suas opções de trabalho**. São Paulo: Nobel, 1996
- SHEIN, E. H. **Career dynamics**. Reading, MA: Addison-Wesley, 1978.

WACHELKE, J.; WOLTER, R. Critérios de Construção e Relato da Análise Prototípica para Representações Sociais. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 27, n. 4, p. 521-526, 13 dez. 2011.

WAGNER, M. G. On the scientific relevance of eSports. In: **International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development**. LasVegas, NV: ICOMP, 2006.

WEISS, T., & SCHIELE, S. Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. **Electronic Markets**. p. 307-316, 2013.