



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONÔMICO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA ADMINISTRAÇÃO
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

Felipe Guilherme Cruz da Silva

**A GESTÃO SOCIAL E A ORGANIZAÇÃO SALUTOGÊNICA DOS E-SPORTS: Um
estudo sobre as possibilidades do Clube Furia Esports para a promoção da Saúde
Integral dos cyber-atletas.**

**FLORIANÓPOLIS
2024**

Felipe Guilherme Cruz da Silva

A GESTÃO SOCIAL E A ORGANIZAÇÃO SALUTOGÊNICA DOS E-SPORTS: Um estudo sobre as possibilidades do Clube Furia Esports para a promoção da Saúde Integral dos cyber-atletas.

Trabalho Final de Curso apresentado à Disciplina CAD7305 como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Administração pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC.

Enfoque: Monográfico

Área de concentração: Recursos Humanos

Orientador (a): Prof. Paulo Otolini Garrido, Dr.

FLORIANÓPOLIS
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Felipe Guilherme Cruz da

A GESTÃO SOCIAL E A ORGANIZAÇÃO SALUTOGÊNICA DOS E
SPORTS : Um estudo sobre as possibilidades do Clube Furia
Esports para a promoção da Saúde Integral dos cyber-atletas
/ Felipe Guilherme Cruz da Silva ; orientador, Paulo
Otolini Garrido, 2024.

83 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro
Socioeconômico, Graduação em Administração, Florianópolis,
2024.

Inclui referências.

1. Administração. 2. Saúde integral. 3. Esports. 4.
Salutogênese. 5. Gestão Social. I. Garrido, Paulo Otolini.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Administração. III. Título.

Felipe Guilherme Cruz da Silva

A GESTÃO SOCIAL E A ORGANIZAÇÃO SALUTOGÊNICA DOS E-SPORTS: Um estudo sobre as possibilidades do Clube Furia Esports para a promoção da Saúde Integral dos cyber-atletas.

Este Trabalho de Curso foi julgado adequado e aprovado na sua forma final pela Coordenadoria Trabalho de Curso do Departamento de Ciências da Administração da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de Fevereiro de 2024.

Profa. Dra. Ana Luiza Paraboni
Coordenadora de Trabalho de Curso

Avaliadores:

Prof. Dr. Paulo Otolini Garrido
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Maurício Fernandes Pereira
Avaliador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Rogério Tadeu de Oliveira Lacerda
Avaliador
Universidade Federal de Santa Catarina

Quero expressar a minha profunda gratidão a todos os que fazem parte da UFSC: professores, servidores e colaboradores. Sem o seu apoio, orientação e dedicação, este Trabalho não seria possível.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é fruto de muita dedicação, esforço e aprendizado. Neste momento de agradecimento, quero manifestar o meu reconhecimento e a minha gratidão a todas as pessoas que me apoiaram, incentivaram e auxiliaram na realização deste trabalho. Sem elas, esta conquista não seria possível.

Em primeiro lugar, quero expressar a minha gratidão à minha família, especialmente aos meus pais. Eles sempre me proporcionaram uma educação de qualidade, além de me inspirarem com seu exemplo de vida. Seus ensinamentos e valores são um norte para mim em momentos de incerteza e dúvida. Eles sempre me acompanharam, me dando amor, carinho e apoio incondicional. Sou muito grato por tudo o que fizeram por mim e por serem minha fonte de inspiração.

Quero agradecer também ao meu estimado orientador, o Dr. Professor Paulo Otolini Garrido, que me acolheu como seu aluno orientando e me guiou nesta jornada acadêmica. Seus ensinamentos, orientações e incentivos foram essenciais para minha formação e crescimento pessoal. Ele sempre foi muito atencioso, paciente e compreensivo comigo, me auxiliando a superar as dificuldades e os desafios que surgiram no caminho. Ele não só me orientou na elaboração deste trabalho, mas também me ensinou a pensar criticamente, a pesquisar com rigor e a escrever com clareza. Sou muito grato por ter tido a chance de aprender com ele e por ter sido seu aluno.

Por último, quero agradecer a todos os colegas de graduação, docentes, servidores e demais funcionários da Universidade Federal de Santa Catarina. A oportunidade de trocar experiências e aprendizados com todos foi valiosa. Sem o apoio e a cooperação de cada um de vocês, o caminho teria sido muito mais difícil, com obstáculos ainda mais difíceis de superar. Ao longo desses anos, vocês proporcionaram um ambiente de harmonia, tranquilidade e, em grande parte, um espírito de amizade. Guardo boas lembranças e recordações de todas as aulas, dos conteúdos aprendidos, dos profissionais educados, gentis e prestativos e das experiências compartilhadas em trabalhos em equipe. A todos vocês, meu muito obrigado.

Por fim, quero agradecer à universidade e suas políticas de inclusão e diversidade, que possibilitaram que eu, como muitos outros estudantes, pudesse ter acesso a uma educação de qualidade e com oportunidades de crescimento pessoal e profissional. Espero que essa trajetória seja apenas o início de muitas outras conquistas e contribuições para a sociedade.

“O mais importante na comunicação é ouvir o que não foi dito.”

Peter Drucker

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo geral: analisar como a gestão organizacional e das pessoas no Clube Furia Esports pode melhorar a saúde e o bem-estar de *cyber-atletas*. A metodologia classifica o trabalho como pesquisa aplicada, qualitativa, descritiva e explicativa, e de análise bibliográfica, documental, pesquisa na internet, estudo de caso e ex-post facto, com amostragem, por conveniência e não probabilística. Os procedimentos metodológicos fizeram uso de ruptura metodológica, análise de conteúdo, análise fílmica e análise dos sites e redes sociais. Os resultados apontaram que: i) o Furia Esports pratica um modelo de gestão estratégica aplicado ao segmento de esporte eletrônico, apoiado por administração técnica, jurídica, financeira e de comunicação e marketing, com forte presença nas redes e mídias sociais; ii) a gestão do clube de *e-sports* é predominantemente sistêmica-controladora e de valor instrumental; iii) a gestão da saúde dos cyber-atletas é insuficiente, focada somente no âmbito da saúde ocupacional. Conclui-se que por meio da Teoria das Possibilidades e da Teoria Crítica da Tecnologia, é possível alcançar a Ressignificação da Gestão, incorporando a proposta de configuração de design salutogênica à gestão do Clube, de modo a contribuir para a saúde integral dos atletas, por meio de valores da Gestão Ética e Responsável. O trabalho aponta as limitações da pesquisa, e recomendações e sugestões para novos estudos.

Palavras-chave: Esporte Eletrônico. Saúde Integral. *Cyber-Atletas*. Gestão Social. Salutogênese.

ABSTRACT

The present study aims to analyze how organizational and people management at Clube Furia Esports can improve the health and well-being of cyber-athletes. The methodology classifies the work as applied research, qualitative, descriptive, and explanatory, and uses bibliographic analysis, documentary analysis, internet research, case study, and ex-post facto analysis, with sampling by convenience and non-probabilistic sampling. Methodological procedures made use of methodological rupture, content analysis, film analysis, and analysis of websites and social networks. The results indicated that: i) Furia Esports practices a model of strategic management applied to the electronic sports segment, supported by technical, legal, financial, and communication and marketing administration, with a strong presence in social networks and media; ii) the management of the esports club is predominantly systemic-control and instrumental-value; iii) management of cyber-athletes' health is insufficient, focused only on the scope of occupational health. It is concluded that through the Theory of Possibilities and the Critical Theory of Technology, it is possible to achieve Management Resignification, incorporating the proposal of a salutogenic design configuration to the management of the Club, in order to contribute to the integral health of athletes, through values of Ethical and Responsible Management. The work points out the limitations of the research, and recommendations and suggestions for further studies.

Keywords: Electronic Sports. Integral Health. Cyber-Athletes. Social Management. Salutogenesis.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Furia Esports na mídia | 38 |
| Figura 2 - Instagram Oficial da Furia Esports | 40 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| LISTA DE FIGURAS..... | 10 |
| 1 INTRODUÇÃO..... | 13 |
| 1.1 Contextualização | 13 |
| 1.2 Objetivos | 15 |
| 1.2.1 Objetivo Geral..... | 15 |
| 1.2.2 Objetivos Específicos | 15 |
| 1.3 Justificativas | 16 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 17 |
| 2.1. <i>E-sports</i> : Conceito e Características..... | 17 |
| 2.2. E-Sport: Impactos Sociais e Para a Saúde Humana | 19 |
| 2.3. Gestão Esportiva, Gestão do Esporte Eletrônico e Gestão de Pessoas e da Saúde no E-sports | 20 |
| 2.4. Modelos de Organizações e de Gestão Organizacional em Empresas de E-sports..... | 23 |
| 2.5. Gestão Estratégica, Gestão Social, Promoção da Saúde e a Organização Salutogênica | 25 |
| 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 30 |
| 3.1. Classificação Da Pesquisa | 30 |
| 3.2. Percurso Metodológico: etapas e passos da pesquisa | 30 |
| 3.3. Universo de Pesquisa, Definição das Categorias da Pesquisa, Técnicas e Procedimentos de Coleta de Dados | 30 |
| 3.4. Tabulação dos Dados e Matriz de Análise de Resultados | 33 |
| 3.5. Análise SWOT/FOFA e Modelo de Negócios CANVAS..... | 36 |
| 3.6. Limitações da Pesquisa..... | 36 |
| 4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS..... | 38 |
| 4.1. Apresentação Dos Resultados..... | 38 |
| 4.1.1. Histórico e Perfil Organizacional do Clube Furia Esports | 38 |
| 4.1.1.1. Análise dos Resultados | 41 |
| 4.1.2. Mídias Sociais do Clube e Furia Esports..... | 42 |
| 4.1.2.1. Análise dos Resultados | 43 |
| 4.1.3. Análise dos Aspectos Jurídicos na Relação Trabalhista nos Clubes de E-Sports | 46 |
| 4.1.4. Estudo MINIONU OIT 2023 sobre as Condições de Trabalho em Clubes de E-Sports no Brasil | 48 |
| 4.1.5. Filmes referentes ao Clube Furia Esports Pesquisados: Sequências, Cenas e Unidades Narrativas | 51 |
| 4.1.5.1. Filme: “FURIA: “Road To Legends” | 51 |
| 4.1.5.2. Filme: “Gaming Queens” (Clube FURIA) | 53 |
| 4.1.5.2.1. Análise de Resultados..... | 54 |
| 4.1.6. Análise de Artigos sobre E-sports | 57 |

| | |
|--|----|
| 4.1.6.1. Análise de Resultados..... | 60 |
| 4.2. Avaliação por Meio das Questões da Pesquisa e da Matriz de Tipificação de Categorias para Análise de Resultados | 61 |
| 4.2.1. Análise dos Resultados a partir da Matriz de Tipificação das Categorias da Pesquisa..... | 61 |
| 4.2.2. Análise dos Resultados a partir das Questões da Pesquisa..... | 61 |
| 4.2.3. Análise dos Resultados com SWOT/FOFA | 63 |
| 4.2.4. Modelo de Negócio Canvas | 64 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 66 |
| REFERÊNCIAS..... | 68 |

1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo, são apresentados o contexto e a problemática que justificam a importância do estudo sobre a saúde integral e o desempenho dos atletas de *e-sports*, uma modalidade que envolve jogadores profissionais em competições de jogos eletrônicos. É apresentado o contexto e formulada a pergunta de pesquisa que norteará o desenvolvimento do artigo, bem como serão definidos o objetivo geral e os objetivos específicos a serem alcançados.

1.1 Contextualização

Os *e-sports*, ou esportes eletrônicos, são uma forma de entretenimento e competição que envolve jogadores profissionais em jogos virtuais de diferentes gêneros, como ação, estratégia, esporte, luta, entre outros. Esses jogos são disputados individualmente ou em equipes, em plataformas online ou presenciais, com regras específicas e premiações variadas. Os *e-sports* surgiram na década de 1970, mas ganharam popularidade e reconhecimento nas últimas décadas, com o avanço da tecnologia, da internet e das mídias sociais.

Segundo a Newzoo, uma empresa especializada em análise de mercado de jogos, os *e-sports* tiveram uma audiência global de 495 milhões de pessoas em 2020, gerando uma receita de 950 milhões de dólares (GE, 2021). Além disso, os *e-sports* ganharam cunho um esportivo, cultural e social, o que fez com que o Comitê Olímpico Internacionais (COI) estar estudando a possibilidade de criar os Jogos Olímpicos E-sports.

Apesar dos benefícios dos *e-sports* para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, os atletas de *e-sports* enfrentam diversos fatores de estresse no mundo dos videogames competitivos, que podem afetar com frequência a sua saúde mental (Griffiths et al., 2018). Há impactos na saúde dos atletas e praticantes (Santos et al., 2019).

A problemática do estudo consiste no fato de que *e-sports*, além de ser uma modalidade esportiva controversa e, apresentar aspecto competitivo negativo (GE, 2021), exige dos atletas, uma rotina intensiva de treinamento, de 8 a 12 horas de treinos diários, o que demanda cuidados do corpo e da mente e equipe de profissionais dedicada para cuidar da saúde de seus atletas.

Esses fatores incluem a alta exigência de desempenho, a pressão da mídia e dos fãs, a rotina intensa de treinamento, a exposição à violência virtual, a falta de apoio profissional e familiar, entre outros (Kim et al., 2018). A saúde mental dos atletas de *e-sports* pode interferir na sua motivação, concentração, autoconfiança e tomada de decisão durante as competições

(Reppold et al., 2005), comprometendo a sua performance e o seu bem-estar. Alguns dos transtornos mentais mais comuns entre os atletas de *e-sports* são a ansiedade, a depressão, o burnout, a fobia social e a insônia (Porter et al., 2004).

Profissionais do *e-sports*, são conhecidos por problemas de doenças em esportes eletrônicos. Mateusz "mantuu" Wilczewski e Eptácio "TACO" de Melo (Santiago, 2021), e Lukas "gl1ve" Rossander e Andreas "Xyp9x" Højsleth (Ge.Globo, 2021), tiveram problemas mentais, e em razão de transtornos psicológicos e psiquiátricos, o que levou a *Counter-Strike Professional Players' Association* (CSPPA) a iniciar um programa de tratamento de saúde mental para todos os jogadores de *Counter-Strike: Global Offensive*.

Assim, “o lado sombrio dos *e-sports*”, abrange “de lesões a *doping*” (Arthuzzi, 2021), a síndrome de *burnout* (esgotamento profissional) devido à pressão, treinos exaustivos e expectativas por bons resultados nas competições de jogos eletrônicos, entre outros, compreendendo os principais motivos para a importância da gestão com as pessoas, gestão da saúde e da psicologia nos *e-sports*.

A título de ilustração, o Curso Gestão de eSports, oferecido pela CBF Academy, uma iniciativa da Confederação Brasileira de Futebol (CBF), ensina “ferramentas” para gerenciar “departamentos de eSports (em clubes ou *brands*), marketing, investimentos, especificações jurídicas e a atividade de Comissão Técnica”. A grade curricular inclui vários temas, como a indústria, as fontes de receitas, a gestão de equipes, a mídia, o *streaming* e as plataformas digitais, mas não aborda a saúde dos atletas que competem nos *e-sports* (CBF Academy, 2023).

No ambiente de jogos eletrônicos, considerando a falta de legislação específica e a necessidade de adaptação da legislação trabalhista vigente (Arthus e Tessmann, 2023, p.27), o Guia de Estudo E-sports da MINIONU-PUC Minas (PUC Minas, 2023, p.5-6) aponta que “há diversos problemas nos *e-sports*”, tais como “atraso de salário e péssimas condições de trabalho”, “inexistência de direitos trabalhistas”, com “danos à saúde física e mental dos jogadores profissionais”.

Esse modelo de administração pode ter efeitos negativos sobre a saúde e o desempenho dos atletas que participam dos *e-sports*. Considerando a complexidade e os conflitos nas relações entre empregado e empregador, e que a ausência de boas condições de trabalho acarreta doenças físicas ou mentais (Doppler, 2007), as organizações, ao invés de configurarem a lógica “sistêmico-controladora”, podem evoluir para operar na lógica alternativa “processual-relacional”, que enfatiza a “cooperação produtiva”, com maior significado, participação e engajamento dos trabalhadores (Watson, 2005, p.14; 19).

Nesse sentido, as políticas e a gestão de pessoas, adequando-se às mutantes de relações sociais, econômicas, políticas e culturais, podem considerar o trabalho para ter um “significado expressivo” ao invés de “significado instrumental” (Watson, 2003).

A problemática também se explica pelo fato de que em todas as organizações, e, as que atuam no campo dos *e-sports*, operam sob a lógica do Capitalismo Financeiro-rentista (Bresser-Pereira, 2017), adotando predominantemente uma gestão estratégica, que se caracteriza pela financeirização, pela visão de curto prazo dos negócios e pela priorização dos interesses dos acionistas (Gaulejac, 2007; Bertero, 2008). Esse modelo de administração pode ter efeitos negativos sobre a saúde e o desempenho dos atletas que participam dos *e-sports*.

Diante desse cenário, e tendo a intenção de realizar um estudo de caso de um dos maiores clubes de esporte eletrônico do Brasil, a pesquisa elegeu a seguinte pergunta de pesquisa: **Como a gestão organizacional e das pessoas no Clube Furia Esports pode melhorar a saúde e o bem-estar de cyber-atletas?**

1.2 Objetivos

O objetivo geral expressa a finalidade da pesquisa, que precisa ser formulada de maneira clara e precisa, indicando o que se pretende atingir com o estudo. Os objetivos específicos são os desdobramentos e resultados que devem ser alcançados para se chegar ao objetivo geral. (GIL, 2017).

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar como a gestão organizacional e das pessoas no Clube Furia Esports pode melhorar a saúde e o bem-estar de *cyber-atletas*.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Conhecer as atuais práticas de gestão de pessoas e da saúde na atualidade dos *e-sports*;
- b) Identificar o modelo de gestão organizacional e das pessoas no Clube Furia Esports;
- c) Analisar as possibilidades da Organização Salutogênica e da Gestão Social no Clube Furia Esports para a humanização, bem-estar e promoção da saúde integral dos *cyber-atletas*.

1.3 Justificativas

Segundo Castro (1977), a justificativa de uma pesquisa deve atender a três critérios: importância, viabilidade e originalidade.

A importância se refere ao valor social e/ou científico da pesquisa, que deve estar relacionada a uma questão relevante que afeta ou interessa a um segmento significativo da sociedade. “A importância revela o porquê de se estudar tal tema.” (JACOBSEN, 2008).

Um tema também pode ser importante se está vinculado a uma questão teórica que merece atenção contínua na literatura especializada (CASTRO, 1977).

No critério importância, a pesquisa é oportuna e atual, pois o esporte virtual e as vivências eletrônicas, como resultado da Internet e da Sociedade da Informação, são relevantes instrumentos de socialização, diversão e aprendizagem (ARAÚJO et al., 2017). Esta pesquisa se justifica por estimativas indicadas na mídia especializada, que apontam que mais de 500 milhões de pessoas em todo o mundo têm interesse nos *e-sports* (Folha de SP, 2023).

O *e-sport* também é uma área de interesse e de práticas e do pesquisador, como uma paixão pessoal e profissional. O autor é um praticante e admirador dos jogos eletrônicos, tendo participado de diversas competições amadoras e profissionais. Além disso, o autor é um estudante de psicologia, que busca compreender melhor os processos mentais e emocionais que envolvem os seres humanos em diferentes contextos.

A viabilidade diz respeito a quais são as possibilidades de se realizar a pesquisa, aos aspectos práticos que possibilitam a realização da pesquisa, tais como tempo, recursos financeiros, competência do autor e disponibilidade de dados sobre o tema (CASTRO, 1977). Para o presente estudo, a viabilidade foi alcançada, pois a literatura e a pesquisa na Internet proporcionaram os recursos necessários. De outro lado, os conceitos teóricos e metodológicos vivenciados pelo pesquisador na formação acadêmica fundamentaram a pesquisa.

A originalidade se refere à novidade ou ineditismo da pesquisa, que deve apresentar algo que ainda não foi explorado ou abordado na literatura existente. Um tema pode ser original se traz uma nova perspectiva, um novo método ou um novo enfoque sobre uma questão já estudada (CASTRO, 1977). O *e-sport* vem sendo estudado na Academia e, segundo Parlebas (2003) por ser ainda uma área que abriga questões controversas, exigindo novas pesquisas.

No critério originalidade, esta pesquisa se destaca pela escassez de publicações nos portais da Internet do Google, da Scielo e da BU UFSC. A busca das categorias da pesquisa: Organização Salutogênica; Gestão Social; *Cyber-atletas*; *E-sport*, não encontrou resultados.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo tem como objetivo apresentar os conceitos teóricos que servem como base para a pesquisa, utilizando as categorias que surgiram da problematização e dos objetivos estabelecidos. Isso é feito com o propósito de fornecer fundamentos essenciais para o desenvolvimento do estudo e a análise dos resultados obtidos.

Assim, são abordadas as seguintes categorias: *E-sports*: Conceito e Características; *E-Sport*: Impactos Sociais e Para a Saúde Humana; Gestão Esportiva, Gestão do Esporte Eletrônico e Gestão de Pessoas e da Saúde no *E-sports*; Modelos de Organizações e de Gestão Organizacional em Empresas de *E-sports*; Gestão Estratégica, Gestão Social, Promoção da Saúde e a Organização Salutogênica.

2.1. *E-sports*: Conceito e Características

Segundo a CBES - Confederação Brasileira de *e-sports* (2019, p. 5), “...*eSports* são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games, e atraindo legiões de jovens no mundo”. A Confederação Brasileira de *e-sports* ainda afirma que *e-sports* são competições disputadas em jogos eletrônicos em que os jogadores são como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência, tanto presencial quanto online, através de diversas plataformas.

A principal definição da CBES - Confederação Brasileira de *e-sports* (2019, p. 6) sobre *e-sports*, é de que são “competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência”.

Segundo Comarella e Bleicher (2018), a palavra jogo pode se referir tanto a jogos eletrônicos quanto a outros tipos de jogos, enquanto games é um termo específico para os jogos eletrônicos, especialmente os videogames. O Sebrae (2023) define os *e-sports* como as disputas de jogos digitais, nas quais os jogadores são vistos como atletas profissionais de esportes, e que contam com uma audiência que pode acompanhar as partidas presencialmente ou pela internet, em plataformas de *streaming*.

Conforme a Wikipedia (2023), existem diferentes formas de se referir ao esporte eletrônico, que pode ser chamado também de desporto eletrônico, ciberesporte ou pelos termos em inglês *esports*, *e-sports* ou *eSports*. Hamari e Sjöblom (p.211) definem esse tipo de esporte

como aquele que tem seus aspectos principais facilitados por sistemas eletrônicos e mediados por interfaces homem-computador, envolvendo vídeos competitivos que são transmitidos pela internet. Em contraste, o esporte no “mundo real” se dá com interface de objeto físico-humano ou sem a necessidade de equipamento (Hamari e Sjöblom, p.213).

Contudo, a conceituação de jogos profissionais como esporte pode ser contestada, como afirma Huizinga (2018), que considera os esportes profissionais como uma degeneração, pois substituiriam o espírito recreativo e lúdico pela organização técnica e pelo espírito profissional, tornando-os excessivamente sérios e sem espontaneidade.

O termo *eSports*, segundo a FIA - Fundação Instituto de Administração (FIA, 2018, p. 10), “é bastante polêmico, pois há resistências para “caracterizar um game virtual como esporte, afinal, os jogadores ficam sentados em uma cadeira comandando o que acontece na tela por meio de teclado, mouse e joystick”.

Para outros especialistas, o corpo e as atividades físicas dos jogadores são parte importante do desempenho esportivo, mesmo que os resultados sejam definidos dentro de um ambiente eletrônico (HAMARI; SJÖBLOM, 2017; TAYLOR; WITKOWSKI, 2010; WITKOWSKI, 2009, 2012).

Para a prática do *e-sports*, os jogadores precisam ter coordenação motora, reflexos rápidos, resistência mental e capacidade de tomada de decisão (TAYLOR; WITKOWSKI, 2010; WITKOWSKI, 2009, 2012). Assim, outros autores argumentam que a relação dos indivíduos com a tecnologia pode ser positiva, especialmente para os jovens que já nascem inseridos nessa nova dinâmica social (BORSATO et al., 2020, p. 35).

Do ponto de vista sociológico, considerando o jogo como elemento da cultura (Huizinga, 2018), a internet possibilitou que os jogadores se conectassem com pessoas de diferentes lugares e costumes, ampliando as interações sociais nos jogos (BERTRAN; CHAMARRO, 2016; BORSATO et al., 2020). Além disso, a internet também favoreceu o surgimento e a consolidação dos *e-sports*, que são competições de jogos eletrônicos que se assemelham aos esportes tradicionais.

Assim, Loçasso e Venâncio (2019) defendem que o esporte eletrônico já possui características que o aproximam do esporte tradicional, como regras, competições, treinamentos, mídia e público, e que é apenas uma questão de tempo para que ele seja mais amplamente aceito e compreendido.

Contudo, com a organização técnica e complexidade científica (Huizinga, 2018), os esportes passaram por um processo de “desportivização” (Elias, 1985), como institucionalização, burocratização e como atividade econômica, que envolve a definição de

regras, a organização de eventos, a atração de público e a geração de receita com essa nova prática esportiva (BORSATO et al., 2020; LEITINHO; FARIAS, 2018; LLORENS, 2017; ROCHA; RODRIGUEZ; VITÓRIA, 2016). O que justifica o negócio de *e-sports* como área de estudo, pesquisa e práticas da administração e da gestão.

Tendo sido abordados os principais conceitos e características dos *e-sports*, o capítulo seguinte trata das consequências, dos impactos sociais e para a saúde humana, causados pelas competições de esportes eletrônicos.

2.2. E-Sport: Impactos Sociais e Para a Saúde Humana

O esporte e o *e-sport* são fenômenos sociológicos que apresentam aspectos positivos e negativos. Por um lado, eles têm um “significado social” e podem ser vistos como “lazer”, como “trabalho, padrões de emprego e modelos de mobilidade social” e outros aspectos (Dunning, 1985, p.18; Elias e Dunning, 1985). Por outro lado, eles também podem gerar impactos sociais e na saúde humana, especialmente pela relação entre o esporte e a busca por resultados, que pode provocar tensão, excitação e violência (Dunning, 1985, p.18; Elias e Dunning, 1985).

Os jogadores de esportes eletrônicos estão sujeitos a impactos sociais e na saúde humana. Bocchi (2019) afirma que as doenças ocupacionais que “resultam de constante exposição a agentes físicos [...] ou do uso inadequado dos novos recursos tecnológicos, como os da informática”, comuns no esporte eletrônico, pois os jogadores precisam realizar “altos números de ações por minuto (teclado, mouse e *joystick*) para que um jogador consiga jogar em nível competitivo”, o que indica uma “relação de causalidade entre uma lesão nos dedos, mãos, pulsos ou braços com a atividade profissional de atleta de eSport”.

Bocchi (2019) menciona dois exemplos de atletas de *e-sport* que sofreram lesões nos braços e tendinite, e que tiveram que se afastar das competições: Gabriel “tockers” Claumann, que não participou da final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* de 2017 e Luís “Absolut” Carvalho, que não jogou pela Team One na temporada de 2019.

Bassete (2022) relata que uma pesquisa do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IP/USP) revelou que “quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de jogos eletrônicos e se encaixam nos critérios do Transtorno de Jogo pela Internet, que se trata de um “distúrbio que acarreta prejuízos emocionais e sociais”.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece a questão dos games como uma questão de saúde mental, conforme a nova edição da Classificação Estatística Internacional de

Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde, a CID-11, de 2022, que classificou o transtorno de games como um distúrbio mental.

Os jogadores profissionais de *e-sports* sofrem com diversos problemas de saúde, segundo uma reportagem da agência de notícias *Agence France-Presse*. Entre as principais complicações estão a “deterioração da visão, transtornos digestivos ou ferimentos nas mãos” (AFP, 2019). A reportagem aponta que a “saúde própria ainda é negligenciada por jogadores profissionais de games”.

Melo e Kian (2021, p.57) realizaram uma análise ergonômica em jogadores de *League of Legends*, um *e-sport*, e os compararam com a norma brasileira NR17, que regula a ergonomia. Eles constataram que os jogadores estão sujeitos a “altos riscos de lesões, causados pela longa jornada diante do computador”, agravados pelo “posicionamento incorreto e uso de equipamentos e móveis inadequados”.

Segundo Júlia Gannier, psicóloga especializada em *e-sport*, o trabalho nessa área envolve muitos desafios para a saúde mental dos atletas. Ela afirma que eles sofrem com as “pressões dentro e fora do jogo”, como a “exigência do time, dos fãs, a rotina de treino extenuante, e outras obrigações” (Rodrigues, 2022). Ela explica que os atletas podem enfrentar essas dificuldades por um tempo, mas que “em algum momento podem não dar conta, e precisam procurar outras alternativas” (Rodrigues, 2022).

No presente capítulo, foram apresentados os conceitos, as características e os efeitos sociais e para a saúde humana, provocados pelas competições de *e-sports*. No próximo capítulo, será discutida a gestão dos esportes eletrônicos, com foco na gestão dos jogadores e sua relação com a saúde e o bem-estar dos *cybers players*, os atletas de jogos *e-sports*.

2.3. Gestão Esportiva, Gestão do Esporte Eletrônico e Gestão de Pessoas e da Saúde no E-sports

Segundo Rocha e Bastos (2011, p.94), uma organização esportiva é um tipo de entidade social que atua na indústria do esporte, oferecendo e divulgando serviços ligados ao esporte (em sentido amplo) como sua principal atividade.

Rocha e Bastos (2011, p.94; 97) definem a Gestão do Esporte como a aplicação dos princípios de gestão a organizações esportivas para participantes e expectadores, abrangendo áreas como gestão e liderança no esporte e marketing esportivo, aspectos legais, finanças, comunicação e aspectos socioculturais.

A Gestão do Esporte Eletrônico, *e-sports*, envolve o gerenciamento em uma “organização que tenha os esportes eletrônicos como negócio principal, ou [...] organizações que queiram criar o setor de eSports”, incluindo a “gestão esportiva, marketing, gestão de atletas e influenciadores, jurídica, financeira, operações de *gaming office* ou *gaming house*, novos negócios e inovações, entre outras” (CBF, 2022).

Conforme a FIA Business School (2018), os *e-sports* constituem uma “arena de negócios”, que demandam da empresa responsável por um time de esporte eletrônico, “rotinas de treinamento, a gestão da marca, logísticas de viagens” e diversas outras questões, entre elas, “demandas de marketing, mídia, patrocínio, licenciamento de imagem, materiais esportivos e organização de eventos”.

Teixeira (2016), ao abordar sobre *gaming houses* - centros de treinamento digital (CTs) de equipes de *gamers* no país, mostrou que, de acordo com a Pain Gaming, equipe brasileira de esportes eletrônicos, “os jogadores necessitam não apenas de uma boa estrutura, mas também de funcionários competentes”, com “apoio psicológico, cozinheiras, nutricionistas”.

Segundo uma pesquisa realizada pela Forbes, ao entrevistar CEOs que lideram empresas de *e-sports*, o mercado está requerendo “um profissionalismo maior não só no competitivo, [...], nas entregas dos projetos e na comunicação com o público”, e que os *e-sports* apresentam “oportunidades em todos os nichos de trabalho, desde administrativo, contábil, jurídico até a criação de conteúdo”, mas “tudo se baseia em liderança e gestão de pessoas” (Pacete, 2021).

Entre as ações de gestão de pessoas, as convenções e torneios de *e-sports*, além dos *cybers atletas*, que se dedicam profissionalmente, contam com pessoas que apoiam os eventos, como treinadores, analistas, gerentes e toda uma equipe de apoio (Brechazero, 2023), o que requer, entre outras ações, as funções de administração e de gestão de pessoas. Granato (2022) afirma que “para cada grupo de atletas, é preciso formar uma equipe técnica, [...], tudo para gerenciar um fluxo de eventos, patrocinadores e publicidade cada vez maiores”.

Assim a gestão atual dos *e-sports* apresenta maiores desafios: “a crise chegou aos e-sports”, exigindo profissionalização das organizações, de acordo com Pacete (2023). Enquanto a Pandemia da Covid-19 acelerou a digitalização e a demanda por e-sports, as recentes “reestruturações de Big Techs como Google, Meta e Amazon também impactam a realidade para desenvolvedoras, estúdios e grandes organizações de *e-sports* pelo mundo”, provocando uma “crise de organização” (Pacete, 2023).

Segundo especialistas e gestores participantes de eventos que discutiram o futuro do *e-sport* no país, entrevistados por Pacete (2023), diante da crise é necessário “focar na gestão”, gerenciar “processos, gastos inteligentes e um planejamento detalhado e bem controlado”, realizando a “correção de rotas, diminuindo os custos fixos”, e “trabalhar as margens de lucro de uma forma equilibrada, entre receitas, custos e despesas”.

Entre esses desafios, está a gestão da saúde no e-sports, e da preocupação de evitar a “patologização da modalidade” (Baptista, 2019). Segundo atletas, médicos e psicólogos especialistas em esportes eletrônicos, entrevistados por Mendonça (2023): i) “O ambiente competitivo gera muita pressão, ansiedade, frustração”; ii) “existe muito estigma sobre os psiquiatras e sobre a saúde mental”; iii) “pouco se fala sobre como os profissionais da saúde são de extrema importância para o esporte eletrônico”; iv) as ações inicialmente estavam “muito mais relacionados a melhora de performance”, mas, com o crescimento do *e-sports*, “hoje há uma preocupação muito maior em relação a formação do atleta e ser humano como um todo”; iv) “os jogadores tem que lidar com críticas constantes das redes sociais, independente se ganham ou perdem um jogo”, e que “a maior parte da comunidade esquece que atrás daquele atleta, existe um ser humano com sentimentos” (Mendonça, 2023).

Brauner (2023), entrevistando profissionais do CBL 2023, Campeonato Brasileiro de *League of Legends* de 2023, destacou que a saúde dos jogadores vem sendo mais valorizada nos últimos anos, e que: i) o trabalho da psicologia esportiva nos *e-sports*, envolve a “preparação pré-competitiva, gerenciamento de foco e estresse, atenção e concentração”, e “nível de ativação”, e das habilidades como “autoconfiança, autoconhecimento, autogerenciamento, liderança, cooperação, organização de rotina, implementação de hábitos saudáveis, entre outras”; iii) para a fisioterapia de *e-sports*, reforça-se a prevenção, pois “grande parte das lesões nos *e-sports* são “evitáveis”, acontecidas por sobrecarga de movimentos repetidos ou posturas erradas mantidas por longos períodos”; são comuns as “lesões de coluna, relacionadas a postura e a quantidade de tempo sentados dos jogadores”; iii) que o profissional precisa “saber manter uma dieta balanceada e uma rotina de exercícios físicos minimamente saudáveis, [...], ajudam os jogadores a se manterem ativos e atentos por mais tempo, prolongando assim também o seu ciclo de vida competitivo”.

Como foi visto neste capítulo, a gestão de pessoas e da saúde, é um tema presente e uma questão relevante e problemática no contexto das empresas de *e-sports*. Como foi abordado, a ausência de legislação específica, as más condições de trabalho e a ocorrência de

práticas abusivas nas relações trabalhistas, indicam a necessidade de transformações nas práticas de gestão no setor.

Assim, o capítulo seguinte, aborda, como alternativas de gestão frente à problemática do estudo, fundamentos da organização salutogênica e da gestão social como possibilidades de ressignificação da gestão no âmbito do *e-sports*.

2.4. Modelos de Organizações e de Gestão Organizacional em Empresas de E-sports

Segundo Crozatti (1998, p.13; 14) o modelo de gestão, como um conjunto de normas e princípios, é “o instrumento de gestão mais significativo na empresa. ”, compreendendo um “produto do subsistema institucional, que representa as principais determinações, vontades e expectativas do proprietário ou principal gestor”. Assim, determina, entre outros, o sistema organizacional, as responsabilidades, as formas de ação, a cultura organizacional, e as relações de poder (Crozatti 1998).

Como um modelo de organização e gestão de pessoas no cenário dos *e-sports*, os autores Scholz e Nothelfer (2022, p.7; tradução livre) apresentam em um documento para o Parlamento Europeu os elementos essenciais para a análise dos esportes eletrônicos:

(1) um aspecto humano, como o dos jogadores, que os distingue das máquinas ou da inteligência artificial, (2) um aspecto digital, como o dos videogames, que os separa das formas de competição analógicas, e finalmente (3) um aspecto competitivo, que os diferencia dos jogos não competitivos.

É importante destacar que, diferentemente dos esportes tradicionais, que “não pertencem a ninguém”, nos esportes eletrônicos, os games, [...] são propriedade de empresas específicas, que os criaram e desenvolveram, sendo titulares de direitos autorais sobre os jogos, conhecidas como publishers” (CHC Advocacia, 2023).

E, como afirma Hutchins (2008) o *e-sport* é um fenômeno tecno-social, com características de “jogos competitivos organizados” e como “desporto como meio de comunicação ou e-sport”, o que significa “a interpenetração contínua de conteúdos mediáticos, desporto e tecnologias de informação e comunicação em rede”.

O segmento de negócios dos games e *e-sports* possui características do negócio distintas das visões tradicionais, que trabalham com tecnologias incrementais e de “raciocínio linear”, para trabalhar com tecnologias disruptivas operando na “economia baseada em ativos digitais

e mundos virtuais imersivos”, marcado por um “ecossistema” em “disrupção” e por um “modelo de negócio assimétrico”, com entrada de inovações, como o Metaversos e NFTs “*Non-fungible Token*” que, em tradução livre, significa *tokens* não fungíveis (Fleury, 2022).

Para exemplificar, Cuofano (2023) descreve o modelo de negócios da empresa EA *Electronic Art* de *E-sports*, uma das líderes mundiais no setor de jogos, que utiliza uma estratégia híbrida, tendo como missão “criar, licenciar e publicar jogos e serviços relacionados a jogos em uma variedade de plataformas, desde consoles de jogos, PCs, celulares e *tablets*”. A EA, com “diferentes estratégias de distribuição e monetização, dependendo da plataforma onde é distribuído”, incluindo estratégia híbrida, onde a empresa licencia e desenvolve seus próprios jogos, algumas marcas são totalmente de propriedade da EA e outros jogos são licenciados (Cuofano, 2023).

Na EA, “jogos são comercializados como downloads digitais ou como produtos empacotados e projetados para jogar em consoles de jogos e PCs”, “jogos para celulares e *tablets* são distribuídos em lojas de aplicativos”, são oferecidos “serviços ao vivo associados a esses jogos (como conteúdo adicional)”, “assinaturas que dão acesso a uma seleção de jogos completos, conteúdo do jogo, serviços online e outros benefícios”, e, há “licenciamento de jogos a terceiros para distribuição e hospedagem” (Cuofano, 2023).

É importante destacar que, diferentemente dos esportes tradicionais, que “não pertencem a ninguém”, nos esportes eletrônicos, os games, [...] são propriedade de empresas específicas, que os criaram e desenvolveram, sendo titulares de direitos autorais sobre os jogos, conhecidas como *publishers*” (CHC Advocacia, 2023).

Dessa forma, a singularidade dos jogos eletrônicos em que as empresas privadas (*publishers*) são donas dos games, e, na maioria das vezes, controlam o circuito e os campeonatos desses jogos (Alvarenga, 2023), somada ao fato de que a atividade profissional de *e-sports* se constitui numa nova profissão, ainda não regulada pelo Direito do Trabalho, pode resultar em precarização na contratação e gestão de pessoal, deixando de garantir a dignidade no trabalho aos jogadores profissionais de esporte eletrônico (Perez e Rosário, 2020).

Assim, no ambiente organizacional da Revolução Digital e em um Capitalismo Neoliberal, Financeiro-rentista (Bresser-Pereira, 2019), pode-se concluir que no gerenciamento dos *e-sports* e da gestão de pessoas nos esportes eletrônicos prevalecem as dimensões da Gestão Estratégica (Cançado, Tenório e Pereira, 2011), da Racionalidade Instrumental (Serva et al., 2014), o que representa a gestão como doença social: ideologia, poder gerencialista e fragmentação social (Gaulejac, 2007).

O sistema Capitalista, nas organizações em geral, segundo Gaulejac (2007), causa a mercantilização do ser humano, convertendo-o em “capital que convém tornar produtivo”, num contexto tecnológico de “ditadura do tempo real” (GAULEJAC, p. 28; 41).

2.5. Gestão Estratégica, Gestão Social, Promoção da Saúde e a Organização Salutogênica

Gaulejac (2007 p. 29; 144; 145; 299), considera que “gestão não é um mal em si”, mas que é necessário a substituição da “gestão de recursos humanos” por uma “gestão humana de recursos”, de forma a construir “outro mundo possível” (Moraes, 2012).

Segundo Assis e Paes de Paula (2013), no Capitalismo, a forma sistêmico-controladora, em vez da processual-relacional, tipologia de formas básicas de gestão de Watson, é a que predomina. As autoras, baseadas em autores como Guerreiro Ramos e Habermas, sugerem a possibilidade da “ressignificação da gestão”, que “significa desenhar novas formas de administrar” para “um novo entendimento para a gestão” (Assis e Paes de Paula, 2013, p.1).

Assim, trata-se de “uma nova lógica de gerenciamento, que rompe com a predominância [...] da racionalidade instrumental, típica nas organizações econômicas”, e que a “gestão também precisa se pautar por uma racionalidade substantiva, baseada em valores e não apenas na adequação dos meios aos fins” (Assis e Paes de Paula, 2013, p.4).

Segundo Paes de Paula (2016, p.32), a ressignificação da gestão, como alternativa, “permite um “deslocamento de significados”, pois, “no lugar de otimização, produtividade, competitividade e resultados”, coloca “ideias como comunicação, criatividade, colaboração e desenvolvimento humano”. Trata-se, de uma mudança de paradigmas na gestão organizacional, e, em consequência, em todos os subsistemas, inclusive, da gestão da saúde.

O novo paradigma se faz necessário, pois, conforme afirmam Scholz e Nothelfer (2022, p.7; destaque nosso), os “esportes eletrônicos não se resumem a ficar sentado diante de um aparelho digital”, pois demandam “movimentos de todo o corpo”, e “a competição se baseia em comparar o desempenho mental e/ou físico”.

Assim, seguindo Santos (1997), é possível admitir a possibilidade de utopia de uma nova epistemologia, que amplie horizontes de expectativas e possibilidades e de uma nova psicologia e modo de ver os negócios, onde a utopia renuncia ao conformismo e cria a vontade de buscar alternativas.

O novo paradigma se faz necessário, também no *e-sports*, pois, conforme afirmam Scholz e Nothelfer (2022, p.7; destaque nosso), os “esportes eletrônicos não se resumem a ficar

sentado diante de um aparelho digital”, pois demandam “movimentos de todo o corpo”, e “a competição se baseia em comparar o desempenho mental e/ou físico”.

Para isso, pode-se utilizar o “modelo de possibilidades”, de Alberto Guerreiro Ramos, em vez da Teoria N, que “submete a modernização a pressupostos determinísticos”, escolher pela Teoria P, que leva em conta as “possibilidades objetivas que procuram abrir horizontes para o raciocínio probabilístico” (Vasconcellos e Cruz Junior, 2000, p. 18).

Dessa forma, baseado na Teoria N, existem “possibilidades objetivas” de que a gestão de pessoas nos esportes eletrônicos integre na gestão da saúde dos atletas, que pode abranger a definição de Saúde da Organização Mundial da Saúde (OMS), como “um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não somente ausência da doença” (Nações Unidas Brasil, 2016) e o conceito de “Promoção da Saúde”.

Conforme expresso na Carta de Ottawa durante a Primeira Conferência Internacional sobre Promoção da Saúde em 1986 (BRASIL, 2002, p.19-20):

Promoção da saúde é o nome dado ao processo de capacitação da comunidade para atuar na melhoria de sua qualidade de vida e saúde, incluindo uma maior participação no controle deste processo. Para atingir um estado de completo bem-estar físico, mental e social os indivíduos e grupos devem saber identificar aspirações, satisfazer necessidades e modificar favoravelmente o meio ambiente. A saúde deve ser vista como um recurso para a vida, e não como objetivo de viver. Nesse sentido, a saúde é um conceito positivo, que enfatiza os recursos sociais e pessoais, bem como as capacidades físicas. Assim, a promoção da saúde não é responsabilidade exclusiva do setor saúde, e vai para além de um estilo de vida saudável, na direção de um bem-estar global.

Neste contexto, inspirado na Carta de Ottawa, a promoção da saúde nas atividades de *e-sports* poderia abranger: a) a incorporação da saúde como elemento integrante das políticas de administração do esporte; b) envolvimento da comunidade na administração da saúde nos esportes eletrônicos; c) realinhamento da gestão da saúde esportiva para fomentar ambientes propícios à saúde; e d) promoção de estilos de vida saudáveis para jogadores e profissionais envolvidos no contexto dos *e-sports*.

No âmbito dos *e-sports*, a Resolução do Parlamento Europeu de 10 de novembro de 2022, referente ao desporto eletrônico e aos videojogos, destaca, entre desafios e oportunidades,

propostas estratégicas e recomenda à União Europeia: i) elaborar uma estratégia que beneficie todos os envolvidos de maneira justa e apropriada; ii) adotar uma abordagem responsável em relação aos videogames e aos *e-sports*, promovendo-os como parte de um estilo de vida saudável, incluindo atividade física, interação social presencial e envolvimento cultural; iii) incentivar a participação, diversidade, inclusão e remuneração justa; iv) proteger os *e-sports* contra questões relacionadas à manipulação de resultados, jogo ilícito e melhoria do desempenho, incluindo a dopagem; v) reconhecer o significativo potencial social e cultural dos *e-sports* para unir europeus de todas as idades, gêneros e origens, incluindo idosos e pessoas com deficiência; vi) promover os videogames e os *e-sports* como valiosas ferramentas educativas para envolver ativamente os alunos nos programas escolares e desenvolver literacia digital, competências sociais e pensamento criativo; vii) assegurar uma representação adequada, equitativa e não estereotipada das mulheres em todos os níveis da cadeia de valor; viii) garantir os direitos dos trabalhadores, incluindo remuneração justa e equitativa, saúde física e mental, e segurança no trabalho (UNIÃO EUROPEIA, 2022).

Assim, abre-se a perspectiva da aplicação da abordagem salutogênica e da gestão social. De acordo com Bauer e Jenny (2017; online; n.p.; tradução nossa), em seu artigo "Aplicação da Salutogênese nas Organizações", presente no Handbook de Salutogênese, essa abordagem se baseia no conceito da Organização Mundial da Saúde (OMS), que considera as organizações como ambientes "nos quais as pessoas se envolvem em atividades diárias em que fatores ambientais, organizacionais e pessoais interagem para impactar a saúde e o bem-estar", conforme a seguinte definição:

Desenvolvimento da Saúde Organizacional (DO) tanto como a reprodução contínua quanto a melhoria direcionada da saúde nas organizações como sistemas sociais, com base na interação (dimensões do processo) das capacidades individuais e organizacionais (dimensões estruturais).

Os autores apresentam "um modelo salutogênico abrangente para o ambiente organizacional", destacando que "a influência das organizações na saúde dos funcionários, na saúde dos clientes e na saúde da população é de suma importância para a promoção da saúde" (BAUER e JENNY, 2017).

No ano de 1979, ao investigar a interação entre estresse, saúde e bem-estar, o sociólogo e acadêmico israelense-americano Aaron Antonovsky introduziu a Salutogênese como uma alternativa ao paradigma da Patogênese, o qual se concentra na doença. Essa nova abordagem

visa promover a saúde e a qualidade de vida tanto em nível individual quanto populacional. A perspectiva salutogênica implica em um desenvolvimento pessoal e social fundamentado em dois elementos principais: o senso de coerência e os recursos gerais de resistência. O senso de coerência é descrito como "a capacidade de enxergar a vida como estruturada, manejável e dotada de significado emocional, capacitando o indivíduo a enfrentar os estressores do cotidiano". Já os "recursos gerais de resistência" compreendem variáveis relacionadas ao indivíduo, grupo social e ambiente, que podem facilitar ou dificultar a efetiva gestão das tensões, influenciando assim o "bem-estar" ou o "não estar bem" (Marçal et al., 2018; Girondoli, 2021).

Para Quennerstedt (2008) e Mccuaig e Quennerstedt (2016), as pesquisas no campo do desporto, saúde e educação física, tem adotado o modelo salutogênico de saúde concebido por Aaron Antonvosky, para “compreender e problematizar a relação entre movimento, atividade física ou educação física, por um lado, e saúde, por outro”, resultando em estratégias de sobrevivência positivas e contribui para o bem-estar e a saúde.

Assim, num enfoque multidisciplinar, é possível o "design salutogênico" para a criação de ambientes que promovem e mantêm a saúde e o bem-estar, com estratégias como a “utilização de vegetação, luz natural e materiais orgânicos”, para “oferecer estímulos sensoriais, como visuais, auditivos, táteis e olfativos que sejam reconfortantes e revigorantes”, incluindo a “promoção da atividade física”, “espaços que promovam a interação social, reconhecendo a importância da conexão humana”, com variado escopo de técnicas auxiliam a “promover sentimentos positivos e de relaxamento” (Crizel, 2023).

Baseado na salutogenia, o arquiteto e professor Alan Dilani propôs nos anos 1990, o Design de Apoio Psicossocial, uma abordagem de pesquisa multidisciplinar, chamada “Design Salutogênico” que não só promove a eficiência funcional, mas também melhora os processos de saúde (DILANI, 2022).

Contudo, Dilani destaca que a salutogenia nas organizações vai além do design, pois cabe às lideranças, adotar uma filosofia e uma cultura salutogênica, para focar não somente na performance, mas na saúde e bem-estar dos colaboradores.

Desse modo, de maneira sinérgica e alinhada ao modelo de Organização Salutogênica, há possibilidade para incorporar a abordagem da Gestão Social, centrada na ação comunicativa e no entendimento. Como enfatizado por Tenório (1998, p.21),

O fundamento epistemológico da gestão social deve ser oposto àquele da teoria tradicional, enfoque teórico que fundamenta a gestão estratégica -

monológica -, como os sistemas-empresa estão para o mercado. Ao contrário, a base epistemológica da gestão social deve ser a intersubjetividade - dialogicidade -, como a política, como o bem comum, contemplando o envolvimento da cidadania no espaço público e do trabalhador no espaço privado. Assim, gestão social é o processo intersubjetivo que preside a ação da cidadania tanto na esfera privada quanto na esfera pública.

Para Tenório (2008, p.53-55),

“Gestão social contrapõe-se à gestão estratégica à medida que tenta substituir a gestão tecnoburocrática, monológica, por um gerenciamento mais participativo, dialógico, no qual o processo decisório é exercido por meio de diferentes sujeitos sociais. [...] Não é só a economia de mercado, mas também a economia social; não é o cálculo utilitário, mas o consenso solidário; não é o assalariado como mercadoria, mas o trabalhador como sujeito; não é somente a produção como valor de troca, mas igualmente como valor de uso; não é tão-somente a responsabilidade técnica, mas, além disso, a responsabilidade social”.

Tendo finalizado os fundamentos referentes às categorias da pesquisa, o próximo capítulo trata dos procedimentos metodológicos da pesquisa.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, descrevem-se os métodos utilizados na pesquisa, com a sua tipologia, fases, etapas, critérios, população, instrumento de avaliação e limitações, visando cumprir os objetivos propostos.

3.1. Classificação Da Pesquisa

Segundo Zanella (2009) e Jacobsen (2016), a pesquisa se caracteriza: i) quanto à natureza, como aplicada; ii) quanto à abordagem, como qualitativa; iii) quanto aos objetivos, como descritiva e explicativa; iv) quanto aos procedimentos, como bibliográfica, documental, pesquisa na internet, estudo de casos e *ex-post facto*; v) quanto à amostragem, por conveniência e não probabilística.

3.2. Percurso Metodológico: etapas e passos da pesquisa

Seguindo Gil (2017), o método utilizado na pesquisa envolveu a definição do problema, a operacionalização das variáveis, com estabelecimento das categorias da pesquisa, a obtenção de dados, com pesquisa bibliográfica, documental e pesquisa na internet, avaliação de websites e homepages, coleta e análise de dados com uso de matriz de análise, e redação do relatório da pesquisa.

Baseando-se em Sampieri (2013), os procedimentos seguiram um esquema do plano de pesquisa, que começou com a seleção do tema, delimitação da problemática da pesquisa, que originou o capítulo introdutório, com análise do contexto, a questão e objetivos da pesquisa, continuando, sempre respaldado nas referências.

3.3. Universo de Pesquisa, Definição das Categorias da Pesquisa, Técnicas e Procedimentos de Coleta de Dados

A delimitação do universo da pesquisa foi definida por conveniência e pelo objeto da pesquisa, o segmento de negócios de *e-sports*. Por conveniência e escassez de dados de clubes *e-sports* na Internet, foi selecionado o Clube Furia Esports, também, por se tratar de maior time

de CS:GO (*Counter-Strike: Global Offensive*) (RedBull, 2021) e de maior premiação acumulada, a partir dos dados da pesquisa de Novais (2023).

A investigação sobre o tema foi conduzida a partir da problemática identificada e do conhecimento adquirido na literatura de *e-sports*, adotando uma abordagem que, segundo Quivy e Campenhoudt (1992), pode ser caracterizada como uma "ruptura". Essa estratégia de estudo e pesquisa tem como objetivo romper com ilusões, preconceitos e modelos de gestão convencionais, buscando assim possibilidades de ressignificação da gestão, aprimoramento e inovação.

Nesse contexto, o estudo buscou alinhar-se com a abordagem de Reed (1989, citado por Junquilha (2001, p.304-306), que considera a "gestão como uma prática social". A análise dos resultados foi conduzida sob as perspectivas técnica, política e crítica:

A técnica – a gestão é vista como instrumento tecnológico neutro e racional que objetiva o alcance de resultados coletivos, preestabelecidos e não atingíveis sem sua aplicação. [...]. A política – em resposta ao determinismo da perspectiva técnica, a política concebe a gestão como um processo social. Daí a ênfase na questão do conflito de interesse entre grupos nas organizações, caracterizando-se o ambiente como de grandes incertezas no qual os resultados organizacionais são buscados. A crítica – segundo Reed (1989), essa perspectiva é, de certa forma, uma alternativa à perspectiva política no sentido de que essa última, ao enfatizar a ação humana, promove uma espécie de negligência dos chamados aspectos institucionais inerentes às estruturas de poder e de controle da economia política de uma dada sociedade. (REED, 1989, apud JUNQUILHO, 2001, p.305-306; grifos nossos).

Dessa forma, ao examinar os modelos de negócios e empresas de *e-sports*, esta pesquisa no âmbito das ciências sociais aplicadas não se limitou a uma avaliação puramente racional e positivista. Em vez disso, adotou abordagens interpretativistas e um modelo crítico. Nesse contexto, Denhardt (2012, p.225) destaca a "teoria social crítica, com emancipação, baseada em valores e uma ação educativa - práxis".

A investigação sobre o tema foi conduzida a partir da problemática identificada e do conhecimento adquirido na literatura de *e-sports*, adotando uma abordagem que, segundo Quivy e Campenhoudt (1992), pode ser caracterizada como uma "ruptura". Essa estratégia de estudo e pesquisa tem como objetivo romper com ilusões, preconceitos e modelos de gestão convencionais, buscando assim possibilidades de ressignificação da gestão, aprimoramento e inovação.

As categorias foram selecionadas em consonância com o tema, a problemática e os objetivos da pesquisa, constituindo recortes conceituais para representar o conhecimento

adquirido no contexto da investigação (CAMPOS E GOMES, 2007). Diante disso, e levando em conta os fundamentos teóricos, optou-se por estabelecer a Matriz de Tipificação para Análise de Resultados (LASTA e BARICHELLO, 2013), que contempla as seguintes categorias:

Quadro 1: Categorias da Pesquisa

| |
|--|
| E-Sports; Gestão do Esporte Eletrônico; Gestão da Saúde Integral; Gestão Estratégica; Gestão Social; Organização Salutogênica. |
|--|

Fonte: Elaboração própria, a partir da pesquisa

Para atender aos objetivos específicos, os procedimentos adotados envolveram a utilização de dados secundários, com a análise dos resultados e a formulação de uma alternativa para recontextualização da tecnologia de gestão. Isso foi realizado visando identificar possibilidades de ressignificação na gestão dos *cyber-atletas*.

Após a escolha e conceituação das categorias, foi estabelecida a matriz de análise de dados. Em seguida, realizou-se a pesquisa na Internet como parte do processo, culminando, como procedimento final, na análise dos dados contidos na matriz (Silva, 1987).

Os procedimentos de coleta de dados englobaram: i) levantamento da legislação desportiva aplicada ao esporte eletrônico *e-sports*; ii) pesquisa sobre o Clube Furia Esports; iii) análise fílmica sobre *e-sports*; iv) Análise de Artigos de *E-sports*.

Devido à ausência de legislação brasileira específica sobre *E-sports*, o levantamento de dados buscou avaliar o contexto de insegurança jurídica no setor. A pesquisa incluiu análise das categorias em sites e redes sociais do clube.

Quadro 2: Mídias do Clube Brasileiro Furia Esports de *e-sports* pesquisado

| | |
|----------------------|--|
| Furia Esports | Principal organização brasileira de <i>Counter-Strike: Global Offensive</i> (CS:GO), a lidera a lista de times brasileiros com maior valor de premiação acumulado na história dos <i>e-sports</i> com o ganho total de US\$ 3,7 milhões (cerca de R\$ 18 milhões). https://furia.gg/ https://www.facebook.com/furiagg https://www.instagram.com/furiagg/ https://twitter.com/furia https://www.youtube.com/@FURIAgg https://www.tiktok.com/@furia |
|----------------------|--|

Fonte: Novais (2023)

Os procedimentos de coleta de dados também incluíram análise de três documentários, que abordam histórias reais de *e-sports*, disponíveis no site da Red Bull, pertinentes ao objeto da pesquisa. Foram selecionados, por amostragem por conveniência, os seguintes filmes:

Quadro 3: Filmes de *e-sports* pesquisados

| | |
|---|-------------------------|
| 1 | FURIA – Road To Legends |
| 2 | Gaming Queens |

Fonte: a partir de Ellison (2023)

A análise fílmica dos documentários consistiu em uma avaliação qualitativa de imagens em movimento, adotando a seleção de uma amostragem (ROSE, apud BAUER E GASKELL, 2008). Nesse processo, houve a decomposição de sequências escolhidas, que foram numeradas e posteriormente descritas em formato de texto.

A análise prosseguiu seguindo os passos delineados por Youn (2022), embasados na abordagem de Denzin (1989, citado por Leite et al., 2021): i) Adoção de um protocolo de observação elaborado com base nas categorias e objetivos da pesquisa; ii) Realização de microanálises estruturadas de cenas e sequências; iii) Resposta às questões de pesquisa a partir do filme; iv) Condução da análise e interpretação do filme, contrastando os conteúdos apresentados com a realidade da administração e gestão das organizações no âmbito dos *e-sports*; v) Elaboração de uma análise crítica final.

Na etapa final da pesquisa, a matriz de análise de dados é elaborada, considerando as categorias estabelecidas (SILVA, 1987).

3.4. Tabulação dos Dados e Matriz de Análise de Resultados

A Matriz de Tipificação Síntese da Análise de Resultados, conforme apresentada a seguir, é empregada no processo de análise qualitativa e análise de conteúdo dos dados coletados. Isso permite indicar se os dados foram identificados e se as categorias foram ou não avaliadas.

Quadro 4: Matriz de Tipificação das Categorias da Pesquisa para Análise de Resultados

| Categoria | Avaliação | Categoria | Avaliação |
|------------------------------|------------------|--------------------------|------------------|
| E-Sports | | Gestão Estratégica | |
| Gestão do Esporte Eletrônico | | Gestão Social | |
| Gestão da Saúde Integral | | Organização Salutogênica | |

Fonte: elaborado pelo autor, a partir da pesquisa

Legenda para Avaliação: S = Sim, estão presentes nos dados coletados; SP: = Sim, dados parcialmente presentes; NP = dados não estão presentes; NA = Não foi possível avaliar

Ainda como parte do método de pesquisa, foi aplicada, sempre que possível, a triangulação (D'ABREU et al., 2017), permitindo uma integração entre diversas perspectivas teóricas e práticas. Essa abordagem contribuiu para a interpretação de um conjunto de dados provenientes de fontes bibliográficas e documentais.

Para a análise e tabulação dos resultados, o pesquisador utilizou a técnica de Análise de Conteúdo em três fases: "1. Pré-análise; 2. Exploração do material; e 3. Tratamento dos resultados: inferência e interpretação" (BARDIN, 2009, p.121).

A análise dos sites e redes sociais foi conduzida conforme as orientações de Tomaél et al. (2001, p.9-10), que propõem critérios de qualidade para avaliar fontes de pesquisa na internet. Nesse processo, foram observados aspectos como "informações de identificação", "consistência das informações" e "confiabilidade das informações".

Como forma de caracterização e análise de resultados, quanto à Gestão Estratégica, Gestão Social e Organização Salutogênica, o Quadro a seguir lista as questões norteadoras, redigidas, com base nos fundamentos teóricos e autores referenciados, para cada uma das categorias da pesquisa.

Quadro 5: Questões da Pesquisa utilizadas na Análise dos Resultados

| |
|--|
| 1) A gestão do clube Furia Esports apresenta evidências de forma sistêmica-controladora ou a forma processual-relacional? |
| 2) A tecnologia de gestão do clube Fúria de Esports utilizada é neutra, obedecendo a valores instrumentais, ou oferece uma visão substantiva, condicionada por valores humanos, com processos democráticos, de modo a melhor atender às demandas das pessoas e da sociedade? |
| 3) O processo e os serviços de gestão do clube Furia Esports são orientados por uma racionalidade instrumental ou substantiva? |

| |
|--|
| 4) Há indicativos de intenção emancipatória, com visão desnaturalizada e desvinculação de performance? |
| 5) A Gestão do Clube Furia Esports apresenta-se como Gestão Estratégica e/ou Gestão Social? |
| 6) A gestão da saúde dos <i>cyber-atletas</i> é praticada de modo a promover o bem-estar e a saúde integral? |
| 7) Há alguma evidência de práticas de gestão do clube Furia Esports que apontam para a Organização Salutogênica? |

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir da pesquisa

A abordagem de gestão sistêmica-controladora (Watson, 2005) busca a "maximização do controle nas questões humanas, operando sob a concepção de que as organizações são grandes sistemas controláveis, mecânicos e orientados para resultados". Por outro lado, a perspectiva processual-relacional (Watson, 2005) examina a "realidade organizacional centrando-se nos processos emergentes dos padrões de interação entre pessoas, organizações e o ambiente social". Essa abordagem considera a "evolução do aprendizado e das competências gerenciais por meio da construção de significados, negociações, barganhas e do exercício do poder" (Watson, 2005, p.14).

A teoria crítica das tecnologias de gestão, conforme proposta por Souza e Paes de Paula (2022), baseia-se na conceituação de tecnologia apresentada por Andrew Feenberg. Essa abordagem considera a possibilidade de tecnologias de gestão fundamentadas em uma base ideológica diferente daquela associada exclusivamente à gestão estratégica e ao gerencialismo. Seu objetivo é buscar a ressignificação dos conhecimentos tecnológicos dentro das organizações.

Em virtude da abordagem empírica da teoria crítica, adota-se a avaliação da gestão considerando o predomínio da racionalidade instrumental ou substantiva, conforme discutido por Caitano e Serva (2012).

Numa análise crítica adicional, a avaliação das intenções emancipatórias, da visão desnaturalizada e da desvinculação da performance ideal de emancipação baseia-se nas contribuições de Davel e Alcadipani (2003), que conduzem estudos críticos em administração.

Por fim, a Teoria Salutogênica de Aaron Antonovsky, que fundamenta a abordagem da Organização Salutogênica, encontra aplicações no contexto da promoção da saúde, como indicado por Itiyama, Macuch e Milani (2021), Dilani (2022) e Crizel (2023), apresentando uma possibilidade na construção de organizações saudáveis. No âmbito metodológico, a pesquisa procura identificar a prevalência entre o paradigma da Patogênese, que se concentra

nas doenças, suas causas, formas de tratamento e prevenção, e possibilidade da Salutogênese, que está voltada para o processo de saúde e qualidade de vida das pessoas.

Assim, com base em Marçal et al. (2018), busca-se verificar a presença de um conceito expandido de saúde, promovendo o desenvolvimento de habilidades pessoais, autonomia e empoderamento, visando o bem-estar e a promoção de uma vida mais saudável no contexto de *e-sports*.

3.5. Análise SWOT/FOFA e Modelo de Negócios CANVAS

Como ferramenta de análise, foi empregada uma análise SWOT/FOFA dos resultados da pesquisa, que, conforme FNQ (2019), possibilita, entre outros, auxiliar os gestores na visão da empresa, identificar deficiências e oportunidades do negócio, no caso da pesquisa, no âmbito do *e-sports*. (SILVA, 2011)

O Modelo de Negócios CANVAS é uma ferramenta que permite visualizar e planejar um modelo de negócio de forma simples e prática, usando nove blocos que representam os principais elementos de um negócio. O modelo Canvas ajuda a definir e testar hipóteses sobre como criar, entregar e capturar valor para os clientes. (BORDIGNON, 2017)

3.6. Limitações da Pesquisa

As limitações desta pesquisa incluem sua natureza predominantemente qualitativa, sendo um estudo bibliográfico e documental, bem como um estudo de caso. Além disso, a pesquisa eletrônica apresentou uma limitação, uma vez que nem todas as informações disponíveis na internet tinham fontes acadêmicas, mas da mídia especializada em *e-sports*. No entanto, buscou-se mitigar essa limitação ao priorizar referências confiáveis, como aquelas produzidas pelos próprios clubes de *e-sports*.

Outra limitação se refere ao estudo observacional dos filmes documentários, pois os resultados podem ser influenciados por erros ou pela falta de conhecimentos específicos e/ou inexperiência do pesquisador, como discutido por Penafria (2009). Além disso, há desafios na definição de uma metodologia única para compreender as práticas cinematográficas no contexto de *e-sports*.

Por fim, a limitação também se caracterizou pelo fato de que os dirigentes dos clubes de *e-sports* não foram entrevistados, limitando-se o estudo a um principal clube. Portanto, os procedimentos metodológicos não esgotam completamente o estudo da problemática, e os

resultados não garantem que sejam a melhor representação possível, uma vez que não há uma única explicação para os fenômenos pesquisados, como destacado por Minayo (2010).

4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

No presente capítulo, atendendo aos objetivos e aos procedimentos metodológicos, são apresentados e analisados os dados nos seguintes blocos: i) apresentação dos resultados, com histórico, perfil, organização, mídias e modelo de gestão do Clube de *E-sports* Clube Furia Esports pesquisado; ii) análise dos aspectos jurídicos e das condições do mercado de trabalho de *e-sports*; iii) análise fílmica de películas que abordam o Clube Furia Esports; iv) Análise de artigos sobre *e-sports*; v) análise dos resultados, por meio de análise SWOT/FOFA com análise do conteúdo, por meio de questões norteadoras, e apresentação da Matriz de Tipificação para Análise de Resultados para cada categoria da pesquisa; vi) proposta teórica e hipotética com Canvas do modelo de negócio, para alcançar possibilidades da promoção da saúde integral dos *Cyber-atletas*.

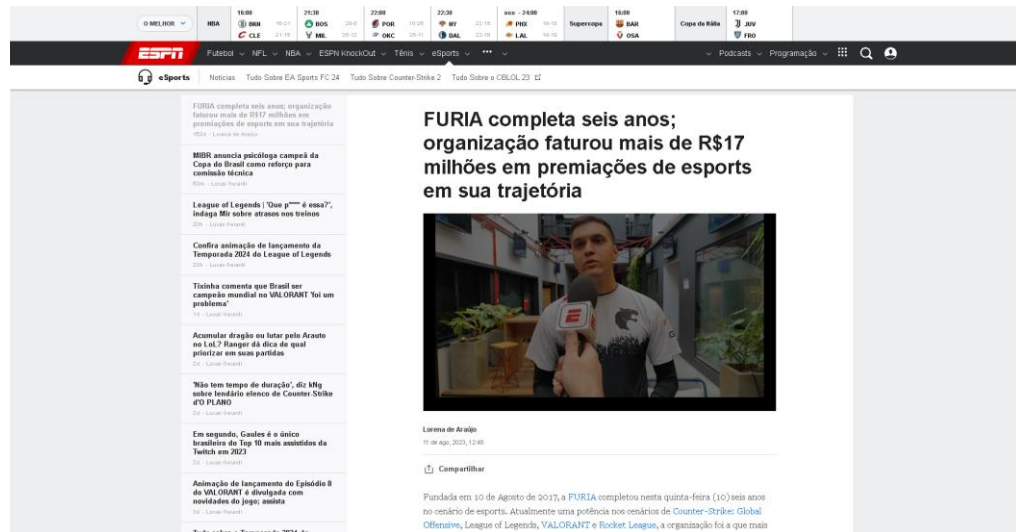
4.1. Apresentação Dos Resultados

A seguir, como primeira etapa, são apresentados os resultados da pesquisa.

4.1.1. Histórico e Perfil Organizacional do Clube Furia Esports

A FURIA Esports é uma organização brasileira de esports que possui equipes competindo em *Counter-Strike: Global Offensive*, *Rocket League*, *League of Legends*, *Valorant*, *Rainbow Six: Siege*, *Apex Legends* e *Super Smash Bros*. A FURIA é uma das organizações mais jovens e promissoras do cenário de *e-sports*, tendo uma história de menos de 5 anos e diversas conquistas notáveis (FURIA 2023).

Figura 1 - Furia Esports na mídia



Fonte: ESPN Brasil (2023)

A FURIA Esports foi fundada em agosto de 2017 em Uberlândia, Minas Gerais, pelo empresário Jaime Pádua, que contou com o apoio dos também empresários André Akkari e Cris Guedes. O primeiro investimento da FURIA foi no *Counter-Strike: Global Offensive*, contratando uma equipe formada por jogadores desconhecidos, mas com potencial. O Clube se destacou no cenário nacional e logo se mudou para os Estados Unidos, buscando competir com as melhores equipes do mundo. A empresa alcançou marcas históricas para o CS:GO brasileiro, como ser a primeira equipe do país a chegar ao top 5 do ranking mundial, a primeira a vencer a ESL Pro League da América do Norte, a primeira a se tornar parceira permanente da ESL Pro League e a primeira a se classificar para o PGL Major Stockholm 2021 como líder da região das Américas (LIQUIPEDIA 2023).

A FURIA possui equipes masculinas e femininas em diversas modalidades, além de uma equipe *academy* em CS:GO. O Clube expandiu sua atuação para outros jogos, como o *Rocket League*, onde foi campeã da Rocket Street Grandslam 2020 e vice-campeã da RLCS Season X - South America.

No *League of Legends*, a FURIA adquiriu a antiga equipe da Uppercut eSports em 2020, e desde então vem disputando o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), a principal competição do jogo no país.

No *Valorant*, a empresa contratou a antiga equipe da Gamelanders em 2021, e logo se tornou uma das principais forças do jogo no Brasil, vencendo o VCT Challengers Brazil 2021 - Stage 2 e se classificando para o Masters Reykjavík, o primeiro torneio internacional de *Valorant*.

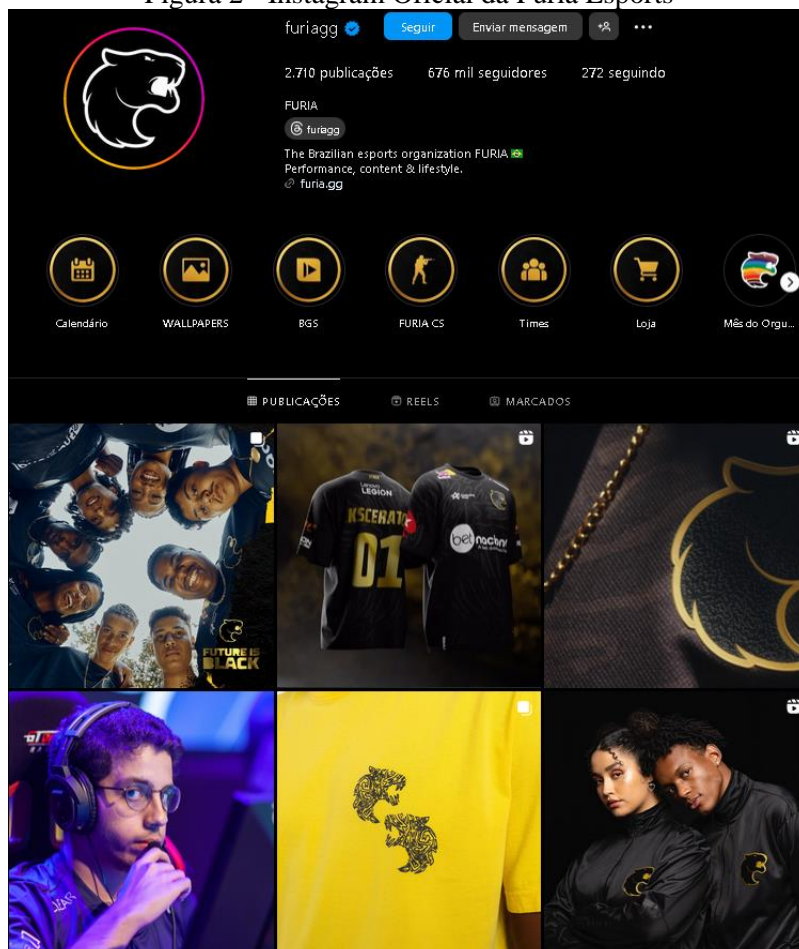
No *Rainbow Six: Siege*, a FURIA contratou a antiga equipe da Team oNe em 2020, e vem se consolidando como uma das melhores equipes do jogo no Brasil, disputando a elite do Brasileirão Rainbow Six.

No *Apex Legends*, o Clube incorporou a equipe da Black Dragons em 2020, e vem se destacando nas competições do jogo na América do Sul, como o ALGS Autumn Circuit e o ALGS Winter Circuit.

A FURIA possui sedes em São Paulo, Brasil, Los Angeles, Estados Unidos, e Mellieħa, Malta, onde mantém suas equipes, funcionários e infraestrutura. A organização também possui uma loja online, a furia.gg, onde vende produtos oficiais, como camisetas, moletons, bonés, acessórios e periféricos (FURIA 2023).

A FURIA conta com o apoio de diversos patrocinadores e parceiros, como a PokerStars, a Nike, a Red Bull, a Intel, a HyperX, a Clear, a Oi, a Betway, a ESL e a BLAST. A organização também tem uma forte presença nas redes sociais, onde interage com seus fãs e divulga seus conteúdos, como vídeos, *podcasts*, *lives* e sorteios. (DRAFT5 2023).

Figura 2 - Instagram Oficial da Furia Esports



Fonte: Instagram @furiagg (2024)

A FURIA conta com o apoio de diversos patrocinadores e parceiros, como a PokerStars, a Nike, a Red Bull, a Intel, a HyperX, a Clear, a Oi, a Betway, a ESL e a BLAST. A organização também tem uma forte presença nas redes sociais, onde interage com seus fãs e divulga seus conteúdos, como vídeos, *podcasts*, *lives* e sorteios. (DRAFT5 2023)

A cultura da FURIA é baseada em valores como respeito, dedicação, inovação e ambição. A organização busca sempre se superar e surpreender seus adversários, com um estilo de jogo agressivo e criativo. A FURIA também se preocupa com o bem-estar e o desenvolvimento de seus jogadores, oferecendo suporte psicológico, nutricional, físico e educacional.

A FURIA já protagonizou algumas polêmicas no cenário dos esportes eletrônicos, como a polêmica que envolveu o jogador de CS:GO Henrique "HEN1" Teles, que pediu para sair da FURIA em 2021, alegando motivos pessoais, mas logo depois foi anunciado como reforço da O PLANO, uma equipe formada por ex-jogadores da MIBR (DRAFT5 2021).

4.1.1.1. Análise dos Resultados

A Furia Esports é uma organização brasileira de esportes eletrônicos que foi fundada em 2017 com o objetivo de se destacar no cenário competitivo de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). Desde então, a organização expandiu suas modalidades, conquistou títulos importantes, se tornou uma referência mundial e ganhou um propósito econômico, financeiro e competitivo. Entre os resultados positivos, destacam-se o crescimento da marca, o reconhecimento do público, o faturamento com premiações, a parceria com a ESL, a participação em dois *Majors* e a presença em vários continentes. Entre os resultados negativos, podem-se citar o aspecto competitivo (GE, 2021), o prejuízo à saúde mental (Griffiths et al., 2018) e os impactos negativos na saúde dos atletas (Santos et al., 2019), que podem ser decorrentes da alta exigência de desempenho, da rotina intensa de treinamento, da exposição à violência virtual, da falta de apoio profissional e familiar, entre outros fatores (Kim et al., 2018).

Os principais resultados encontrados na análise do Histórico e Perfil Organizacional do Clube Furia Esports revelam uma organização que se destaca pela sua gestão estratégica nos negócios, mas que também enfrenta desafios e dificuldades, em razão do foco racionalidade instrumental e foco no mercado. Esses resultados corroboram, em parte, com os autores citados, que apontam para os benefícios e os riscos da atuação nesse segmento. Por um lado, a Furia Esports demonstra uma visão empreendedora, inovadora e adaptativa, que lhe permite se

posicionar como uma potência no cenário global, gerando valor e impacto para a sua marca, para os seus atletas e para a sua comunidade. Por outro lado, a Furia Esports também está sujeita às adversidades e às incertezas que envolvem o mercado dos esportes eletrônicos, que podem comprometer a sua performance e o seu bem-estar (Reppold et al., 2005), bem como causar transtornos mentais como ansiedade, depressão, *burnout*, fobia social e insônia (Porter et al., 2004).

4.1.2. Mídias Sociais do Clube e Furia Esports

A seguir, é apresentada uma síntese dos achados referentes às categorias da pesquisa nas mídias sociais do Clube Furia Esports.

Quadro 6: Mídias Sociais do Clube Furia Esports

| Mídia Social | Dados Referentes às Categorias da pesquisa |
|---|---|
| Homepage https://furia.gg/ | A Homepage da Furia Esports é o seu site oficial, onde você pode encontrar informações sobre a organização, os seus times, os seus produtos e os seus parceiros. Você também pode acessar as outras redes sociais do clube a partir do site. O site tem um design moderno e elegante, com as cores preto e vermelho predominantes. |
| LinkedIn https://br.linkedin.com/company/furiagg | O <i>LinkedIn</i> da Furia Esports é uma rede profissional que mostra o perfil da organização, os seus funcionários, as suas vagas de emprego e as suas notícias. Você pode seguir o clube para ficar por dentro das novidades e oportunidades de trabalho. A Furia Esports possui aproximadamente 200 funcionários cadastrados. |
| Facebook https://www.facebook.com/furiagg | O <i>Facebook</i> da Furia Esports é uma rede social que compartilha conteúdos sobre os jogos, os campeonatos, os jogadores e os bastidores do clube. Você pode curtir, comentar e compartilhar as publicações, além de enviar mensagens e participar de eventos. O <i>Facebook</i> tem mais de 35 mil curtidas e mais de 40 mil seguidores. |
| Instagram https://www.instagram.com/furiagg/ | O Instagram da Furia Esports é uma rede social que posta fotos e vídeos sobre os momentos mais marcantes, divertidos e emocionantes do clube. Você pode seguir, curtir e comentar as postagens, além de ver os <i>stories</i> e os <i>reels</i> . O Instagram tem mais de 665 mil de seguidores e mais de 2,5 mil postagens. |
| Twitter https://twitter.com/furia | O <i>Twitter</i> da Furia Esports é uma rede social que publica <i>tweets</i> sobre as novidades, os resultados, as opiniões e as interações do clube. Você pode seguir, curtir, <i>retweetar</i> e responder os <i>tweets</i> , além de usar as <i>hashtags</i> e os <i>emojis</i> relacionados ao clube. O <i>Twitter</i> tem mais de 565 mil de seguidores e mais de 10 mil <i>tweets</i> . |
| YouTube https://www.youtube.com/@FURIAgg | O <i>YouTube</i> da Furia Esports é uma plataforma de vídeos que divulga conteúdos exclusivos, como entrevistas, documentários, <i>vlogs</i> , <i>gameplays</i> e <i>podcasts</i> . Você pode se inscrever, curtir, comentar e compartilhar os vídeos, além de ativar o sininho para receber as notificações. O <i>YouTube</i> tem mais de 150 mil inscritos e mais de 300 vídeos. Você também pode acessar o canal de <i>YouTubers</i> parceiros da Furia Esports. |

| | |
|---|--|
| TikTok https://www.tiktok.com/@furia | O <i>TikTok</i> do Furia Esports é uma rede social que cria vídeos curtos e criativos sobre os desafios, as brincadeiras, as dicas e as curiosidades do clube. Você pode seguir, curtir, comentar e compartilhar os vídeos. O <i>TikTok</i> tem mais de 300 mil seguidores e mais de 100 vídeos. |
|---|--|

Fonte: elaborado pelo autor a partir de Furia Esports (2023)

Com uma identidade visual marcante e um desempenho de alto nível nas competições internacionais, a Furia conquistou uma presença massiva na mídia. Seus seguidores são diversificados, mas têm em comum a paixão pelos jogos eletrônicos, o engajamento nas redes sociais e a juventude. A Furia se diferencia das demais organizações pela proximidade com os fãs, que se identificam com o slogan ‘*Hard to love, harder to kill*’ e se sentem parte da família Furia.

4.1.2.1. Análise dos Resultados

A Furia Esports é uma organização brasileira de esportes eletrônicos que possui uma forte presença nas mídias sociais, como Twitter, Instagram, Facebook, YouTube e Twitch. Através desses canais, a organização divulga as suas novidades, os seus resultados, os seus bastidores, os seus patrocinadores e os seus valores.

De acordo com Lima Junior et al. (2020, p.390), os conceitos de redes sociais e mídias sociais, são:

Redes Sociais online podem ser definidas como serviços baseados na Web que permitem a indivíduos: construir um perfil (público ou semipúblico) dentro de um sistema limitado; articular uma lista de outros usuários com os quais compartilham uma conexão; e visualizar e percorrer sua própria lista de conexões e de outras pessoas no sistema. [...]. Mídias Sociais são canais baseados na Internet para interação entre usuários em tempo real e/ou de forma assíncrona, produzindo valor na interação e no conteúdo gerado pelos usuários [2, 23]. As mídias sociais podem ser definidas ainda como atividades, práticas e comportamentos entre comunidades de pessoas que se reúnem online para compartilhar informações, conhecimentos e opiniões usando meios de conversação e empregando palavras, imagens, vídeos ou áudios.

O quadro a seguir apresenta os perfis oficiais do Fúria Esports nas mídias sociais.

Quadro 7: Avaliação das Mídias Sociais do Furia Esports

| Mídias Sociais do Furia Esports | Número de Seguidores |
|---|----------------------|
| LinkedIn https://br.linkedin.com/company/furiagg | 32 mil seguidores |

| | |
|--|--------------------|
| Facebook https://www.facebook.com/furiagg | 41 mil seguidores |
| Instagram https://www.instagram.com/furiagg/ | 679 mil seguidores |
| Twitter https://twitter.com/furia | 569 mil seguidores |
| YouTube https://www.youtube.com/@FURIAgg | 65 mil seguidores |
| TikTok https://www.tiktok.com/@furia | 263 mil seguidores |

Fonte: elaborado pelo autor a partir da pesquisa

Como método para a avaliação das mídias, como um ativo intangível das organizações, utiliza-se a mensuração do relacionamento por Katie Paine, que conforme pesquisa de consiste em “mensuração do relacionamento”, pois, para a autora as mídias sociais, ao fazerem uso do marketing buscam “construir relacionamentos e cultivar o engajamento dos seus públicos” (Amor, 2013, p. 37-38).

Assim, como uma adaptação das etapas e estratégias de mensuração do relacionamento com base nos critérios recomendados por Paine, o quadro a seguir avalia as mídias do Furia Esports.

Quadro 8: Avaliação das Estratégias de Relacionamento nas Mídias Sociais do Furia Esports

| Critérios de Avaliação | Avaliação das Mídias Sociais |
|--|---|
| Público a atingir | (X) Sim () Não () Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports atinge seu público-alvo de jogadores de <i>e-sports</i> e entusiastas através de conteúdo específico sobre competições, bastidores e novidades do cenário de jogos eletrônicos. |
| Alcançar Ganhos Financeiros ou de Marketing | (X) Sim () Não () Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports utiliza suas mídias sociais para promover patrocinadores, parceiros e produtos relacionados aos <i>e-sports</i> , visando ganhos financeiros e de marketing. |
| Buscar Engajamento | (X) Sim () Não () Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports promove desafios e interações com seus seguidores para estimular o engajamento e a participação ativa na comunidade de <i>e-sports</i> . |
| Melhorar relacionamentos ou promover reputação | (X) Sim () Não () Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports utiliza suas mídias sociais para fortalecer os laços com sua comunidade de fãs, compartilhando conteúdo relevante e respondendo ativamente aos comentários e mensagens. |
| Estimular compra, doação, voluntariado | () Sim () Não (X) Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports promove produtos e parceiros, (https://furia.gg/), embora, isso não seja o seu principal negócio. |

| | |
|--|---|
| | A pesquisa não encontrou informações sobre doações e voluntariado. |
| Posicionar a organização quanto à marca | (X) Sim () Não (X) Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports utiliza consistentemente suas mídias sociais para reforçar sua identidade de marca como uma equipe de <i>e-sports</i> competitiva e inovadora. |
| Proporcionar prontidão de Respostas | () Sim () Não (X) Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A equipe de social media da FURIA Esports responde perguntas, comentários e mensagens recebidas em suas plataformas sociais, demonstrando comprometimento com a interação com os fãs. |
| Apresentar estratégia (s) de identificação em relação à concorrência | (X) Sim () Não () Em parte () Não foi possível apurar Comentário: A FURIA Esports concentra-se principalmente em promover sua própria marca e conquistas, e, em se tratando do negócio, analisar a concorrência faz parte da gestão. |

Fonte: elaborado e adaptado pelo autor a partir de etapas de mensuração de relacionamento de Katie Paine, conforme Amor (2013)

Assim, o quadro revela, quanto ao engajamento, o que ensina Paine: “se você está realmente se conectando com seus consumidores, ou se você está apenas gritando ainda mais alto” (Paine, p.60, apud Amor, 2013, p.38). A análise mostra que o Furia Sports demonstra uma forte capacidade de se envolver com sua comunidade de fãs através de suas mídias sociais. Ao promover desafios, interações e compartilhamento de conteúdo relevante, a equipe demonstra um esforço genuíno para estabelecer conexões significativas com seu público. No entanto, há margem para aprimoramento, especialmente em relação à prontidão de respostas. Embora a equipe de social media responda ativamente a algumas perguntas e comentários, a prontidão e abrangência das respostas podem ser aprimoradas para fortalecer ainda mais o relacionamento com os fãs.

Além disso, a análise destaca o foco consistente da FURIA Esports em reforçar sua identidade de marca e promover suas conquistas. Esse posicionamento estratégico pode contribuir para consolidar a imagem da equipe como líder no cenário de *e-sports*, estabelecendo uma presença única e reconhecível no mercado.

No entanto, é importante reconhecer que a FURIA Esports pode explorar ainda mais o potencial de suas mídias sociais para estimular compras, doações ou voluntariado, embora essa não seja a principal ênfase de suas estratégias atuais. Ao integrar iniciativas direcionadas a esses objetivos, a equipe pode ampliar seu impacto social e comunitário, alinhando-se ainda mais com os valores e expectativas de sua base de fãs.

Em suma, a análise das estratégias de relacionamento nas mídias sociais da FURIA Esports revela um compromisso sólido em construir relacionamentos significativos com seu público, promovendo sua marca e engajando-se ativamente com seus fãs. Com ajustes contínuos e inovação estratégica, a equipe pode fortalecer ainda mais sua posição como líder no mundo dos e-sports e expandir seu impacto positivo na comunidade de jogos eletrônicos.

4.1.3. Análise dos Aspectos Jurídicos na Relação Trabalhista nos Clubes de E-Sports

O esporte eletrônico no Brasil ainda carece de uma legislação específica no sistema jurídico, o que faz com que a legislação vigente sobre o assunto seja insuficiente, comprometendo a segurança jurídica e gerando várias dúvidas legais e trabalhistas. A falta de segurança jurídica pode ter consequências graves para os direitos dos *cyber-atletas*, bem como para o incentivo ao setor por parte dos investidores.

Silva (2020, p. 33) afirma que a inexistência de uma normatização provoca muita insegurança jurídica, pois, além de movimentar grandes somas de dinheiro, a atividade carrega o estereótipo de jogo de computador, como atividade recreativa, sem receber a devida valorização.

A legislação vigente para jogos não contempla de forma explícita o *e-sports*, o que dificulta o *cyber-atleta* para conseguir passaporte como atleta, inclusive para viagens internacionais em atividade profissional, bem como o enquadramento em bolsas atletas, para apoio do setor pelo Estado (LEITE; MESQUITA, 2018). Além disso, há riscos de que os cybers-atletas são alvos de artifícios jurídicos, com a contratação por meio de contratos de patrocínio ou de prestação de serviços, com o objetivo de desvio de deveres trabalhistas por parte dos empregadores (SILVA; BASTOS SEGUNDO, 2018).

Conforme ensina Gois (2017) o *cyber-atleta*, pode ser definido como o jogador de jogos eletrônicos, que opta por jogar profissionalmente, treinando e atuando contratado por organização do cenário de *e-sports*, recebendo um pagamento desta, para participar dos campeonatos das ligas oficiais e profissionais de Esporte Eletrônico.

De acordo com este entendimento, apesar da ausência de legislação específica do desporto eletrônico, para a Confederação Brasileira de Games e *E-sports*, é possível categorizar os profissionais deste esporte como atletas, gerando uma cadeia jurídica que produz efeitos como direitos e deveres trabalhistas destes com seus empregadores (CBGE, 2023). Apoiando essa tese, o autor cita alguns exemplos de projetos de lei que visam regulamentar o esporte eletrônico no Brasil, como o PL 383/2017, o PL 3451/2015 e o PL 10639/2018, que abordam

aspectos como a definição de *e-sports*, a criação de um sistema nacional de *e-sports*, a concessão de bolsas atletas, a proteção aos direitos trabalhistas, a prevenção ao doping, entre outros.

Mesmo sem uma legislação específica do desporto eletrônico, observa-se que, segundo Ananias (2022, p.14) “[...] a Lei Geral do Desporto (Lei nº 9.615/1998), também chamada de Lei Pelé, foi instituída para regular o sistema desportivo brasileiro, que até então não existia”. A Lei Pelé, embora tenha como nome oficial Desporto em geral, tem seus dispositivos (normas) voltados mais para o futebol, deixando outros esportes, inclusive o esporte eletrônico, com suas particularidades não contempladas (BRASIL, 1998).

Além disso, sobre o artigo 3º da Lei 9.615/1998 (Lei Pelé), em seu inciso III, é estabelecido que o desporto de rendimento, praticado com o objetivo de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e destas com as de outras nações, também deve ser reconhecido como desporto (BRASIL, 1998).

Nota-se aqui, que apesar do enquadramento à Lei Pelé ser evidente, no que se refere ao contrato laboral do cyber-atleta, essa relação trabalhista está aplicada de forma subsidiária às condições e normas da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Quanto a isso, em razão dessa aplicação subsidiária, deve-se levar em conta não apenas as regras gerais consolidadas nos contratos de trabalho, mas também as peculiaridades para abranger as necessidades específicas do *e-sport* (SANTANA, 2017).

Superadas as especificidades da Lei Desportiva aplicada ao *e-sports*, torna-se essencial identificar quais os tipos contratuais e o regime trabalhista que se aplica ao *cyber-atleta*, considerando que a legislação especial desportiva (Lei 9.615/98) encontra dificuldades em suprir as lacunas do *e-sport*, principalmente pela natureza privada do mesmo. (DELGADO, 2019; MARTINS, 2017).

Assim sendo, para que se configure a relação de emprego entre cyber- atleta e equipe, não basta a simples prática do desporto eletrônico por si só para caracterizar a relação empregatícia. Conforme Rosário e Pimentel (2020, p. 13): “No conceito de personalidade há a noção de inalienabilidade, ou seja, de que apenas uma determinada pessoa física, e nenhuma outra em seu lugar, pode prestar o serviço combinado”.

Logo, examinando os requisitos principiologicos do contrato de trabalho para existência do vínculo empregatício, é admitido que a prestação do trabalho do cyber- atleta é feita por pessoa física dotada de caráter de personalidade, visto que o *cyber-atleta* é pessoa física e realiza as atividades de treino e competições, com suas próprias características e habilidades, intransferíveis, logo nem haveria a contratação daquele profissional (SANTANA, 2017).

Ademais, vale salientar que a contratação do *cyber-atleta* não se diferencia da contratação de um jogador de futebol profissional, de modo que um clube contrate um jogador para um jogo decisivo em virtude de sua habilidade, o *cyber-atleta* é contratado para participar de uma competição em virtude de sua habilidade e competência pessoal naquele esporte (ROSÁRIO; PIMENTEL, 2020).

Portanto, verifica-se preenchidos os requisitos caracterizadores da relação de emprego, pois não constatado vícios ou nulidades dentro da relação empregador e empregado, sendo possível haver confirmação de base para segurança jurídica do *cyber-atleta*. Diante da capacidade legal em preencher os requisitos empregatícios, devem ser observados todos os direitos decorrentes do contrato de trabalho ao *cyber-atleta*, como férias, 13º salário, fundo de garantia, dentre outros previstos em nossa legislação trabalhista (COELHO, 2016).

Assim sendo, frente às diversas indefinições jurídicas sobre o *e-sports* e o *cyber-atleta*, o tema merece ter constante acompanhamento de estudos, tendo em vista o enorme crescimento do cenário competitivo profissional do esporte eletrônico no Brasil na última década. Logo, levando em conta os altos investimentos, a formação de diversas equipes/organizações competitivas que visam lucro, e a profissionalização do *cyber-atleta*, surge a necessidade de adequação, fundamento e segurança jurídica na relação contratual trabalhista dos mesmos.

4.1.4. Estudo MINIONU OIT 2023 sobre as Condições de Trabalho em Clubes de E-Sports no Brasil

O estudo MINIONU, Guia de Estudos da Organização Internacional do Trabalho (OIT), OIT 2023 - As Condições de Trabalho nos *E-sports*, elaborado pela PUC_Minas, aborda o desenvolvimento e a importância dos jogos eletrônicos e dos esportes eletrônicos na sociedade atual. Os autores apresentam dados sobre o crescimento da indústria dos jogos, que supera a do cinema e da música, e sobre a popularidade dos *e-sports*, que atraem milhões de espectadores e competidores. Os autores também destacam a evolução dos jogos, que se tornaram mais realistas e imersivos, e o papel das produtoras, que investem no cenário competitivo. O texto cita exemplos de jogos e de personalidades que se destacam nesse meio, como o *Rainbow Six Siege*, da Ubisoft, e o *streamer* Gaules, que bateu recordes de audiência na Twitch (MINIONU-PUC Minas, 2023).

O texto trata dos problemas enfrentados pelos jogadores profissionais de jogos eletrônicos, especialmente no cenário dos *e-sports*. Os autores relatam casos de exploração, precarização, desrespeito e abuso por parte das organizações e patrocinadores que contratam os

atletas. Também é apresentado que esses problemas não se restringem ao Brasil, mas afetam jogadores de outras regiões do mundo. O documento denuncia a falta de reconhecimento e de direitos trabalhistas dos jogadores, que sofrem com a sobrecarga física e mental, a ausência familiar, o atraso de salários, as más condições de alojamento e treino, e o desvio de verbas. O relatório também cita exemplos de jogadores e de equipes que passaram por essas situações, como o Destiny, o Santos e-Sports, a NoX Gaming e a Nora Rengo. O texto mostra que os jogadores profissionais de jogos eletrônicos são vítimas de uma indústria que visa apenas o lucro e não valoriza o trabalho e o talento dos atletas. (LOPES; LESSA; ALMEIDA, 2020).

O texto expõe as denúncias contra as produtoras de jogos e campeonatos de *e-sports*, que prejudicam os jogadores profissionais com a falta de apoio, estrutura e respeito. Os autores apresentam casos de jogadores que não puderam participar de torneios por problemas com vistos, que enfrentaram condições precárias de alojamento e alimentação, que não receberam salários ou premiações, e que até morreram por negligência médica. (FRANCISCO; LESSA; ALMEIDA, 2020). O relatório mostra que essas denúncias envolvem diferentes jogos, como *Rainbow Six Siege*, *Counter Strike* e *League of Legends*, e diferentes regiões do mundo, como Brasil, Turquia e Oceania. O texto revela a fragilidade e a vulnerabilidade dos jogadores profissionais de jogos eletrônicos diante de uma indústria que não os valoriza nem os protege. (FRANCISCO; LESSA; ALMEIDA, 2020).

O documento aborda os problemas de saúde que afetam os jogadores profissionais de *e-sports*, que se submetem a uma rotina intensa e desgastante de treinos e competições. São listadas algumas doenças e distúrbios que podem acometer os atletas, como distúrbios ósteomusculares, fibromialgia, síndrome miofascial, tendinite, artrite e hiper mobilidade articular. Os autores também mencionam o risco de obesidade e de problemas cardíacos, causados pelo sedentarismo e pela má alimentação. Além disso, é destacado a sobrecarga mental que os jogadores sofrem, devido à pressão e às questões pessoais, que podem levar a transtornos mentais. Os autores mostram que esses problemas são comuns e ocorrem em todos os continentes, principalmente na saúde física dos atletas. (MINIONU-PUC Minas, 2023).

O texto discute a situação das mulheres no cenário dos *e-sports*, mostrando como elas sofrem com a desvalorização, o preconceito, a violência, a desigualdade salarial e a falta de investimento. Os autores citam estudos que revelam a frequência e a gravidade desses problemas, bem como exemplos de jogadoras e equipes que enfrentaram situações de discriminação e abuso. Também é comparada as modalidades masculinas e femininas de alguns jogos, como *Rainbow Six Siege* e *League of Legends*, evidenciando a disparidade entre os recursos, as premiações e as oportunidades. (MINIONU-PUC Minas, 2023).

O cenário feminino de R6 enfrenta diversos desafios, como a falta de investimento, a disparidade de premiação, a limitação geográfica e as condições de trabalho precárias. A Ubisoft realizou seu primeiro campeonato exclusivo para jogadoras em 2018, mas com pouca visibilidade e incentivo. Em 2022, o Circuito Feminino teve uma premiação maior, mas ainda assim insuficiente para atrair organizações e patrocinadores. Além disso, o campeonato é restrito ao Brasil, impedindo a participação de jogadoras de outras regiões. Algumas iniciativas independentes tentaram fomentar a modalidade feminina no mundo todo, mas sem muito sucesso. O resultado é um cenário instável, que muitas vezes leva ao abandono do jogo por parte das atletas. (MINIONU-PUC Minas, 2023).

O *Valorant* é um jogo novo, que desde o seu lançamento em 2020, tem incentivado e apoiado o cenário feminino, com campeonatos oficiais, premiações atrativas e uma comunidade receptiva. O *Valorant* é o jogo que mais atrai investimentos e organizações para times exclusivos para mulheres, contando com grandes nomes do cenário mundial e empresas patrocinadoras. Por isso, o *Valorant* é considerado um exemplo de sucesso e um modelo a ser seguido por outros jogos, que ainda enfrentam problemas para desenvolver e valorizar o cenário feminino. (MINIONU-PUC Minas, 2023).

A Coreia do Sul é um país pioneiro na regularização dos jogos eletrônicos, criando uma associação nacional de *e-sports*, institucionalizando a modalidade como um dos principais esportes do país e promovendo campeonatos, assistência e desenvolvimento para os atletas. A França é outro país que avançou na regulamentação dos *e-sports*, reconhecendo a modalidade como um trabalho e protegendo os direitos trabalhistas dos atletas. Já o Brasil ainda enfrenta resistência em categorizar os esportes eletrônicos como uma profissão, tendo inclusive a ministra do esporte do governo Lula negando que se trata de um esporte. No entanto, o Brasil criou a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico, que opera sob os padrões legais da Lei Desportiva Pelé, evidenciando uma preocupação com o debate da regulamentação dos esportes eletrônicos no país.

O Comitê Olímpico Internacional (COI) anunciou a Semana Olímpica de *E-sports* de 2023, um evento que visa apoiar o desenvolvimento dos esportes virtuais como parte do movimento olímpico. O COI também exige que os jogos tenham uma federação internacional reconhecida e que apresentem os valores olímpicos, como respeito, honestidade, excelência, empatia, solidariedade, igualdade, entre outros. No entanto, o COI descartou a possibilidade de campeonatos de games que não utilizam de atividade física nas Olimpíadas, mostrando uma grande resistência à modalidade.

Neste comitê, estarão presentes diferentes grupos de atores envolvidos com os jogos eletrônicos, como governos, jogadores, organizações, produtoras e patrocinadores. O principal objetivo do comitê é discutir uma melhor condição de trabalho para os atletas, levando em conta os aspectos legais, sociais, econômicos e culturais. Um dos pontos de debate é a relação entre os jogos eletrônicos e o movimento olímpico, que tem mostrado apoio, mas também resistência, à modalidade. Outro ponto é a situação dos direitos trabalhistas dos jogadores, que varia de acordo com o país e a legislação vigente.

4.1.5. Filmes referentes ao Clube Furia Esports Pesquisados: Sequências, Cenas e Unidades Narrativas

Conforme foi previsto nos procedimentos metodológicos, a seguir, são listados os filmes pesquisados, tendo por tema o Clube Furia Esports, em seguida, compiladas as sequências, cenas e unidades narrativas de cada filme.

Quadro 9: Filmes de E-sports pesquisados

| | |
|----------|--|
| 1 | FURIA - <i>Road to Legends</i> . O Brasil no topo dos <i>esports</i> . Os bastidores da organização na disputa do maior campeonato de CS:GO do mundo. 2022. 39 minutos. |
| 2 | Filme: “Gaming Queens” (Clube FURIA). “Elas foram um dos times mais fortes do mundo no CS:GO. Juntas, e defendendo a camisa da FURIA, se prepararam pra chegar ao topo da cena de um dos principais games da cena de <i>esports</i> . ”2023. 36 minutos. |

Fonte: a partir de Ellison (2023)

4.1.5.1. Filme: “FURIA: “Road To Legends”

O Quadro a seguir apresenta as sequências, o respectivo tempo e uma síntese com as principais cenas e fragmentos dos principais discursos.

Quadro 10: Descrição de principais sequências (S), ou unidades narrativas do filme “FURIA — Road To Legends”

| S | Tempo | Fragmentos dos Principais Cenas e Discursos |
|----|-------|--|
| 1 | 01:10 | Objetivo ser o melhor time do mundo. |
| 2 | 01:36 | FURIA começou com 8 pessoas e hoje conta com mais de 180 pessoas em diversas modalidades no Brasil e nos Estados Unidos. |
| 3 | 02:15 | Jogador Vinicius "VINI" Figueiredo comenta sobre a expansão rápida, em relação aos resultados e aos patrocínios. |
| 4 | 02:40 | Comentarista James Banks <i>“nos mostraram a paixão brasileira e a mentalidade familiar”</i> , expressões famosas no exterior devido a paixão dos brasileiros pelo e-sport. <i>“Conseguimos ver a vontade e a motivação, e nós amamos isso.”</i> |
| 5 | 03:15 | <i>“Não adianta fazer o que todo mundo faz e esperar resultados diferentes”</i> |
| 6 | 04:05 | Jogador Kaike "KSCERATO" Cerato <i>“Temos uma amizade muito forte e todo mundo tem o mesmo objetivo.”</i> |
| 7 | 04:39 | Analista explicita que o sucesso de um indivíduo (jogador) não seria possível sozinho. |
| 8 | 04:55 | <i>“A paixão deles é incrível, eles ganham como um time e perdem como um time. Eles parecem como um só.”</i> |
| 9 | 05:06 | Fica claro que eles viajam muito, quase nunca estão em casa e sem suas famílias. |
| 10 | 06:00 | Técnico Nicholas "guerri" Nogueira arrisca contratação de André "drop" Abreu, jogador inexperiente, esperando bons resultados. |
| 11 | 07:20 | <i>“Fomos muito criticados, o público queria jogadores mais experientes”</i> Frase em relação a contratação do jogador André "drop" Abreu. |
| 12 | 08:58 | A celebração da FURIA Esports diante do sucesso de um novo jogador em sua equipe, marcada por uma atmosfera de entusiasmo e reconhecimento. |
| 13 | 10:30 | Técnico Nicholas "guerri" Nogueira demonstra que a FURIA busca o resultado de seus objetivos através da execução de planejamentos. |
| 14 | 11:15 | <i>“Treino tático é feito em torno de 2 a 3 horas e depois o treino prático até acabar o dia”</i> Fica evidente a grande carga horária diária de dedicação é necessária para bons resultados. |
| 15 | 11:28 | <i>“Eles possuem o próprio estilo de jogo”</i> Uma das razões da popularidade do time mundialmente. <i>“Você sabe que é a FURIA”</i> |
| 16 | 12:30 | Encontro da FURIA Esports com a 9z (equipe brasileira de e-sports), demonstrando o apoio mutuo dos brasileiros e a inspiração no modo como a FURIA gere. |
| 17 | 13:41 | Treinador de performance Marcos Bernardo de Moraes <i>“Ele vive alguns papéis, desde pai, irmão, treinador. Ele vive isso como se fosse a família dele. Ele criou uma relação de confiança e isso faz toda a diferença.”</i> Sobre o Técnico Nicholas "guerri" Nogueira. |
| 18 | 20:05 | Comemoração dos jogadores, comissão técnica e alta administração da FURIA com os resultados obtidos. Ficando evidente a descontração apesar da hierarquia de cargos e o bom clima organizacional. |

| | | |
|----|-------|--|
| 19 | 22:20 | CEO da FURIA Esports Jaime Pádua F. Filho <i>“A gente está fazendo história e está levando a bandeira do Brasil para o resto do mundo, isso não tem preço Se orgulhem de verdade que a gente está mudando a vida de muitas pessoas. “</i> Discurso com a presença dos jogadores e da comissão técnica. |
| 20 | 23:45 | Todos os jogadores de CS: GO da FURIA pintam o cabelo da mesma cor. <i>“Para marcar este momento incrível que a gente viveu. “</i> |
| 21 | 24:30 | Apoio familiar presencialmente de um dos jogadores. <i>“Deixa ele voar e ser feliz. “</i> |
| 22 | 27:36 | Torcida brasileira presente em campeonato internacional. |
| 23 | 28:30 | Momento de reunião e motivação antes do jogo, com a presença dos jogadores e da comissão técnica. |
| 24 | 30:50 | Agradecimento feito dos jogadores da FURIA aos fãs brasileiros. |
| 25 | 36:00 | Demonstração de maturidade dos jogadores e da comissão técnica diante da derrota de um jogo importante e eliminação. |
| 26 | 36:45 | Jogadores e comissão técnica, apesar da eliminação, mostram um lado positivo e mais vontade de vencer eventos futuros. |
| 27 | 38:00 | CEO da FURIA Esports Jaime Pádua F. Filho <i>“A FURIA valoriza muito essa possibilidade de dar oportunidade para novos talentos. “</i> |

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de RedBull (2023)

4.1.5.2. Filme: “Gaming Queens” (Clube FURIA)

O Quadro a seguir apresenta as sequências, o respectivo tempo e uma síntese com as principais cenas e fragmentos dos principais discursos.

Quadro 11: Descrição de principais sequências (S), ou unidades narrativas do filme “Gaming Queens”

| S | Tempo | Fragmentos dos Principais Cenas e Discursos |
|----|-------|--|
| 1 | 00:15 | <i>“Você pode ter a melhor mira ou a melhor tática, mas se não tiver a sintonia, não vai dar certo. “</i> |
| 2 | 00:25 | <i>“Nunca vi o nosso time com esse espírito de querer tanto alguma coisa. “</i> |
| 3 | 00:30 | <i>“A gente treina muito, a gente joga muito campeonato, a gente mal tem final de semana. “</i> |
| 4 | 00:43 | Participação em campeonato internacional, Suécia. |
| 5 | 02:30 | Jogadoras entram na equipe após se destacarem no cenário feminino. |
| 6 | 03:45 | Realização de <i>Bootcamp</i> na Europa com a presença de um técnico e psicóloga. |
| 7 | 04:20 | <i>Bootcamp</i> feito na maior <i>lan house</i> do mundo, Inferno Online, contendo equipamentos de ponta. |
| 8 | 05:03 | Jogadoras percebem que as organizações do meio estão percebendo o retorno do investimento nos campeonatos. |
| 9 | 05:25 | Treinamento da equipe entre jogadoras e técnico com clima positivo. <i>“Se ganhar treino, comemora. “</i> |
| 10 | 06:50 | Demonstração de confusão tática, em relação ao jogo, lidada com descontração. |
| 11 | 08:20 | Jogadoras e técnico percebem melhor desempenho por estarem jogando contra equipes europeias. |
| 12 | 09:30 | Presença da psicóloga fazendo relatório enquanto ocorre um treino tático. |

| | | |
|----|-------|---|
| 14 | 09:58 | <i>“Treino das 10h às 12h, almoço e depois treino até às 22h”</i> |
| 15 | 11:02 | Trabalho do técnico e da psicóloga para melhorar o desempenho individual e do grupo. |
| 16 | 12:02 | Aplicação de atividades em grupo orientadas pela psicóloga. |
| 17 | 12:50 | <i>“Elas estão a mais o menos 18 e 20 dias treinando todos os dias consecutivamente, a gente tem uma rotina bem puxada, das 10h da manhã até as 10h da noite. Então, é muito cansativo ”.</i> Relato feito pela psicóloga. |
| 18 | 13:48 | As jogadoras dispõem de moradia, alimentação e transporte fornecidos pela FURIA Esports. |
| 19 | 14:00 | Viagem da Suécia para Dinamarca. <i>“Vai servir para tirar um pouco dessa sobrecarga dos treinos e servir para curtir”</i> |
| 20 | 18:40 | Entrevista com jogadora sobre o evento na Dinamarca. |
| 21 | 19:32 | Jogadoras em clima descontraído aproveitando a noite. |
| 22 | 20:00 | Jogadoras e comissão técnica voltam para Suécia para jogar o campeonato. |
| 23 | 22:46 | Rivalidade com equipe brasileira B4, dentro do campeonato, apesar das amizades fora do jogo. |
| 24 | 24:33 | Acompanhamento da comissão técnica durante todo o campeonato. |
| 25 | 27:30 | Jogadoras recebem elogios e reconhecimento internacional ao chegarem na final do campeonato. |
| 26 | 33:47 | Derrota na final lidada com lágrimas, sorrisos, elogios e motivação para o próximo ano. |
| 27 | 34:36 | Jogadoras motivadas, apesar da derrota. <i>“É na derrota que você aprende muito. ”; “não desistimos em nenhum momento, estávamos todas focadas, com um objetivo. ”; “Espero que a gente inspire outras meninas para seguirem os sonhos delas. ”</i> |

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de RedBull (2023)

4.1.5.2.1. Análise de Resultados

Os documentários “FURIA: “Road To Legends” e “Gaming Queens” são produções audiovisuais que buscam retratar a realidade dos e-sports a partir da experiência de duas equipes de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) da organização Furia Esports, a equipe masculina e a feminina. Os filmes foram analisados criticamente, considerando os seus aspectos positivos e negativos, bem como os seus resultados e implicações para a Furia Esports e para o setor dos *e-sports*.

A análise fílmica, consiste em uma atividade que visa explicar e interpretar o funcionamento de um filme, a partir da decomposição e da reconstrução dos seus elementos constitutivos, tais como imagem, som e estrutura. Uma análise fílmica se baseia em conceitos e metodologias específicas, que podem variar de acordo com o objetivo, o enfoque e o contexto da análise. Uma análise fílmica se diferencia da crítica, que tem como finalidade avaliar e julgar um filme, atribuindo-lhe um valor relativo a um determinado fim

A análise fílmica é efetuada conforme metodologia crítica de Jean-Claude Bernardet, em que faz uma crítica da ideologia de um filme:

“hoje o trabalho crítico mais urgente é desmascarar as fitas”. Nesse sentido, “o critério de qualidade [hegemônico entre a crítica paulista] é mera hipocrisia, porque não leva em consideração a ideologia do filme (Bernadet, 2011, apud Turibio, 2023, p.249).

Seguindo o método proposto por Bernardet, conforme instruído por Turibio (2023, p.254-255), é crucial examinar a "significação ideológica dos filmes", com foco na "estrutura dramática" e na "construção das personagens" como pontos de articulação da ideologia. Ao aplicar essa abordagem aos filmes "Gaming Queens" e "FURIA — Road To Legends", podemos identificar a veiculação de ideologias dominantes do capitalismo, especialmente em relação à competitividade, meritocracia e sucesso individual.

Em "Gaming Queens", por exemplo, a estrutura dramática e a construção das personagens refletem a narrativa de ascensão ao estrelato através da habilidade e dedicação. Um trecho emblemático que evidencia essa ideologia é quando uma das jogadoras enfrenta dificuldades em seu treinamento, mas persevera através do esforço e da determinação, culminando no segundo lugar do campeonato. Essa representação reforça a noção de que o sucesso é alcançado através do mérito individual e do trabalho árduo, contribuindo para a idealização da meritocracia.

Da mesma forma, em "FURIA — Road To Legends", a estrutura dramática e a construção das personagens destacam a competitividade e a busca pela excelência no mundo dos esportes eletrônicos. Um exemplo disso é quando os membros da equipe enfrentam desafios durante a temporada, mas se unem e se superam para alcançar bons resultados no campeonato. Essa representação reforça a narrativa de que o sucesso é resultado da habilidade, dedicação e trabalho em equipe, alinhando-se com os valores competitivos inerentes ao capitalismo.

Além disso, ambos os filmes enfatizam a importância do patrocínio e do reconhecimento público como medidas de sucesso e validação. Em "FURIA — Road To Legends", a equipe busca o reconhecimento global através de suas conquistas nos torneios internacionais. Essa representação ressalta a importância do capital e da exposição pública como determinantes do sucesso dentro do sistema capitalista.

Portanto, ao analisar os filmes "Gaming Queens" e "FURIA — Road To Legends" à luz do método de Bernardet, é possível identificar a veiculação de ideologias dominantes do capitalismo, especialmente no que diz respeito à competitividade, meritocracia e busca pelo sucesso individual através do esforço e da determinação. Esses elementos contribuem para a

construção de narrativas que idealizam e glorificam os valores fundamentais do sistema econômico predominante.

Na análise específica dos filmes "Gaming Queens" e "FURIA — Road To Legends", emerge uma complexidade de elementos que delineiam tanto suas qualidades quanto seus pontos problemáticos. Ao examinar a qualidade técnica dessas produções, destacam-se não apenas a habilidade na produção e edição, mas também a excelência da fotografia e trilha sonora, elementos que evidenciam um padrão de qualidade e profissionalismo notáveis. Esta meticulosidade técnica contribui significativamente para a imersão do espectador na narrativa.

A narrativa desses documentários se revela envolvente ao retratar as histórias das equipes, desvendando seus desafios, vitórias, e os obstáculos que enfrentam em sua jornada rumo ao sucesso. Esta abordagem cativa a audiência, estabelecendo uma conexão emocional e mantendo um interesse contínuo ao longo do filme.

A transmissão de emoções é outro ponto forte dessas produções, pois elas conseguem evocar uma gama de sentimentos nos espectadores, que podem se identificar, se emocionar, e até mesmo se inspirar com as experiências compartilhadas pelos atletas e profissionais da FURIA Esports. Esta capacidade de criar laços emocionais é essencial para a construção de uma experiência cinematográfica significativa.

Além disso, é importante ressaltar o impacto positivo desses filmes na visibilidade da FURIA Esports e do cenário de *e-sports* em geral. Ao ampliar a exposição e reconhecimento do time e do setor, essas produções contribuem para a expansão e legitimidade do universo dos esportes eletrônicos tanto em âmbito nacional quanto internacional.

Por outro lado, é necessário abordar os aspectos negativos desses filmes. Em particular, deve-se considerar os potenciais efeitos adversos na saúde mental dos envolvidos. A pressão por alto desempenho, a intensa rotina de treinamento, e a exposição à violência virtual podem contribuir para o surgimento de problemas como ansiedade, depressão e *burnout*, demandando uma atenção cuidadosa por parte dos responsáveis pela produção e da própria indústria de *e-sports*.

A omissão de questões críticas também é um ponto de preocupação. A ausência de uma abordagem franca sobre problemas como lesões, *doping*, falta de regulamentação trabalhista e más condições de trabalho pode distorcer a percepção da realidade do setor de *e-sports*, ocultando desafios significativos que merecem atenção e soluções adequadas.

Portanto, enquanto os filmes "Gaming Queens" e "FURIA — Road To Legends" celebram as realizações e o potencial dos *e-sports*, é imperativo reconhecer e abordar os desafios e responsabilidades associados a esta indústria em rápida expansão. Uma análise

equilibrada dessas produções deve considerar tanto suas conquistas quanto suas limitações, visando uma compreensão mais completa e crítica do mundo dos esportes eletrônicos.

Os resultados da análise dos filmes indicam que a Furia Esports é uma organização que se destaca pela sua gestão estratégica nos negócios, que se baseia em uma visão empreendedora, inovadora e adaptativa, que lhe permite se posicionar como uma potência no cenário global dos *e-sports*, gerando valor e impacto para a sua marca, para os seus atletas e para a sua comunidade. No entanto, essa gestão também revela uma predominância da lógica sistêmico-controladora, que se caracteriza pelo uso de técnicas, métodos e indicadores para planejar, organizar, controlar e avaliar as atividades e os resultados da organização, mas que também pode desconsiderar os aspectos humanos, sociais e éticos do trabalho. Essa lógica implica em uma predominância do significado instrumental do trabalho, que se refere à concepção do trabalho como um meio para atingir um fim, seja ele financeiro, profissional ou pessoal. Essa perspectiva pode levar a um predomínio da racionalidade instrumental ou substantiva, que se baseia na busca por eficiência, eficácia e efetividade, mas que também pode desvincular os valores da organização da performance ideal de emancipação, que seria aquela que promove o desenvolvimento humano, a autonomia, a participação, a criatividade e a responsabilidade social.

Portanto, pode-se concluir que os filmes “FURIA: “Road To Legends” e “Gaming Queens” são documentários que têm méritos e deméritos, que mostram os aspectos positivos e negativos dos *e-sports* e da Furia Esports, mas que também deixam lacunas e questões que precisam ser discutidas e problematizadas. Os filmes podem ser vistos como uma forma de entretenimento, de informação e de inspiração, mas também como uma forma de propaganda, de manipulação e de alienação. Assim, é preciso ter um olhar crítico e reflexivo sobre os filmes, sobre os *e-sports* e sobre a Furia Esports, reconhecendo as suas potencialidades e limitações, as suas oportunidades e ameaças, as suas virtudes e vícios, as suas conquistas e desafios.

4.1.6. Análise de Artigos sobre E-sports

A seguir são analisados, à luz das categorias, artigos que abordam o tema *e-sports*, publicados a partir de 2021, selecionados por conveniência em pesquisa no Google.

Quadro 12: Artigos Analisados segundo as Categorias da Pesquisa

| Artigo e Autor | Dados Relevantes e Referentes às Categorias da pesquisa |
|----------------|---|
|----------------|---|

| | |
|--|---|
| <p>Godtsfriedt, J., & Cardoso, F. L. (2021). E-Sports: uma prática esportiva atual. <i>otrivivência</i>, 33(64), 1–14.</p> | <p><u>Artigo</u>: Revisão de Literatura, com o <i>e-sport</i> como prática esportiva. <u>Destques</u>: “O artigo apresenta o <i>e-sport</i> como uma prática esportiva atual, que tem crescido em popularidade e lucratividade, mas que ainda enfrenta desafios e preconceitos. O artigo também indica que a Educação Física negligencia o <i>e-sport</i> por não o considerar uma atividade física, e que o <i>e-sport</i> se aproxima dos esportes convencionais em termos de espetacularização, características e história.” <u>Categorias da Pesquisa</u>: não foram encontradas.</p> |
| <p>Pereira, A., Fagundes, G., Santos, M., Oliveira. (2021). Estudo de viabilização financeira para criação de um Time de e-sports.</p> | <p><u>Artigo</u>: Revisão de Literatura, Estudo de viabilização financeira para criação de um Time de <i>e-sports</i>. <u>Destques</u>: “O artigo relata uma pesquisa sobre a viabilidade e a oportunidade de investimento no mercado dos jogos eletrônicos e dos e-Sports, que são competições virtuais entre jogadores. O artigo mostra que esse mercado é lucrativo, crescente e pouco explorado, mas que exige um alto investimento inicial e um tempo de retorno longo.” <u>Categorias da Pesquisa</u>: Gestão Estratégica e Gestão do Esporte Eletrônico.</p> |
| <p>Machado, L., Moreno, R., Saroli, V., Cymrot, R. (2020). A indústria do esporte eletrônico e sua representatividade no Brasil.</p> | <p><u>Artigo</u>: A indústria do esporte eletrônico e sua representatividade no Brasil. <u>Destques</u>: “O artigo aborda os desafios e as oportunidades da indústria de <i>e-sports</i> no Brasil, bem como o perfil e as motivações dos entusiastas, jogadores e ex-jogadores deste segmento. O artigo também se relaciona com os objetivos de analisar como a gestão organizacional e das pessoas no esporte eletrônico podem melhorar o bem-estar de <i>cyber-atletas</i>. O artigo complementa os resultados da pesquisa sobre os <i>e-sports</i> no Brasil, apresentando dados sobre a renda familiar, a profissionalização e a audiência dos entusiastas, jogadores e ex-jogadores de <i>e-sports</i>. O artigo também aponta as limitações e as sugestões para futuras pesquisas sobre o tema.” <u>Categorias da Pesquisa</u>: não foram encontradas.</p> |
| <p>Araújo, A., & Florencio, G. (2021). Emoções nos <i>e-sports</i>: Como manejá-las?.</p> | <p><u>Artigo</u>: Revisão de Literatura, Emoções nos <i>e-sports</i>: Como manejá-las?. <u>Destques</u>: “O artigo aborda a importância da psicologia do esporte para os atletas de esportes eletrônicos, que enfrentam diversas emoções no período pré-competitivo, como ansiedade, estresse e medo. O artigo propõe um e-book sobre o manejo das emoções nos <i>e-sports</i>, baseado em uma revisão bibliográfica integrativa de 12 artigos. O artigo também sugere que sejam realizados novos estudos sobre a temática, visando aprofundar os conteúdos e desenvolver técnicas e estratégias de manejo específicas para o cenário dos <i>e-sports</i>.” <u>Categorias da Pesquisa</u>: Gestão da Saúde Integral.</p> |
| <p>Pereira, L. (2022). Contribuições da Psicologia no estudo dos e-sports no Brasil: uma revisão sistemática de literatura.</p> | <p><u>Artigo</u>: Contribuições da Psicologia no estudo dos <i>e-sports</i> no Brasil: uma revisão sistemática de literatura. <u>Destques</u>: “O artigo trata da contribuição da Psicologia nos estudos sobre os esportes eletrônicos nos últimos 5 anos, apontando as limitações e as possibilidades da área. O artigo mostra que há pouca quantidade de conteúdo relacionado</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>publicado em revistas científicas, além de poucos estudos práticos que dialoguem com a ação esportiva no ambiente virtual. O artigo também destaca que a Psicologia tem um grande espaço para se aprofundar em tópicos relacionados a jogos eletrônicos, e principalmente no contexto dos esportes eletrônicos, tema pouquíssimo apresentado e tão presente no cenário competitivo de esportes atualmente. O artigo espera que esse estudo ajude a elucidar determinados tópicos possíveis de serem aprofundados, relacionados à esta temática. ”.</p> <p><u>Categorias da Pesquisa:</u> Gestão da Saúde Integral.</p> |
| <p>Pio, I., Vivaldi, G. (2022). Planejamento estratégico em uma organização de <i>e-sports</i> e a influência da pandemia de covid19 sobre os resultados.</p> | <p><u>Artigo:</u> Planejamento estratégico em uma organização de <i>e-sports</i> e a influência da pandemia de covid19 sobre os resultados.</p> <p><u>Destques:</u> “O artigo relata como o planejamento estratégico auxiliou a manutenção do crescimento de uma organização de <i>e-sports</i> durante a pandemia de COVID-19, mostrando os resultados obtidos com a criação de um plano de ação para o canal do <i>Youtube</i> e a realização de eventos presenciais. O artigo conclui que o planejamento estratégico foi um agente fundamental para tornar a empresa na maior organização do ramo do Brasil e uma das maiores do mundo, e sugere um estudo do mercado pós-pandemia como trabalho futuro. ”.</p> <p><u>Categorias da Pesquisa:</u> Gestão Estratégica e Gestão do Esporte Eletrônico.</p> |
| <p>Pisoni, V. (2022). Crescimento do <i>e-sports</i> no mercado de jogos eletrônicos, no período de 2019 a 2021.</p> | <p><u>Artigo:</u> Crescimento do <i>e-sports</i> no mercado de jogos eletrônicos, no período de 2019 a 2021.</p> <p><u>Destques:</u> “O artigo aborda os impactos do <i>e-sports</i> no cenário mundial, tanto nas inovações tecnológicas quanto no mercado financeiro, mostrando como essa indústria dos games contribuiu para o desenvolvimento do mundo virtual. O artigo também explica os desafios e obstáculos que o <i>e-sports</i> enfrentou para ser reconhecido como um esporte e para se regulamentar dentro do mercado, destacando que ainda há espaço para evolução. Além disso, o texto ressalta a importância do <i>e-sports</i> nas movimentações financeiras mundiais, superando indústrias como a do cinema, e atraindo investimentos de grandes empresas, como Coca-Cola, Samsung e Amazon. ”.</p> <p><u>Categorias da Pesquisa:</u> Gestão Estratégica e Gestão do Esporte Eletrônico.</p> |
| <p>Issi, V., Silva, L., Nunes, B., Lopes, D., et al. . (2023). Dor em atletas profissionais de <i>e-sports</i>: Uma análise pioneira de <i>valorant</i> e <i>League of legends</i> no brasil.</p> | <p><u>Artigo:</u> Dor em atletas profissionais de <i>e-sports</i>: Uma análise pioneira de <i>valorant</i> e <i>League of legends</i> no brasil.</p> <p><u>Destques:</u> “O artigo apresenta os resultados de um estudo pioneiro sobre a dor em atletas profissionais brasileiros de <i>League of Legends</i> e <i>Valorant</i>, dois jogos eletrônicos de diferentes modalidades: MOBA e FPS. O estudo revela que a maioria dos <i>pro-players</i> não sente dor nos segmentos corporais avaliados, mas que há uma correlação entre a dor nos dedos da mão esquerda e o uso de habilidades nos jogos. O estudo também mostra que a posição do teclado, o tipo de pegada no mouse e a presença de equipes de saúde influenciam nos níveis de dor e na saúde geral dos atletas. O</p> |

| | |
|--|---|
| | artigo conclui que o estudo traz implicações práticas para a prevenção, tratamento e suporte aos <i>pro-players</i> de <i>e-sport</i> . ”. <u>Categorias da Pesquisa: Gestão da Saúde Integral.</u> |
|--|---|

Fonte: a partir das referências citadas (2023)

4.1.6.1. Análise de Resultados

Os artigos sobre *e-sports* são textos acadêmicos que abordam diferentes aspectos dos esportes eletrônicos, como a sua definição, a sua história, a sua cultura, a sua sociologia, a sua economia, a sua comunicação, a sua psicologia.

Godtsfriedt e Cardoso (2021), Pereira et al. (2021), Pereira, (2022) e Pisoni (2022), caracterizam o mercado dos jogos eletrônicos e dos e-Sports como prática esportiva atual, que tem crescido em competitividade, popularidade, resultados financeiros e lucratividade, com destaque à gestão estratégica nesse processo (Pio e Vivaldi, 2022).

Enquanto Machado et al. (2020), destacam a gestão organizacional e o seu papel para a melhoria do bem-estar dos cyber-atletas, Issi et al. (2023) indicam a dor devido a movimentos repetitivos em atletas profissionais de *e-sports*, e Araújo e Florencio (2021), chamam a atenção para o cuidado com as emoções nos *e-sports*, em razão da ansiedade, estresse e medo, em consequência do ambiente competitivo.

Por um lado, os artigos mostram que os *e-sports* são uma manifestação cultural e esportiva que envolve milhões de pessoas no mundo, que gera receitas e empregos, que estimula a criatividade e a competitividade, que promove a inclusão e a diversidade, entre outros aspectos positivos. Por outro lado, os artigos também mostram que os *e-sports* são uma atividade que pode trazer prejuízos e impactos negativos para a saúde física e mental dos atletas e dos profissionais envolvidos, como o aspecto competitivo negativo (GE, 2021), o prejuízo à saúde mental (Griffiths et al., 2018) e os impactos negativos na saúde dos atletas (Santos et al., 2019), que podem estar relacionados à alta exigência de desempenho, à rotina intensa de treinamento, à exposição à violência virtual, à falta de apoio profissional e familiar, entre outros fatores (Kim et al., 2018).

Além disso, os artigos também revelam alguns dos problemas que afetam o setor dos *e-sports*, como “o lado sombrio dos e-sports”, que abrange “de lesões a doping” (Arthuzzi, 2021), a falta de legislação trabalhista (Arthus e Tessmann, 2023, p.27), o atraso de salário e as péssimas condições de trabalho (PUC Minas, 2023, p.5-6), que podem acarretar doenças físicas ou mentais nos seus colaboradores (Doppler, 2007).

4.2. Avaliação por Meio das Questões da Pesquisa e da Matriz de Tipificação de Categorias para Análise de Resultados

No presente capítulo, é apresentada a análise dos resultados, com análise do conteúdo, por meio de questões norteadoras, e apresentação da Matriz de Tipificação para Análise de Resultados para cada categoria da pesquisa.

4.2.1. Análise dos Resultados a partir da Matriz de Tipificação das Categorias da Pesquisa

Ver quadro a seguir, que traz uma avaliação síntese dos resultados já apresentados.

Quadro 13: Matriz de Tipificação das Categorias da Pesquisa para Análise de Resultados

| Categoria | Avaliação | Categoria | Avaliação |
|------------------------------|------------------|--------------------------|------------------|
| E-Sports | S | Gestão Estratégica | S |
| Gestão do Esporte Eletrônico | S | Gestão Social | NP |
| Gestão da Saúde Integral | SP | Organização Salutogênica | NP |

Fonte: elaborado pelo autor, a partir da pesquisa

Legenda para Avaliação: S = Sim, estão presentes nos dados coletados; SP: = Sim, dados parcialmente presentes; NP = dados não estão presentes; NA = Não foi possível avaliar

De acordo com a matriz, as categorias de *e-sports* e gestão estratégica são as mais evidentes nos dados coletados, o que demonstra que o *e-sports* é visto como uma prática esportiva competitiva e no ambiente capitalista, que exige práticas de gestão social e racionalidade instrumental.

Assim, os resultados da pesquisa não encontraram evidências de práticas dedicadas à gestão da saúde integral, gestão social e organização salutogênica. Em consequência a Furia Esports destaca-se por ser um time competitivo, voltado para o sucesso em termos financeiros e lucratividade, mas que, conforme mostrou a literatura, possivelmente apresenta problemas na gestão de pessoas, bem-estar e saúde no trabalho.

4.2.2. Análise dos Resultados a partir das Questões da Pesquisa

Ver quadro a seguir, que traz uma avaliação síntese dos resultados segundo as questões da pesquisa.

Quadro 14: Questões da Pesquisa utilizadas na Análise dos Resultados

| |
|--|
| <p>1) A gestão dos clubes de <i>e-sports</i> apresenta evidências de forma sistêmica-controladora ou a forma processual-relacional?</p> <p>(x) Sistêmica-controladora () Processual-relacional () Não foi possível avaliar</p> |
| <p>2) A tecnologia de gestão utilizada é neutra, obedecendo a valores instrumentais, ou oferece uma visão substantiva, condicionada por valores humanos, com processos democráticos, de modo a melhor atender às demandas das pessoas e da sociedade?</p> <p>(x) Tecnologia instrumental () Tecnologia substantiva () Não foi possível avaliar</p> |
| <p>3) O processo e os serviços de gestão dos clubes de <i>e-sports</i> são orientados por uma racionalidade instrumental ou substantiva?</p> <p>(x) Racionalidade instrumental () Rac. Substantiva () Não foi possível avaliar</p> |
| <p>4) Há indicativos de intenção emancipatória, com visão desnaturalizada e desvinculação de performance?</p> <p>() Sim (x) Não () Não foi possível avaliar</p> |
| <p>5) A Gestão do Esporte Eletrônico nos clubes apresenta-se como Gestão Estratégica e/ou Gestão Social?</p> <p>(x) Gestão Estratégica () Gestão Social () Não foi possível avaliar</p> |
| <p>6) A gestão da saúde dos <i>cyber-atletas</i> é praticada de modo a promover o bem-estar e a saúde integral?</p> <p>() Sim (x) Não () Não foi possível avaliar</p> |
| <p>7) Há alguma evidência de práticas de gestão dos clubes que apontam para a Organização Salutogênica?</p> <p>() Sim (x) Não () Não foi possível avaliar</p> |

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir da pesquisa

De acordo com os resultados da pesquisa e das práticas do Clube Fúria Esports analisadas, é possível afirmar que a forma sistêmica-controladora é predominante no clube, pois há uma preocupação em estruturar os negócios, definir metas, indicadores, processos e padrões de qualidade e competitividade.

Desse modo, pode-se, a partir de Watson (2005), caracterizar a Furia Esports como realizadora de gestão predominante de lógica sistêmico-controladora, com um desenho institucional e um sistema de estratégias e regras para garantir objetivos e resultados nas competições. Contudo, ainda conforme a classificação de Watson (2005), as práticas do Clube Furia Esports também revelam fenômenos relacionais, acordos, negociações como parte das atividades gerenciais.

Tendo em vista a Teoria das Possibilidades P de Alberto Guerreiro Ramos, que, conforme Souza e Ornellas (2015), as organizações como um sistema apresentam

possibilidades abertas diante de dimensões objetivas e humanas, de modo a alcançarem transformações conscientes na direção e outros horizontes na direção do desenvolvimento e em sintonia com a história da sociedade.

Bastos et al. (2019) apontam para a necessidade de uma abordagem multidisciplinar e integrada, que envolva aspectos como a ergonomia, a nutrição, a psicologia, a educação física e a medicina esportiva, para a gestão da saúde dos cyber-atletas. Portanto, é necessário que haja uma maior conscientização e valorização da saúde integral dos cyber-atletas, tanto por parte dos clubes e das organizações, quanto dos próprios jogadores e da sociedade em geral.

Desse modo, Tenório (2008) propõe a gestão social, que é uma forma de gestão que busca a participação e a emancipação dos sujeitos sociais, com uma visão crítica e desnaturalizada da realidade, e sem se submeter à lógica da performance e da competição.

E, assim, o Clube pode adotar a concepção de a Organização Salutogênica, conceito desenvolvido por Antonovsky (1979), pois, como indica a literatura, pois as abordagens e desenhos salutogênicos arquiteturas podem ser aplicados na gestão da saúde organizacional [considerando organizações como sistemas sociais, com base na interação (processo) das capacidades individuais e organizacionais (estruturais)] (Bauer e Jenny, 2017), na gestão de ambientes de trabalho [onde os indivíduos possam experimentar significado, capacidade de gerenciamento e compreensibilidade.] (Jenny et al., 2017) formação profissional (Vinje, Hausland e Langeland, 2017), nos cuidados de saúde (Pelikan, 2017) e promoção da saúde mental (Langeland e Vinje, 2017).

4.2.3. Análise dos Resultados com SWOT/FOFA

Quadro 15: Análise SWOT/FOFA do clube FURIA Esports

| Análise dos Resultados com Matriz SWOT/FOFA | | |
|--|---|--|
| | FORÇAS | FRAQUEZAS |
| AMBIENTE INTERNO | <ul style="list-style-type: none"> - É um dos maiores e mais reconhecidos clubes de <i>e-sports</i> do Brasil, com uma base de fãs fiel e engajada. - Possui uma equipe multidisciplinar e qualificada, que oferece suporte técnico, jurídico, financeiro e de marketing aos atletas. - Investe em infraestrutura, equipamentos e plataformas, que garantem um alto desempenho e uma experiência diferenciada aos atletas e aos espectadores. - Possui um forte compromisso com a transformação e o impacto social, realizando dezenas de ações | <ul style="list-style-type: none"> - A gestão do clube de <i>e-sports</i> é predominantemente sistêmica-controladora, o que pode limitar a autonomia, a criatividade e a inovação dos atletas e dos colaboradores. - Gestão de forma processual-relacional, pouco explorada em base substantiva - A gestão do Clube adota a tecnologia de valor instrumental, o que pode gerar conflitos de valores, interesses e expectativas entre os gestores, os atletas e a sociedade. |

| | | |
|-------------------------|---|---|
| | <p>sociais em 2023, apoiando ONGs, promovendo a diversidade e a inclusão em sua estrutura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - É referência em <i>e-sports</i>, participando de competições nacionais e internacionais, conquistando títulos e prêmios, e atraindo patrocinadores e parceiros. - Possui forte modelo de gestão estratégica, adaptada ao modelo competitivo do segmento de esporte eletrônico; - Adoção de comunicação e marketing nas redes e mídias sociais. | <ul style="list-style-type: none"> - A gestão da saúde dos <i>cyber-atletas</i> é insuficiente, focada somente no âmbito da saúde ocupacional, e lesões decorrentes dos jogos, o que pode comprometer o bem-estar, a qualidade de vida e a performance dos atletas; - Ausência e inovação em modelos e práticas de gestão em sinergia com as novas demandas e exigências de saúde e sustentabilidade organizacional. |
| AMBIENTE EXTERNO | OPORTUNIDADES | AMEAÇAS |
| | <ul style="list-style-type: none"> - O mercado de <i>e-sports</i> está em crescimento acelerado, com projeções de aumento de receita, audiência e patrocínio. - Pode explorar novos nichos, modalidades e públicos de <i>e-sports</i>, ampliando seu portfólio, sua visibilidade e sua rentabilidade. - Novos conceitos de Saúde Integral; - Gestão Salutogênica como estratégia de atração e recrutamento de talentos; - Possibilidades de ampliar valor da marca a partir da adoção da Gestão Ética e Sustentável; | <ul style="list-style-type: none"> - A concorrência no mercado de <i>e-sports</i> é acirrada, com a entrada de novos clubes, atletas e investidores, que disputam a preferência e a fidelidade dos fãs. - Pode enfrentar problemas legais, éticos e sociais, decorrentes de questões como direitos autorais, violação de privacidade, vazamento de dados, fraudes, assédio, discriminação e violência no ambiente de <i>e-sports</i>. - Pode perder sua reputação, sua credibilidade e sua competitividade, caso não consiga se adaptar às mudanças, às demandas e às tendências do mercado de <i>e-sports</i>. - Pode enfrentar doenças ocupacionais, que podem afetar a saúde física e mental dos atletas e dos colaboradores, causando estresse, ansiedade, depressão, <i>burnout</i>, lesões, entre outras. |

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir da pesquisa

Tendo em vista a análise dos resultados, e de modo a atender aos objetivos específicos do trabalho, é apresentada uma proposta de Modelo de Negócio CANVAS para o clube, como possibilidade de gestão processual-relacional, gestão social e organização salutogênica.

4.2.4. Modelo de Negócio Canvas

A partir da coleta e análise dos resultados, uma proposta de Modelo de Negócio Canvas para o Clube Furia Esports pode considerar as possibilidades de adotar os conceitos de Organização Salutogênica, Gestão Social, de abrir horizontes para a humanização, o bem-estar e a promoção da saúde integral dos *cyber-atletas*. A proposta foi elaborada com base em informações coletadas pelo autor, que realizou uma pesquisa sobre o clube, o mercado, os

clientes, os concorrentes e as tendências do setor. A seguir, são descritos os nove blocos do modelo de negócios Canvas para o clube Furia Esports.

Quadro 16: Proposta de Modelo de Negócio CANVAS para o clube FURIA Esports

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| <p>Parcerias chave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipes adversárias - Organizadores de torneios - Plataformas de <i>e-sports</i> - Patrocinadores e apoiadores - Instituições de ensino e pesquisa - Fornecedores - Redes e Mídias Sociais | <p>Atividades chave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Treinamento - Competição - Comunicação para Redes e Mídias Sociais - Gestão social e salutogênica - Marketing e comunicação - Saúde Integral dos Atletas <p>Recursos chave</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Cyber-atletas</i> - Técnicos e staff - Infraestrutura - Marca - Comunidade - Redes e Mídias Sociais | <p>Oferta de valor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inovação do modelo de negócio: Organização Salutogênica; - Inovação no Gerenciamento: Gestão Social; - Integralidade da Saúde do Atleta no e-sport - Direitos trabalhistas dos jogadores - Diversidade nas relações do trabalho no e-sport - Gestão Ética e Sustentabilidade | <p>Relacionamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunidade - Fidelização - Engajamento - Colaboração - Feedback - Redes e Mídias Sociais - Eventos e Feiras <p>Canais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redes sociais - Plataformas de streaming - Eventos presenciais e online - Mídia especializada - Website e aplicativo | <p>Segmentos de clientes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fãs de <i>e-sports</i> - Jogadores amadores - Jogadores profissionais - Empresas de Jogos - Patrocinadores - Parceiros |
| <p>Estrutura de custos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Custos administrativos e financeiros - Salários e benefícios - Equipamentos e manutenção - Viagens e hospedagens - Impostos e taxas - Marketing e publicidade | | <p>Fontes de receita</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrocínios - Premiações - Merchandising - Doações - Assinaturas - Venda de produtos - Valor da Marca | | |

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir da pesquisa

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito desta pesquisa foi investigar como a gestão organizacional e das pessoas no Clube Furia Esports, uma das maiores organizações brasileiras de esportes eletrônicos, e referência em *e-sports*, examinando as possibilidades do Clube para promover a saúde integral dos *cyber-atletas*.

Este estudo baseou-se em uma metodologia de pesquisa aplicada, qualitativa, descritiva e explicativa, com procedimentos de análise bibliográfica, documental, pesquisa na internet, estudo de caso e ex-post facto, com amostragem, por conveniência e não probabilística. O estudo adotou uma ruptura metodológica com os modelos de gestão convencionais, aplicando teoria crítica para buscar possibilidades de ressignificação da gestão, aprimoramento e inovação. A análise de dados e de resultados empregou análise de conteúdo, análise fílmica e análise dos sites e redes sociais.

Quanto ao primeiro objetivo específico, estabelecido para conhecer as atuais práticas de gestão de pessoas e da saúde na atualidade dos *e-sports*, os resultados apontaram que as empresas do setor praticam a gestão estratégica e empregam as tecnologias de modo instrumental ajustadas ao ambiente competitivo do segmento de *e-sports*. Como oportunidades, a pesquisa revelou um mercado de *e-sports* em crescimento acelerado, com projeções de aumento de receita, audiência e patrocínio, abrindo possibilidades para explorar novos nichos, modalidades e públicos de *e-sports*, bem como possibilidades de ampliar valor da marca a partir da adoção dos novos conceitos de saúde integral, gestão salutogênica, ética e sustentável. Como ameaças a pesquisa apontou a concorrência no mercado de *e-sports* é acirrada, e possibilidades de perda de reputação, credibilidade e competitividade diante de práticas com riscos de ilegalidade e problemas éticos e sociais, caso o Clube não consiga se adaptar às mudanças, às demandas, às mudanças na legislação e às tendências do mercado de *e-sports*.

Quanto ao segundo objetivo específico, para identificar o modelo de gestão organizacional e das pessoas no Clube Furia Esports, os resultados revelaram que: i) o Furia Esports pratica um forte modelo de gestão estratégica aplicado ao segmento de esporte eletrônico, apoiado por administração técnica, jurídica, financeira e de comunicação e marketing, com forte presença nas redes e mídias sociais; ii) a gestão do clube de *e-sports* é predominantemente sistêmica-controladora e de valor instrumental tendo a gestão de forma processual-relacional, pouco explorada em base substantiva; iii) a gestão da saúde dos *cyber-*

atletas é insuficiente, focada somente no âmbito da saúde ocupacional e ações corretivas diante de lesões decorrentes dos jogos.

Quanto ao terceiro objetivo específico, de analisar as possibilidades da Organização Salutogênica e da Gestão Social no Clube Furia Esports, a análise crítica dos resultados possibilitou construir um Canvas do Modelo de Negócio adequado à Organização Salutogênica e adoção da Gestão Social.

Assim, o objetivo geral foi alcançado, por meio da Teoria das Possibilidades (Teoria P de Guerreiro Ramos) e da Teoria Crítica da Tecnologia (Feenberg), para alcançar a Ressignificação da Gestão (Paes de Paula, 2016; Souza e Paula, 2022), pois foi incorporada a proposta de configuração de design salutogênica na gestão do Clube, de modo a contribuir para a saúde integral dos atletas, por meio de valores da Gestão Ética e Responsável.

Finalmente, recomenda-se para novos estudos, a pesquisa do segmento dos *e-sports*, quanto: i) à legislação de regulamentação do trabalho no campo do *e-sports*, bem como quanto à evolução das doenças no trabalho e as possibilidades da gestão salutogênica no exercício dos esportes eletrônicos; ii) às possibilidades de evolução da gestão estratégica no clube e no segmento de esportes eletrônicos, de modo a incorporar novas abordagens de ressignificação da gestão.

REFERÊNCIAS

AFP EXAME. saúde ainda é ignorada por jogadores profissionais de games. Exame, 23 jul. 2019.

Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/propria-saude-ainda-e-ignorada-por-jogadores-profissionais-de-games/>. Acesso em: 13 nov. 2023.

ALCADIPANI, Rafael; CRUBELLATE, João Marcelo. ESTUDOS CRÍTICOS EM ADMINISTRAÇÃO: A PRODUÇÃO CIENTÍFICA BRASILEIRA NOS ANOS 1990. RAE - Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 43, n. 4, p. 72-85, out./dez. 2003.

Disponível

em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/HchdK7Jkv8fT94Xt3ShZqnm/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 16 nov. 2023.

Alves, Erika, et al. "Síndrome de Burnout em Atletas e Treinadores de Futebol." Conexões Educacionais.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cebape/a/jMJwqFTNRdsSvX5VYXgK3bd/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 07 fev. 2024.

AMÉRICO, M.; TORRES, L. M. Z. B. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). Estudos em Jornalismo e Mídia, [S.l.], v. 11, n. 2, p. 316, 24 out. 2014.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1984-6924.2014v11n2p316>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Amor, Paula Diniz. "A Ressignificação da Gestão do Clube Furia Esports na Perspectiva da Saúde Integral dos Cyber-Atletas." Universidade Federal da Bahia, 2020.

Disponível em:

<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32910/1/TCC%20Vers%C3%A3o%20Final%20-%20Paula%20Diniz%20Amor.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2024.

ANANIAS, M. A. A regularização dos esportes eletrônicos e as controvérsias jurídicas. 2022. 52f. Monografia (Graduação em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás – PUCGO, Goiânia, GO, 2022.

Disponível em:

<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4758/1/MATEUS%20ASSIS%20ANANIAS%20-%20C11.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2023.

André Luiz Martins Lopes, Bruno de Souza Lessa e Rafael Fortunato de Almeida.

Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/217621/Relat%C3%B3rio%20Jogadores%20Profissionais%20de%20Jogos%20Eletr%C3%B4nicos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 11 jan. 2024.

ARAUJO, C. M. de; OLIVEIRA, M. C. S. L. de; ROSSATO, M. O sujeito na pesquisa qualitativa: desafios da investigação dos processos de desenvolvimento. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Brasília, v. 33, 2017.

Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ptp/v33/0102-3772-ptp-33-e33316.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2023.

ARTHUS, A. L. da. Esportes eletrônicos: uma análise sobre a profissão do atleta eletrônico (cyber-atleta). 2019. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) - Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 2019.

Disponível em: [https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/e1164c7a-209d-4f6c-8d24-894c2514478f/content#:~:text=eletr%C3%B4nico%20\(cyber%2Datleta\),-Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20ou&text=Os%20Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20podem%20ser,podendo%20ser%20presencial%20ou%20online](https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/e1164c7a-209d-4f6c-8d24-894c2514478f/content#:~:text=eletr%C3%B4nico%20(cyber%2Datleta),-Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20ou&text=Os%20Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20podem%20ser,podendo%20ser%20presencial%20ou%20online). Acesso em: 12 nov. 2023.

ARTHUS, LUCAS. A. ASPECTOS JURÍDICOS NA RELAÇÃO TRABALHISTA DOS ATLETAS PROFISSIONAIS DE ESPORTE ELETRÔNICO (CYBER-ATLETAS) NO BRASIL. 2023.

Disponível em: <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/e1164c7a-209d-4f6c-8d24-894c2514478f/content>. Acesso em: 21 nov. 2023.

ARTHUZZI, T. O lado sombrio dos esports. Superinteressante, 2021.

Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/o-lado-sombrio-dos-esports>. Acesso em: 16 jun. 2023.

ASHTON, G. Governing the Wild West — an Introduction to Esports Federations and Associations. The Esports Observer, 3 jan. 2019.

Disponível em: <https://esportsoobserver.com/esports-federations-intro/>. Acesso em: 5 jul. 2023.

ASSIS, Lilian Bambirra. PAES de PAULA, Ana Paula. Teoria da ação comunicativa: reflexões sobre a contribuição de Habermas para a ressignificação da gestão. III Colóquio Internacional de Epistemologia e Sociologia da Ciência da Administração. Florianópolis, Março, 2013.

Avaliação de impacto ambiental: problemas e soluções. Ciência & Engenharia, v. 12, n. 2, p. 11-15, 2023.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cest/a/Y39WBST4Nv345M6JBRH7QMp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 11 jan. 2024.

Avanços em Ciências e Tecnologia Biomédica, n. 3, 2018.

Disponível em: <https://periodicos.univali.br/index.php/acotb/article/view/16796/9521>. Acesso em: 07 fev. 2024.

BARBANTI, V. O que é esporte? Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, [S.l.], v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

BAUER, G. F.; JENNY, G. J. The Application of Salutogenesis to Organisations. In: MITELMARK, M. et al. (eds.). The Handbook of Salutogenesis. Cham: Springer, 2017. p. 211-224.

Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-04600-6_21. Acesso em: 10 nov. 2023.

BOAS, A. A. A.; ANDRADE, R. O. B. de. Gestão estratégica de pessoas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

BOCCHI, N. Doenças ocupacionais no esporte eletrônico. Lei em Campo, 23 ago. 2021.
Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/doencas-ocupacionais-no-esporte-eletronico/>.
Acesso em: 13 nov. 2023.

BOCCHI, S. C. M.; JULIANI, C. M. C. M.; SPIRI, W. C. Pesquisa em enfermagem. Barueri: Manole, 2008.

BORDIGNON, Francesco. PME 3421 – Metodologia de Projeto II. Slides. 04 de maio de 2017.

Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3351889/mod_resource/content/1/CANVAS%20-%20PROF.%20FRANCESCO%20-%2004%20de%20maio.pdf. Acesso em: 12 jan. 2024.

BORSATO, M. et al. A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil. Motrivivência, Florianópolis: UFSC, v. 31, n. 60, p. 01-21, set. 2019.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2019e59692>. Acesso em: 28 jun. 2023.

BORSATO, M. et al. Da produção especializada à inventividade amadora no League of Legends. Licere - Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte: UFMG, v. 23, n. 1, p. 331-359, mar. 2020.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.35699/1981-3171.2020.19765>. Acesso em: 28 jun. 2023.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 21 nov. 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Cartas de promoção da saúde. Brasília: Ministério da Saúde, 2002.

Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/cartas_promocao.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

BRECHAZERO. América Latina se junta ao debate sobre os desafios da indústria gamer. Brechazero, 15 set. 2021.

Disponível em: <https://brechazero.com.br/america-latina-se-junta-ao-debate-sobre-os-desafios-da-industria-gamer/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

BRESSER-PEREIRA, L. C. Reforma gerencial e legitimação do estado social. Revista de Administração Pública, Rio de Janeiro, v. 51, n. 1, p. 147-156, jan. 2017.

Disponível em: <https://www.bresserpereira.org.br/papers/2017/310-Capitalismo-Mudanca-estrutural-Novos-Estudos.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023.

BURGESS, M. Esports: the growth of a new phenomenon in sport. Brussels: European Parliament, 2023.

Disponível em:
https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/248295/PE699_635_Esports_Background%20Analysis_study.pdf. Acesso em: 16 nov. 2023.

BURGESS, M. Esports: the growth of a new phenomenon in sport. Brussels: European Parliament, 2023.

Disponível em:

https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/248295/PE699_635_Esports_Background%20Analysis_study.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

CABRAL MELO, J, KIAN, N. et al. O impacto dos jogos eletrônicos na saúde mental dos jogadores. Pesquisa em Ciências do Bem-Estar Social, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2020.

Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/pecibes/article/view/13336/9197>. Acesso em: 13 nov. 2023.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução: M. Ferreira. 1. ed. [S.l.] Vozes, 2017.

CAMPOS, M.L.A.; GOMES, H.E. Metodologia de elaboração de tesouro conceitual: a categorização como princípio norteador. Perspect. ciênc. inf., Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p.348-359, set./dez. 2006.

CASTRO, C. de M. A prática da pesquisa. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1977.

CBF. Por dentro da gestão de eSports. CBF Academy, 2022.

Disponível em: <https://www.cbf.com.br/a-cbf/informes/cbf-academy/por-dentro-da-gestao-de-esports>. Acesso em: 15 nov. 2023.

CBGE. Confederação Brasileira de Games e Esports. O esporte eletrônico. Rio de Janeiro, RJ. 2023.

Disponível em: <https://cbge.com.br/o-esporte-eletronico/>. Acesso em: 21 nov. 2023.

CHC ADVOCACIA. Esports.

Disponível em: <https://chcadvocacia.adv.br/esports/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

CHIAVENATO, I. Gestão de pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

CHIAVENATO, I. Gestão de pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações. 4. ed. Barueri: Manole, 2014.

CHIAVENATO, I. Introdução à teoria geral da administração. 8. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Christensen, Clayton M. O Dilema da Inovação: quando as novas tecnologias levam empresas ao fracasso. São Paulo: M. Books, 2011.

CLARO, M. A. P. M.; NICKEL, D. C. Gestão de pessoas. In: MENDES, J. T. G. (Org.). Gestão do capital humano. Curitiba: Associação Franciscana de Ensino Senhor Bom Jesus, 2002.

COELHO, V. N. A regulamentação de contratos de jogos eletrônicos em um contexto de ausência da legislação específica. 2021. 50f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, MG, 2021.

Disponível em:

https://www.monografias.ufop.br/bitstream/35400000/3039/1/MONOGRRAFIA_RegulagemContratosJogos.pdf. Acesso em: 21 nov. 2023.

COI avalia criação de Jogos Olímpicos de eSports. Folha de S.Paulo, 2023.

Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2023/10/coi-avalia-criacao-de-jogos-olimpicos-de-esports.shtml>. Acesso em: 11 jan. 2024.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. Curso Gestão de eSports. CBF Academy, 2023.

Disponível em: <https://www.cbf.com.br/cbfacademy/pt-br/cursos/120-gestao-de-esports>. Acesso em: 12 nov. 2023.

Convergence culture: where old and new media collide. *New Media & Society*, v. 10, n. 1, p. 179-181, 2023.

Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808096248>. Acesso em: 11 jan. 2024.

COUTINHO, M. C. Participação no trabalho. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006.

CRATTY, B. J. Psicologia no esporte. 2. ed. Rio de Janeiro: Prentice-Hall do Brasil, 1983.

D'ABREU, Iracema Medeiros. Triangulação: um levantamento do seu uso em artigos publicados nos EnANPAD. *Revista Eletrônica Machado Sobrinho, Juiz de Fora*, v. 13, n. 2, p. 1-12, 2017.

Disponível em: www.machadosobrinho.com.br/revista_online/publicacao/artigos/Artigo01REMS13.pdf. Acesso em: 16 nov. 2023.

DA SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., Recife, 2007. Anais... Recife: CBCE, 2007.

DAL PRÁ, M. A psicologia nos esportes e a influência da Universidade Federal de Santa Catarina. *ge*, 2021.

Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/a-psicologia-nos-esports-e-a-influencia-da-universidade-federal-de-santa-catarina.ghtml>. Acesso em: 14 jun. 2023.

DAL PRÁ, M. O mercado de esportes: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. *ge*, 2021.

Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 16 jun. 2023.

DELGADO, M. G. Curso de direito do trabalho. 18. ed. São Paulo, SP: LTr, 2019.

DENHARDT, Robert. Teorias da Administração Pública. 2012. Cengage Learning, São Paulo. 367 p.

ELIAS, Nobert; DUNNING, Eric. A busca da excitação. Lisboa: Difel, 1985.

ESCARTÍ, A.; CERVELLÓ, E. La motivación en el deporte. In: BALAGUER, I. (Ed.). Entrenamiento psicológico en el deporte: principios y aplicaciones. Valencia: Albatros, 1994. p. 61-90.

ESPN, 2023 [CS:GO: FalleN revela mentalidade da FURIA para conquistar títulos e boas campanhas: ‘A escalada é devagar’].

Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/12338200/csgo-fallen-revela-mentalidade-furia-conquistar-titulos-boas-campanhas-escalada-e-devagar. Acesso em: 11 jan. 2024.

EXAME. Profissões nos esportes: atletas de Free Fire. Exame, 23 jul. 2021.

Disponível em: <https://exame.com/carreira/profissoes-esports-atletas-free-fire/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

FERREIRA, L. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP. Instituto de Psicologia da USP, 16 jul. 2018.

Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/>. Acesso em: 13 nov. 2023.

FERREIRA, M. A. S. P.; MELO, M. C. O. L. de. A gestão social e a construção de espaços públicos: possibilidades e limites. Revista de Administração Pública, v. 43, n. 6, p. 1323-1348, 2009.

Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/rap/article/view/7754/6346>. Acesso em: 10 nov. 2023.

FERREIRA, M. C.; FREITAS, A. L. P. de. A influência da cultura organizacional sobre o clima organizacional. Revista de Administração Mackenzie, v. 9, n. 1, p. 15-40, 2008.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ram/a/xNDJL6ScQkmFbBvBw7RD7gh/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 nov. 2023.

FIA BUSINESS SCHOOL. eSports. FIA Business School, 2018.

Disponível em: <https://fia.com.br/blog/eSports/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

FONTANA, P. S. et al. Autodeterminação: um estudo descritivo exploratório com atletas de ginástica rítmica. In: CONGRESSO DO DESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA DOS PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA, 13., 2010, Maputo. Anais... Maputo: Universidade Pedagógica Faculdade de Educação Física e Desporto, 2010.

FORBES. Conheça 4 CEOs que lideram uma transformação no mundo dos e-sports. Forbes, 11 nov. 2021.

Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/11/conheca-4-ceos-que-lideram-uma-transformacao-no-mundo-dos-e-sports/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

FORTES, L. S. et al. Efeito dos smartphones e dos jogos eletrônicos na tomada de decisão em jogadores de futebol: um estudo cruzado e randomizado. Journal of Sports Sciences, Abingdon: Taylor & Francis, v. 38, n. 11-12, p. 1339-1346, jun. 2020.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/02640414.2020.1715181>. Acesso em: 26 jun. 2023.

FRANCISCO, Isabelly Bueno de; LESSA, Bruno de Souza; ALMEIDA, Rafael Fortunato de. E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos. Âmbito Jurídico, Rio Grande, ano 23, n. 186, jan. 2020.

Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/caap/article/view/46987/38159>. Acesso em: 11 jan. 2024.

FURIA completa seis anos: organização faturou R\$ 17 milhões em premiações nos eSports. ESPN, 2023.

Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/12428700/furia-completa-seis-anos-organizacao-faturou-17-milhoes-premiacoes-esports. Acesso em: 11 jan. 2024.

GAULEJAC, Vincent de. Tradução: Ivo Storniolo. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2007. 338 p.

GAULEJAC, Vincente de Gestão como doença social: ideologia, poder gerencialista e fragmentação social. Coleção Management. Editora: São Paulo: Ideias & Letras, 2007.

Gestão de projetos: uma análise comparativa entre as metodologias ágil e tradicional. Gestão & Produção, v. 26, n. 4, p. 1-14, 2019.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/gp/a/vg7SLbhSHrDGqLVKP6GtgWC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 11 jan. 2024.

GEUS, A. de. A empresa viva: como as organizações podem aprender a prosperar e se perpetuar. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

GIDDENS, A. As consequências da modernidade. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GIDDENS, A. Modernidade e identidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. São Paulo: Atlas, 2017.

GIRONDOLI, Y. M. da. Salutogênese: uma abordagem teórica para a promoção da saúde.

Disponível em: <https://prodi.ifes.edu.br/images/stories/SALUTOG%C3%80NESE.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

GLOBO ESPORTE. Quais os clubes brasileiros de esports com maior premiação acumulada?

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/reportagem/2023/09/20/c-quais-os-clubes-brasileiros-de-esports-com-maior-premiacao-acumulada.ghtml>. Acesso em: 16 nov. 2023.

GLOBO ESPORTES. Quais os clubes brasileiros de esports com maior premiação acumulada. 2023.

Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/reportagem/2023/09/20/c-quais-os-clubes-brasileiros-de-esports-com-maior-premiacao-acumulada.ghtml>. Acesso em: 21 nov. 2023.

GOIS, J. C. O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros. 2017. 69f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, 2017.

Disponível em:

<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/24848/1/GOIS%20C%20Jessica%20Caramuru%20-%20O%20regime%20trablistas%20dos%20CYBER.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2023.

GOLDBERG, Simone. Hora de reorganização da saúde. Valor Econômico. 30/06/2023.

GOMES, L. F. A. M.; GOMES, C. F. S.; ALMEIDA, A. T. Tomada de decisão gerencial: enfoque multicritério. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cebape/a/mMHMPWFCXyg7hF3NcBSnyyx/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

GOMES, L. F. A. M.; GOMES, C. F. S.; ALMEIDA, A. T. Tomada de decisão gerencial: enfoque multicritério. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cebape/a/ng9Kd49PWhmvt5WRQkd4SZb/?format=pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

GOUVEA, F. L. et al. Carga psíquica em situações de jogo: avaliação em equipes masculinas e femininas de voleibol infanto-juvenil. *Salusvita*, Bauru, v. 23, n. 1, p. 63-76, 2004.

GRAY, P. B. et al. Testing men's hormone responses to playing League of Legends: no changes in testosterone, cortisol, dhea or androstenedione but decreases in aldosterone. *Computers In Human Behavior*, [S.l.], v. 83, p. 230-234, jun. 2018.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.004>. Acesso em: 27 jun. 2023.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.004>. Acesso em: 27 jun. 2023.

GRIFFITHS, M. Os benefícios educacionais dos videogames. *Education and Health*, [S.l.], v. 20, n. 3, p. 47-51, 2002.

GUERRA, R. Riot, Ubisoft, ESL e clubes não reconhecem CBDEL como “autoridade do esport”. ESPN, 2020.

Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4202776/riot-ubisoft-esl-e-clubes-nao-reconhecem-cbdel-como-autoridade-do-esport. Acesso em: 26 jun. 2023.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, [S.l.], v. 27, n. 2, p. 211–232, 3 abr. 2017.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, [S.l.], v. 27, n. 2, p. 211-232, 3 abr. 2017.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>. Acesso em: 17 jul. 2023.

HAMARI, Juho; SJOBLON, Max. What is eSports and why do people watch it? [S.l.], 2016.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/306286205_What_is_eSports_and_why_do_people_watch_it. Acesso em: 13 nov. 2023.

HARPER, T. The art of war: fighting games, performativity, and social game play. 2010. 244 f. Tese (Doutorado) - Curso de School of Media Arts and Studies and the Scripps College of Communication, Ohio University, Athens, 2010.

HOUSEL, D. J. Equipes: gerenciando para o sucesso. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA. eSports: o que são, como surgiram e como se tornaram um fenômeno mundial. [S. l.], 2023.

Disponível em: <https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/tool/print/index.php?id=82391>. Acesso em: 13 nov. 2023.

ITIYAMA, A. MACUCH, R. MILANI, R. TEORIA SALUTOGÊNICA DE AARON ANTONOVSKY: APLICAÇÕES NO CONTEXTO DA PROMOÇÃO DA SAÚDE. In: ENCONTRO PARANAENSE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE, 1., 2021, Maringá. Anais [...]. Maringá: UniCesumar, 2021. p. 1-8.

Disponível em: <https://www.unicesumar.edu.br/anais-epcc-2021/wp-content/uploads/sites/236/2021/11/79.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

JACOBSEN, A. de L. Metodologia do trabalho científico. Florianópolis: FEPESE/UFSC, 2008.

JACOBSEN, Alessandra de Linhares. Metodologia Científica: Orientação ao TCC. CAD. UFSC. 2016.

JENSEN, L. E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação Física do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. Sport In Society, [S.l.], v. 13, n. 2, p. 287-299, 12 fev. 2010.

Disponível em: [<http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>]. Acesso em: 26 jun. 2023.

JUNQUILHO, Gelson Silva. Gestão e ação gerencial nas organizações contemporâneas: para além do “folclore” e o “fato”. Gestão & Produção, São Carlos, v. 8, n. 3, p. 304-318, dez. 2001.

Disponível em:

https://pdfs.semanticscholar.org/632f/c574ed336aa6d1846c1aa102620cf53ddcc3.pdf?_gl=1*_jugnr6*_ga*MjU3MjQ2MzExLjE2ODc5ODMxMzg.*_ga_H7P4ZT52H5*MTY4Nzk4MzEzNy4xLjAuMTY4Nzk4MzEzOS41OC4wLjA. Acesso em: 16 nov. 2023.

KASPARY, M. C.; SEMINOTTI, N. A. Os processos grupais e a gestão de equipes no trabalho contemporâneo: compreensões a partir do pensamento complexo. Rev. Adm. Mackenzie, São Paulo, v. 13, n. 2, 2012.

KERLINGER, F. N. Metodologia da pesquisa em ciências sociais: um tratamento conceitual. São Paulo: EPU, 2003.

KNIJNIK, J. D.; GREGUOL, M.; SANTOS, S. S. Motivação no esporte infanto-juvenil: uma discussão sobre razões de busca e abandono da prática esportiva entre crianças e adolescentes. Revista do Instituto de Ciências da Saúde, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 07-13, jan./jun. 2001.

LASTA, Elisângela. BARICHELLO, Eugenia Mariano da Rocha. Proposta de uma matriz de análise de estratégias sociotécnicas de visibilidade e legitimidade presentes em blogs corporativos. Intercom. RBCC. São Paulo, v.36, n.1, p. 249-268, jan./jun. 2013.

LEE, J. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. CNN, [S.l.], 22 nov. 2011.

Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 26 jun. 2019.

LEITE, D. A. F.; MESQUITA, M. M. A proteção do cyber atleta através da regulamentação trabalhista dos e-Sports. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 18ª Região, Goiânia,

GO, v. 21, p. 243-254. Jan./dez., 2018.

Disponível em: <https://www.trt18.jus.br/portal/arquivos/2019/06/revista-do-trt18-2018-pagina-espelhada.pdf>. Acesso em: 01 jan. 2023.

LEITE, Nildes R. Pitombo; LEITE, Fábio Pitombo. Um estudo observacional do filme Denise Está Chamando à luz da teoria de ação de Chris Argyris e Donald Schön. REGE Revista de Gestão, v. 14, p. 77-91, 2007.

LOÇASSO, V. V. S.; VENÂNCIO, L. S. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? Revista Interdisciplinar Sular, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 68-80, 2019.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

LUZ, Madel T. Complexidade do Campo da Saúde Coletiva: multidisciplinaridade, interdisciplinaridade, e transdisciplinaridade de saberes e práticas – análise sócio-histórica de uma trajetória paradigmática. Saúde Soc. São Paulo, v.18, n.2, p.304-311, 2009.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. Intexto, [S.l.], p. 246, 18 abr. 2019.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>. Acesso em: 10 jul. 2023.

MACHADO, A. O sujeito no ciberespaço. In: PRADO, J. L. A. (Org.). Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

MACHADO-DA-SILVA, Clóvis L.; FONSECA, Valéria Silva da; CRUBELLATE, João Marcelo. Racionalidade substantiva nas organizações: Consolidação de um modelo metodológico de pesquisa teórico-empírica. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO, 25., 2001, Campinas. Anais [...]. Campinas: ANPAD, 2001. p. 1-16.

Disponível em:

https://ead2.moodle.ufsc.br/pluginfile.php/168105/mod_forum/attachment/200104/AnPad.pdf.

Acesso em: 16 nov. 2023.

MACHADO-DA-SILVA, Clóvis L.; FONSECA, Valéria Silva da; FERNANDES, Bruno Henrique Rocha. ORGANIZAÇÃO E TRABALHO EM TRANSIÇÃO: DA LÓGICA “SISTÊMICO-CONTROLADORA” À LÓGICA “PROCESSUAL-RELACIONAL”. RAE - Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 40, n. 3, p. 67-77, jul./set. 2000.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rae/a/hv6mz8wkR3vtGsmNS6J5w8t/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 nov. 2023.

MARÇAL, C. C. B. et al. A salutogênese na pesquisa em saúde: uma revisão integrativa. Revista de Enfermagem da UERJ, v. 26, e37954, p. 1-6, 2018.

Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/enfermagemuerj/article/view/37954>.

Acesso em: 10 nov. 2023.

MARÇAL, B, HEIDEMANN, I, FERNANDES, G, RUMOR, P, OLIVEIRA, L. A salutogênese na pesquisa em saúde: uma revisão integrativa. Revista Enfermagem UERJ, Rio de Janeiro, v. 26, e37954, 2018.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.12957/reuerj.2018.37954>. Acesso em: 16 nov. 2023.

MEIRELLES, Guilherme. Nos hospitais públicos, um acúmulo de dificuldades. *Jornal Valor Econômico*. 30/06/2023.

MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 9. ed. rev. e aprimorada. São Paulo: Hucitec, 2006.

MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 9. ed. São Paulo: HUCITEC, 2010

MISOCZKY, Maria Ceci Araujo; FLORES, Rafael Kruter. Por uma teoria crítica das tecnologias de gestão: a ambivalência da tecnologia, a moldura Feenbergiana e a possibilidade da racionalização subversiva. *Cadernos EBAPE.BR*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 4, p. 1009-1026, out./dez. 2017.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cebape/a/HZfsjM7zxJq4RPPJfdVMmvM/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 16 nov. 2023.

National Center for Biotechnology Information. "Mental Toughness in Competitive Tennis Players: Relationships with Perceptions of Coach Behavior, Stress, and Social Support."

Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK435858/>. Acesso em: 07 fev. 2024.

National Center for Biotechnology Information. "Occupational Stress, Burnout, and Emotional Well-being among US Advanced Practice Registered Nurses."

Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK435815/>. Acesso em: 07 fev. 2024.

ONU BRASIL. Saúde mental depende de bem-estar físico e social, diz OMS em Dia Mundial.

Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/74566-sa%C3%BAde-mental-depende-de-bem-estar-f%C3%ADsico-e-social-diz-oms-em-dia-mundial>. Acesso em: 10 nov. 2023.

PACETE, L. Crise chega aos e-sports e exige gestão e profissionalização das organizações. *Forbes*, 6 jun. 2023.

Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-games/2023/06/crise-chega-aos-e-sports-e-exige-gestao-e-profissionalizacao-das-organizacoes/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 28 de outubro de 2022, sobre a proteção dos direitos fundamentais na União Europeia (2020/2075(INI)).

Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_PT.pdf.

Acesso em: 10 nov. 2023.

PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport, 2003.

Penafria, Manuela, and Victor Gomes. "Análise Fílmica: Contributo Para uma Metodologia de Análise de Conteúdo em Filmes." *Bocc. Página de investigação em Ciências da Comunicação*, n. 4, 2011.

Disponível em: <https://bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2024.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia (s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos.

Physical education, health and physical activity: knowledge, practice and social responsibility. *Sport, Education and Society*, v. 23, n. 2, p. 113-115, 2018.

Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13573322.2016.1151779>. Acesso em: 11 jan. 2024.

PIZZO, A. et al. eSport vs sport: a comparison of spectator motives. Faculty/Researcher Works, [S.l.], 2018.

Disponível em: https://scholarworks.bgsu.edu/ess_pub/1. Acesso em: 16 jun. 2023.

PORTER, M. E. Estratégia competitiva: técnicas para análise de indústrias e da concorrência. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

PUC MINAS. MiniONU: revolucionando o futuro. 24. ed. Belo Horizonte: PUC Minas, 2023.

Disponível em: <https://www.pucminas.br/minionu/Paginas/default.aspx>. Acesso em: 12 nov. 2023.

QUIROGA, M. A. et al. Video-games: do they require general intelligence? Computers & Education, [S.l.], v. 53, n. 2, p. 414-418, set. 2009.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2009.02.017>. Acesso em: 10 jul. 2023.

QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. Manual de investigação em ciências sociais. 2. ed. Lisboa: Gradiva, 1992.

Disponível em: <https://tecnologiamidiaeinteracao.files.wordpress.com/2018/09/quivy-manual-investigacao-novo.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

RED BULL. 10 filmes e documentários sobre games e esports para assistir.

Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/games-esports-filmes-documentarios>. Acesso em: 16 nov. 2023.

REDBULL. Que tiro foi esse? É a chegada da FURIA Esports. 2021.

Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/games-furia-esports-parceria-red-bull>. Acesso em: 21 nov. 2023.

REEVES, S.; BROWN, B.; LAURIER, E. Experts at play. Games and Culture, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 205-227, 23 jun. 2009.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/155541200933973>. Acesso em: 16 jul. 2023.

REPORTER BRASIL. Trabalhadora #16: quanto ganha e como é o trampo de quem joga videogame por profissão.

Disponível em: <https://reporterbrasil.org.br/2023/03/trabalheira-16-quanto-ganha-e-como-e-o-trampo-de-quem-joga-videogame-por-profissao/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

REPPOLD, C.; PACHECO, J.; HUTZ, C. Comportamento agressivo e práticas disciplinares parentais. In: HUTZ, C. (Org.). Violência e risco na infância e adolescência: pesquisa e intervenção. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2005. p. 87-102.

Revolução capitalista e desenvolvimento. Revista de Economia Política, v. 39, n. 3, p. 381-399, 2019.

Disponível em: <https://www.bresserpereira.org.br/papers/2019/358-Revolucao-Capitalista-e-Desenvolvimento.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2024.

RIBEIRO, A. de L. Gestão de pessoas. São Paulo: Saraiva, 2005.

ROCHA, C. BASTOS, F. O impacto dos jogos eletrônicos na saúde mental dos jogadores. Pesquisa em Ciências do Bem-Estar Social, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2020.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbefe/a/kV8QjfbFTTLMXqLcCcHdPLz/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 15 nov. 2023.

RODRIGUES. A. E. Saúde mental e o impacto da pandemia nos esportes. Dimensão Esportiva, 25 ago. 2020.

Disponível em: <https://www.dimensaoesportiva.com/post/saude-mental-e-o-impacto-da-pandemia-nos-esports>. Acesso em: 13 nov. 2023.

ROSÁRIO, S. V.; PIMENTEL, B. M. P. Relações de trabalho do século XXI e os jogadores profissionais de e-sports. Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília. Brasília, DF, v. 1, n. 18, p. 84-106, 2020.

Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/redunb/article/view/30791/27940>. Acesso em: 21 nov. 2023.

ROSE, D. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Orgs.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. 2ª. Ed. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 342-364.

RUIZ, E. G.; CHIRIVELLA, E. C. El cese de la motivación: el síndrome del burnout en deportistas. Revista de Psicología del Deporte, Madrid, v. 7, p. 147-154, 1995.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. Contemporary Educational Psychology, [S.l.], v. 25, n. 1, p. 54-67, jan. 2000.

Salutogenic Design for Health and Wellbeing. YouTube, 2019.

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ifSO6Kpdx0U&ab_channel=AlanDilani. Acesso em: 11 jan. 2024.

SAMPIERI, Roberto Hernández. Metodologia de Pesquisa. Porto Alegre: Penso, 2013.

SANTANA, M. C. Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico. 2017. 26 f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG, 2017.

Disponível em:

<http://www.repositorio.ufjf.br:8080/jspui/bitstream/ufjf/6197/1/marcoscorreasantana.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2023.

SANTIAGO, P. Quase todos os jogadores que conheci nos esportes têm problemas de saúde mental, alerta mantuu. Draft5, 2021.

Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/quase-todos-os-jogadores-que-conheci-nos-esports-tem-problemas-de-saude-mental-alerta-mantuu>. Acesso em: 16 jun. 2023.

SANTORO, L. F. G. O desporto profissional no ordenamento jurídico brasileiro. Revista Brasileira De Direito Desportivo, São Paulo, SP, v. 13, n. 20, p. 113-127, jul./dez., 2011.

Disponível em:

<http://arquivo.esporte.gov.br/arquivos/cejd/arquivos/parecerDesportoProfissionalLuiz.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2023.

SANTOS, A. C. dos; SILVA, M. A. da. A gestão social como prática democrática: um estudo de caso no município de São José dos Campos. Revista Brasileira de Sociologia das

Organizações, v. 16, n. 1, p. 1-20, 2019.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbso/a/6SVCBBSf5RWM44BZiDtrX4F/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

SANTOS, B. de S. Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade. 3. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997.

SANTOS, G. Doenças ocupacionais no esporte eletrônico. Lei em Campo, 23 ago. 2021.

Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/blog/index.php/2018/04/15/citacao/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

SEBRAE. O que são eSports? [S. l.], 2023.

Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-sao-esports,39bcaeb24aab5810VgnVCM1000001b00320aRCRD#:~:text=Os%20eSports%20s%C3%A3o%20as%20competi%C3%A7%C3%B5es,line%20em%20plataformas%20de%20streaming>. Acesso em: 13 nov. 2023.

SENADO FEDERAL. E-sports: projeto de regulamentação encontra resistência do setor. Agência Senado, 7 nov. 2019.

Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 15 nov. 2023.

SILVA, Andréia Aparecida da et al. A utilização da matriz Swot como ferramenta estratégica: um estudo de caso em uma escola de idioma de São Paulo. In: CONGRESSO NACIONAL DE EXCELÊNCIA EM GESTÃO, 7., 2011, Rio de Janeiro: AEDB, 2011.

Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos11/26714255.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2024.

SILVA, Armando Malheiro da; RIBEIRO, Fernanda. A matriz de dados e a metodologia da pesquisa em Ciência da Informação. Ciência da Informação, Brasília, v. 28, n. 3, p. 269-281, set./dez. 1999.

Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/258>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SILVA, N. P. Esportes Eletrônicos (Esports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas). 2020. 46f. Monografia (Graduação em Direito) – Centro Universitário de Brasília, UniCEUB, Brasília, DF, 2020.

Disponível em:

<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/14278/1/Natalia%20Silva%202021551433.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2023.

SILVA, R. A. Gameficação, esportes e esports: breve análise sobre. Ludopédio, São Paulo, n. 136, 2023.

Disponível em: <https://ludopedio.org.br/arquibancada/gameficacao-esportes-e-esports-breve-analise-sobre/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SILVA, R. A. Gameficação, esportes e esports: breve análise sobre. Ludopédio, São Paulo, n. 136, 2023.

Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/redunb/article/view/30791/27940>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SILVA, S. A. E.; BASTOS SEGUNDO, P. D. S. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade desportiva. *Revista de Direito FIBRA Lex*, Belém, PA, ano 3, n. 4, p. 1-13, 2018.

SOUZA, J. de. *Do homo movens ao homo academicus: rumo a uma teoria reflexiva da educação física*. São Paulo: Liber Ars, 2021.

SPORTV. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça milionárias gaming houses. Sportv, 13 jul. 2016.

Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>. *Acesso em:* 15 nov. 2023.

SpringerLink. "Strategies and Best Practices for Managing Performance in Organizations."

Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-04600-6_21. *Acesso em:* 07 fev. 2024.

SpringerLink. "The Role of Organizational Climate in the Ethical Conduct of Academics: A Case of Two Universities in Kenya."

Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-04600-6_29. *Acesso em:* 07 fev. 2024.

STEWART, J. Pessoas gastam no Facebook quase o mesmo tempo que para comer e beber. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 2016.

Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/05/1768613-pessoas-gastam-no-facebook-quase-o-mesmo-tempo-que-para-comer-e-beber.shtml>. *Acesso em:* 16 jul. 2023.

TAYLOR, T. L. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T. L.; WITKOWSKI, E. This is how we play it: what a mega-lan can teach us about games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 5., 2010, Monterey. *Proceedings*. Monterey: ACM, 2010. p. 195-202.

The impact of social media on the academic development of school students. *Technology and Investment*, v. 6, n. 1, p. 19-24, 2015.

Disponível em: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2562424>. *Acesso em:* 11 jan. 2024.

TOMAÉL, Maria Inês et al. Avaliação de fontes de informação na internet: critérios de qualidade. *Informação & Sociedade: Estudos*, João Pessoa, v. 11, n. 2, p. 13-35, 2001.

Disponível em:

www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000001061/a9f7ed402ee5bd1ff45ead513a74e0cb.

Acesso em: 16 nov. 2023.

Topoi. *Revista de História*, n. 15, 2012.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/topoi/a/DKMHshH9c6L6vhzdNQhvFWy/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 07 fev. 2024.

TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 2010.

UFMG. Vício em games será considerado transtorno de saúde mental. Faculdade de Medicina da UFMG, 5 jan. 2018.

Disponível em: <https://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/#:~:text=A%20nova%20Classifica%C3%A7%C3%A3o%20Estat%C3%ADstica%20Internacional,um%20problema%20de%20sa%C3%BAde%20mental>. Acesso em: 13 nov. 2023.

Use design salutogênico e value-based health care para ambientes de saúde. MIT Sloan Review Brasil, 2023.

Disponível em: <https://www.mitsloanreview.com.br/post/use-design-salutogenico-e-value-based-health-care-para-ambientes-de-saude>. Acesso em: 11 jan. 2024.

VAGHETTI, C. A. O. et al. Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de educação física. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. Anais... São Paulo: SBC - Proceedings of SBGames, 2013. p. 268-271.

VALORANT ZONE. A importância de se falar sobre saúde mental dentro e fora do esports. Valorant Zone, 10 set. 2021.

Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/a-importancia-de-se-falar-sobre-saude-mental-dentro-e-fora-do-esports/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

VASCONCELLOS, A. P. R.; CRUZ JUNIOR, J. B. Participação como instrumento a modernização organizacional. Revista Ciências da Administração, v. 2, n. 3, p. 17-28, 2000.

VASCONCELLOS, E. O pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência. Campinas: Papirus, 2002.

VASQUEZ, Ariela. Mudanças e título: O primeiro semestre da FURIA em 2021. 2021.

Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/mudancas-e-titulo-o-primeiro-semester-da-furia-em-2021>. Acesso em: 21 nov. 2023.

WITKOWSKI, E. On the digital playing field. Games and Culture, [S.l.], v. 7, n. 5, p. 349-374, 17 ago. 2012.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/1555412009339730>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WITKOWSKI, E. Probing the sportiness of eSports. In: CHRISTOPHERS, J.; SCHOLZ, T. (Ed.). eSports yearbook 2009. Norderstedt: Bod - Books on Demand, 2009. p. 53-56.

YOUN, B. Estudo observacional do filme: o que você faria? (el método): uma análise fílmica quanto à gestão de pessoas e o trabalho nas organizações na atualidade. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2022.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. Metodologia de Estudo e de Pesquisa em Administração. Especialização em Gestão Pública. UAB. Programa Nacional de Formação em Administração Pública – PNAP. UFSC. Florianópolis, 2009.

ZORA. "Coping with Stress in Sports: An Investigation of the Relationship between Cognitive Appraisals, Coping Strategies and Stress." Universidade de Zurique, 2017.

Disponível em: <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/146160/>. Acesso em: 07 fev. 2024.