

Jogadas de mestre garantem emprego e lucro

» MARIANA ALBUQUERQUE*

Videogame não é mais só brinquedo de criança, e jogos on-line deixaram de ser apenas passatempo ou diversão. O mercado do eSports tem “engolido” profissões antigas e gerado muito lucro, tanto para jogadores quanto para grandes times. De acordo com a consultoria Newzoo, somente no ano passado a indústria global de games movimentou US\$ 175,8 bilhões, apresentando uma ligeira queda de 1,1% em relação a 2020, porém, nada que afete as projeções de alta para os próximos anos, que deverá levar um dos principais segmentos do entretenimento a movimentar mais de US\$ 200 bilhões em 2023.

O modelo de negócio e lucro dos eSports segue o de modalidades esportivas convencionais e se baseiam em marketing, patrocínio e direitos de transmissões das competições. O Clube de Regatas do Flamengo, por exemplo, começou a explorar esse universo em 2017 e, com apenas dois anos de existência da modalidade, foi destaque no Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (LoL) e, em 2019, campeão no campeonato brasileiro de LoL (CBLOL), se credenciando para representar o Brasil no mundial da categoria, que acontece, anualmente, entre os meses de setembro e novembro.

De acordo com o técnico do time de LoL do Flamengo, Guilherme

Neves, também conhecido como “Snowlz”, a importância e a crescente procura pelo mercado de games não ocorrem por acaso. “Hoje, é algo que, com certeza, deve ser levado em conta. Afinal, temos inúmeras pessoas vivendo nesse meio, não somente como jogadores, mas em diversas outras áreas de atuação, como treinadores, *managers*, editores, *videomakers*, social medias e muito mais. Não tem como ignorar essa tendência”, diz ele.

Com a alta lucratividade aliada à necessidade de novos empregos, além dos diferentes interesses da geração Z, os trabalhos tradicionais perderam para esse universo de games, que empregam pessoas de diferentes áreas. A Hitmarker, uma das maiores

Indústria de games movimentou milhões de dólares e seduz cada vez mais pessoas em busca de profissionalização

plataformas de empregos da indústria de games do mundo, fornece aos candidatos um mercado de oportunidades de vagas. Às empresas, a mesma plataforma oferece uma lista de talentos.

Segundo o presidente da Hitmarker Brazil, Márcio Medeiros, a possibilidade de empregabilidade no eSports vem aumentando a cada ano. “O mercado de trabalho brasileiro na indústria de games, que inclui os esportes, está bastante aquecido. Basta analisar o número de vagas publicadas ao longo dos anos de 2020 e 2021 nas plataformas de emprego deste segmento. Isso porque, respectivamente, foram adicionadas 1.002 oportunidades para atuar no

Brasil. No ano seguinte, o cenário mudou um pouco. Somando as oportunidades publicadas na plataforma global e na brasileira, chegamos a 1.928 vagas, um aumento de mais de 92% em relação ao ano anterior”, revela Medeiros.

Ele acrescenta que, para este ano, a tendência do mercado é de expansão recorde. “A projeção para 2022 é altamente positiva em termos de números de vagas criadas no país. Apenas nos três primeiros meses do ano foram publicadas 559 oportunidades de emprego, o que representa quase 29% das vagas em relação ao ano passado”, afirma.

O “novo normal” que a pandemia de Covid-19 impôs ao planeta prejudicou as mais diversas áreas de profissão, mas para o mundo on-line e de jogos não há do que reclamar. Segundo o coordenador de eSports do Sport Club Corinthians Paulista, Donato Votta, as atualizações durante o distanciamento social aumentaram substancialmente. “Com o isolamento das pessoas em suas casas durante a pandemia, os eSports tiveram um crescimento exponencial, tanto em número de jogadores como em faturamento. Como é um esporte com possibilidade dos campeonatos serem jogados on-line, o cenário não teve paralisação no seu calendário de ligas profissionais”, afirma.

*Estagiária sob a supervisão de Jäder Rezende

Márcio Medeiros,
Head of Brazil
na Hitmarker

