



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE GESTÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO

JANAILSON MARCIANO DA SILVA

PANORAMA BIBLIOMÉTRICO DA LITERATURA EM ESPORTS

Caruaru
2025

JANAILSON MARCIANO DA SILVA

PANORAMA BIBLIOMÉTRICO DA LITERATURA EM ESPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Administração do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em administração.

Área de concentração: Relações trabalhistas.

Orientador (a): Prof. Dr. Francisco Ricardo Bezerra Fonsêca

Caruaru

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Janailson Marciano da.

Panorama bibliométrico da literatura em eSports / Janailson Marciano da Silva. - Caruaru, 2025.

57 : il., tab.

Orientador(a): Francisco Ricardo Bezerra Fonsêca

(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, , 2025.

1. eSports. 2. precarização do trabalho. 3. economia criativa. 4. análise bibliométrica. I. Fonsêca, Francisco Ricardo Bezerra . (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

JANAILSON MARCIANO DA SILVA

PANORAMA BIBLIOMÉTRICO DA LITERATURA EM ESPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Administração do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Administração.

Aprovada em: 03/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Francisco Ricardo Bezerra Fonsêca (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. MSc. José Artur Muniz (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Luiz Sebastião dos Santos Junior (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pela dádiva que é viver, à família que eu tenho, aos amigos que tive a sorte de conhecer durante o meu percurso na universidade, ao professor e orientador Ricardo, pela disponibilidade, mesmo nos momentos em que suas circunstâncias não permitiam. Foram anos de intensa dedicação à graduação, somente quem precisa conciliar trabalho e estudos comprehende os desafios dessa jornada. Contudo, é gratificante olhar para trás e perceber que todo o esforço valeu a pena. Por fim, expresso minha sincera gratidão a todos que, de forma direta ou indireta, contribuíram para a concretização deste objetivo. Muito obrigado.

RESUMO

O objetivo desta monografia foi descrever o panorama da produção científica acerca da precarização do trabalho no cenário dos *eSports*, por meio de análise bibliométrica. A metodologia empregada consistiu em uma análise bibliométrica, com foco nas métricas de desempenho, de coautoria e de coocorrência de palavras-chave (Donthu et al., 2021; Duan, 2023). Para o gerenciamento dos dados, utilizou-se o software Start, desenvolvido pela Universidade Federal de São Carlos, com o propósito de organizar os documentos recuperados na pesquisa. As buscas realizadas em bases de dados científicos resultaram na recuperação de um conjunto inicial de 2.256 publicações, das quais foram selecionadas 124 que abordam a temática da precarização do trabalho no contexto dos *eSports*. Os resultados da análise evidenciam uma literatura recente, fragmentada e ainda em processo de amadurecimento, composta, em sua maioria, por estudos que tratam da precarização de forma indireta, implícita ou secundária. Observa-se a predominância de pesquisas voltadas aos jogadores profissionais, em detrimento de outras categorias de trabalhadores, como técnicos, *streamers*, analistas e produtores de conteúdo. A síntese revela um foco em estudos sobre saúde, bem-estar e desigualdades de gênero, e colaboração internacional concentrada no Norte Global.

Palavras-chave: *eSports*; precarização do trabalho; economia criativa; análise bibliométrica.

ABSTRACT

The objective of this monograph is to describe the panorama of scientific production on the precarization of labor in the eSports landscape through a bibliometric analysis. The methodology employed consisted of a bibliometric analysis focused on performance, co-authorship, and keyword co-occurrence metrics (Donthu et al., 2021; Duan, 2023). Data management was carried out using the Start software, developed by the Federal University of São Carlos, aimed at organizing the documents retrieved during the research. Searches conducted in scientific databases resulted in an initial set of 2,256 publications, from which 124 were selected for addressing the theme of labor precarization in the context of eSports. The results of the analysis reveal a recent, fragmented, and still maturing body of literature, mostly composed of studies that address precarization indirectly, implicitly, or secondarily. A predominance of research focused on professional players is observed, to the detriment of other categories of workers, such as coaches, streamers, analysts, and content producers. The synthesis indicates an emphasis on studies concerning health, well-being, and gender inequalities, as well as international collaboration concentrated in the Global North.

Keywords: eSports; labor precarization; creative economy; bibliometric analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Produção científica anual entre 1995 e 2025	37
Figura 2 Nuvem das palavras-chave mais utilizadas pelos autores.....	41
Figura 3 Distribuição global dos resultados da investigação	49

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Métricas para análise de desempenho	34
Tabela 2	Descrição geral das informações bibliométricas da base de dados	36
Tabela 3	Média de citação dos estudos	38
Tabela 4	Autores mais relevantes conforme o número de documentos	39
Tabela 5	Impacto dos autores no período entre 1995 e 2025	40
Tabela 6	Documentos mais citados mundialmente	42
Tabela 7	Impactos das fontes de publicações.....	43
Tabela 8	Referências mais citadas nos documentos.....	45
Tabela 9	Fontes referenciadas nas publicações.....	46
Tabela 10	Produção científica por país	48
Tabela 11	Instituições mais relevantes.....	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Escopo e justificativa da monografia	16
1.2	Objetivo da Monografia	17
1.2.1	Objetivo Geral	17
1.2.2	Objetivos específicos	17
1.3	Organização do Trabalho	17
2	REFERENCIAL TEÓRICO	18
2.1	Definição de eSports	18
2.1.1	Ecossistema de eSports	19
2.2	Precarização	22
2.2.1	Precarização do trabalho em eSports	24
3	METODOLOGIA	30
3.1	Natureza da Pesquisa	30
3.2	Método de Pesquisa	30
3.3	Etapas da Análise Bibliométrica	30
3.3.1	Definição da questão de pesquisa e dos objetivos da revisão	31
3.3.2	Estabelecimento das strings de busca	31
3.3.3	Seleção das bases de dados	31
3.3.4	Construção da estratégia de busca	32
3.3.5	Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão	32
3.3.6	Triagem dos resultados	33
3.3.7	Análise de qualidade dos artigos selecionados	33
3.3.8	Extração e organização dos dados bibliográficos	34
4	SÍNTESE	36
4.1.	Como tem progredido a investigação acerca da precarização do trabalho em eSports?	36
4.2	Quais são os autores de maior relevância na área de estudo sobre precarização do trabalho?	38
4.3	Quais temáticas são destacados nas publicações sobre precarização do trabalho em eSports?	41

4.4 Quais publicações exercem maior impacto nos estudos sobre precarização do trabalho em eSports?	42
4.5 Quais são as fontes de publicação mais relevantes nas pesquisas sobre precarização do trabalho em eSports?	43
4.6 Quais autores e obras são mais citados nas publicações primárias sobre precarização do trabalho em eSports?	44
4.7 Quais fontes referenciadas nas publicações primárias se destacam na pesquisa sobre trabalho precário na literatura em eSports?	45
4.8 Quais instituições e países têm contribuído para a produção científica sobre Precarização do trabalho em eSports?	46
5 CONCLUSÃO	51
REFERÊNCIAS	53

1 INTRODUÇÃO

Os *eSports* (jogos eletrônicos competitivos) vêm atraindo, nos últimos anos, a atenção da mídia, de grandes marcas, de jogadores, de comentaristas sociais e de acadêmicos, consolidando-se na economia criativa e digital, tanto no cenário nacional quanto internacional. Segundo Taylor (2009), os esportes eletrônicos estão relacionados à prática esportiva de jogar videogames em ambiente competitivo, no qual indivíduos ou equipes disputam torneios em busca de premiações e de reconhecimento.

De acordo com dados do *Global Growth Insights* (2024), o mercado global de *eSports* faturou US\$ 1,19 bilhão em 2024, com projeção de atingir US\$ 1,57 bilhão até 2026. Estima-se, ainda, que o setor possa alcançar US\$ 4,98 bilhões até 2034, o que representa uma taxa de crescimento anual de 15,1% no período de 2024 a 2034. Tais números reforçam que a alavancagem financeira do setor é impulsionada, sobretudo, pela profissionalização do cenário competitivo, com receitas oriundas de patrocínios representando 60% do faturamento global.

As equipes profissionais¹ de *eSports*, responsáveis pelo recrutamento, treinamento e gestão da carreira dos atletas, vêm obtendo resultados financeiros expressivos. No que se refere às receitas, o site *e-Sports Earnings* (2025) listou as principais equipes do cenário competitivo que alcançaram os maiores prêmios em dinheiro, com base no desempenho em torneios e nas transferências de jogadores. A *Team Liquid*, por exemplo, destacou-se ao registrar o maior lucro e a maior participação em competições, totalizando US\$ 56 milhões em premiações e 2.977 participações em torneios oficiais no período de 2011 a 2025. Na segunda e terceira posições figuraram, respectivamente, as equipes *OG* com US\$ 38 milhões e 207 torneios e *Team Spirit* com US\$ 35 milhões e 307 participações. De acordo site *e-Sports Earnings* (2025), a maior premiação individual pertence ao jogador dinamarquês *Johan Sundstein*, que acumulou entre 2010 e 2021 US\$ 7,18 milhões como atleta profissional de *Dota 2*.

De acordo com dados do *Mais Esports* (2025), a Fundação da Copa do Mundo de *eSports* (*Esports World Cup Foundation* – EWCF) anunciou a expansão do seu Programa de Parceria de Clubes para 2025, selecionando um total de 40 organizações de *eSports* de diversas

¹ As equipes e clubes de *eSports* configuram-se como organizações que fomentam o desenvolvimento de jogadores e demais profissionais da área, ao mesmo tempo em que buscam a geração de receita. Essas entidades variam desde agrupamentos amadores até equipes altamente profissionalizadas. Sua origem remonta a grupos informais de jogadores, conhecidos como “clãs”, os quais, com a crescente profissionalização do setor, evoluíram para estruturas legais e empresariais mais consolidadas. (Carrillo Vera; Antón, 2024)

regiões do mundo, incluindo as notáveis brasileiras LOUD e FURIA. O programa prevê um investimento de até US\$ 1 milhão por equipe, com o intuito de fomentar um crescimento sustentável, promovendo a expansão das marcas, a criação de conteúdo inovador e o engajamento global dos fãs. Para a seleção das parceiras, a EWCF avaliou criteriosamente o desempenho competitivo das organizações, sua atuação em múltiplos jogos, a força do engajamento nas redes sociais e as estratégias traçadas para atingir audiências internacionais.

As competições de *eSports* são transmitidas globalmente por meio das plataformas de streaming². Conforme dados do *Global Growth Insights* (2024), a audiência encontra-se majoritariamente concentrada na região Ásia-Pacífico, que representa 57% do público global, seguida pela Europa (16%) e pela América do Norte (12%). De acordo com dados da *Newzoo* (2022), o público global de *eSports* apresentou um crescimento anual de 8,7%, alcançando 532 milhões de pessoas, entre entusiastas e espectadores ocasionais. Segundo Jenny (2018), a audiência dos *eSports* equipara-se, ou até mesmo supera, a de esportes tradicionais.

Os criadores de conteúdo modificaram a forma e o modelo de consumo das transmissões de eventos relacionados aos *eSports*. A prática do *co-streaming* passou a permitir que competições oficiais fossem transmitidas em canais próprios, como Twitch e YouTube Gaming, ampliando significativamente o alcance e fomentando o crescimento dos *eSports*. As transmissões por streaming são responsáveis por aproximadamente 66% do engajamento dos espectadores, enquanto o acesso via dispositivos móveis já representa 44% da audiência, evidenciando a valorização do cenário competitivo. O acesso à internet diversificou as formas de interação social, atraindo milhões de visualizações em escala global e conectando múltiplas áreas, como plataformas de *streaming*, ³produção de conteúdo, publicidade, marketing de influência e comércio de ativos digitais. As plataformas de transmissão, como *Twitch* e *YouTube Gaming*, conectam a audiência aos campeonatos, viabilizando novas formas de monetização (Carrillo Vera e Antón, 2024).

Para Carrillo Vera e Antón (2024), os esportes eletrônicos tornaram-se um fenômeno de alcance global, atraindo um público expressivo e envolvendo diversos agentes e organizações que se articulam de maneira integrada na constituição de um ecossistema composto por múltiplos atores. A indústria tem contribuído significativamente para a geração de emprego e renda no ecossistema dos *eSports*. Áreas como desenvolvimento de *software*, gestão de eventos,

³ O *streaming* é uma tecnologia que possibilita a distribuição de conteúdo multimídia pela internet, permitindo a transmissão de áudio e vídeo em tempo real. Entre as plataformas mais utilizadas, destacam-se as ocidentais *YouTube* e *Twitch*, bem como as asiáticas *Huya*, *Douyu* e *AfreecaTV* (Carrillo Vera; Antón, 2024).

produção audiovisual e análise de dados vêm se consolidando de forma definitiva no âmbito da economia digital e criativa. A posição conquistada pelos esportes eletrônicos ao longo dos anos deve-se, sobretudo, ao avanço tecnológico e à profissionalização dos jogadores, fatores que elevaram substancialmente o nível das competições (Jenny et al., 2017).

No ecossistema dos *eSports*, há oportunidades de trabalho em diversos níveis e naturezas, envolvendo distintos perfis profissionais. No suporte direto ao desempenho competitivo, atuam técnicos, analistas, psicólogos esportivos e nutricionistas, que integram o *staff* das equipes. Fora das arenas, destacam-se *streamers*, criadores de conteúdo, moderadores de comunidades, comentaristas, narradores, gestores de mídias sociais, produtores de eventos, jornalistas especializados e profissionais de áreas técnicas, como designers, programadores e especialistas em marketing (Johnson et al., 2019; Carrillo et al., 2024).

As *publishers* e desenvolvedoras dos jogos⁴, por deterem os direitos de propriedade intelectual sobre os títulos como é o caso da *Riot Games*, *Valve* e *Blizzard*, exercem controle sobre os calendários dos torneios, além de organizarem e supervisionarem as ligas e as equipes, em competições profissionais e amadoras. Dessa forma, conseguem atingir um público mais amplo e atrair patrocinadores, ampliando suas fontes de receita.

Os atletas mantêm com as equipes de *eSports* uma relação contratual formal, que estabelece, entre outros aspectos, a remuneração, as exigências relativas ao treinamento, os direitos de imagem e os direitos de transmissão (Shinohara, 2024). No entanto, uma parcela significativa dos profissionais atuantes no cenário dos *eSports* exerce suas funções como *freelancers* ou depende de outras formas de remuneração, como assinaturas e publicidade (Johnson; Woodcock, 2021). Por serem fontes de rendimento variáveis, tais formas de remuneração expõem esses trabalhadores a condições de extrema vulnerabilidade, sem garantias mínimas de retorno financeiro. Um exemplo de profissional que se encontra nessas condições é BelaBM, *streamer* de *Valorant*, que, em entrevista concedida à *Betway* (2022), compartilhou os desafios de conciliar a criação de conteúdo com a vida pessoal e com outras atividades laborais. A criadora relatou que, em diversos momentos, acaba por negligenciar aspectos de sua vida social para manter a consistência das transmissões ao vivo, mesmo diante de indisposições físicas e emocionais. Em suas palavras:

“Eu sonho em um dia viver só de *stream*, eu acho que é possível. Eu me esforço, sou muito dedicada, tento não desmarcar minhas *lives*, mesmo

⁴ As *publishers* ou publicadoras são empresas responsáveis pelo financiamento, distribuição e exploração comercial dos jogos eletrônicos, detendo, em geral, os direitos de propriedade intelectual sobre o jogo. Diferenciam-se das desenvolvedoras (*developers*), que se encarregam da criação técnica e artística do jogo como o designer e a programação, embora, em alguns casos, uma mesma empresa exerça ambas as funções, como ocorre com a *Riot Games* e a *Valve*.

quando estou com dor de cabeça. Ser *streamer* é uma profissão, dá trabalho, e cada vez mais precisamos estar mais qualificados. Além disso, em 2021, uma mudança promovida pela plataforma Twitch impactou negativamente a monetização, reduzindo os valores repassados aos criadores de conteúdo. Tal alteração afetou, sobretudo, os profissionais de menor alcance ou em início de carreira, que, por não possuírem contratos com grandes organizações ou patrocinadores, tornam-se ainda mais vulneráveis" (Belabm, 2022)

Em vista do exposto, a crescente relevância desse campo e o desenvolvimento das relações de trabalho nele inseridas evidenciam um problema recorrente: a precariedade do ambiente laboral (Johnson; Woodcock, 2021). A organização internacional do trabalho define trabalho precário como:

[...] trabalho realizado na economia formal e informal, caracterizado por vários níveis e graus de características objetivas (situação legal) e subjetivas (sentimento) de incerteza e insegurança. Embora um trabalho precário possa ter muitas faces, é geralmente definido pela incerteza quanto à duração do emprego, existência de vários empregadores, relação de trabalho ambígua ou disfarçada, falta de acesso à proteção social e aos benefícios geralmente associados a emprego, baixa remuneração, com obstáculos substanciais, legais e práticos, para ingressar em um sindicato e negociar coletivamente (OIT, 2012, p. 27).

A instabilidade contratual é uma realidade vivenciada diariamente por comentaristas (Johnson; Woodcock, 2021). Esses profissionais são frequentemente contratados por períodos curtos, com remunerações inferiores aos valores de mercado e desprovidos de qualquer tipo de proteção trabalhista. Soma-se a isso a submissão a jornadas exaustivas e à intensa competitividade do setor, que exige elevado grau de dedicação para que esses profissionais se mantenham no auge de suas carreiras. A precariedade no cenário competitivo é agravada pela presença constante de aspirantes que almejam alcançar essas posições. A concorrência imposta a esses profissionais é utilizada pela indústria de *eSports* como forma de sustentação de um modelo de exploração do trabalho (Johnson; Woodcock, 2021)

No cenário de *eSports*, a jornada de trabalho frequentemente extrapola o tempo dedicado aos treinamentos e às partidas de campeonato, estendendo-se à vida pessoal. De acordo com o site *Mais Esports* (2025), Tabe, técnico da equipe chinesa *Anyone's Legends*, campeã do 2º split⁵ do Campeonato de *League of Legends* da China, revelou, durante entrevista ao *streamer* Caedrel, a extensa rotina de treinos da equipe. Segundo Tabe, os jogadores acordam por volta

⁵ Um *split*, no contexto de *League of Legends* e *eSports*, pode ser definido como uma etapa ou divisão da temporada competitiva regional, na qual as equipes disputam uma série de partidas compreendendo a fase regular e as eliminatórias com o objetivo de conquistar um título local ou garantir vagas em torneios internacionais (Jenny et al., 2024).

das 13h, iniciando os treinos às 14h, com sessões que se estendem até a meia-noite, intercaladas apenas por um intervalo de duas horas, entre 17h e 19h. Após um breve período de descanso noturno, os atletas ainda são submetidos a outra rodada de jogos, dessa vez em *Solo Queue*, modelo de partida ranqueada individual em que o jogador entra sozinho ou em dupla, competindo com outros jogadores do servidor. A rotina de trabalho desses atletas pode alcançar até 12 horas de atividades diárias. A pressão por desempenho é inerente ao ambiente competitivo. Estar entre os melhores exige inúmeras horas de treinamento, dedicação e renúncia ao tempo destinado ao lazer e ao descanso, tudo em prol da obtenção de sucesso em um mercado altamente competitivo (Woodcock, 2021).

O ato de jogar torna-se parte integrante da rotina diária de atletas e demais profissionais. Eles frequentemente realizam transmissões ao vivo (*lives*), consomem conteúdos relacionados ao jogo e contribuemativamente para o fortalecimento do cenário competitivo, muitas vezes deixando de lado atividades recreativas e o repouso (Johnson; Woodcock, 2021).

O rendimento dos jogadores é monitorado por meio de estatísticas de desempenho individual, e pela atuação coletiva nas partidas multijogador (*multiplayer*). Um estudo publicado na revista *Frontiers in Psychology* examinou alterações fisiológicas em jogadores durante sessões de jogos de tiro e arenas de batalha online, constatando aumento nos níveis de estresse e na pressão arterial. Tais achados possuem implicações relevantes para o gerenciamento da saúde física e cognitiva dos jogadores de *eSports*, assim como para a otimização do desempenho em competições de alto nível (Poulus et al., 2020).

A fragmentação da atividade laboral constitui um dos indícios das fragilidades nos vínculos empregatícios. A terceirização de serviços como produção audiovisual, moderação, suporte técnico e marketing faz com que esses profissionais também sejam, constatadamente, contratados como *freelancers*. Como consequência negativa, a terceirização acarreta na diluição da responsabilidade trabalhista das empresas que compõem a indústria dos *eSports* (Woodcock, 2009). Segundo Druck (2011), a terceirização assume papel central e se estende a todas as atividades, expondo os trabalhadores a situações de vulnerabilidade social e econômica.

As desigualdades de gênero, apesar da popularização dos *eSports*, revelam-se como uma barreira aparentemente intransponível, especialmente diante da baixa representatividade e do assédio sexual ou moral enfrentado por mulheres no cenário competitivo. Um artigo publicado na revista *Journal of Sport & Social Issues* aponta que a indústria contribui para essa problemática ao fomentar a imagem sexualizada da mulher por meio da criação de personagens

femininas com vestimentas íntimas, promovendo uma representação distorcida do público feminino (Ruvalcaba et al., 2018).

Com base no exposto, observa-se uma contradição entre a representatividade dos *eSports* como setor promissor da economia criativa e digital e a realidade vivenciada por seus trabalhadores, marcada por vínculos instáveis e pela ausência de garantias trabalhistas. A conduta da indústria suscita reflexões e questionamentos acerca da glamorização dos jogos, ao passo que indivíduos permanecem expostos a um ambiente de fragilidade e insegurança.

1.1 Escopo e justificativa da monografia

A produção científica sobre os *eSports* está distribuída entre diversas áreas do conhecimento, como Administração, Psicologia, Medicina e Educação Física. As investigações abordam aspectos relacionados à saúde mental dos jogadores, tais como estresse, desempenho, transtornos psíquicos, burnout, questões de gênero, discriminação e diversidade. No entanto, com base na seleção dos estudos a temática da precarização do trabalho tende a surgir de forma indireta no cenário de *eSports*, configurando-se como um tema secundário ou implícito nas investigações.

Essa abordagem fragmentada dificulta a identificação e seleção de estudos que, de fato, tratem da precarização no contexto dos *eSports*, comprometendo a realização de pesquisas consistentes e confiáveis sobre o assunto. De modo geral, a literatura acerca da precarização do trabalho no âmbito dos *eSports* ainda se mostra dispersa, carente de uma base conceitual unificada que possibilite uma compreensão sólida, crítica e sistematizada do tema.

A monografia justifica-se pela necessidade de apresentar um panorama da produção científica acerca da precarização do trabalho no cenário dos *eSports*, com vias a auxiliar na sistematização do conhecimento sobre o tema. A indústria vem apresentando expressiva expansão nos últimos anos, mas que ainda é marcado por lacunas quanto à compreensão de suas condições laborais. Apesar do crescente interesse de pesquisadores pelo tema, observa-se a ausência de estudos que possam organizar e estruturar a produção científica por meio de uma análise bibliométrica.

A sistematização do conhecimento revela-se fundamental em contextos nos quais o saber ainda se encontra em processo de construção, oferecendo uma base teórica mais sólida e contribuindo como ponto de partida para investigações futuras. Nesse sentido, a análise

bibliométrica configura-se como uma ferramenta essencial, capaz de mapear, quantificar e compreender o estado da arte sobre o tema. (Donthu et al., 2021).

1.2 Objetivo da Monografia

Nesta subseção serão apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos desta monografia.

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral que norteou esta monografia foi:

Descrever o panorama da pesquisa sobre trabalho precário na literatura acadêmica de *eSports* utilizando análise bibliométrica

1.2.2 Objetivos específicos

- a) Mapear a produção acadêmica sobre trabalho precário nos *eSports*, identificando o volume de publicações, os periódicos de destaque e os principais autores da área;
- b) Identificar as principais temáticas empregadas nos estudos sobre trabalho precário na literatura acadêmica de *eSports*;
- C) Apresentar as instituições e países que mais desenvolveram pesquisas sobre trabalho precário em *eSports*.

1.3 Organização do Trabalho

A monografia está estruturada em quatro seções, sendo a introdução correspondente à primeira delas. Nessa parte, apresentou-se a contextualização geral e a relevância econômica dos *eSports*, seu reconhecimento como campo organizacional e de trabalho, a problematização acerca da precarização laboral nesse setor e, por fim, a justificativa da pesquisa. A segunda seção contempla os principais conceitos que fundamentam e orientam a temática da precarização do trabalho nos *eSports*. Na terceira, apresenta-se a metodologia adotada para o desenvolvimento da pesquisa. Em seguida, são expostas as análises e discussões dos dados obtidos. Por fim, apresentam-se as considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Definição de eSports

Há diversas formas de se referir aos *eSports* (esportes eletrônicos), sendo algumas concorrentes, enquanto outras são convergentes (Fonsêca, 2025). Essa amplitude de definições dificulta a atribuição de um significado preciso ao termo. Similar ao que ocorre com sua definição, a nomenclatura do termo *eSports* também carece de uma grafia universal, apresentando variações conforme a abordagem de cada autor ou a nacionalidade (Besombes et al., 2024). Formosa et al. (2022), realizaram uma revisão sistemática de 461 artigos por meio de uma análise temática e descobriram grafias menos utilizadas as formas "*E-sports*", "*E-Sports*" e "*Esports*" (no meio da frase), enquanto a forma "*esports*" foi identificada como a mais empregada globalmente, com "*eSports*" sendo mais recorrente no Ocidente. Constatou-se, ainda, uma tendência pela eliminação do hífen. A grafia adotada neste estudo será *eSports*, com a letra "S" em maiúsculo.

Embora seja difícil definir *eSports* por se tratar de um cenário relativamente novo e em constante transformação, impulsionado pelo avanço tecnológico, é possível que, no futuro, com o desenvolvimento da inteligência artificial (IA) e outras tecnologias emergentes, o debate sobre sua definição ganhe novos contornos. Por ora, contudo, as definições existentes oferecem um escopo suficiente para os objetivos deste estudo. Ressalta-se, ainda, que stakeholders com interesses financeiros podem influenciar tanto a concepção quanto a legitimação dos *eSports*. A atuação desses agentes pode modificar a forma como a prática é compreendida e, consequentemente, alterar sua definição (Jenny, Besombes e Brock, 2024).

Apesar das diversas definições existentes, ainda assim, Formosa et al. (2022), por meio de uma revisão da literatura identificou, em sua maioria, *eSports* está associado com a prática de jogar videogame de forma competitiva ou com a profissionalização do cenário competitivo. Aprofundando esse entendimento, Wagner (2006), Hamari e Sjöblom (2017) afirmam que, o esporte eletrônico se configura como uma modalidade esportiva que requer o uso de tecnologias como computadores, *softwares* e consoles, por meio das quais os participantes desenvolvem habilidades físicas ou cognitivas, empregando disciplina, treino e estratégia. Isso evidencia que a interação tecnológica é essencial para a estruturação da experiência competitiva (Freeman, 2017).

Conforme Taylor (2009), os *eSports* estão associados à competitividade e à regulamentação, ou seja, à prática legitimada e institucionalizada. O jogo digital só adquire caráter profissional quando construído sob moldes semelhantes aos dos esportes tradicionais, com regras, torneios, clubes e atletas. Para tanto, é necessário que haja regulamentação e padronização de leis, equipamentos e *softwares*, promovendo maior equidade e profissionalização no cenário competitivo. Nessa perspectiva, a experiência com jogos digitais assume um formato mais estruturado, afastando-se da prática casual e se alinhando ao viés competitivo (Jenny, 2017).

É importante mencionar que os jogos eletrônicos de caráter recreativo não devem ser confundidos com os *eSports*. Jogar de forma casual, sem uma estrutura formal, competitiva e organizada (Witkowskil, 2012), difere substancialmente da participação em competições, torneios e ligas que envolvem prêmios e remuneração. O jogo competitivo vai além da diversão ou do passatempo, exigindo habilidade técnica, contratos com organizações e a observância de regras rígidas, tanto dentro quanto fora do ambiente virtual (Jenny et al., 2024). Outro aspecto central dessa modalidade esportiva é a superação do oponente tanto em termos físicos quanto mentais, além da possibilidade de competir no mundo inteiro (Jenny, 2017).

Em vista do exposto, a definição adotada neste trabalho considera os *eSports* como uma modalidade esportiva. Isto é, trata-se de uma prática digital ou eletrônica mediada por computadores, que requer habilidades específicas para participação em campeonatos, contempla a profissionalização de seus jogadores por meio de contratos e patrocínios, e demanda regulamentações formais. Tal concepção consolida o entendimento dos *eSports* não apenas como entretenimento, mas como uma prática estruturada, organizada e legítima no campo esportivo contemporâneo.

2.1.1 Ecossistema de *eSports*

O ecossistema dos *eSports* é composto por diversos *stakeholders* que se inter-relacionam e são responsáveis por manter e estruturar o ambiente competitivo do cenário da indústria ao longo dos últimos anos (Vera; Anton, 2024). Dentre esses atores, destacam-se: jogadores profissionais, equipes, torneios, desenvolvedores de jogos, apresentadores, veículos de comunicação, criadores de conteúdo, plataformas de *streaming*, patrocinadores, investidores, instituições públicas e fãs.

Os jogadores são peças essenciais no ecossistema dos *eSports*, sendo seu desempenho competitivo fundamental para atrair público e investimentos às organizações. Conforme Vera e Anton (2024, p. 33), “Aqueles que se destacam e atingem um nível de habilidade notável podem se tornar jogadores profissionais, competindo em torneios organizados enquanto representam equipes, clubes ou organizações”. As equipes, por sua vez, exercem papel importante na estruturação da competitividade, ao oferecerem um ambiente organizacional de suporte profissional aos atletas (Jenny et al., 2017). Nesse contexto, as equipes participam de ligas e torneios em busca de reconhecimento, premiações e contratos.

Os organizadores e desenvolvedores de jogos e torneios assumem papel central na consolidação do ecossistema, sendo responsáveis por garantir a visibilidade das competições. Empresas como *Riot Games*, *Valve* e *Blizzard* detêm os direitos sobre os jogos e controlam grande parte da estrutura competitiva, regulando as condições de participação e organizando ou terceirizando os torneios (Scholz, 2020). Dessa forma, os organizadores atuam em colaboração com desenvolvedores e patrocinadores para assegurar que os eventos sejam viáveis e atrativos ao público. Os torneios constituem um elemento central na economia dos *eSports*, pois conectam jogadores, marcas e audiência em um ciclo contínuo de engajamento e monetização (Vera; Anton, 2024).

Os *casters* ou apresentadores também desempenham função significativa no cenário dos *eSports*, ao tornar a experiência de visualização mais atrativa e conectar o público ao jogo. Eles auxiliam os espectadores na compreensão da estrutura das partidas, das estratégias utilizadas e das decisões que impactam o desempenho dos competidores. Além disso, exercem o papel de entrevistadores e analistas, promovendo engajamento e entretenimento. Muitos ex-jogadores profissionais assumem essa função, trazendo uma leitura técnica que confere maior credibilidade às transmissões (Johnson e Woodcock, 2021).

O mercado demonstrou-se promissor nos últimos anos, despertando o interesse de grandes veículos de comunicação na transmissão das competições. No entanto, essas empresas enfrentam forte concorrência das plataformas digitais. Apesar disso, mídias tradicionais como *MTG*, *Mediapro*, *Turner* e *Fox* têm buscado aproximação com o público jovem, disputando audiência com influenciadores que migraram para outras mídias ou plataformas (Vera; Anton, 2024).

O criador de conteúdo estabelece uma ligação direta com o público consumidor, sendo um elo fundamental para a promoção do cenário de *eSports*. A criação de conteúdo digital, como vídeos gravados, transmissões ao vivo e outras formas de interação, contribui para o engajamento do público e a atração de patrocinadores. Essa produção pode incluir jornalistas

especializados que escrevem artigos informativos sobre os jogos e jogadores, ou ainda indivíduos que, mesmo não atuando profissionalmente, compartilham tutoriais, táticas e estratégias, promovendo uma conexão com a comunidade e se tornando referências e inspirações para novos jogadores (Johnson et al., 2019).

As grandes plataformas de *streaming*, como *Twitch*, *YouTube Gaming* e até mesmo empreendimento locais, como a *Gaming TV*, exercem papel relevante no ecossistema dos *eSports*. A capacidade de transmitir conteúdo em tempo real permite que os espectadores acompanhem as competições de forma global, “transcendendo fronteiras e globalizando a indústria” (Vera; Anton, 2024, p. 36). Essa dinâmica gera engajamento e novas oportunidades de capitalização por meio de assinaturas, doações e publicidade. Além de oferecer visibilidade aos torneios, tais plataformas contribuem para a monetização do setor (Taylor, 2012).

Os investidores também desempenham um papel crucial na sustentabilidade financeira do ecossistema. Embora as marcas sejam relevantes, o investimento em *eSports* transcende a simples publicidade (Vera; Anton, 2024). Conforme Johnson e Woodcock (2021), os investidores incluem empresas de *hardware*, *software*, bebidas energéticas, e vestuário esportivo, por exemplo.

Com o crescimento do cenário competitivo, surgiram também iniciativas públicas voltadas à regulamentação e ao estímulo dos *eSports*. De acordo com Carrillo Vera e Antón (2024), a China adotou um modelo intervencionista, com ações governamentais voltadas ao desenvolvimento do setor, enquanto a Coreia do Sul criou a Associação Coreana de *eSports* (KeSPA) instituições diretamente ligadas ao governo. No Ocidente, as iniciativas têm sido majoritariamente impulsionadas pelo mercado, com menor intervenção estatal. Assim, as políticas públicas variam de acordo com a cultura e o grau de envolvimento de cada país na regulamentação do setor competitivo.

Por fim, os fãs e a comunidade desempenham um papel fundamental, conferindo propósito e legitimidade ao ecossistema (Vera; Anton, 2024). O envolvimento do público nas competições é evidenciado pela dedicação demonstrada ao participar de eventos presenciais, utilizar vestimentas das equipes e apoiar seus jogadores durante os torneios. Os fãs se tornam espectadores ativos, cuja participação gera audiência e engajamento, elementos essenciais para atrair anunciantes e patrocinadores. Segundo Johnson e Woodcock (2021), o investimento em *eSports* tem crescido, impulsionado por marcas que reconhecem o valor da audiência, principalmente os jovens, que o setor mobiliza.

Os elementos que compõem o ecossistema dos esportes eletrônicos funcionam de maneira interdependente, ou seja, cada agente depende dos demais para existir e gerar

significado. Jogadores e equipes necessitam de campeonatos para alcançar visibilidade, os organizadores, por sua vez, dependem de patrocínio e plataformas de transmissão, as desenvolvedoras regulamentam as competições, tornando-as atrativas ao público consumidor. A presença dos fãs e espectadores impulsiona toda essa cadeia, promovendo o crescimento sustentável do setor.

2.2 Precarização

A palavra “precarização” remete automaticamente a algo negativo, cujo debate é marcado por discussões amplas e complexas. Além disso, trata-se de uma realidade socialmente inaceitável, pois fragiliza de maneira significativa as bases que sustentam as relações de trabalho, como segurança, estabilidade, proteção e equilíbrio entre trabalhadores e empregadores (OIT, 2012).

Segundo Standing (2014), a precarização do trabalho expressa o aumento da insegurança e da vulnerabilidade que atinge um número considerável de trabalhadores. A condição precarizada manifesta-se em vínculos instáveis, salários reduzidos, ausência de proteção social e falta de direitos básicos, fatores que, juntos, contribuem para enfraquecer a estabilidade e a dignidade das relações de trabalho.

Antunes (2009) comprehende a precarização do trabalho como um desdobramento das mudanças ocorridas no modelo capitalista de produção. Esse processo, segundo o autor, se expressa por meio de salários insuficientes, instabilidade no emprego, jornadas excessivas e outras condições que fragilizam o ambiente laboral. Antunes observa que a busca incessante pelo lucro compromete os direitos, o bem-estar e a qualidade de vida dos trabalhadores.

A precarização tem se consolidado como um instrumento de submissão, forçando o trabalhador a enfrentar condições desfavoráveis que restringem suas escolhas, sua liberdade e sua capacidade de resistir às imposições do empregador (Druck, 2011). Nesse contexto de dominação, conforme observa Bourdieu (1998), o trabalhador é colocado em posição de fragilidade: pressionado pela insegurança, tende a aceitar qualquer exigência para evitar a perda do emprego. O ambiente de incerteza produz um estado constante de hesitação, e o medo de ser demitido ou rapidamente substituído leva muitos trabalhadores a ceder, aceitando jornadas extensas ou condições insalubres sem possibilidade de contestação.

Druck (2011) descreve pelo menos seis dimensões que sinalizam um trabalho precário: vulnerabilidade das formas de inserção e desigualdades sociais; intensificação do trabalho e

terceirização; insegurança e saúde no trabalho; fragilização da organização sindical e das formas de luta dos trabalhadores; perda das identidades individual e coletiva; e a condenação e o descarte do Direito do Trabalho.

A vulnerabilidade das formas de inserção no mercado de trabalho e as desigualdades sociais estão associadas à instabilidade e às incertezas decorrentes dos vínculos empregatícios precários, os quais geram insegurança ao trabalhador, com pouco ou nenhum acesso aos direitos trabalhistas (Druck, 2011).

A legislação trabalhista vem sendo modificada sob o argumento de “modernização” das relações de trabalho, com o objetivo de combater o desemprego. No entanto, como efeito colateral, essa modernização tem contribuído para deixar o trabalhador mais exposto e vulnerável. Entre as alterações propostas pelas novas leis estão: os acordos coletivos que prevalecem sobre a legislação e a introdução da modalidade de contratação intermitente, que formaliza um tipo de ocupação em que o trabalhador possui carteira assinada, mas não conta com a garantia de um mínimo de horas de trabalho, submetendo-se à jornada definida conforme a necessidade do empregador (Atayde, 2022).

A intensificação do trabalho e a terceirização estão relacionadas à exigência de produtividade do mercado, às metas abusivas e ao assédio que esses trabalhadores enfrentam na organização e no expediente laboral, caracterizado por horas excessivas de trabalho (Reis, 2021). Esses aspectos contribuem para fomentar condições precárias no ambiente laboral. Nos últimos anos, com a flexibilização das leis trabalhistas, a terceirização consolidou-se como instrumento central da reestruturação produtiva. A terceirização, conforme o DIEESE (2008), pode ser compreendida como o processo pelo qual uma organização decide repassar a outra empresa determinadas tarefas ou funções antes desempenhadas por seus próprios trabalhadores. Dessa forma, ela assumiu um papel relevante como fenômeno principal da precarização (Antunes, 2015).

A insegurança e a saúde no trabalho manifestam-se na instabilidade dos vínculos de emprego (Druck, 2011). Nas empresas terceirizadas, a rotatividade de pessoal costuma ser muito elevada. Os vínculos duram pouco tempo, o que dificulta ao trabalhador organizar sua vida profissional e financeira, já que ele não consegue contar com a estabilidade necessária para planejar o futuro (Atayde, 2022). Somam-se a isso os efeitos psicossociais da insegurança no emprego, como ansiedade, estresse e tensão são fatores que comprometem não apenas a saúde física, mas também a saúde mental (OIT, 2011). Dados do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) registraram 603.825 acidentes, e o Ministério da Previdência Social, em 2024, registrou 500 mil casos de doenças psicossociais relacionadas ao ambiente laboral. Esses números

evidenciam a falta de responsabilidade das organizações em relação à saúde ocupacional e à segurança dos trabalhadores.

A organização sindical, historicamente essencial na defesa dos direitos trabalhistas, na negociação por melhores condições de trabalho, salários dignos e políticas de bem-estar, vem passando por um processo contínuo de fragilização. Nos últimos anos, esse enfraquecimento tem se intensificado, em grande medida devido às políticas neoliberais de flexibilização, que fragmentam as categorias profissionais, estimulam a competição entre sindicatos e reduzem sua capacidade de mobilização coletiva (Druck, 2011). Como resultado, essas instituições perdem espaço e influência justamente em um contexto em que sua atuação se torna ainda mais necessária (Reis, 2021).

A perda das identidades individual e coletiva refere-se ao processo pelo qual o indivíduo perde sua conexão pessoal, suas características próprias e o sentimento de pertencimento a um grupo. Esse fenômeno decorre da instabilidade do vínculo empregatício, que obriga o trabalhador a desempenhar suas funções, cumprir metas e executar atividades mesmo quando o ambiente é instável ou desfavorável, tornando-o descartável. Nessa lógica, o trabalhador torna-se facilmente substituível, o que intensifica a competição entre colegas e fragiliza ainda mais sua identidade profissional e coletiva (Druck, 2011).

A condenação e o enfraquecimento do Direito do Trabalho configuram uma das formas mais evidentes de precarização. O argumento de que as normas trabalhistas dificultariam a criação de empregos tem sido amplamente utilizado para justificar mudanças sucessivas na legislação (Druck, 2011). Esse movimento de desmonte e flexibilização de direitos historicamente conquistados contribui diretamente para a deterioração das relações de trabalho, tornando o trabalhador progressivamente mais vulnerável a cada nova alteração normativa (Reis, 2019; Druck, 2019).

2.2.1 Precarização do trabalho em eSports

O processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos parece estar inserido em um sistema de precarização endêmica, o qual se inicia na fase de criação dos jogos e se estende por toda a cadeia de produção de hardware, bem como pelo ecossistema dos *eSports* (Woodcock, 2009). Ademais, observa-se que a indústria de games tem atribuído ao trabalho digital um valor de caráter lúdico, estratégia intencionalmente adotada com o propósito de desvinculá-lo de quaisquer obrigações ou vínculos trabalhistas. Tal postura visa desvalorizar econômica e

socialmente o trabalho no cenário de *eSports*, funcionando como mecanismo para a redução dos custos com a força de trabalho, seja ela voluntária ou remunerada de forma insuficiente. Embora os agentes econômicos reconheçam a relevância financeira desse trabalho para a manutenção da competitividade no setor, eles têm demonstrado escassa disposição em assegurar condições mais justas de remuneração e de trabalho (McCutcheon; Hitchens, 2020).

A estrutura produtiva dos jogos organiza-se de forma compartmentalizada: cada trabalhador é responsável por uma etapa específica do processo, com múltiplos estúdios, localizados em diferentes continentes, operando de maneira sincronizada ao longo das 24 horas por dia. Essa lógica remete à divisão do trabalho observada nas linhas tayloristas. A incorporação de práticas tayloristas, ou ao menos a padronização do desenvolvimento de *software* na indústria de videogames, demandou vultosos investimentos de capital e promoveu uma intensa fragmentação das atividades laborais (Woodcock, 2009).

“A experiência que muitos de nós temos ao jogar videogames é bem diferente da experiência de criar um jogo” (Woodcock, 2009, p. 3). No âmbito da indústria de criação de jogos e tecnologia, predominam os contratos do tipo *Non-Disclosure Agreement* (NDA). Inicialmente concebidos com o intuito de proteger informações sensíveis relacionadas a projetos, acordos comerciais e propriedade intelectual, tais contratos passaram a atuar como instrumentos de precarização das relações de trabalho, silenciando os trabalhadores e dificultando denúncias e avanços nas condições laborais (Woodcock, 2009).

A ideologia que aprofunda a precarização no *eSports*: o lema “faça o que você ama”, logo, nunca estará trabalhando (Duffy, 2016, p.2). De acordo com McCutcheon e Hitchens (2020), o *playbour* opera como um instrumento ideológico do neoliberalismo, promovendo a precarização do trabalho. Ao adotar práticas vinculadas ao *playbour*, a indústria dos jogos converte a paixão dos jogadores em força de trabalho, valendo-se de seu envolvimento para obter contribuições que, em muitos casos, são oferecidas de forma gratuita ou recebendo remunerações bastante reduzidas. Embora esse lema exerça um forte apelo afetivo, na prática, oculta as adversidades enfrentadas pelos trabalhadores, tais como a baixa remuneração, as jornadas extenuantes e a instabilidade profissional. Tokumitsu (2014) argumenta que essa ideologia antirtrabalhista é apresentada de forma sedutora e envolvente, mas dissimula suas intenções exploratórias ao deslocar a atenção para uma concepção romantizada do trabalho.

O ecossistema dos esportes eletrônicos também se sustenta em diversas atividades não remuneradas. Conforme apontam Burroughs e Rama (2015), a plataforma *Twitch*, nos Estados Unidos, concentra a maior audiência do setor, ultrapassando a marca de 100 milhões de espectadores. Nesse contexto, os *streamers* desempenham um papel central ao atrair público,

fomentar o engajamento, compartilhar táticas e estratégias de jogo e almejar a profissionalização. Todavia, esse envolvimento entre amadores e profissionais não resulta, necessariamente, em remuneração, configurando-se como trabalho disfarçado de entretenimento, ou seja, atua na lógica do *playbour* .

O sucesso e a visibilidade atualmente alcançados pelos jogos eletrônicos dificilmente teriam sido possíveis sem o apoio da comunidade *hacker* (Woodcock, 2009) ou *modder*⁶ (McCutcheon et al., 2020). Diversas franquias de grande notoriedade surgiram a partir do engajamento ativo de jogadores que modificaram os jogos originais, aprimorando suas dinâmicas e experiências, como nos casos de *Counter-Strike*, *League of Legends* e *Dota 2*. Atuando como trabalhadores informais, *hackers* e *modders* não recebiam salários nem benefícios, embora tenham contribuído de maneira significativa para a expansão do mercado.

Woodcock (2009) observa que a cultura *hacker*, inicialmente associada a ideais de liberdade criativa e colaboração aberta, foi apropriada pela indústria de games como estratégia para alavancar sua lucratividade. Dessa forma, atividades desenvolvidas de modo comunitário e voluntário eximem os desenvolvedores de jogos da responsabilidade de oferecer remuneração ou condições laborais dignas. Apesar de se apoiar na retórica da colaboração ou do voluntariado, esse modelo precariza o trabalho, pois visa, na prática, explorar trabalhadores por intermédio da não formalização contratual (OIT, 2012).

Segundo Woodcock (2009), há uma divisão entre trabalho material e imaterial. O trabalho imaterial, como define Gorz (2005), envolve atividades que dependem diretamente das capacidades subjetivas dos trabalhadores como criatividade, concentração, comunicação e habilidade para tomar decisões estratégicas. É um tipo de trabalho que gera valor por meio de elementos intangíveis. Nos esports, isso se torna evidente: No trabalho dos desenvolvedores é um exemplo claro desse processo, pois a produção de jogos exige competências cognitivas e criativas para conceber experiências inovadoras dentro do ambiente virtual.

Já o trabalho material corresponde às atividades físicas, repetitivas que permitem que toda essa indústria funcione. Um exemplo claro está na extração de minerais essenciais para a fabricação de componentes eletrônicos realizada em ambientes marcados por esforço corporal intenso, riscos à saúde e condições de trabalho frequentemente precárias. O trabalho imaterial dos desenvolvedores é frequentemente glamourizado, ao passo que o trabalho material, que

⁶ *Modders* são jogadores ou entusiastas que se dedicam a desenvolver alterações em jogos já lançados, seja por meio da adição de novos conteúdos, da adaptação de mecânicas ou da personalização de elementos já existentes (McCutcheon; Hitchen, 2020).

envolve desde a extração de recursos naturais até a fabricação de componentes eletrônicos, é desvalorizado e invisibilizado (woodcock, 2009).

A montagem industrial é, em grande parte, realizada em países como a China. Woodcock (2009) destaca que, em algumas fábricas, as condições de trabalho são semelhantes àquelas denominadas *dagongmei*: mulheres jovens migrantes que deixaram o campo em busca de oportunidades urbanas, mas se tornaram mão de obra barata, sujeitas a jornadas exaustivas.

Além disso, parcela significativa da produção é fragmentada e transferida para regiões menos lucrativas, geralmente executada por trabalhadores “abaixo da linha” (Woodcock, 2009, p. 10). Essa lógica separa os profissionais prestigiados, como engenheiros e designers, daqueles relegados a subempregos considerado trabalhadores abaixo da linha, como testadores de jogos. Embora esse trabalho pareça atrativo, é, na prática, repetitivo, desgastante e extenuante. Segundo a OIT (2012), muitos aceitam tais condições por desejarem um vínculo formal, mas, em geral, não há real interesse da empresa em formaliza-los.

A estrutura de desigualdade na indústria de games é sustentada, em parte, por uma visão deturpada que a sociedade ainda mantém sobre os jogos eletrônicos. McCutcheon e Hitchens (2020) argumentam que os jogos são vistos por muitos como algo fútil ou improdutivo. Essa percepção contribui para a precarização do setor, pois a criação de conteúdo não é reconhecida como trabalho legítimo, favorecendo a manipulação por agentes capitalistas.

Um hábito recorrente entre desenvolvedores de jogos é a jornada excessiva de trabalho, prática conhecida como *crunch time*, termo cunhado em 2004. Woodcock (2009) relata que, na *Electronic Arts*⁷(EA), há relatos de carga horária obrigatória das 9h às 22h, sete dias por semana, sem horas extras ou banco de horas. Os NDAs impedem que colaboradores revelem essas condições. Estudos indicam que 51% dos profissionais atuavam sob *crunch time*, com jornadas 50% superiores à carga semanal padrão de 40 horas. Desses, 44% não recebiam hora extra, e 37% não obtiveram qualquer bonificação adicional.

A institucionalização do *crunch time* também reforça práticas sexistas. Mulheres, sobrecarregadas com tarefas domésticas e emocionais, enfrentam mais dificuldades em conciliar trabalho e vida pessoal do que os homens, o que compromete a saúde mental e a progressão profissional das trabalhadoras (Kalleberg, 2009). A masculinização da indústria de games e, em especial, dos *eSports*, acentua a divisão de gênero. A composição social do trabalho na indústria de videogames, conforme Woodcock (2009), diz respeito à forma como a

⁷ A *Electronic Arts* (EA) é uma empresa norte-americana dedicada ao desenvolvimento e à publicação de jogos eletrônicos. Ao longo dos anos, consolidou-se como uma das maiores e mais influentes organizações do mercado de games (woodcock, 2009).

força de trabalho é organizada. Nessa indústria, essa força é majoritariamente jovem e masculina nessa indústria. Pesquisa da *International Game Developers Association* (IGDA), de 2017, aponta como perfil predominante o de homem branco, heterossexual, sem deficiência, com cerca de 35 anos, casado ou em relacionamento estável, sem filhos. Estudo da organização britânica *Creative Skillset* (2015) corrobora esse padrão: 79% dos trabalhadores tinham menos de 35 anos, apenas 4,7% eram negros ou de minorias étnicas, e 14% se identificavam como mulheres, estas, com remuneração média 15% inferior à dos homens. Ademais, 45% relataram sofrer preconceito relacionado a gênero ou identidade, e 33% afirmaram ter sido vítimas de assédio ou *bullying*. A composição social do trabalho na industria de games negligencia as responsabilidades tradicionalmente atribuídas ao sexo feminino (Woodcock, 2009).

A Riot Games (2016) afirma que a sustentabilidade do jogo depende de uma base composta por jogadores profissionais, amadores e recreativos. Esses grupos impulsionam a participação em plataformas e torneios, fundamentais para a manutenção financeira dos esportes eletrônicos. Para manter a competitividade, o jogo precisa de múltiplos jogadores, assegurando diversidade de habilidades e renovação de talentos.

Embora sejam peças essenciais no cenário de eSports, os jogadores são impactados pelos efeitos da precarização do trabalho (Johnson; Woodcock, 2021). O mercado favorece os jovens, pois, a partir dos 30 anos, o desempenho tende a decair. Isso gera insegurança e escassez de oportunidades, e, mesmo com tentativas de transição de carreira, as possibilidades continuam limitadas.

O jogador aspirante, geralmente um fã engajado com alto potencial, deseja alcançar o *status* de jogador profissional. Contudo, poucos atingem esse nível, dada a seletividade extrema do setor mais acentuada até do que nos esportes tradicionais (Johnson; Woodcock, 2021). Além disso, disputas trabalhistas são frequentes no cenário competitivo, com organizações que descumprem contratos, desmotivando atletas.

Os eventos, em sua maioria, são transmitidos ao vivo por plataformas como a *Twitch*. O narrador descreve as jogadas em tempo real, enquanto os comentaristas explicam estratégias e táticas, promovendo a conexão entre o público e o jogo (Carrillo Vera; Antón, 2024). São consideradas ocupações especializadas que exigem elevado domínio técnico, cujo desempenho está associado a métricas de produtividade. O *crunch time*, bem como contratos temporários, trabalhos *freelancers* ou acordos informais, transfere para esses trabalhadores os riscos da instabilidade do emprego (Kalleberg, 2009).

Apesar do expressivo sucesso dos videogames e da expansão dos eSports, a realidade nos bastidores revela-se significativamente mais complexa e desafiadora. Esse vasto universo

depende do esforço de milhares de profissionais desenvolvedores, jogadores, *streamers*, *modders*, entre outros, que, frequentemente, atuam sem a devida proteção, enfrentando longas jornadas, remuneração insuficiente e contratos frágeis ou inexistentes (Woodcock, 2021). A ideia de que trabalhar com jogos constitui apenas uma atividade “divertida” ou um “privilégio” tende a ocultar problemas sérios, tais como exploração, desigualdade e a ausência de reconhecimento. Nesse contexto, torna-se imprescindível a regulamentação do setor, a organização coletiva dos trabalhadores e a valorização do trabalho digital enquanto forma legítima de trabalho. Somente por meio dessas ações será possível construir um ambiente mais justo e digno para todos aqueles que tornam a indústria dos games viável e produtiva.

3. METODOLOGIA

Este capítulo apresenta a metodologia adotada para a consecução deste estudo.

3.1 Natureza da Pesquisa

Esta monografia caracterizou-se como uma pesquisa de natureza quantitativa e descritiva. A análise quantitativa, conforme Flick (2013), fundamenta-se em números, mensuração e estatística. Parte-se de uma teoria ou hipótese, buscando sua comprovação por meio de dados objetivos. Para tal, utiliza-se ferramentas padronizadas e uma amostra representativa, com foco na precisão e possível replicabilidade dos resultados.

3.2 Método de Pesquisa

A análise bibliométrica de desempenho foi empregada nesta monografia. Segundo Donthu et al. (2021), a análise bibliométrica é uma técnica quantitativa voltada à identificação e mensuração da produção científica, permitindo o mapeamento de temas emergentes e tendências em um determinado campo do conhecimento, além de servir como base para investigações futuras.

De acordo com Donthu et al. (2021), a análise de desempenho permite a realização de uma revisão sistemática por meio da análise de indicadores objetivos, tais como unidades de publicação, número de citações e frequência de palavras-chave. Linnenluecke et al. (2020) complementam, ao afirmar que os dados extraídos da pesquisa podem ser combinados e submetidos a cálculos estatísticos, proporcionando uma visão analítica detalhada para identificar, examinar e mapear os estudos científicos.

3.3 Etapas da Análise Bibliométrica

O Delineamento foi organizado em 9 etapas que incluem: i) formulação da pergunta de pesquisa; ii) definição das *strings* de busca; iii) seleção da base de dados; iv) construção da base de dados; v) construção da estratégia de busca e exclusão dos estudos; vi) triagem dos

resultados; vii) análise de qualidade dos artigos selecionados; viii) extração e organização dos dados bibliográficos; e, por fim, ix) análise de dados (Kitchenham e Charters, 2007; Hansen, Steinmetz e Block, 2022)

3.3.1 Definição da questão de pesquisa e dos objetivos da revisão

Inicialmente, elaborou-se a seguinte pergunta central de pesquisa: Qual é o panorama da pesquisa sobre trabalho precário na literatura acadêmica de *eSports*? Com o intuito de aprofundar essa temática, foram definidos três objetivos específicos: a) Mapear a produção acadêmica sobre trabalho precário nos *eSports*, identificando o volume de publicações, os periódicos de destaque e os principais autores da área; b) Identificar as principais temáticas empregadas nos estudos sobre trabalho precário na literatura acadêmica de *eSports*; c) Apresentar as instituições e os países que mais se destacaram na produção de pesquisas sobre trabalho precário nos *eSports*.

3.3.2 Estabelecimento das strings de busca

A segunda etapa consistiu na elaboração da *string* de busca com termos e expressões em inglês, com o intuito de ampliar o escopo da investigação e garantir maior precisão na recuperação das publicações. Segundo Jesson, Matheson e Lacey (2011), a utilização de *strings* de busca é fundamental para a identificação de estudos relevantes em bibliotecas virtuais.

Utilizaram-se operadores booleanos (*AND* e *OR*), combinando os termos-chave, para formar a *string* final aplicada nas bases de dados: (“*eSports*” *OR* “*electronic sports*”) *AND* (“*precarious work*” *OR* “*precarious job*” *OR* “*precarious employment*”).

3.3.3 Seleção das bases de dados

A base de dados *Web of Science* foi selecionada por oferecer acesso a um conjunto abrangente de publicações relevantes, além de integrar registros oriundos de outras bases, como *Wiley Online Library*, *Taylor & Francis Online* e *SciELO*.

3.3.4 Construção da estratégia de busca

A busca automática é um método de pesquisa em que o pesquisador utiliza uma *string* de palavras-chave previamente estruturada para que a própria base de dados recupere, de forma ampla e padronizada, os estudos relacionados ao tema. Essa estratégia consistiu na aplicação direta da *string* no campo “Search” da *Web of Science*, com parâmetros previamente definidos, restringindo-se a artigos de periódicos. Em seguida, realizou-se a filtragem manual dos resultados, com base nos critérios de inclusão e exclusão, conforme a proposta de Duarte et al. (2021).

3.3.5 Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão

A aplicação dos critérios seguiu a ordem proposta por Jamshidi et al. (2012): E1, E2, E4, E3, E5, E6 e I1. Essa sequência mostrou-se essencial para assegurar a uniformidade e prevenir divergências na classificação dos estudos entre os autores da pesquisa. Os critérios adotados foram estabelecidos com base em Batista Duarte et al. (2021), conforme descrito a seguir:

Critério de Inclusão:

- (I1) Artigos de periódicos revisados por pares, integralmente disponíveis em bibliotecas digitais, recuperados na busca automática, e que abordem o trabalho precário na indústria de *eSports*.

Critérios de Exclusão:

- (E1) Estudos duplicados ou com conteúdo idêntico;
- (E2) Artigos não revisados por pares, literatura informal, resumos expandidos, revisões sistemáticas, livros, capítulos de livros, teses e dissertações;
- (E3) Publicações que não atendem à pergunta de pesquisa;
- (E4) Estudos não redigidos em inglês;
- (E5) Estudos inacessíveis ou não disponíveis para download;
- (E6) Estudos que não cumpriram os critérios mínimos de qualidade.

A aplicação desses critérios deu-se inicialmente por meio da leitura flutuante dos títulos, resumos e palavras-chave. Quando necessário, procedeu-se à leitura integral dos artigos para classificação adequada.

3.3.6 Triagem dos resultados

A busca automática realizada na base *Web of Science* resultou na recuperação de 2.256 publicações, compreendendo o período de 1995 a 2025. Em seguida, os dados foram exportados da plataforma para compor a base de dados desta monografia.

Optou-se por extrair todas as informações disponíveis na opção *Full Record*, contemplando categorias como: autor, título, fonte, resumo, palavras-chave, endereços, referências citadas, uso, financiamento, entre outras. Essas categorias desdobram-se em subcategorias, como número de citações, identificadores de autores, tipo de documento, áreas de pesquisa, acesso aberto, contagem de páginas, abreviação da fonte, idioma.

Posteriormente, a base foi importada para o software *Start* desenvolvido pela Universidade Federal de São Carlos que possibilitou a triagem e classificação dos estudos conforme os critérios estabelecidos. O *software* identificou e eliminou automaticamente os estudos duplicados (E1), totalizando 4 publicações (0,18%). Nenhuma publicação foi excluída com base nos critérios E2, E4 e E6. A maior parte das exclusões ocorreu no critério E3, com 2.128 publicações (94%). Três estudos (0,13%) foram excluídos por não estarem acessíveis, conforme o critério E5. Com a aplicação integral dos critérios, 2.132 publicações (94,59%) foram descartadas, restando 124 (5,41%) para análise, conforme o critério I1. Todos os documentos analisados encontram-se citados e referenciados.

A ordem de uso dos critérios se baseou na proposta de Jamshidi et al. (2012). A ordem de aplicação foi E1, E2, E4, E3, E5, E6 e I1. Essa etapa no processo para selecionar foi importante para evitar divergências na classificação dos estudos entre os autores da pesquisa.

A aplicação desses critérios ocorreu inicialmente por meio de leitura flutuante dos títulos, resumos e palavras-chave dos artigos. Quando isso não foi suficiente para classificar um artigo, procedeu-se na leitura completa de seu conteúdo.

3.3.7 Análise de qualidade dos artigos selecionados

Conforme Batista Duarte et al. (2021), o fator de impacto Clarivate foi utilizado como critério de qualidade dos estudos. Assim, artigos publicados em periódicos classificados no *Journal Citation Reports* da Clarivate foram considerados de qualidade e incluídos na revisão. Os artigos oriundos de periódicos sem essa classificação foram excluídos.

3.3.8 Extração e organização dos dados bibliográficos

Foram utilizadas três métricas de análise de desempenho propostas por Donthu et al. (2021) para avaliar a produtividade científica: a) Número de publicações, considerando total de artigos, frequência de palavras-chave, número de autores contribuintes, publicações com autoria única e em coautoria permitindo avaliar o volume e o padrão colaborativo da produção científica; b) Citações, abrangendo total de citações, citações globais (em toda a base), locais (dentro da amostra) e média de citações por artigo, avaliando o impacto dos estudos possibilitando aferir a relevância e o reconhecimento dos estudos na comunidade científica; c) Autores mais produtivos, com base no número de publicações e média de citações por artigo, identificando os pesquisadores mais influentes da área investigada. Essas três dimensões oferecem uma visão abrangente da produtividade, influência e estrutura colaborativa da produção científica analisada (Donthu et al., 2021; Duan, 2023)

O processamento da base de dados foi realizado no software RStudio (versão 2023.12.1, Build 402). Os dados extraídos da *Web of Science* foram inicialmente convertidos em planilha Excel, posteriormente importada para o RStudio. Em seguida, os dados foram exportados para o software Bibliometrix, o que permitiu a realização da análise de desempenho de forma estruturada e precisa.

Tabela 1 Métricas para análise de desempenho

Métrica	Descrição
Métricas relacionadas a publicações	
Total de publicações (TP)	Quantidade total de publicações do conjunto de pesquisa.
Publicações acadêmicas (TP-A)	Total de publicações provenientes do meio acadêmico.
Publicações industriais (TP-I)	Total de publicações provenientes do setor industrial.
Publicações de colaboração academia-indústria (TP-AI)	Total de publicações resultantes de colaboração entre academia e indústria.
Número de autores contribuintes (NCA)	Quantidade total de autores que contribuíram para as publicações.

Métrica	Descrição
Publicações de autoria única (SA)	Número total de publicações com apenas um autor.
Publicações em coautoria (CA)	Número total de publicações com múltiplos autores.
Número de anos ativos de publicação (NAY)	Quantidade de anos em que o autor ou instituição publicou.
Produtividade por ano ativo (PAY)	Razão entre total de publicações e anos ativos (TP ÷ NAY).
Métricas relacionadas a citações	
Total de citações (TC)	Número total de citações recebidas.
Média de citações (AC)	Média de citações por publicação, por ano ou por período.
Métricas combinadas (citação e publicação)	
Índice de colaboração (CI)	Grau de colaboração do conjunto de pesquisa: (NCA ÷ TP) ÷ TP.
Coeficiente de colaboração (CC)	Grau padronizado de colaboração entre autores: 1 – (TP ÷ NCA).
Número de publicações citadas (NCP)	Quantidade de publicações que receberam citações.
Proporção de publicações citadas (PCP)	Proporção de publicações citadas em relação ao total: NCP ÷ TP.
Citações por publicação citada (CCP)	Média de citações por publicação que foi citada.
Índices de impacto	
Índice h (h-index)	Número de publicações com, no mínimo, h citações (mede a influência).
Índice g (g-index)	Número de publicações com, no mínimo, g^2 citações (mede o impacto).
Índice i (i-10, i-100, i-200)	Número de publicações com pelo menos i citações (e.g., $i = 10, 100, 200$).

Fonte: (Donthu et al., 2021)

4 SÍNTSE

Esta seção apresenta e discute os resultados da análise bibliométrica.

4.1. Como tem progredido a investigação acerca da precarização do trabalho em eSports?

A Tabela 2 apresenta informações relativas aos dados extraídos para a análise bibliométrica, contemplando o período de 1995 a 2023. Para a construção desta análise, 436 autores colaboraram na coleta de dados referentes à precarização do trabalho nos *eSports*. A tabela indica um total de 81 fontes, evidenciando um interesse expressivo e consolidado em torno da temática abordada.

No que se refere ao tipo dos documentos, foram identificados 118 artigos científicos completos, 6 artigos em acesso antecipado, 1 capítulo de livro e 1 resumo, o que demonstra que a maior parte dos estudos foi publicada em periódicos científicos. Ademais, a taxa média anual de crescimento das publicações foi de 8,32%.

Observa-se uma predominância de trabalhos desenvolvidos em coautoria, totalizando 118 documentos, ao passo que as publicações de autoria única somam apenas 5 registros. O índice médio de coautoria corresponde a 4,32 autores por documento, o que confirma uma tendência marcante por estudos colaborativos em detrimento da produção individual.

As publicações analisadas reúnem um total de 360 palavras-chave e 5.442 referências bibliográficas. A média de idade das publicações é de 2,8 anos, enquanto a média de citações por documento é de 14,9.

Tabela 2 Descrição geral das informações bibliométricas da base de dados

Descrição	Resultados	Descrição	Resultados
Período	1995-2025	Autores	436
Fontes (periódicos, livros, etc.)	81	Documentos com autoriaúnica	5
Documentos	124	Co-autores por documento	4,32
Taxa anual de crescimento	8,32%	Artigo	118
Idade média do documento	2,8	Artigo; Early Access	6
Referências	5442	Capítulo de livro	1
Palavras-chave	360	Editorial	1
Palavras-chave Plus	394	Média de citações por documento	14,9

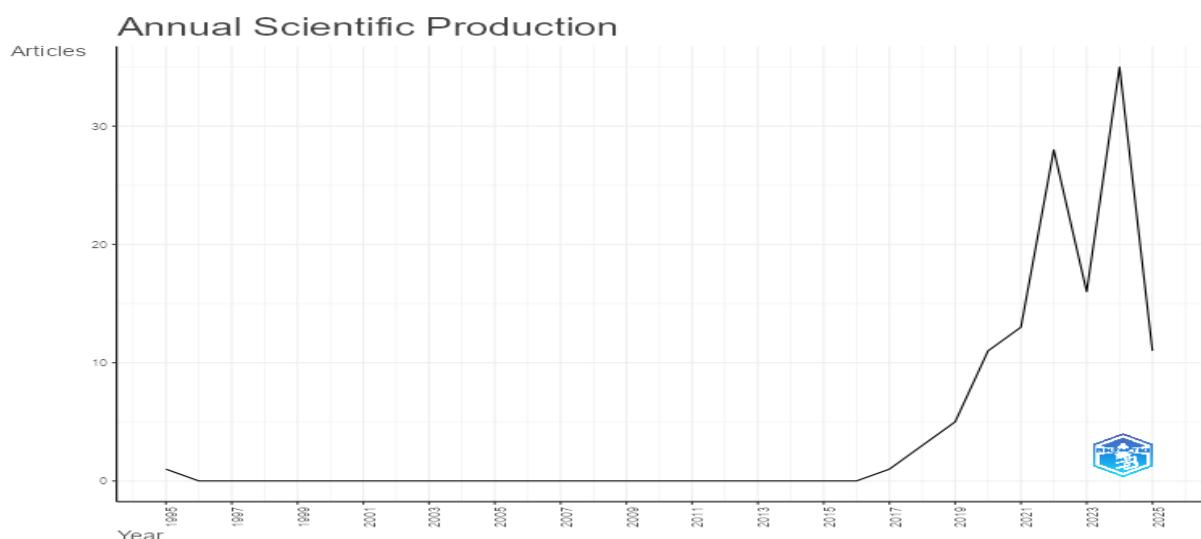
Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Após a apresentação de um panorama geral das publicações acerca da precarização do trabalho em *eSports*, foi elaborado um gráfico com o intuito de analisar a produção científica anual relativa à temática investigada entre os anos de 1995-2025 totalizando 124 documentos.

No Gráfico 1, observa-se uma baixa produção científica no ano de 1995, com o registro de apenas uma publicação. No período de 2017 a 2022, verifica-se um crescimento contínuo, o que demonstra um interesse crescente dos autores pelo tema. Em 2017, houve 1 publicação, em 2018 (3), em 2019 (5), em 2020 (11), em 2021 (13), e, em 2022 (28) artigos.

Entre os anos de 2023 e 2025, nota-se uma oscilação na produção científica. Em 2023, foram registradas 6 publicações, enquanto 2024 apresentou o ápice da produção, com 35 documentos publicados. Até o dia 11 de junho de 2025, data em que os dados foram extraídos, contabilizavam-se 11 publicações. Esses resultados demonstram um interesse e a expansão pela temática ao longo do período analisado.

Figura 1 Produção científica anual entre 1995 e 2025



Fonte: Extraído do biblioshiny (2025)

Para aprofundar a análise das publicações, realizou-se um exame do número de citações recebidas pelos trabalhos ao longo do período compreendido entre os anos de 1995 e 2025, totalizando trinta e dois anos. A Tabela 3 apresenta as médias de citações, permitindo avaliar o impacto dos estudos acadêmicos sobre o tema.

O maior valor médio de citações por documento e por ano foi registrado em 2017, com $\bar{x} = 102$ e $\bar{x} = 11,33$, respectivamente. Esse desempenho refere-se ao estudo intitulado *An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legends Players*, de autoria de Himmelstein et al. (2017), o qual aborda variáveis como concentração, controle emocional, tomada de decisão sob pressão, gerenciamento do estresse, confiança e motivação, habilidades

tradicionalmente relevantes para atletas de esportes eletrônicos inseridos em um ambiente altamente competitivo e estressante.

Em 1995, foi realizado apenas um estudo, que permaneceu citável por nove anos. No ano de 2018, observou-se a segunda maior média de citações por documento, com $\bar{x} = 60$ e $\bar{x} = 7,5$. Curiosamente, o ano de 2019 apresentou uma média bastante próxima, de $\bar{x} = 53$ e $\bar{x} = 7,5$, o que evidencia a continuidade e o interesse na consolidação do tema, ainda que com uma diferença de apenas duas publicações em relação ao ano anterior.

Em 2020, verifica-se um aumento na quantidade de documentos publicados, o que demonstra um crescente interesse pela temática. No entanto, a média de citações por documento e por ano apresenta uma redução expressiva nos anos subsequentes. Tal queda deve ser interpretada à luz do contexto de circulação dessas publicações, que, por serem relativamente recentes, ainda não tiveram tempo suficiente para alcançar maior visibilidade e impacto acadêmico.

Tabela 3 Média de citação dos estudos

Ano	Média de Citação por Documento	Documentos	Média de Citações por Ano	Anos Citáveis
1995	68	1	2,19	31
2017	102	1	11,33	9
2018	60	3	7,50	8
2019	52,6	5	7,51	7
2020	33,64	11	5,61	6
2021	20	13	4,00	5
2022	14,18	28	3,54	4
2023	7,44	16	2,48	3
2024	2,51	35	1,25	2
2025	0,18	11	0,18	1

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4.2 Quais são os autores de maior relevância na área de estudo sobre precarização do trabalho?

A análise dos 17 autores mais produtivos na temática revela que os pesquisadores Dylan Poulus e Michael Trotter se destacam, ambos com sete documentos publicados, configurando-se como os principais contribuidores no campo. Na Tabela 4, ocupam a segunda posição Tristan Coulter, Joanne Difrancisco, Mark Griffiths e Remco Polman, com cinco artigos cada. Na

terceira posição, com quatro artigos, encontram-se Zsolt Demetrovics, Benjamin Sharpe e Hallie Zwibel. Os demais autores apresentaram frequência inferior a quatro publicações.

A frequência fracionada permite inferir e mensurar a contribuição individual de cada autor, atribuindo-lhe uma fração do crédito total pela publicação, proporcionalmente distribuída entre todos os coautores dos artigos analisados (Aria e Cuccurullo, 2017). Com base nesse critério, Michael Trotter é o autor mais produtivo, seguido por Dylan Poulus, e, na terceira posição, Tristan Coulter, Mark Griffiths e Remco Polman.

Tabela 4 Autores mais relevantes conforme o número de documentos

Autores	Documentos publicados	Documentos fracionados
Dylan POULUS	7	1,50
Michael TROTTER	7	1,68
Tristan COULTER	5	1,15
Joanne DIFRANCISCO	5	0,92
Mark GRIFFTHS	5	1,15
Remco POLMAN	5	1,15
Zsolt DEMETROVICS	4	0,72
Dylan POULUS	4	0,76
Benjamim SHARPE	4	0,79
Hallie ZWIBEL	4	0,81

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Para complementar as análises supracitadas, tornou-se necessário verificar a relevância de cada autor e o impacto de suas produções acadêmicas. Para tanto, foram empregados os índices *h*, *g* e *m*, conforme propostos por Donthu et al. (2021), bem como o número total de citações recebidas por cada artigo, o que indica sua capacidade de influenciar pesquisas subsequentes. O índice *h* constitui um critério que avalia o impacto do autor, considerando simultaneamente o número de publicações e a quantidade de citações por elas recebidas. O índice *g*, por sua vez, baseia-se no impacto agregado dos autores, atribuído ao volume de citações acumuladas em suas obras. Já o índice *m* tem como métrica a avaliação da influência do autor em função da média anual de citações desde sua primeira publicação. O número total de citações, por fim, expressa o reconhecimento da comunidade científica, contribuindo para a construção de indicadores mais fidedignos na avaliação da produtividade e relevância da produção científica.

Na Tabela 5, observa-se que Trotter apresenta o maior número de citações ($n = 286$), considerando o período analisado. Na prática, os estudos conduzidos por esse autor evidenciam sua relevância em outras publicações que abordam temáticas na mesma esfera do conhecimento. Em segundo lugar, Coulter e Polman contabilizam 271 citações ($n = 271$), além

de apresentarem índices h e g iguais a 5, com impacto temporal de $m = 0,83$, o que demonstra uma produção recorrente e uma atuação consistente em coautoria.

Curiosamente, Poulus, que liderou em número de publicações conforme a tabela anterior, ocupa a quarta posição em número de citações ($n = 166$). Apesar disso, seu índice g ($g = 7$) aponta para um volume expressivo de citações agregadas. Ainda que seu índice h ($h = 5$) seja equivalente ao de autores anteriormente mencionados, seus artigos receberam um menor número de citações totais. No entanto, com base nos indicadores analisados, Poulus ocupa a segunda posição em termos de impacto nos estudos sobre a precarização do trabalho nos eSports.

Autores como Diffrancisco, Griffths e Poulus apresentam impacto considerável, com números de citações de 155, 127 e 124, respectivamente, e índices h e g variando entre 4 e 5, além de índices m situados entre 0,67 e 0,57, o que evidencia uma contribuição relevante e consolidada no campo de investigação.

Demetrovics, Kiraly e Zwibel, embora apresentem menor produtividade ($h = 3$), acumulam uma quantidade expressiva de citações, todas acima de 100, o que atesta o reconhecimento de suas publicações. Já Banya e Chen, com índices h e g igualados a 2, obtiveram, respectivamente, 106 e 35 citações, o que revela que, embora possuam uma produção mais restrita, seus trabalhos foram citados de forma significativa.

Os autores que mais se destacam segundo o índice m foram Trotter e Sharper, ambos com $m = 1$, demonstrando que suas produções, além de recentes, têm sido amplamente reconhecidas. Com base nessa análise, infere-se que o maior número de publicações ou de citações nem sempre reflete, de forma direta, o impacto efetivo de um autor dentro de um campo específico de estudo.

Tabela 5 Impacto dos autores no período entre 1995 e 2025

Autores	Citações totais	Índice h	Índice g	Índice m
Michael TROTTER	286	6	7	1,00
Dylan POULUS	166	5	7	0,83
Tristan COULTER	271	5	5	0,83
Remco POLMAN	271	5	5	0,83
Dylan POULUS	141	4	4	0,67
Joanne DIFRANCISCO	155	4	5	0,57
Mark GRIFFTHS	127	4	5	0,57
Benjamim SHARPE	33	3	4	1,00
Zsolt DEMETROVICS	116	3	4	0,43
Orsolya KILARY	116	3	3	0,43
Hallie ZWIBEL	131	3	4	0,43
Phil BIRCH	38	2	3	0,50

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4.3 Que temáticas são destacados nas publicações sobre precarização do trabalho em eSports?

A Figura 2 apresenta uma nuvem de palavras elaborada a partir das palavras-chave extraídas dos estudos sobre a precarização do trabalho em *eSports*. Visualmente, o tamanho da fonte de cada termo indica sua frequência de ocorrência. Conforme os dados analisados, *eSports* (n = 58) configura-se como a palavra-chave mais recorrente, seguida por *Gaming* (n = 13), *Video games* (n = 12), *Competitive gaming* (n = 11) e *Electronic Sports* (n = 9), o que evidencia o interesse central na prática competitiva dos esportes eletrônicos.

Adicionalmente, nota-se a presença de temas relacionados à saúde mental dos jogadores, como *Stress* (n = 10), *Performance* (n = 9), *Health* (n = 6), *Mental health* (n = 5) e *Burnout* (n = 4). Por fim, observa-se a emergência de questões vinculadas ao debate de gênero, desigualdades e condições de trabalho, como *Gender* (n = 10), *Discrimination*, *Diversity* e *Precarity* (n = 2), o que indica uma tendência crescente de abordagens críticas que problematizam a inclusão e as relações laborais nos *eSports*.

Dessa forma, os dados sugerem uma ênfase dos estudos na profissionalização da prática e nas implicações sociais e subjetivas que emergem do contexto competitivo dos esportes eletrônicos.

Figura 2 Nuvem das palavras-chave mais utilizadas pelos autores



Fonte: Bibliomeix (2025).

4.4 Quais publicações exercem maior impacto nos estudos sobre precarização do trabalho em *eSports*?

Na análise de desempenho foi incluído os documentos mais citados no mundo, com base nos dados coletados desta análise bibliométrica. A tabela 6 apresenta os 11 documentos mais citados, entretanto, os mais citados nem sempre possuem maior impacto nas informações obtidas.

Tabela 6 Documentos mais citados mundialmente

Autor	Citações Totais	Média de citações por ano	Fator de impacto
Poulus (2020)	119	18,83	3,54
Ruvalcaba (2018)	108	13,50	1,80
Himmelstein (2017)	102	11,33	1,00
Banya (2019)	87	12,43	1,65
Smith(2019)	69	9,86	1,31
Rowley (1995)	68	2,19	1,00
Trotter(2020)	52	8,67	1,55
Souza (2020)	51	8,50	1,52
Diffrancisco	49	12,25	3,46
Behnke(2022)	42	10,50	2,96
Pereira(2019)	40	5,71	0,76
Hong(2023)	31	10,33	4,17

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Destaca-se o artigo publicado na revista *Fronteiras em Psicologia*, intitulado “*Estresse e enfrentamento em eSports: a influência da resistência mental*”, de autoria de Poullus (2020), como o estudo mais citado mundialmente, contabilizando 119 citações e uma média anual de 19,83 citações. Essa publicação apresenta também o segundo maior índice de impacto, com valor de 3,54. Os dados indicam uma significativa representatividade dos estudos de Poullus no campo da saúde mental no contexto dos esportes eletrônicos.

Diffrancisco (2022), com 49 citações, média anual de 12,25 citações e índice de impacto de 3,46, e Behnke (2022), com 42 citações, média anual de 10,50 e índice de impacto de 2,96, também se destacam. Considerando o curto intervalo entre suas publicações, é possível inferir um interesse crescente nas pesquisas sobre a precarização do trabalho nos eSports, especialmente em temas relacionados à saúde mental dos jogadores.

Outro destaque é Hong (2023), cujo estudo publicado na revista *Gestão Esportiva Trimestral* intitulado “*eSports: a necessidade de um sistema de apoio estruturado para os*

“jogadores” apresenta, apesar da recente publicação, 31 citações e o maior índice de impacto, com 4,17, evidenciando sua relevância nas investigações mais atuais.

Por outro lado, Ruvalcaba (2018) e Himmelsteins (2017), embora possuam 108 e 102 citações, respectivamente, apresentam índices de impacto de 1,80 e 1,00 quando comparados ao ano de publicação. Isso evidencia uma contribuição histórica para o campo, porém com menor relevância para estudos recentes, reforçando o argumento inicial de que a quantidade de citações nem sempre reflete o impacto atual nos estudos contemporâneos.

4.5 Quais são as fontes de publicação mais relevantes nas pesquisas sobre precarização do trabalho em eSports?

Na análise, identificou-se um total de 81 fontes, todas compostas por periódicos científicos. Os artigos publicados, conforme apresentados na Tabela 6, revelam as 12 fontes mais relevantes e seu respectivo impacto na produção de conhecimento sobre a temática em questão.

De acordo com a base de dados selecionada, as três fontes de maior impacto na construção teórica são: *Frontiers in Psychology*, *Computers in Human Behavior* e *Frontiers in Sports and Active Living*. Coincidemente, a fonte com o maior número de publicações (*Frontiers in Psychology*, n = 9) também é a que apresenta o maior impacto nesse campo de investigação.

Com base na Tabela 7, infere-se que a quantidade de artigos publicados em determinado periódico pode influenciar diretamente seu impacto no desenvolvimento de um campo específico de estudo.

Tabela 7 Impactos das fontes de publicações

Fontes	Docs.	h	g	m
Frontiers in Psychology	9	7	9	1,17
Frontiers in Sports and Active Living	6	3	5	0,75
Computers in Human Behavior	7	4	7	0,50
International Review for the Sociology of Sport	4	3	4	0,70
Sports Medicine - Open	3	3	3	0,75
International Journal of Environmental Research and Public Health	3	3	3	0,50
Entertainment Computing	2	2	1	0,50
Journal of Sports Sciences	2	2	1	0,50
Healthcare	3	2	3	0,50
Games and Culture	3	2	3	0,33
Critical Studies in Media Communication	2	2	2	0,33
International Journal of Cultural Studies	2	2	2	0,33

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4.6 Quais autores e obras são mais citados nas publicações primárias sobre precarização do trabalho em eSports

A Tabela 8 apresenta as onze referências mais citadas nos estudos analisados, a partir do banco de dados utilizado nesta monografia. Todos os documentos mencionados referem-se a artigos publicados em periódicos científicos. Entre os autores mais frequentemente citados, destacam-se Diffrancisco (2019), Hamari (2017) e Jenny (2017), com 32, 27 e 24 citações, respectivamente.

O estudo de maior relevância e número de citações é *Performance Demands in eSports: An Overview*, de Diffrancisco et al. (2019), publicado na revista *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, com 32 citações. Este artigo destaca-se como principal referência ao discutir as exigências de desempenho enfrentadas pelos atletas nos eSports, demonstrando influência significativa no campo de estudos sobre a precarização do trabalho.

Em seguida, Hamari e Sjöblom (2017) e Jenny et al. (2017) contabilizam, respectivamente, 27 e 24 citações. O primeiro, publicado na revista *Internet Research*, trata da definição de *eSports* e analisa os motivos que levam os envolvidos a engajarem-se com essas práticas, sendo amplamente citado em pesquisas na área. O segundo artigo, de Jenny et al., publicado na revista *Quest*, contribui substancialmente para o debate acerca da legitimidade dos eSports como modalidade esportiva, sendo fundamental para a construção conceitual do campo de estudo.

Os estudos de Himmelstein et al. (2017), Leis et al. (2020) e Smith et al., cada um com 21 citações, abordam temáticas como traços de personalidade, motivação competitiva, treinamento e habilidades psicológicas, evidenciando a relevância dos aspectos mentais relacionados às práticas esportivas em *eSports*.

Pedraza-Ramirez et al. (2020) e Poulus et al. (2020), ambos com 20 citações, versam sobre desempenho esportivo, enfrentamento ao estresse e resiliência mental no ambiente competitivo, destacando a relação entre estressores do contexto laboral e o rendimento nos esportes eletrônicos.

Bányai et al. (2019), com 18 citações, concentra-se no jogo online problemático no contexto dos *eSports*, contribuindo para uma reflexão crítica sobre os riscos psicossociais associados à prática do jogo. Já Reitman et al. (2020) e Rudolf et al. (2020), ambos com 16 citações, elaboram revisões de literatura sobre *eSports*, com foco na análise quantitativa das exigências e estressores enfrentados pelos atletas profissionais desse segmento.

A tabela evidencia a diversidade temática abordada pelos estudos mais citados, com ênfase em aspectos psicológicos, sociais, tecnológicos e conceituais relacionados aos *eSports*. Dessa forma, é possível identificar autores de destaque, como Diffrancisco, Hamari, Jenny e Poulus, cujas contribuições têm se mostrado centrais para a pesquisa e o debate contemporâneo, especialmente no que se refere à precarização do trabalho nos *eSports*.

Tabela 8 Referências mais citadas nos documentos

Documentos	Citações
DIFRANCISCO-DONOGHUE, J. et al. Performance Demands in <i>eSports</i> : An Overview. <i>BMJ Open Sport & Exercise Medicine</i> , v. 5, 2019	32
HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is <i>eSports</i> and why do people watch it? <i>Internet Research</i> , v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017	27
JENNY, S. E. et al. Virtual(ly) Athletes: Where <i>eSports</i> Fit Within the Definition of "Sport". <i>Quest</i> , v. 69, n. 1, p. 1-18, 2017	24
HIMMELSTEIN, D.; LUCAS, K.; WESTON, J. C. Cultivating Cyberathletes: <i>eSports</i> Demographics, Motivations, and Information Sources. <i>International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations</i> , v. 9, n. 2, p. 1-21, 2017	21
LEIS, O. et al. The Influence of Personality Traits and Competition Motivation on <i>eSports</i> Performance. <i>Psychology of Sport and Exercise</i> , v. 51, 2020.	21
SMITH, M. J. et al. Exploring Training, Experience, and Psychological Skills in <i>eSports</i> . <i>International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations</i>	21
PEDRAZA-RAMIREZ, I. et al. Virtual Reality and <i>eSports</i> Performance: A Systematic Review. <i>International Review of Sport and Exercise Psychology</i> , v. 13, n. 1, p. 319-342, 2020.	20
POULUS, D. et al. Stress and Coping in <i>eSports</i> and the Influence of Mental Toughness. <i>Frontiers in Psychology</i> , v. 11, 2020.	20
BÁNYAI, F. et al. Problematic Online Gaming and <i>eSports</i> . <i>Journal of Gambling Studies</i> , v. 35, n. 2, p. 351-365, 2019.	18
REITMAN, J. G. et al. <i>eSports</i> Research: A Literature Review. <i>Games and Culture</i> , v. 15, n. 1, p. 32-50, 2020.	16
S RUDOLF, K. et al. Demands and Stressors in Professional <i>eSports</i> : A Qualitative Study. <i>International Journal of Environmental Research and Public Health</i> , v. 17, n. 6, 2020	16

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4.7 Quais fontes referenciadas nas publicações primárias se destacam na pesquisa sobre trabalho decente no contexto do cooperativismo de plataforma?

A Tabela 9 lista as 19 fontes mais citadas pelas publicações, nas quais todas são periódicos. Os 04 periódicos mais utilizados são: *Frontiers in Psychology*, *Computers in*

Human Behavior e *Frontiers in Sports and Active Living*. Com base nas fontes mais citadas, nota-se que alguns estudos se concentram na abordagem psicológica, particularmente, na saúde mental dos atletas, assim como na área de saúde, especialmente, nas condições físicas devido a postura e os movimentos repetitivos realizado pelos jogadores, com crescimento em outros campos específicos.

Tabela 9 Fontes referenciadas nas publicações

Fontes	Artigos
<i>Frontiers in Psychology</i>	9
<i>Computers in Human Behavior</i>	7
<i>Frontiers in Sports and Active Living</i>	6
<i>International Review for the Sociology of Sport</i>	4
<i>BMJ OPEN SPORT & EXERCISE MEDICINE</i>	3
<i>Games and Culture</i>	3
<i>Healthcare</i>	3
<i>International Journal of Environmental Research and Public Health</i>	3
<i>International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations</i>	3
<i>Sports Medicine - Open</i>	3
<i>Comprehensive Psychiatry</i>	2
<i>Computers in Human Behavior Reports</i>	2
<i>Critical Studies in Media Communication</i>	2
<i>Cureus Journal of Medical Science</i>	2
<i>Entertainment Computing</i>	2
<i>German Journal of Exercise and Sport Research</i>	2
<i>International Journal of Cultural Studies</i>	2
<i>International Journal of Sport Psychology</i>	2
<i>Journal of Sports Sciences</i>	2

Fonte: elaborada pelo autor (2025).

4.8 Quais instituições e países têm contribuído para a produção científica sobre
Precarização do trabalho em *eSports*?

A Tabela 10 apresenta a distribuição da produção científica sobre a precarização nos *eSports* por país, considerando o número de publicações, o total de citações e a média de citações por publicação. Os Estados Unidos lideram com 74 documentos publicados, totalizando 650 citações e uma média de 27,10 citações por documento, o que demonstra a relevância e o alcance global dos estudos realizados na América do Norte.

A Austrália ocupa a segunda posição em impacto por publicação, com 30 artigos e uma média de 29,80 citações, superando os Estados Unidos nesse quesito, o que sugere uma elevada relevância acadêmica, mesmo com um volume menor de publicações. O Reino Unido, por sua vez, apresenta 31 documentos publicados, 198 citações e média de 24,80 citações por publicação, o que evidencia a solidez e a qualidade dos estudos desenvolvidos no país.

Além disso, países como Hungria, com 16 documentos, 99 citações e média de 24,80; Portugal, com 13 documentos, 46 citações e média de 23; e Suécia, com 8 documentos, 54 citações e média de 18,0, apresentam médias superiores às de países com maior volume de produção, como a China (30 documentos e média de apenas 9,90 citações por publicação) e a Alemanha (24 documentos e média de 7,30). Tais dados evidenciam que o impacto acadêmico não está necessariamente relacionado à quantidade de publicações.

O Brasil aparece de forma modesta na tabela, com 4 publicações e 21 citações, alcançando uma média de 10,50 citações por documento. Apesar do número reduzido de estudos, a média de citações é considerável, especialmente diante do volume de publicações. Os dados apontam para a necessidade de ampliação das pesquisas sobre a precarização do trabalho nos *eSports*, especialmente considerando a magnitude do cenário competitivo brasileiro.

Países como Canadá (2 publicações e média de 19,00 citações), Dinamarca (5 publicações e média de 19,00 citações) e Malásia (8 publicações e média de 10,70 citações) também apresentam impacto relevante, mesmo com uma produção científica mais restrita, o que pode indicar a existência de estudos de alta qualidade e repercussão. Por outro lado, a Noruega, com 9 documentos e média de 3,30 citações, e a Suíça, com 6 publicações e média de 3,00, apresentam baixo desempenho tanto em impacto quanto em volume de produção, sugerindo que o campo de estudos sobre a precarização nos *eSports* ainda não se desenvolveu de forma sólida e estruturada nesses contextos.

Portanto, conforme evidenciado pelos dados apresentados na Tabela 10, a produção científica sobre a temática concentra-se majoritariamente em países do eixo global Norte, com destaque para Estados Unidos, Austrália e Reino Unido. Já os países latino-americanos e do

Sul Global ainda possuem representatividade reduzida, apontando para uma distribuição assimétrica do conhecimento na área.

Tabela 10 Produção científica por país

Países	Documentos Publicados	Total de Citações	Média de Citações por Documento
USA	74	650	27,10
Australia	30	298	29,80
United Kingdom	31	198	24,80
Hungary	16	99	24,80
China	30	79	9,90
Germany	24	66	7,30
Spain	22	54	6,00
Sweden	8	54	18,00
Poland	12	47	9,40
Portugal	13	46	23,00
Denmark	5	38	19,00
Japan	14	32	8,00
Malasya	8	32	10,70
Ireland	10	24	6,00
Brazil	4	21	10,50
Canada	2	19	19,00
Saudi Arabia	3	19	9,50
Finland	6	11	11,00
Norway	9	10	3,30
Switzerland	6	9	3,00

Fonte: elaborada pelo autor (2025).

Por fim, a Figura 2 apresenta a distribuição geográfica da produção científica por país na temática da precarização do trabalho em *eSports*. Ao todo, 43 países contribuíram com publicações sobre o tema. Destacam-se, em especial, os Estados Unidos, com 70 documentos, a Austrália, com 30, e o Reino Unido, com 31 publicações. Juntos, esses três países respondem por aproximadamente 34,61% do total de documentos analisados, evidenciando sua centralidade no desenvolvimento teórico e empírico da área.

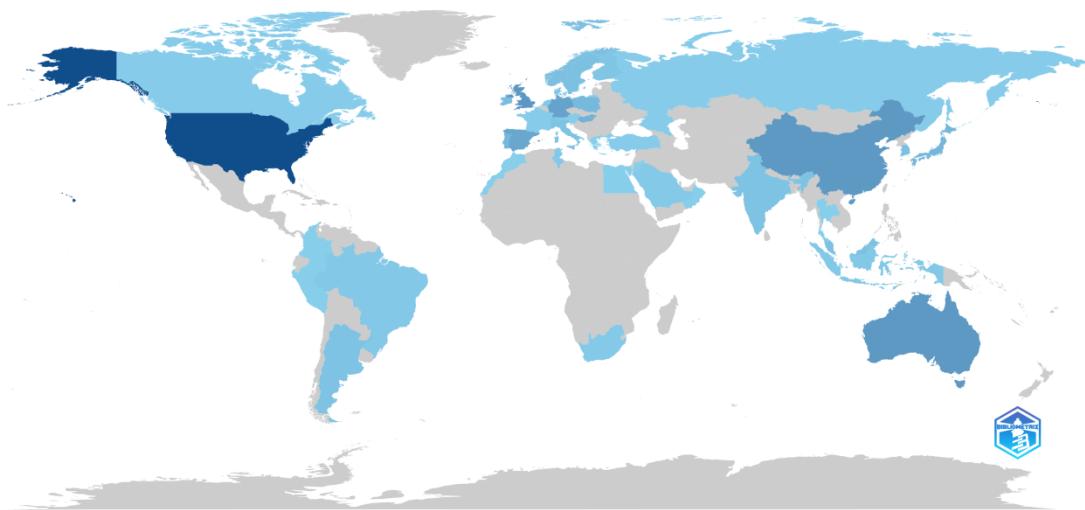
Outros países também demonstraram participação relevante, como a China (30 publicações), Alemanha (24), Espanha (22), Hungria (16), Japão (14), Portugal (13), Polônia (12), Irlanda (10), Noruega (9), Malásia (8), Coreia do Sul (8) e Suécia (8). Na América Latina, destacam-se Argentina (7) e Brasil (4), este último ainda com produção modesta em comparação ao tamanho de seu cenário competitivo. Complementam a lista Índia (7), Itália (7), Finlândia (6), Suíça (6), Dinamarca (5), Indonésia (4), Países Baixos (4), Tunísia (4), Arábia Saudita (3), África do Sul (3), Áustria (2), Bahrein (2), Canadá (2), França (2), Rússia (2),

Turquia (2), além de países com uma única publicação, como Colômbia, Egito, Grécia, Jordânia, Marrocos, Omã, Peru, Eslovênia e Tailândia.

Observa-se que os Estados Unidos e os países europeus concentram conjuntamente 65,9% do total das publicações sobre a temática, o que revela uma clara dominância desses polos geográficos na produção do conhecimento acadêmico. Essa concentração reforça a assimetria na distribuição global das pesquisas e evidencia a necessidade de ampliação da representatividade de países do Sul Global, especialmente diante do crescimento do mercado e da audiência de eSports em regiões como a América Latina, Ásia e África.

Figura 3 Distribuição global dos resultados da investigação

Country Scientific Production



Fonte: Bibliometrix (2025).

A Tabela 11 apresenta as dez instituições mais bem posicionadas na produção científica relacionada à precarização do trabalho nos *eSports*, destacando aquelas com quatro ou mais publicações. A análise dos dados evidencia a existência de núcleos de excelência na geração de conhecimento sobre o tema. A *New York Institute of Technology* lidera em número de publicações, com um total de 12 trabalhos, o que sugere a presença de um grupo de pesquisa consolidado e o respaldo institucional à atividade científica.

A *Ohio State University* e a *University of Chichester*, ambas com dez documentos publicados, demonstram atuação significativa e contínua na investigação da temática, evidenciando a relevância de Estados Unidos e Reino Unido como polos centrais na discussão acadêmica sobre a precarização do trabalho nos *eSports*.

Na sequência, destacam-se a *Southern Cross University* e o *University System of Ohio*, com oito publicações cada. Vale salientar que o *University System of Ohio* constitui-se como um sistema colaborativo entre diversas instituições de ensino superior daquele estado norte-americano, o que permite a articulação de esforços em torno de temas específicos de pesquisa.

Outras instituições, como a *Eötvös Loránd University* (Hungria), a *Nottingham Trent University* (Reino Unido), a *University of Limerick* (Irlanda) e a *University of Tsukuba* (Japão), com cinco publicações cada, reforçam a diversidade geográfica da produção científica, abrangendo diferentes regiões da Europa e da Ásia Oriental.

A *Nord University* (Noruega), com quatro documentos publicados, completa o conjunto das instituições mais produtivas, apontando para um interesse acadêmico crescente também nos países nórdicos.

De modo geral, os dados da Tabela 11 revelam que os estudos sobre precarização do trabalho nos *eSports* são majoritariamente impulsionados por instituições situadas na América do Norte, na Europa Ocidental e, em menor escala, na Ásia. Embora se observe certa diversificação geográfica, a produção científica ainda se concentra em um número restrito de instituições, o que indica uma assimetria na consolidação do campo de estudo a nível global.

Tabela 11 Instituições mais relevantes

Affiliation	Articles
<i>NEW YORK INSTITUTE TECHNOLOGY</i>	12
<i>OHIO STATE UNIVERSITY</i>	10
<i>UNIVERSITY OF CHICHESTER</i>	10
<i>SOUTHERN CROSS UNIVERSITY</i>	8
<i>UNIVERSITY SYSTEM OF OHIO</i>	8
<i>EOTVOS LORAND UNIVERSITY</i>	5
<i>NOTTINGHAM TRENT UNIVERSITY</i>	5
<i>UNIVERSITY OF LIMERICK</i>	5
<i>UNIVERSITY OF TSUKUBA</i>	5
<i>NEW YORK INSTITUTE TECHNOLOGY</i>	5

Fonte: elaborada pelo autor (2025).

5 CONCLUSÃO

A presente monografia teve como objetivo descrever o panorama da produção científica acerca da precarização do trabalho na literatura acadêmica voltada aos *eSports*. Para a realização deste estudo, foi utilizada a análise bibliométrica sobre um conjunto de dados composto por 124 documentos, compreendendo o período de 1995 a 2025. A partir dessa análise, foi possível mapear tendências, identificar autores influentes, temáticas recorrentes e lacunas existentes no campo.

Os estudos indicam que a pesquisa sobre a precarização do trabalho nos *eSports* é, em sua maioria, recente e vem apresentando crescimento progressivo. Observa-se um aumento na produção científica a partir de 2017, atingindo seu ápice em 2024, o que evidencia o caráter emergente da temática. A distribuição dos 436 autores, vinculados a 244 instituições localizadas em 43 países, revela uma rede internacional de colaboração. Ainda que o conhecimento esteja majoritariamente concentrado em instituições situadas no Norte Global, como Estados Unidos, Austrália e Reino Unido, é possível inferir que tais centros de pesquisa são consolidados e contam com financiamento voltado ao desenvolvimento científico.

A maioria dos autores demonstra preferência pelo trabalho em equipe, conforme evidenciado pelo número expressivo de publicações em coautoria ($n = 118$). No que tange às temáticas abordadas, a análise da nuvem de palavras revelou forte incidência de termos como *stress, performance, health, mental health, burnout e gender*, o que denota uma preocupação crescente da literatura com aspectos psicossociais relacionados à saúde, ao bem-estar e às desigualdades de gênero no ambiente dos *eSports*.

Destacam-se, ainda, estudos como o de Hong (2023), que vem obtendo expressiva repercussão ao atribuir responsabilidades às partes interessadas do setor quanto à garantia da saúde e do bem-estar dos jogadores. Autores como Michael TROTTER, Dylan POULUS, Tristan COULTER, Remco POLMAN figuram entre os principais pesquisadores na abordagem das condições de trabalho dos atletas de jogos eletrônicos, bem como dos desafios enfrentados pelos profissionais desse segmento.

Portanto, é importante destacar que a pesquisa foi realizada considerando apenas estudos acessíveis nas principais bibliotecas digitais relevantes no cenário do e-Sport, deixando de fora estudos inacessíveis ou não disponíveis para download por meio de assinatura. Embora a análise bibliométrica tenha apresentado resultados sólidos e coerentes com o objetivo do estudo, ela limita o alcance da investigação aos materiais analisados, deixando espaço para que outras questões e categorias possam surgir além do que foi abordado.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, também surgiram algumas dificuldades e limitações. Apesar do interesse demonstrado pelos autores em investigar a temática, o debate sobre as condições de trabalho ainda se mostra disperso e desarticulado. A precarização do trabalho é abordada sob diferentes ângulos, com ênfase nos aspectos relacionados à saúde, ao bem-estar e às desigualdades de gênero. Porém, evidenciam-se lacunas, como a ausência de uma estrutura teórica unificada sobre a precarização do trabalho nos eSports, o que demonstra a carência de aprofundamento conceitual e de articulação entre os estudos, dificultando a consolidação de uma base teórica robusta.

Como recomendação, sugere-se a realização de novos estudos que incluam investigações inacessíveis ou não disponíveis para download por meio de assinatura, permitindo que novas nuances sobre a precarização do trabalho em eSports possam emergir. Além disso, para estudos futuros, seria pertinente adotar enfoques que explorem o impacto das condições laborais sob perspectivas como regulamentação, sindicalização e políticas públicas voltadas à proteção desses trabalhadores, tanto em nível nacional quanto internacional.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, R. **O caracol e sua concha: ensaios sobre a nova morfologia do trabalho.** São Paulo: Boitempo, 2009.
- ANTUNES, Ricardo L. C. **O privilégio da servidão:** o novo proletariado de serviços na era digital. 2. ed. São Paulo: Boitempo, 2018.
- ATAYDE, R. A. de A. (2022). O trabalhador terceirizado e a percepção da precarização do trabalho: um estudo de caso em uma instituição pública brasileira. **Revista Da Defensoria Pública Da União**, (16), 221-240.
- BATISTA DUARTE, R. et al. A systematic literature review on the usage of eye-tracking in understanding process models. **Business Process Management Journal**, v. 27, n. 1, p. 346-367, 2021.
- BOURDIEU, Pierre. **A miséria do mundo.** 7^a ed. - Petrópolis, RJ : Vozes, 2008.
- BUSINESS RESEARCH INSIGHTS. Esports and Gaming Market – Global Report. Disponível em: <https://www.businessresearchinsights.com/pt/market-reports/esports-and-gaming-market-107682>. Acesso em: 29 out. 2025.
- CARRILLO VERA, José Agustín; ANTÓN, Marcos. Esports ecosystems and stakeholders. In: JENNY, S. E. (Ed.). **Routledge handbook of esports**. London: Routledge, 2024. p. 30-41.
- CHIOVATO, L. Esports ecosystem infographic 2022. In: NEWZOO. [S. l.], 6 set. 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/esports-ecosysteminfographic-2022>. Acesso em: 17 nov. 2024.
- DIEESE. Relações e condições de trabalho no Brasil. São Paulo: **DIEESE/MTE**, 2008. Disponível em <https://www.dieese.org.br/livro/2008/relacoesCondicoesTrabalhoBrasil.html> acessado às 23:00 de 18/11/2025.
- DOISZ. Marcas investindo em e-sports. Disponível em: <https://doisz.com/blog/marcas-investindo-em-esportes/>. Acesso em: 29 out. 2025.
- DONTHU, N. et al. How to conduct a bibliometric analysis: an overview and guidelines. **Journal of Business Research**, v. 133, p. 285-296, 2021.
- DOS REIS, Fernanda Maria. A terceirização como instrumento de precarização dos direitos trabalhistas. **Revista Vianna Sapiens**, v. 10, n. 1, p. 22-22, 2019.
- DRUCK, Graça. Trabalho, precarização e resistências: novos e velhos desafios? **Caderno Crh**, v. 24, p. 37-57, 2011.
- DRUCK, Graça; DUTRA, Renata; SILVA, Selma Cristina. A contrarreforma neoliberal e a terceirização: a precarização como regra. **Caderno CRH**, v. 32, p. 289-306, 2019.
- DRUCK, Maria da Graça et al. A terceirização no serviço público: particularidades e implicações. In: CAMPOS, André Gambier (org.). **Terceirização do Trabalho no Brasil: novas e distintas perspectivas para o debate**. Brasília: **Ipea**, 2018.

DUAN, C. A state-of-the-art review of the sharing economy business models and forecast of future research directions: bibliometric analysis approach. *Sustainability*, 2023.

ESPORTS EARNINGS. Johan “N0tail” Sundstein – Player Profile. 2025. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/players/3304-n0tail-johan-sundstein>. Acesso em: 27 out. 2025.

ESPORTS EARNINGS. OG – Top Games and Earnings History. 2025. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/teams/6677-og>. Acesso em: 27 out. 2025.

ESPORTS EARNINGS. Team Liquid – Top Games and Earnings History. 2025. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/teams/102-team-liquid>. Acesso em: 27 out. 2025.

ESPORTS EARNINGS. Team Spirit – Top Games and Earnings History. 2025. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/teams/23217-team-spirit>. Acesso em: 27 out. 2025.

ESPORTS EARNINGS. Top Teams History – August 2011. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history/2011-08/teams>. Acesso em: 27 out. 2025.

ESPORTS EARNINGS. Top Teams History – June 2011. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history/2011-06/teams>. Acesso em: 27 out. 2025.

EXAME. Mercado gamer já vale R\$ 1 trilhão, e e-sports podem ser nova vitrine de marcas em 2025. Exame – Bússola, 2025. Disponível em: <https://exame.com/bussola/>. Acesso em: 29 out. 2025.

FLICK, U. **Introdução à metodologia de pesquisa**: um guia para iniciantes. Tradução de Magda Lopes. Porto Alegre: Penso, 2013.

FORMOSA, Jessica; O'DONNELL, Nicholas; HORTON, Ella M.; TÜRKAY, Selen; MANDRYK, Regan L.; HAWKS, Michael; JOHNSON, Daniel. Definitions of esports: a systematic review and thematic analysis. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, v. 6, n. CHI PLAY, Art. 227, p. 1–45, out. 2022.

GAME ARENA. Itaú anuncia investimento de R\$ 7 milhões em e-sports. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/itau-investimento-7-milhoes-esports/>. Acesso em: 29 out. 2025.

GAMEDEVELOPER. “I (League of Legends) shouldn’t prioritize pros over casual players,” says Riot dev. Game Developer, 30 nov. 2016. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/-i-league-of-legends-i-shouldn-t-prioritize-pros-over-casual-players-says-riot-dev>. Acesso em: 29 out. 2025. gaming. Mit Press, 2012.

GLOBAL GROWTH INSIGHTS. E-Sports Market – Global Industry Report. Disponível em: <https://www.globalgrowthinsights.com/pt/market-reports/e-sports-market-104910>. Acesso em: 29 out. 2025.

GORZ, A. **O imaterial**: conhecimento, valor e capital. São Paulo: Annablume, 2005.

GUINNESS WORLD RECORDS. Highest earning esports team – Team Liquid. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com.br/world-records/393309-highest-earning-esports-team>. Acesso em: 27 out. 2025.

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it?. **Internet Research**, 2017.

HANSEN, C.; STEINMETZ, H.; BLOCK, J. How to conduct a meta-analysis in eight steps: a practical guide. **Management Review Quarterly**, v. 72, n., p. 1-19, 2022.

INSTITUTO NACIONAL DO SEGURO SOCIAL – INSS. Acidentes de trabalho: apresentação de dados 2023. Brasília: INSS, 2023. Disponível em:
<https://www.gov.br/previdencia/pt-br/assuntos/previdencia-social/arquivos/aeps-2023/secao-iv-2013-acidentes-do-trabalho/apresentacao-acidentes-de-trabalho>. Acesso em: 29 out. 2025.

INTERNATIONAL LABOR ORGANIZATION. From precarious work to decent work: outcome documentto the workers' symposium on policies and regulations to combat precarious employment. Genebra: **International Labor Organization**; 2012

ITATIAIA. Organizações brasileiras receberão aporte milionário em parceria na Esports World Cup 2025. 17 mar. 2025. Disponível em:
<https://www.itatiaia.com.br/esportes/esports/2025/03/17/esports-world-cup-organizacoes-brasileiras-receberao-aporte-milionario-em-parceria>. Acesso em: 29 out. 2025.

JAMSHIDI, P. et al. A Protocol for Systematic Literature Review on Architecture-Centric Software Evolution Research. Lero-TheIrish Software Engineering Research Centre: Dublin City University.

JENNY, S. E. et al. Esports venues: a new sport business opportunity. **Journal of Applied Sport Management**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 34-49, jan. 2018. Disponível em:
<https://trace.tennessee.edu/jasm/vol10/iss1/8/>. Acesso em: 17 nov. 2024.

JOHNSON, M.; WOODCOCK, J. 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. **Information, Communication and Society**, [s. l.], v. 22, n. 3, p. 336-351, out. 2017. Disponível em:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2017.1386229>. Acesso em: 23 fev. 2025.

JOHNSON, Mark R.; WOODCOCK, Jamie. Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. **Media, Culture & Society**, v. 43, n. 8, p. 1449-1465, 2021.

KALLEBERG, Arne L. O crescimento do trabalho precário: um desafio global. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 24, n. 69, p. 21–29, fev. 2009. Tradução de Lígia Romão.

KITCHENHAM, B. A.; CHARTERS, S. **Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering** Keele e Durham: Keele University e University of Durham, p.i-57 KOKKINIDIS, G. Spaces of possibilities: Workers' self-management in Greece. **Organization**, v.22, p. 847-871, 2015.

KOKKINIDIS, G. Spaces of possibilities: workers' self-management in Greece. **Organization**, v. 22, p. 847-871, 2015.

LINNENLUECKE, Martina K.; BROWN, Maurício; SINGH, Abhay K. *Conducting systematic literature reviews and bibliometric analyses*. **Australian Journal of Management**, v. 44, n. 4, p. 1-20, 2019. DOI: 10.1177/0312896219877678.

MAISESPORTS. Dois times brasileiros receberão investimento milionário na Copa do Mundo de eSports de 2025. Disponível em: <https://maisesports.com.br/dois-times-brasileiros-receberao-investimento-milionario-na-copa-do-mundo-de-esports-de-2025/>. Acesso em: 29 out. 2025.

MAISESPORTS. MSI 2025: Tabe revela rotina insana de treinos da Anyone's Legends. Mais Esports, 2025. Disponível em: <https://maisesports.com.br/msi-2025-tabe-revela-rotina-insana-de-treinos-da-anyones-legends/>. Acesso em: 29 out. 2025.

MANNAN, M.; PEK, S. Solidarity in the Sharing Economy: The Role of Platform Cooperatives at the Base of the Pyramid. In: QURESHI, I. et al (ed.). **Sharing Economy at the Base of the Pyramid**. Singapore: Springer, 2021, p.249-279.

MCCUTCHEON, C.; HITCHENS, M. eSport and the exploitation of digital labour. **Journal of Fandom Studies**, v. 8, n.1, 2020.

POULUS, Dylan; COULTER, Tristan J.; TROTTER, Michael G.; POLMAN, Remco. Stress and coping in esports and the influence of mental toughness. **Frontiers in Psychology**, v. 11, p. 628, 23 abr. 2020. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.00628. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.00628/full>. Acesso em: 29 out. 2025.

REDAÇÃO MAIS ESPORTS. Streamer: a profissão que é presente do futuro. Mais Esports, 16 maio 2022. Disponível em: <https://maisesports.com.br/streamer-profissao-presente-do-futuro/>. Acesso em: 29 out. 2025.

RUVALCABA, Omar; SHULZE, Jeffrey; KIM, Angela; BERZENSKI, Sara R.; OTTEN, Mark P. Women's experiences in eSports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. **Journal of Sport and Social Issues**, v. 42, n. 4, p. 295-311, 2018. DOI: 10.1177/0193723518773287.

SCHOLZ, Tobias M. **eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming**. Cham: Palgrave Pivot, 2019. Disponível em: <https://link.springer.com/10.1007/978-3-030-11199-1>. Acesso em: 29 out. 2025.

SHINOHARA, Tsubasa. Human rights in sports arbitration: what should the Court of Arbitration for Sport do for protecting human rights in sports?. **Liverpool Law Review**, v. 45, p. 219-240, 2024. SpringerLink. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10991-023-09352-8>. Acesso em: 29 out. 2025.

STANDING, G. **O precariado**: a nova classe perigosa. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

TANG, Di; SUM, Raymond Kim-wai; LI, Minghui; MA, Ruisi; CHUNG, Peichi; HO, Ray Wai-keung. What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports. **Heliyon**, v. 9, e23248, 2023.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes**: E-Sports and the professionalization of computer.

TEIXEIRA, Bruno César Gonçalves; DE RESENDE, Ulisses Borges. As Ferramentas da Nova Lei de Licitações e Contratos (14.133/2021) para evitar a inadimplência das obrigações trabalhistas nos contratos de terceirização na Administração Pública. **Revista de Direito-Trabalho, Sociedade e Cidadania**, v. 10, n. 10, p. 104-141, 2021.

THE ESPORTS audience will pass half a billion in 2022 as revenues, engagement, & new segments flourish. In: NEWZOO. [S. l.], 19 abr. 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>. Acesso em: 21 fev. 2025.

WAGNER, Michael G. On the scientific relevance of eSports. In: **International Conference on Internet Computing**, 2006. p. 437-442.

WITKOWSKI, Emma. On the digital playing field: how we “do sport” with networked computer games. **Games and Culture**, v. 7, n. 5, p. 349-374, 2012. DOI: 10.1177/1555412012454222. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>. Acesso em: 29 out. 2025.

WOODCOCK, J. **The work of videogames**. In: Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle. Chicago: Haymarket Books, 2009.