


 </Game XP>

HUGO PERRUSO



hugo.perruso@odia.com.br

MARCELO BERTOLDO



marcelo.bertoldo@odia.com.br

Dois anos depois de receber a Olimpíada de 2016, o Parque Olímpico na Barra tornou-se palco de competições de games virtuais neste feriadão. Enquanto os esportes tradicionais sofrem com a falta de verbas, estrutura e têm dificuldade de encontrar promessas, o e-sports cresce no Brasil, com potencial para evoluir.

Com o terceiro maior público cativo do mundo, o país tem 75,7 milhões de jogadores (entre profissionais, amadores ou que jogam no celular) e o mercado de games brasileiro movimenta cerca de US\$ 1,5 bilhão (R\$ 6,2 bilhões) em negócios. Não à toa, vem recebendo atenção especial com as competições. Já é possível observar aumento de equipes e de jogadores profissionais que tentam ganhar a vida e buscar a independência financeira com o e-sports.

“Um jogador top pode ganhar igual a um atleta de Série A do Brasileiro. Podem tirar entre R\$ 300 mil e R\$ 400 mil. Mas é igual ao futebol. Tem um milhão de caras tentando e só cinco, 15 ou 20 que ganham bem”, explica o diretor de marketing da Game XP, Roberto Fabri, que foi jogador de Counter-Strike no início dos anos 2000, quando o e-sports engatinhava, sem jogadores com salário ou tanto dinheiro envolvido nas premiações.

Desde a época em que disputava competições até os dias de hoje, Roberto viu uma evolução gigantesca graças à tecnologia e também à visão das empresas de games, que viram o potencial do negócio e investiram pesado.

“Parece básico, mas a explicação é dinheiro. Na minha época, quem jogava CS tinha que ir por conta própria para

as competições. Uma vez fui de ônibus de São Paulo para o Rio. Hoje as marcas patrocinam os campeonatos. O segundo ponto é até mais importante: o streaming (transmissão online) popularizou assistir aos jogos. Dez anos atrás assistir a um jogo de vídeo game era impensável. Hoje o cara no quarto de casa joga para 30 mil pessoas ao vivo. As pessoas estão se acostumando a assistir”, avalia Roberto.

**DIFICULDADE PARECIDA**

Ainda assim, apesar de todo o potencial, o e-sports no Brasil também possui as dificuldades de outros esportes olímpicos. Os grandes nomes brasileiros acabam saindo do país para jogar em alto nível e receber muito mais. Em 2017, quatro brasileiros estiveram entre os que mais receberam premiação nos campeonatos de Counter-Strike GO, com mais de R\$ 2 milhões cada.

“Não é orgulho, mas os melhores estão fora do país, as-

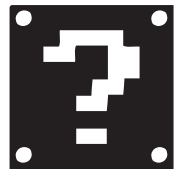


Público compareceu em bom número à Arena Olímpica para assistir às disputas de e-sports na Game XP



# O FUTURO É A

Antes visto como apenas diversão, e-sports cresce no Brasil, com jogadores profissionais em busca de sucesso e potencial é grande para evoluir mais com competições de game



**VOCÊ SABIA**  
**ANBA está investindo em seu jogo online e há quem aposte que o faturamento será próximo ao da liga real em dez anos**

sim como nadador, lutador... Fica no Brasil quem quer alcançar determinado status para ir para fora”, afirma Roberto.

Só que ele vê grande chance para o e-sports se firmar ao lado de outros esportes.

“Do ponto de vista econômico o e-sport, pela exposição, pode se sustentar a longo prazo. Tem audiência, as pessoas vivem disso, atletas são influenciadores digitais. Por que não vai dar certo? A gente tem uma vida longa e estão todos apostando muito nisso”, completa.

