

A gestão humana nas equipes de e-sports no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
--	--

A GESTÃO HUMANA NAS EQUIPES DE *E-SPORTS* NO BRASIL.

BRUNO CALVE JORGE¹
 CARLA A. B. AGUIAR²
 NELLIS OLIVEIRA SANTOS³
 JOÃO A. T. FERNANDES⁴
 THÁBATA RUGAI⁵

RESUMO

Por meio deste trabalho, objetivou-se demonstrar a importância e a influência da gestão humana eficaz nos resultados das organizações brasileiras de *League of Legends*. Baseando-se no crescimento exponencial que o cenário de esportes eletrônicos vem adquirindo, a relevância deste estudo foi apresentar ao leitor a importância da gestão de pessoas em uma organização moderna e tecnológica. As técnicas metodológicas foram embasadas em um estudo descritivo qualitativo bibliográfico, cujos dados foram extraídos de obras publicadas e notícias atuais obtidas de fontes com credibilidade e confiabilidade. O estudo teve fundamento comparativo ao levantar informações de obras relacionadas a organizações, gestão de pessoas, recursos humanos e sistema e aplicá-los nas organizações de esportes eletrônicos para desenvolver o estudo e demonstrar a realidade e veracidade dos fatos. Os resultados da pesquisa demonstraram que o processo de organização das equipes de *League of Legends* é essencialmente fundamentado por conceitos de administração de empresas, mais especificamente em conceitos relacionados à gestão humana, pois a equipe atuante em *League of Legends* desenvolve suas atividades e vivem o dia a dia concentrada em um centro de treinamento/moradia (*gaming house*), portanto é imprescindível a execução de estratégias que unam e motivem os jogadores, para assim potencializar suas performances e atingir os objetivos da organização.

Palavras-chave: Esportes Eletrônicos; Gestão de Pessoas; Recursos Humanos; Gestão de Equipes; Departamentalização.

ABSTRACT

Through this work, the main goal was to demonstrate the importance and the influence of the effective human management in the results of Brazilian organizations of *League of Legends*. Based on the exponential growth that the electronic sports scenery has been acquiring, the relevance of this study is to show to the reader the significance of the human management in

¹Graduando em Educação Física da Universidade Mogi das Cruzes - UMC – e-mail: bruno.calve@outlook.com.

²Docente Mestre, Faculdade de Tecnologia de Mogi das Cruzes - FATEC e Universidade de Mogi das Cruzes - UMC.

³Docente Mestre, Universidade de Mogi das Cruzes - UMC.

⁴Docente Mestre, Universidade de Mogi das Cruzes - UMC.

⁵Docente Mestranda, Universidade de Mogi das Cruzes - UMC e Faculdade de Tecnologia de Mogi das Cruzes - FATEC.

a modern and technologic organization. The methodology techniques were based by a descriptive, qualitative and bibliographic study, whose data were taken through published books and current news obtained from trustworthiness and reliability sources. The study had comparative grounds when it obtains informations related to organizations, personnel management, human resources and system and implement them in the e-sports organizations with the aim to build up the study and demonstrate the reality and veracity of the facts. The results of the study showed that the process of the organization of a League of Legends team is essentially grounded by business administration concepts, in particular in concepts related on human management, because the active League of Legends team develop their activities and live their day-today concentrated in a training center/habitation (gaming house), therefore is indispensable the implementing strategies that unite and motivate the players, to thereby potentialize and reach the main goals of the organization.

Key words: E-sports; Personnel Management; Human Resources; Staff Management; Departmentalization.

INTRODUÇÃO

O tema “Gestão Humana” possui uma enorme variedade de aplicações diferentes em diversas áreas. A aplicação apresentada neste estudo é a forma como a gestão de pessoas pode influenciar diretamente nos resultados de uma equipe de e-sports brasileira, especificamente nas organizações de *League of Legends* do Brasil que possuem uma *gaming house* como seu ‘centro de treinamento’. As *gaming houses* são basicamente casas - ou complexo de apartamentos, fornecida pela organização (empresa ou patrocinador) que se transformam em aparelhos com agenda de treinos profissionais junto com moradia. Além dos jogadores, outros funcionários também trabalham nesse espaço e eles são essenciais para que os jogadores possam se dedicar inteiramente aos seus treinos sem se preocupar com outras atividades, dentre essas pessoas estão: cozinheiras (os), faxineiras (os), nutricionistas, psicólogas (os), fisioterapeutas, analistas e toda infraestrutura de acompanhamento de um time esportivo.

Sabe-se que Bertalanffy (1968), ao apresentar a teoria dos sistemas, nos mostra que todas as partes de uma organização, estão interligadas e necessitam permanecer em harmonia e controle, para que as atividades sejam realizadas mais eficientemente. Deste modo, a área de gestão humana torna-se um ponto essencial em uma organização, além disso, Chiavenato (2008) afirma que esta gestão vem se

tornando cada vez mais complexa e assim sendo, também desafiante. Para confirmar o fato de que Administração de Recursos Humanos é essencial para a empresa e para a organização de e-sports, Gil (2007) afirma que, “o fim da Administração de Recursos Humanos, só poderá ocorrer após o fim de todas as outras áreas da Administração, pois todos os demais recursos das organizações são administrados por seus recursos humanos”. Portanto, de acordo com essas citações, percebe-se que, como em qualquer organização, a qualidade da gestão humana é essencial para que todas as outras áreas possam trabalhar com eficiência.

Por meio do estudo, pretendeu-se responder de que forma a gestão humana eficaz pode influenciar nos desempenhos dos jogadores de *League of Legends* de equipes brasileiras, conseqüentemente, influenciando nos resultados das equipes de *League of Legends* do Brasil.

É fato que o cenário de e-sports está crescendo exponencialmente no território brasileiro, de acordo Pannekeet (2018), o mercado global de esportes eletrônicos crescerá para US\$ 905,6 milhões em 2019, com um crescimento ano a ano de 38%. O público global de esportes eletrônicos atingirá 380 milhões este ano, composto por 165 milhões de entusiastas e 215 milhões de espectadores ocasionais. Aos fins de semana, o SporTV, canal de televisão dedicado a esportes, já tem o seu horário reservado para transmitir, ao vivo, as partidas do principal campeonato brasileiro de *League of Legends*, o CBLOL, além de ter uma sessão exclusiva no site para e-sports que publica diariamente diversas matérias e entrevistas. A relevância desse estudo é apresentar ao leitor que, as organizações de e-sports, assim como uma empresa, também necessitam de uma boa gestão humana para impactar positivamente em seus resultados.

MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica exploratória, de viés qualitativo de acordo com Gil (2010), “a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado, com o propósito de fornecer fundamentação teórica ao trabalho, bem como a identificação do estágio atual do conhecimento referente ao tema”. Nessa perspectiva, obras foram pesquisadas para o levantamento de informações sobre gestão humana e todos os seus afins administrativos.

Exploratória, pois em princípio, deve-se buscar maiores informações sobre o assunto, para um melhor embasamento teórico sobre os principais conceitos sobre gestão humana e todos os seus afins administrativos. De acordo com Gil (2010) a pesquisa exploratória busca maiores informações sobre o assunto tratado, com o objetivo de proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Com relação à abordagem e discussão do problema, esta pesquisa se caracteriza pelo viés qualitativo, pela existência de uma relação dinâmica entre o mundo real estudado e o sujeito que não pode ser apenas traduzido em números, a pesquisa qualitativa objetiva obter uma compreensão particular do objeto que investiga. (MARCONI; LAKATOS, 2017). Diante deste contexto, no presente trabalho, os dados pesquisados serão analisados e selecionados, com o objetivo de verificar qual influência da gestão de pessoas eficaz nos resultados de uma equipe de *League of Legends* brasileira.

ESTRUTURAS: FÍSICAS E RECURSOS HUMANOS

Há anos, o universo esportivo discute o impacto de estruturas de ponta na obtenção de resultados expressivos. No mundo dos games profissionais, o assunto é tema unânime desde o início, e não é questão de tirar o talento do atleta do pedestal, é na verdade maximizá-lo ao extremo. Por conta disso, de acordo com dados fornecidos pelo *site* do SporTV em julho de 2016, entre 2011 até 2016, as *gaming houses* explodiram no Brasil, sobretudo em São Paulo, cidade que

concentra a maior parte destas estruturas que habitam o imaginário dos jovens e chegam a ter investimento inicial que ultrapassa R\$ 1 milhão. Elas chegam a comportar fixamente até oito atletas profissionais, que ali residem praticamente 24h por dia todos os dias da semana, além dos outros funcionários. A *gaming house* deve ter locais adaptáveis, para que o atleta também possa descansar a mente e não ficar em um ambiente maçante, pois isso pode atrapalhar seu desempenho. Muitas organizações investem em *gaming houses* com piscinas e ambientes externos agradáveis, quartos aconchegantes, salas de cinema e TV, bibliotecas, academias e até mesmo cozinhas semi industriais.

Arthur Curiati, CEO da Pain Gaming, revelou em uma entrevista ao SporTV em 2016, “os jogadores precisam não só de uma boa estrutura, mas também de funcionários competentes por trás. É muita gente na casa. Apoio psicológico, cozinheiras, nutricionistas... E isso gera um custo em média de R\$ 80 a 100 mil por mês”.

De acordo com Marques (2015), a função da gestão de recursos humanos em uma organização tem como propósitos:

- Dimensionar e planejar, de maneira quantitativa e qualitativamente as necessidades da organização, de forma a atender as especificidades do negócio e permitir-lhe alcançar seus objetivos;
- Atuar como *designer* organizacional. Montar e desenhar uma estrutura moderna e flexível que possibilite que a organização atinja seus objetivos propostos e também possa se adaptar rapidamente às necessidades impostas por um mercado competitivo;
- Suprir a organização de pessoas qualificadas;
- Desenvolver o potencial pessoal de cada indivíduo;
- Reconhecer a importância do trabalho de cada um e seu desempenho na organização;
- Criar um ambiente de trabalho física e socialmente saudável e agradável.

Para Chiavenato (2014), “as organizações são verdadeiros organismos vivos e em constante ação e desenvolvimento”. Este autor ainda, complementa que o contexto geral da gestão de pessoas é de que é formado por pessoas e organizações, em uma interdependência. As pessoas passam boa parte da sua vida trabalhando em tipos de organizações, e estas dependem das pessoas para poderem funcionar. É difícil distinguir o comportamento das pessoas do comportamento da organização, já que as organizações funcionam por meio das pessoas que fazem parte delas e agem em seu nome. O autor também diz que existem vários termos para definir as pessoas que trabalham nas organizações e eles definem a importância dela na organização.

São chamados funcionários, empregados, pessoal, trabalhadores, operários, quando as organizações as tratam como tal. Ou podem ser chamadas de recursos humanos, colaboradores, associados, se as organizações as tratam dessa maneira. Ou ainda talento humano, capital humano, capital intelectual, se as pessoas têm um valor maior para a organização. [...] muitas organizações ainda classificam seus funcionários em mensalistas e horistas para separar o pessoal que trabalha nos escritórios e nas fábricas, respectivamente. Outras ainda cometem o absurdo de chamá-los de mão de obra direta ou indireta. E outras vão mais além: chamam-nos de pessoal produtivo e improdutivo. (CHIAVENATO, 2014, p.06).

Ainda para este autor, o grande objetivo da gestão de pessoas é formar e consolidar equipes que sejam cada vez mais produtivas e comprometidas com os objetivos e estratégias estabelecidas pela organização. E no mundo dos esportes eletrônicos, quando se trata da equipe em que Chiavenato cita, não são apenas os jogadores, e sim todas as pessoas envolvidas, desde a faxineira(o) até o CEO, devem estar comprometidas e envolvidas com os objetivos da organização de e-sports, que é, além do lucro, divulgar sua marca e impulsionar o esporte eletrônico no Brasil – o que é considerado um investimento mais que promissor, fazendo que até mesmo nomes de peso do mundo do futebol (nacionais e internacionais) invistam em uma equipe como patrocinador ou monte sua própria equipe. No Brasil, o Clube de Regatas do Flamengo foi o último grande nome a investir no cenário de *League of Legends*, com o nome “Flamengo eSports”, que entrou no ramo no ano de

A gestão humana nas equipes de e-sports no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
--	--

2017 como uma grande promessa, que foi cumprida chegando as finais do 1º Split do CBLOL 2018.

GESTÃO DE EQUIPES

Em Geus (2003), a arte da gestão é a estratégia, não como substantivo, mas como verbo, no sentido de conduzir, sendo atividade diária de um gerente rumo ao pleno desenvolvimento organizacional. É necessário desnaturalizar o termo gestão, sem deixar de notar a importância que ele adquiriu ao longo do tempo. (KASPARY; SEMMINOTI. 2012).

Nossos pais não tinham a palavra individualismo, que inventamos para nosso uso porque no tempo deles não havia nenhum indivíduo que não pertencesse a um grupo e que pudesse se considerar absolutamente só. Porém cada um dos milhares de grupinhos compondo a sociedade francesa só pensava em si próprio. Era, se assim posso exprimir-me, uma espécie de individualismo coletivo, que preparava as pessoas para o verdadeiro individualismo que conhecemos. (TOCQUEVILLE, 1982, p. 116).

Para Kaspary e Semminoti (2012), pensar em processos grupais na gestão de equipes é pensar sempre na dimensão coletiva do homem, pois os processos grupais só acontecem no conjunto, no encontro humano, e a gestão de equipes só é possível através de uma relação entre profissionais com um objetivo comum. Tudo que temos a dizer passa pela compreensão das relações entre partes e todo, porém entendemos relevante incluir alguns aspectos da dimensão individual que se encontram nesse coletivo, o *homo sapiens - faber - economicus - consumans - ludens - demens* (MORIN, 2007). A interação ou relação, segundo Vasconcellos (2002b), é a primeira propriedade a destacar em um sistema social, uma vez que a interação distingue um sistema de um aglomerado de partes. A interdependência é entendida como a interação entre as unidades do sistema (VASCONCELLOS, 2002) que não são apenas unilaterais ou bidirecionais, mas sim, circulares, realimentando o sistema de informação (KASPARY; SEMMINOTI. 2012).

A gestão humana nas equipes de e-sports no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
--	--

De acordo com Debra Housel (2012, p.02), “uma equipe é um grupo de pessoas trabalhando colaborativamente para atingir um mesmo objetivo”. Debra Housel (2012) utiliza o futebol, também composto por atletas, para exemplificar o seu conceito, falando que os jogadores de um time de futebol precisam trabalhar em conjunto para chegar ao seu objetivo, os jogadores devem confiar em seus companheiros de equipe e sempre planejar uma estratégia antes de cada partida. Debra Housel (2012, p.03) traz seu conceito inicial para o mundo dos negócios, afirmando que, “uma equipe de negócios é formada por pessoas que trabalham juntas para produzir um produto ou serviço de alta qualidade por um preço competitivo.”

Para enfatizar, Kaspary e Semminoti (2012) afirmam ainda que a gestão de equipes seja uma estratégia empresarial, ela se sustenta em relações entre aqueles que fazem com que objetivos e metas em comum e resultados quanti e qualitativos aconteçam. A gestão de equipes pode incluir na rotina de trabalho o entendimento sobre seus processos grupais, uma vez que há um coletivo de sujeitos profissionais vivendo um jogo de forças, desde o significado do trabalho para si até sua responsabilidade por atingir resultados que lhes foram confiados, de acordo com sua posição no sistema.

Os elementos essenciais de uma equipe vencedora, de acordo com Housel (2012), podem ser ramificados em diversos tópicos, mas ela define (p.13), “uma equipe de alto desempenho é semelhante a uma orquestra sinfônica que tem dezenas de indivíduos tocando instrumentos diferentes em harmonia perfeita”. A autora também fala que uma equipe precisa determinar qual a sua missão, que para Scott, Jaffe e Tobe (1998) a missão é o propósito central para o qual a organização é criada. Ela deve ser resumida num enunciado claro, conciso e encorajador, que chame a atenção para uma direção, enfatizando o propósito da singularidade da organização.

Esses conceitos podem ser aplicados diretamente em uma organização de esportes eletrônicos, que não deixa de ser uma equipe esportiva, assim como o time

de futebol citado por Housel (2012), e também é uma empresa. Os atletas de *e-sports* de *League of Legends* devem confiar em seus companheiros a todo momento, por se tratar de um jogo de equipes e planejar a estratégia antes do jogo para juntos chegarem a seu objetivo: vencer a partida. Todavia, uma organização de esportes eletrônico não é composta apenas pelos atletas. Chiavenato (2014) diz que a gestão de pessoas tem como grande objetivo formar, consolidar e otimizar equipes para trabalharem de forma interdependente a fim de concluírem um objetivo comum, ou seja, todas as partes do sistema ou organização, devem estar, de alguma maneira, interligadas, cada uma realizando suas responsabilidades. Assim como uma empresa também não é só composta por uma única equipe específica. Por trás dos atletas da organização de esportes eletrônicos, há uma série de equipes e departamentos trabalhando em conjunto para influenciar positivamente os resultados da equipe. Essas equipes e departamentos são essenciais para obter a máxima performance dos atletas.

OS DEPARTAMENTOS DA ORGANIZAÇÃO DE *E-SPORTS* E SEUS IMPACTOS

A estrutura organizacional é o produto das decisões de divisão e coordenação do trabalho, e define não apenas as atribuições específicas, mas também o modo como devem estar interligados os diversos grupos especializados, chamados departamentos (MAXIMIANO, 2011). É vista também com um processo através do qual a autoridade é distribuída, as atividades são especificadas e um sistema de comunicação é delineado, permitindo que as pessoas realizem as atividades e exerçam a autoridade que lhes competem (VASCONCELLOS; HEMSLEY, 2002). Seguindo a linha de pensamento desses autores, podemos confirmar o quão impactante é a gestão humana nos objetivos da organização de *e-sports*, cada departamento com a sua função, que juntos e comprometidos com suas atividades, contribuem diretamente com os resultados da equipe de esporte eletrônico.

É preciso que diariamente os funcionários da limpeza mantenham os ambientes limpos e bem arejados, pois isso proporciona um ambiente mais confortável e agradável para os atletas possam trabalhar com mais conforto, pois utilizam da *gaming house* 24h por dia como sua residência, centro de treinamento e local de trabalho.

O estabelecimento de recomendações nutricionais específicas para atletas representa a disponibilização de um importante instrumento teórico para o planejamento dietético destinado aos atletas (ADA; DC; ACSM, 2001). A adequação do consumo energético e nutricional é essencial para a manutenção da performance, da composição corporal e da saúde desses indivíduos (THONG; MCLEAN; GRAHAM, 2000). De acordo com os conceitos dados, é possível adquirir a informação de que um atleta que deseja atingir o máximo nível, deve ter uma alimentação específica de acordo com as suas necessidades físicas e seus desgastes físicos e mentais. Muitas equipes possuem nutricionistas disponíveis para auxiliar a equipe da cozinha, que devem preparar as refeições de acordo com o perfil dos atletas, todos os dias, já que eles vivem ali e necessitam de uma alimentação balanceada para poder ter energia o suficiente para suas longas horas de treinamento.

As organizações de *e-sports*, disponibilizam também para o atleta, uma equipe médica composta, normalmente, além de um (a) nutricionista, um (a) fisioterapeuta, pois as longas horas diárias de treinamento intenso, pode acarretar problemas sérios de saúde, como por exemplo a tendinite, pois passam horas fazendo movimentos repetitivos enquanto jogam, e problemas na coluna por conta do longo período sentado. Segundo o fisioterapeuta Pedro Gomes, em uma entrevista, em 01/08, à Katarina Bandeira da UNAMA, “atletas precisam ser tratados de forma diferente pois, normalmente, quando uma lesão se instala junto à equipe, vem uma série de cobranças e prazos que precisamos bater o mais rápido possível e com a certeza de que a segurança de que a lesão estará controlada”.

Segundo Pinheiro (2009), o fisioterapeuta é o profissional da área da saúde que previne e diminui as incapacidades físicas com avaliação, medidas de prevenção e reabilitação dos pacientes, por meio de ações e recursos fisioterapêuticos de baixo risco, ou seja, não cirúrgicos ou invasivos. Para que o atleta possa desenvolver seu trabalho em máxima performance, o profissional fisioterapeuta deve estar a disposição para que o atleta possa se tratar o mais rápido e o mais eficiente possível, além de elaborar exercícios e aquecimentos para prevenção das possíveis futuras lesões.

De acordo com Lucas Simon, um dos sócios fundadores da equipe INTZ, em uma entrevista ao portal de notícias UOL em 2017, a remuneração mensal de um jogador de *League of Legends* no Brasil varia de R\$ 3 mil a R\$ 20 mil, incluindo patrocínios, ações de *marketing* ou direitos de imagem, além da divisão das premiações obtidas ao conquistar um campeonato.

O atleta de *e-sports*, além de sua paixão pelos jogos, também exerce seu trabalho visando uma remuneração adequada, como qualquer outro profissional. De acordo com Marques (2016, p.59), “a remuneração representa o somatório de tudo o que a organização paga habitualmente a um empregado em contrapartida pelo trabalho realizado”. Ou seja, o setor financeiro é essencial para que o atleta seja influenciado positivamente, pois, com a remuneração em dia, o atleta pode se dedicar inteiramente à sua performance no seu designado trabalho.

Os departamentos citados acima são os que mais influenciam no objetivo do estudo pois os jogadores são, acima de tudo, atletas e necessitam de acompanhamento médico e nutricional para manter a saúde em dia – departamento médico. Os atletas também visam sua remuneração, como qualquer funcionário, e o dinheiro é um ótimo incentivo em nosso mundo capitalista – departamento financeiro. E por fim, os atletas de *e-sports*, diferentemente de outros atletas de outros esportes, vivem no seu local de trabalho, logo, necessitam de um local limpo, arejado e que o faça se sentir ‘em casa’, pois é ali que residem – departamento de limpeza. Outros departamentos também influenciam no desempenho dos jogadores,

A gestão humana nas equipes de <i>e-sports</i> no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
---	--

porém, de forma indireta como por exemplo: o departamento de marketing, ele irá trazer mais visibilidade para a marca da organização, isso irá trazer mais recursos para dentro da organização e conseqüentemente mais investimento nos atletas.

CONCLUSÃO

A partir deste estudo foi possível concluir, através da comparação dinâmica do mundo real com o objeto de estudo, que a eficiente gestão humana e todos seus afins são extremamente impactantes nos resultados finais de uma organização de esportes eletrônicos. A organização, ou empresa, funciona como um sistema complexo de relações interdependentes, todas as partes do sistema são indispensáveis e cada parte do sistema tem sua função que é vital para que o sistema funcione e atinja seus objetivos. Quando não se atinge o objetivo, significa que alguma parte do sistema falhou ou foi ineficiente na sua atribuição, corrompendo o processo. Se os atletas jogarem mal, eles irão corromper o sistema pois irão perder partidas e não atingirão o objetivo: ser campeão. Se o departamento médico não tratar e prevenir os problemas de saúde, eles irão corromper o sistema pois a equipe estará com um atleta a menos por questões de saúde e isso acarretará em problemas para atingir o objetivo. E assim segue para todos os envolvidos da equipe de *e-sports*, se uma função atribuída não for feita, o sistema não irá funcionar perfeitamente.

É evidente também que a gestão de recursos humanos tem o papel fundamental de desenhar, planejar e definir as funções de cada parcela do sistema de uma organização, informando-as sobre o que fora atribuído ao seu departamento e a sua vital importância no processo. A organização reflete a cara das pessoas que nela estão inseridas porque as pessoas nela inseridas, agem em seu nome. É possível observar que a gestão humana no mundo dos games profissionais tem como objetivo, além de formar e consolidar equipes produtivas (CHIAVENATO, 2014), formar, analisar e administrar eficientemente todas as equipes por trás da

A gestão humana nas equipes de <i>e-sports</i> no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
---	--

face do time esportivo, que são os atletas. Pode se observar que o individualismo, dito por Tocqueville (1982), é uma grande doença dentro de um sistema da organização, pois é um sistema interdependente que depende de todas as parcelas, logo, o individualismo pode afetar gravemente essa interdependência causando ruídos no que se refere ao objetivo da equipe. Pensar em gestão de equipes é pensar primeiro no contato humano, e depois nas relações profissionais com um objetivo comum.

Uma equipe são pessoas que trabalham em conjunto e se relacionam interdependentemente com um objetivo em comum, seja para produzir um produto, prestar um serviço de qualidade, atender um cliente e etc. A gestão de equipes é uma estratégia empresarial, que através de ações focadas aos grupos de pessoas, tem o objetivo de potencializar os resultados da organização (KASPARY; SEMMINOTI, 2012). As equipes, também chamadas de departamentos, mais imprescindíveis na organização de esportes eletrônicos, de acordo com o estudo e os dados levantados são: o departamento médico, composto por nutricionistas e fisioterapeutas, pois estamos tratando de atletas; o departamento financeiro e o departamento de limpeza, pois os atletas utilizam do espaço cedido pela organização – *gaming house* – como seu local de moradia. Além desses três pilares primordiais, ainda há outras equipes que auxiliam direta ou indiretamente no processo de *e-sports*.

Em vista dos argumentos apresentados conclui-se que na equipe de esportes eletrônicos, todas as peças do sistema são fundamentais: desde a faxineira ao CEO da organização, todos devem estar trabalhando em conjunto para atingir o objetivo da organização. Em virtude dos fatos mencionados, percebe-se que a gestão humana é essencial, indispensável e extremamente necessária para aprimorar o desempenho dos atletas de *e-sports* no Brasil, pois as equipes e departamentos são essenciais para obter a máxima performance destes atletas.

A gestão humana nas equipes de e-sports no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
--	--

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMERICAN DIETETIC ASSOCIATION; DIETITIANS OF CANADA; AMERICAN COLLEGE OF SPORTS MEDICINE. **Position of American Dietetic Association, Dietitians of Canada, and American College of Sports Medicine: nutrition and athletic performance.** Journal of the American Dietetic Association. 2001.

AZEVEDO, T. Salário de jogador de "League of Legends" chega a R\$ 20 mil, diz INTZ. **UOL eSport**, 23 jun. 2017. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/06/23/salario-de-jogador-de-league-of-legends-chega-a-r-20-mil-diz-intz.htm>>. Acesso em 14 set. 2018.

BANDEIRA, K. **Fisioterapia desportiva: a importância de tratar e prevenir.** UNAMA, Notícias, 23 jan. 2018. Disponível em: <<http://www.unama.br/noticias/fisioterapia-desportiva-importancia-de-tratar-e-prevenir>>. Acesso em 11 set. 2018.

BERTALANFFY, L.V. **General system theory.** New York, George Brazillier, 1968.

CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações.** 4th edição. Manole, 2014.

Flamengo eSports. **Lol.gamepedia.** 3 set. 2018. Disponível em: <https://lol.gamepedia.com/Flamengo_eSports>. Acesso em: 28 set. 2018.

Flamengo X KaBuM: final do CBLol será exibida nos cinemas pelo 4º ano seguido. Sportv.com. Rio de Janeiro, ago. 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/flamengo-x-kabum-final-do-cblol-sera-transmitida-nos-cinemas-pelo-quarto-ano-consecutivo.ghtml>>. Acesso em 20 set. 2018.

Gestão de Pessoas. Enfoque nos Papéis Profissionais. 1ª ed. São Paulo, Atlas, 2007.

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

GIL, A.C. **Como elaborar Projetos de Pesquisa.** 5.ed. São Paulo, Atlas, 2010.

HEMSLEY, J. **Estrutura das organizações.** 4. ed. São Paulo: Pioneira, 2002.

HOUSEL, D.J. **Equipes: Gerenciando para o sucesso.** Cengage Learning Editores, 2012.

A gestão humana nas equipes de e-sports no Brasil.	Bruno C. Jorge; Carla A. B. Aguiar; Nellis O. Santos; João A. T. Fernandes; Thábata Rugai.
--	--

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

League of Legends. <br.leagueoflegends.com/pt_BR>. Acesso em: 20/09/2018.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E.M. **Técnicas de pesquisa: Planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados.** – 7. Ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

MARQUES, J.C. **Gestão de Recursos Humanos.** Cengage Learning Editores, 2015.

MAXIMIANO, A.C.A. **Introdução à Administração.** 8ª edição. Atlas, 2011.

MORIN, E. **Epistemologia da complexidade.** In: SCHNITMAN, D. F. (Org.). *Novos paradigmas, cultura e subjetividade. O método 6: ética.* Porto Alegre: Sulina, 2007.

PINHEIRO, G. **Introdução à Fisioterapia.** Guanabara Koogan, 01/2009.
Recursos Humanos. O capital Humano das Organizações. 8ª ed. São Paulo, Atlas, 2008.

SCOTT, C.; JAFFE, D.T.; TOBE, G.R. **Visão, Valores e Missão Organizacional: construindo a organização do futuro.** Rio de Janeiro: Qualitymark, 1998.

THONG, F.S.L.; MCLEAN, C.; GRAHAM, T.E. **Plasma leptin in female athletes: relationship with body fat, reproductive, nutritional, and endocrine factors.** Journal of Applied Physiology. 2000.

TOCQUEVILLE, A. de. **O antigo regime e a revolução.** Brasília: Univ., 1982.

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

TEIXEIRA, C. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses. **Sportv.com.** São Paulo, SP. 04 jul. 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>>. Acesso em 14 set. 2018.

PANNEKEET, J. **Newzoo: Global Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investment Grows by 48%.** Artigo. Newzoo, 2018. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>>. Acesso em: 28 set. 2018.