Universidade de Ribeirão Preto
Faculdade de Comunicação Social
Bacharelado em Jornalismo

EDSON EDUARDO PEGRUSSI JÚNIOR

RELATÓRIO DO PRODUTO MIDIÁTICO BLOG: ALL E-SPORTS

RIBEIRÃO PRETO
2019

Edson Eduardo Pegrussi Júnior

RELATÓRIO DO PRODUTO MIDIÁTICO BLOG: ALL E-SPORTS

Trabalho apresentado à Universidade de Ribeirão Preto UNAERP, como requisito final para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Orientador: Prof. Rafael Reis

Ribeirão Preto
2019

Ficha catalográfica preparada pelo Centro de
Processamento Técnico da Biblioteca Central da
UNAERP

- Universidade de Ribeirão Preto -

Pegrussi Júnior, Edson Eduardo, 1997 -

P376r Relatório do Produto Midiático Blog: All E-sports / Edson Eduardo Pegrussi Júnior. –
Ribeirão Preto, 2019.
39 f.: il.

Orientador: Prof. Me. Rafael Reis.

Monografia (graduação) - Universidade de Ribeirão Preto, UNAERP, Jornalismo. Ribeirão Preto, 2019.

1. - E-sports. 2. Esporte eletrônico. 3. Jogos. 4. Blog. I. Título.

CDD 070

RESUMO

No início do século XXI, uma das indústrias que mais cresceu foi a dos jogos eletrônicos. O principal fator foi a chegada de consoles com novos formatos de mídia e também a massificação dos computadores domésticos com a alta da internet. Outro produto derivado dessa explosão tecnológica são os blogs, antes usados somente para compartilhamento de artigos e hoje utilizados como verdadeiras ferramentas jornalísticas. Justamente, o trabalho a seguir abordou presentes conceitos de blog, que são plataformas digitais para publicações de textos e afins, sua história e também as principais temáticas que envolvem essa plataforma, sua popularização e crescimento, além de mostrar autores que tem influência no tema, com pesquisas, citações e números que remetam a importância dos blogs atualmente. Também foi falado sobre e-sports (esporte eletrônico), modalidades competitivas de jogos eletrônicos que vêm ganhando espaço no mundo a cada dia, sua história, principais modalidades, crescimento e também autores com influência e propriedade dentro do tema descrito. O trabalho prático se desenvolveu por meio de um blog jornalístico com enfoque e cobertura de esportes eletrônicos.

Palavras chave: E-sports. Esporte eletrônico. Jogos. Blog.

ABSTRACT

At the beginning of the 21st century, one of the fastest growing industries was electronic games. The main factor was the arrival of consoles with new media formats and also the massification of home computers with the rise of the internet. Another product derived from this technological explosion are the blogs, previously used only for sharing articles and today used as true journalistic tools. Precisely, the following work addressed present blog concepts, which are digital platforms for text and related publications, its history and also the main themes that involve this platform, its popularization and growth, and show authors who have influence on the theme, with research, quotes and numbers that highlight the importance of blogs today. It was also talked about e-sports (electronic sports), competitive modalities of electronic games that are gaining space in the world every day, its history, main modalities, growth and also authors with influence and property within the described theme. The practical work was developed through a journalistic blog with focus and coverage of electronic sports.

Keywords: E-sports. Electronic sport. Games. Blog.

SUMÁRIO

1. Introdução 4
2. Capítulo 1 – Blog 7
3. Capítulo 2 – E-sports 12
4. Capítulo 3 – Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso 18
4.1. Capítulo 3.1 – Planejamento 18
4.2. Capítulo 3.2 – Relato de Produção 21
5. Considerações Finais 23
6. Referências Bibliográficas 24
7. Apêndices 26
8. Anexos 34

INTRODUÇÃO

No início dos anos 2000, após a virada do século XX, o mundo tomou conhecimento de uma nova era. Com a alta da internet e dos jogos digitais, os holofotes se viravam para os esportes eletrônicos (e-sports), um universo que para muitos era irreal e futurista agora fazia parte do presente e por consequência se tornou realidade na vida de atletas, espectadores e também jornalistas, pois mais uma área de cobertura vinha à tona.

O termo em si não possui uma origem específica. E-sports deriva do inglês *electronic sports*, traduzido para o português como esporte eletrônico. Possui o significado de competições organizadas de jogos eletrônicos, sendo um paralelo com as competições de esportes convencionais, podendo ser entre amadores ou jogadores profissionais.

Em termos históricos, eram dedicados apenas a pequenos públicos de nicho, até então com uma cobertura pequena por parte da mídia. Hoje, em 2019, a cobertura dos e-sports tornou-se mais do que abrangente, principalmente pelos veículos de jornalismo esportivo, além de um público de milhões de pessoas.

Com uma cobertura mais extensa por parte dos veículos de comunicação, de acordo com a empresa de marketing de videogames *Newzoo* em 2015 foi registrado um público de 226 milhões de espectadores de e-sports em todo o mundo. Em valor financeiro a receita dos esportes eletrônicos em 2016 foi de US$463 milhões. Até o fim de 2019, a previsão é de que o mesmo valor salte para cerca de US$1,1 bilhão. (HOLLEMAN, 2016).

Apesar de ter se tornado massivo no início do século XXI existem registros mais antigos em que apontam que as primeiras competições de jogos eletrônicos ocorreram em meados de 1970, dentro de torneios universitários nos Estados Unidos pelo jogo *Spacewar*, desenvolvido pelo MIT (Instituto de tecnologia de Massachusetts) em 1961 e posteriormente rebatizado como *Computer Space*. (AMOROSO, 2009).

Segundo Diver (2017), em comparação aos grandes eventos esportivos que toda semana enchem a programação da tv, os eSports chegaram para ficar, tornando-se mais populares a cada dia. Por esse motivo é uma questão de poucos anos até que muitas das competições de games ultrapassem os números de diversos esportes mais tradicionais.

No trabalho proposto, foi desenvolvido e elaborado um veículo jornalístico por meio da plataforma blog, que trabalhou com cobertura de e-sports. Foram realizadas matérias com textos em sua maioria informativos. O objetivo do trabalho foi enfocar o e-sports no mundo todo de uma maneira geral, falando de seu crescimento, audiência, público, mas centralizando o enfoque em campeonatos e jogos em destaque, falando de organizações e equipes já consolidadas, novos times que surgem, entrevistas com jogadores e também novos jogos desenvolvidos para o segmento.

Produto que ganhou destaque justamente após a popularização e acessibilidade da internet no início dos anos 2000, o blog é um produto midiático que inicialmente servia somente para a divulgação de artigos. Atualmente, blogs continuam sendo usados majoritariamente para conteúdo textual, porém em sua maioria sobre assuntos de nicho ou opinião. Segundo Jarvis (2007), o blog é a ferramenta de publicação mais fácil, mais barata e mais rápida já inventada, além de dar voz à pessoas que não tinham antes.

O blog serviu para transcorrer e agregar dentro da cena dos e-sports, para isso foram entrevistados jogadores profissionais e amadores influentes na área. Foi utilizada a técnica de entrevista em profundidade que, de acordo com Duarte (2012) é uma técnica qualitativa que explora um assunto a partir da busca de informações, percepções e experiências de informantes para analisá-las e apresentá-las de forma estruturada.

Também houve uma pesquisa bibliográfica que, segundo Stumpf (2012), é o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa, indo desde a identificação e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto, até a apresentação de toda a literatura que o aluno examinou, de forma a evidenciar o entendimento dos autores, acrescido de suas próprias opiniões.

O objetivo foi enfocar o esporte eletrônico de forma abrangente, sempre com transparência e imparcialidade por meio do já citado blog jornalístico. O questionamento central que embasou a pesquisa foi justamente, como desenvolver um blog voltado para a cobertura de e-sports? Foi definido uma plataforma para a criação do blog, além de seções de cobertura, frequências de publicações e direcionamento da divulgação do produto midiático.

Com esse planejamento, execução dos métodos e tarefas citados (entrevistas em profundidade, pesquisa bibliográfica, seções de cobertura), todo o contexto que reflete o problema serviu de forma a teorizar o produto midiático (blog) e trouxe à tona o tema da pesquisa (e-sports).

Para contextualização do blog foram utilizados livros que explicam como o produto funciona e sua utilidade para a pesquisa. Já para a cobertura do esporte eletrônico foram utilizadas bibliografias de especialistas no tema e portais para seleção de fontes sobre o assunto.

Além da introdução e referências bibliográficas, o trabalho foi desenvolvido em três capítulos que são: 1. Conceito de blog; 2. Conceito de e-sports; 3. Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso (Planejamento e Relato de Produção); e por fim as considerações finais.

Além da afinidade, a principal justificativa em ter decidido fazer esse trabalho com essa temática foi devido ao fenômeno que é a internet e por consequência o que se tornaram os jogos online de diversos estilos na virada do último século, por isso houve um crescimento muito grande no cenário dos e-sports e videogames. Outro fator que agrega para a relevância da pesquisa é a ascensão dos e-sports também como um esporte, sendo cogitados até a fazerem parte das olimpíadas a partir de 2024. (PALAZUELOS, 2017).

Mais do que um fenômeno, os e-sports mostraram o seu valor e vieram pra ficar, crescendo como verdadeiros eventos históricos, consolidando fãs, equipes e jogadores, além de movimentar um mercado multimilionário com grandes premiações e patrocinadores.

CAPÍTULO 1 - BLOG

De acordo com o vocabulário ortográfico da língua portuguesa, blog é uma palavra que deriva do termo em inglês *weblog* (sendo *web* “rede” e *log* “registro”), são páginas na internet que possuem atualizações diárias (PRIBERAM, 2017). Os blogs são sítios eletrônicos de propriedade de pessoas físicas ou organizações, inicialmente serviam somente para postagens e atualizações de artigos, hoje, possui uma função mais ampla, implicando qualquer tipo de mídia, seja de opinião ou discussão de assuntos variados.

O foco de um blog, por mais óbvio que pareça está justamente na temática proposta por ele. Existem blogs que são literários, divulgando somente conteúdo escrito, porém um típico blog costuma divulgar materiais com textos, imagens e vídeos, além de também disponibilizar ligações com outros blogs (geralmente que possuam retrancas semelhantes com a do mesmo) e páginas na internet.

Muitas vezes é um sistema atrativo, pois essa plataforma possui ferramentas próprias que facilitam o seu gerenciamento e manuseio, não necessitando assim de um conhecimento tão profundo em HTML (Hipertext Markup Language), sendo essa a marcação utilizada para criação de páginas na web.

Muito se pergunta sobre o que pode ser tratado quanto a temática de um blog, é uma questão que realmente necessita certo nicho e afinidade, porém, dentro de um blog pode-se dizer que não existem restrições de tema. Geralmente as pessoas que procuram por um blog buscam por temas exclusivos, como por exemplo, arte, música, tecnologia, religião, entre outros.

Segundo Evangelista (2013), é preferível e a maioria das pessoas opta por começar um blog que retrate tais assuntos de nicho, independente do tema. De acordo com ele essa preferência se deve ao fato de ser disparadamente a forma mais fácil de se explorar a plataforma. Porém ainda existem as adversidades como os nichos já “batidos” e as dificuldades em se alcançar um público.

De acordo com a ferramenta de busca *Technorati,* o mundo dos blogs cresceu em ritmo exageradamente grande entre a virada para o século XXI. Em 1999 o número de blogs não passava dos 50, em 2002 esse número saltou para algo em torno de 3,5 milhões de blogs em todo o mundo. Em 2007, uma nova pesquisa realizada pela mesma ferramenta revelou a existência de mais de 112 milhões de blogs. (SIFRY, 2007)

Apesar dos infinitos assuntos que podem vir a ser tratados em um blog, pode-se afirmar que as retrancas se dividem em três categorias. A primeira o blog pessoal, sendo esse o mais popular, geralmente voltado para fatos rotineiros, acontecimentos na vida de quem o escreve e também opiniões. Em segundo os corporativos, sendo estes usados por empresas para uma maior divulgação da sua marca e também ampliação no contato com os clientes. Por fim os temáticos, blogs que tratam de gêneros específicos e muitas vezes retratam assuntos que sejam de afinidade do blogueiro ou de quem está acessando o blog.

Antes de possuir os formatos especificados e agora já conhecidos, os blogs possuíam o formato de comunidades digitais, onde os usuários postavam mensagens de texto em fóruns e essas mensagens iam se agrupando por assuntos, criando por exemplo um compilado de notícias, ao invés de um correio eletrônico.

Na década de 1990 com o início da popularização da internet e pouco antes do surgimento dos primeiros blogs, eram criados os fóruns de discussões virtuais, criando esses, diálogos via *threads*, onde se gera diálogos entre linhas de discussões, onde tudo se discorre após uma primeira mensagem. No Brasil, um dos exemplos mais lembrados é o bate-papo do portal UOL.

Como mostrado na introdução deste trabalho, de acordo com Jarvis (2007), é possível concluir que o blog é uma ferramenta de publicação mais fácil, mais barata e mais rápida já inventada, além de dar uma voz que as pessoas não tinham antes dá era digitalizada que começou a surgir após os anos 2000.

Seguindo essa linhagem simples, a plataforma desenvolvida foi um blog de e-sports. A ferramenta se desenvolveu a partir de julho de 2019, com base no cotidiano que envolveu esse nicho de cobertura. Foram produzidos materiais noticiosos sobre jogos (em sua maioria factuais), campeonatos, rotina de jogadores profissionais (*pro-players*), futuro do cenário, tudo por meio de pesquisas e entrevistas com métodos já previamente esclarecidos.

Após breve discussão e reflexão proposta com o orientador, as principais editorias abordadas vieram através de 2 a 3 textos semanais, cada um com cerca de 2.000 caracteres. Essas editorias que receberam maior enfoque foram o League of Legends, Counter-Strike, Rainbow Six Siege e por último o Dota 2.

Semanalmente, caso houvesse a viabilidade de uma outra matéria (além das já pré-estabelecidas), essa seria reservada para algum outro e-sport que tivesse uma mínima relevância (no contexto atual), ou algum material “frio” de assuntos que continuassem na linhagem de e-sports, mas que não necessariamente envolvessem algum jogo em específico.

A estrutura do blog foi desenvolvida majoritariamente por meio da plataforma *WordPress.* Criado em 2004, é uma ferramenta online de gerenciamento de conteúdo, conhecido pela sua versatilidade em estrutura e recursos. É usado principalmente para portifólios profissionais, sites de negócios, lojas online e também blogs.

Segundo Longen (2019), o *WordPress* teve a sua trajetória iniciada em 2003, quando Matt Mullenweg e Mike Little começaram a desenvolver a construção de uma nova plataforma, até então somente para blogs, a mesma foi criada por um *software* cujo o nome era bs/cageblog. A partir de 2004 com o lançamento do *WordPress* 1.0, a ferramenta passou por diversas transformações, sendo hoje mantida por uma comunidade composta por milhares de membros pelo mundo. Ainda de acordo com o jornalista Longen (2019), após breve análise da ferramenta, pode-se afirmar que a mesma possui uma mecânica dinâmica e simples com um fácil processo de instalação. Além de um gerenciamento de usuários, possui um editor de conteúdos, moderador de comentários e a função dos *permalinks.*

No Brasil, a cobertura de e-sports é abrangente, veículos de imprensa esportiva como Globoesporte, Sportv, ESPN, Esporte Interativo e UOL já realizam cobertura dentro desse universo. Porém, os esportes eletrônicos também estão representados na mídia por veículos (entre eles blogs e sites) exclusivos para a cobertura desse tema, podem ser citados como os principais: Mais e-sports, MyCNB, Tecmundo, The enemy, Versus e Arena e-sports.

Com formato e estrutura definidos, é possível discorrer agora sobre como fazer o uso de um blog para funções jornalistas. Acredito que seja necessário possuir ética acima de tudo e com isso, realizar frequentes pesquisas e apurações sobre os assuntos que virão a ser abordados, construir um leque de fontes e também possíveis personagens, são esses alguns dos fatores primordiais que devem ajudar para com a credibilidade do jornalista dentro dessa plataforma.

Segundo Benetti (2008), os blogs jornalísticos são primeiramente um ambiente de diálogo, esse ambiente que no caso a partir da definição do jornalismo é tido como um gênero discursivo de elementos que constituam uma espécie de contrato de comunicação. Dentro disso, é potencializado através do jornalismo digital um debate entre jornalistas e leitores.

Ainda segundo Benetti (2008), pode-se dizer de acordo com um ponto de vista comunicacional desenvolvido por Charaudeau (2004) o desenvolvimento do que se seja um gênero de discurso. “[...] As características dos discursos dependem essencialmente de suas condições de produção situacionais nas quais são definidas as coerções que determinam as características da organização discursiva e formal; os gêneros de discurso são ‘gêneros situacionais’.” (CHARAUDEAU, 2004, p. 251 apud BENETTI, 2008, p. 38).

Seguindo na linguagem dos blogs, é possível dizer que dentro do jornalismo online, tais plataformas são facilmente editáveis e atualizadas, sem nenhum limite específico. De acordo com o diálogo descrito, pode-se dizer que se tem uma certa facilidade entre esse discurso, com as redes de comunicação divulgando mais as suas áreas de cobertura, sempre mantendo um diálogo transparente com o leitor.

Ainda sobre o uso jornalístico do blog, segundo Brittos e Odelli (2008), os blogs no contexto atual têm sido desenvolvidos por empresas de mídia com uma preferência em dar continuação a materiais divulgados em emissoras de TV, revista, jornal ou rádio, como uma forma de complementar um determinado assunto por meio dessa continuidade, isso se classifica justamente como o jornalismo fazendo uso do blog.

Um método também utilizado por jornalistas é o texto opinativo, independente do nicho ou assunto a ser tratado, muitos jornalistas utilizam o blog como uma maneira de cativar mais leitores e deixar a plataforma mais atrativa por meio da opinião, isso também reflete para uma maior credibilidade e consequentemente uma melhor formação do blog.

Novamente, para Brittos e Odelli (2008), dentro do jornalismo online há uma existência de uma maior divulgação de conteúdos que contenham materiais opinativos. Porém nos blogs, isso se caracteriza novamente por uma existência de discussão entre o assunto que se concentra nos textos divulgados (por exemplo) e os comentários de leitores com críticas (construtivas e negativas) ou sugestões, que podem acarretar às vezes até na produção de um novo material ou até na edição do mesmo.

No quesito opinião, outro método também comumente utilizado por empresas jornalísticas e veículos de imprensa é a de possuir blogs de autoria de jornalistas que sejam profissionais da empresa. Por exemplo, o portal UOL possui o Blog do Rafael Reis (REIS, 2019), esse que por sua vez complementa a editoria de jornalismo esportivo, sendo desenvolvidos textos e vídeos opinativos sobre futebol internacional. Dentro dos e-sports, exemplos como esse também são presentes, no site do Sportv, dentro da área de opiniões existe o Blog do Chandy (TEIXEIRA, 2019). No veículo, o jornalista por sua vez também traz textos e vídeos com conteúdo opinativo sobre esporte eletrônico, dentre os assuntos abordados estão mercado de transferências, campeonatos e patrocínios que envolvam equipes de e-sports.

Por meio desse capítulo, foi mostrado a plataforma que virá a ser utilizada para o trabalho, além de suas características e principais áreas de cobertura, foram exibidos números e dados que comprovam está ser uma ferramenta atual, procurada e relevante para o jornalismo.

CAPÍTULO 2 - E-SPORTS

Para explicar sobre o que são os e-sports, primeiro é necessário falar um pouco sobre videogames, e para isso é preciso uma verdadeira viagem no tempo. Por falta de registros e documentações é praticamente impossível afirmar qual foi o primeiro vídeo game (ou jogo eletrônico) a ser inventado na história. Segundo Amoroso (2009), em uma matéria divulgada no portal Tecmundo (um dos principais veículos de games e tecnologia do Brasil) o primeiro registro foi no longínquo ano de 1947.

Na data do fato ocorrido os físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann estavam testando equipamentos televisores quando durante os testes conseguiram desenvolver um passatempo por meio de um osciloscópio, que simulava raios que se assemelhavam a mísseis. Os dois conseguiram posteriormente patentear o equipamento e o batizaram como “Dispositivo para Diversão de Tubo de Raios Catódicos”.

Passado alguns anos, em 1958 mais um físico contribuía para a história dos videogames, William Higinbotham desenvolveu o “Tênis para Dois”, esse que se tornou o primeiro jogo eletrônico levado a público. (AMOROSO, 2009). Segundo Diver (2017) em 1961 foi desenvolvido o *Spacewar,* jogo criado por estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) onde era simulada uma batalha entre naves espaciais que disparavam torpedos, jogo esse que, como mostrado na introdução foi o principal precursor nos e-sports, recebendo uma série de competições na década de 70.

Ainda de acordo com Amoroso (2009), justamente nessa década era chegada à era dos consoles domésticos, em 1972 chegava ao mercado o *Odyssey,* produzido pela empresa Magnavox sendo esse considerado o primeiro videogame doméstico da história. Já próximo ao final dessa década, em 1977, o mundo se deparava com o Atari 2600 que vinha acompanhado de nove jogos, o console é considerado até hoje como um dos principais símbolos culturais já existentes.

Para Leite (2003) a partir de 1980, com o mercado dos games já em alta e os consoles domésticos já massificados, entraram em cena empresas como Nintendo, desenvolvedora do *Nintendo Entertainment System* em 1983 e a SEGA, desenvolvedora do *Master System* em 1985, iniciando a transição entre a geração de consoles 8 bits e 16 bits.

Na década de 1990, já na transição da quarta para a quinta geração dos vídeo games (16, 32 e 64 bits), tomavam a cena consoles como o Super Nintendo, Neo Geo (SNK), Playstation (Sony) e Nintendo 64. Seguindo ainda essa ordem cronológica da história, em meados de 1990 as mídias em fita passaram a ser substituídas de forma definitiva pelo CD's, não só nos games, mas se iniciava uma verdadeira revolução nos eletrodomésticos.

Os VHS e vinis eram substituídos pelo DVD e CD-ROM, nos games não foi diferente, os cartuchos saíram de cena e no início do século XXI eram produzidos consoles por marcas já dominantes no mercado (algumas já citadas nesse capítulo) e outras que entraram para buscar o seu espaço em definitivo.

Segundo Leite (2003), foi o caso do Playstation 2, Nintendo Game Cube e o Xbox, produzido pela renomada Microsoft que até então estava apostando no mundo dos games, mas juntamente com Nintendo e Sony já cravava o seu espaço, além da popularização dos computadores domésticos (a grande maioria possuinte do sistema operacional Windows, também da Microsoft) não só como objetos de trabalho, mas também como plataformas onde se era possível jogar os jogos eletrônicos.

Entre o final dos anos 1990 e início dos anos 2000, é possível afirmar como o verdadeiro início dos esportes eletrônicos. De acordo com Diver (2017) jogos como Quake, Counter-Strike, Half-Life, Warcraft e StarCraft, entre outros títulos, ganhavam um enorme destaque devido à grande popularização por conta dos já tradicionais consoles, computadores domésticos e também os *Pc Bang's,* mais comumente conhecidos no Brasil pelo nome de *lan houses,* os quais são lugares onde se paga um valor por hora para poder utilizar computadores, sendo para diversos fins, porém em sua maioria esses lugares são frequentados por jogadores.

E-sports é um termo que deriva da língua inglesa e significa *eletronic sports* (esporte eletrônico), não possui uma origem específica em si, nada mais são do que jogos eletrônicos que sejam disputados por meio de competições (profissionais ou até amadoras). No meio profissional, pode-se dizer que os e-sports tiveram seu início na Ásia.

De acordo com Magalhães (2016), na Coreia do Sul já em 2000, devido a títulos como o já citado Starcraft e sua grande massificação, era fundada a Associação Coreana de Jogadores (KeSPA), aprovada pelos Ministérios da Cultura, Desporto e Turismo do respectivo país, cuja a mesma associação no futuro sediaria torneios como a *KeSPA Cup*.

Com essa crescente nos jogos digitais e também no número de jogadores, não demorou muito para que equipes profissionais de diversas modalidades surgissem e entrassem no cenário em todo o mundo. Equipes como Fnatic (Reino Unido), Cloud 9 (Estados Unidos), SKT (Coréia do Sul) podem ser consideradas as organizações mais influentes no esporte eletrônico em suas regiões e também mundialmente.

No Brasil, o e-sports já se destaca em algumas modalidades, principalmente nos jogos de tiro (FPS), podem ser citadas como organizações influentes a MiBR, Pain Gaming, CNB, Vivo Keyd, INTZ, Kabum, Furia, entre outras. Fora dessas organizações, muito é questionado sobre a rotina de um atleta virtual, se seu trabalho difere muito de um emprego convencional, entre outras dúvidas. E muitas vezes ao ver a fundo como é a rotina desses atletas, as pessoas reconhecem a verdadeira dimensão que o e-sport pode proporcionar profissionalmente na vida de uma pessoa.

Segundo Diver (2017), enquanto o cenário dos esportes eletrônicos ainda caminhava, o empresário britânico Sam Mathews fundou a organização da Fnatic em 2004, inicialmente como uma oportunidade de investimento, porém mais do que isso, Sam percebeu que era realmente possível fazer negócio e o planejamento ocorreu dentro do esperado. A Fnatic a partir daí colecionou títulos no Counter-Strike e no League of Legends, sendo o principal deles o Campeonato Mundial de 2011, mas a organização também teve destaque com equipes em outras modalidades, como Call of Duty, Dota 2, Battlefield 4 e Rainbow Six Siege.

Ainda de acordo com Diver (2017), Sam Mathews sempre afirmava sobre a praticidade que se tem nos e-sports comparado com outros esportes convencionais. “[...] Coisas como futebol têm seu campo de ação restritos, de certa forma, enquanto os games não se limitam a apenas um esporte. É como ter um time de futebol, uma equipe de tênis e outra de críquete, tudo em um lugar só. E como uma marca, uma empresa, isso é emocionante.” (MATHEWS, 2015, apud DIVER, 2017, p.50).

Através da fala do empresário é possível perceber a dimensão e a versatilidade que o esporte eletrônico proporciona para suas equipes e para o mercado, a Fnatic talvez sendo o maior exemplo disso. Hoje em dia, ainda existem, mas é cada vez mais raro equipes de e-sports que apostem somente em uma ou duas modalidades, as organizações tem se tornado cada vez mais diversificadas quanto aos jogos a serem investidos e isso agrega consideravelmente.

Mais uma vez, com o parâmetro que se tem diante dos investimentos realizados dentro dos e-sports, é possível falar sobre números e valores financeiros, provando que os esportes eletrônicos vão muito além do que simples estatística no mercado.

Atualmente, as premiações de modalidades de e-sports possuem valores milionários. Segundo pesquisa realizada pelo jornalista Rosalinski (2018), mostram premiações em campeonatos de jogos como Dota 2 (US$ 25,5 milhões), Fortnite (US$ 18 milhões), Overwatch (US$ 3,5 milhões), League of Legends (US$ 2,2 milhões) e Counter Strike (US$ 2 milhões).

Já foi comentado na introdução desse trabalho sobre a empresa *Newzoo*, uma organização estadunidense de marketing em videogames que realiza balanços sobre o mercado dos esportes eletrônicos. Além das premiações já mostradas, em fevereiro de 2019, após divulgação da 5ª edição do “Relatório do Mercado Global de E-sports”, é possível ver que durante esse ano, esse mercado irá alcançar pela primeira vez a expressiva marca de U$ 1,1 bilhão em receitas. (PANNEKEET, 2019).

Após o balanço divulgado pela organização, o CEO da *Newzoo* Peter Warman comentou que muito desses números se devem ao público e a grande audiência que proporcionam os apreciadores do e-sports. “[...] O impressionante público e crescimento de audiência do E-sports é um resultado direto de uma experiência de audiência envolvente e independente da mídia tradicional. Muitas ligas e torneios agora têm um grande público, então as empresas estão se posicionando para monetizar diretamente esses entusiastas do E-sports.” (WARMAN, 2019, apud PANNEKEET, 2019).

Desde que os esportes eletrônicos começaram a se destacar no mercado, muito se deve ao público, não só apenas pela audiência dos games ser massiva ou algo do tipo, mas pelo simples fator de lealdade que existem dentro dos fãs.

Um fator que pode colaborar para essa lealdade dentro do e-sports é o fator de confiabilidade que os fãs possuem para com os seus jogos favoritos, muito provavelmente um jogador amador de League of Legends irá simpatizar com os campeonatos e toda a cena competitiva que se passa por dentro do jogo, mesmo que ele não queira seguir uma carreira profissional e jogue apenas por lazer.

Também existem outros exemplos, como pessoas que não jogam determinado jogo, mas simpatizam e (ou) apenas gostam de assistir partidas e campeonatos que ocorrem durante o calendário competitivo. Ambas as vertentes ajudam a entender o porquê dessa tamanha massividade, coisa que pode não ocorrer em outros esportes como o futebol por exemplo, dependendo do tipo de torcedor, se seu time está mal, às vezes ele simplesmente deixa de lado, até mesmo de continuar acompanhando futebol por conta disso.

Exemplos como esses também não são impossíveis de se descartar dentro do e-sports, mas são casos extremamente isolados. Segundo o jornalista e pesquisador Pannekeet (2019), esse ano os e-sports alcançarão uma audiência de incríveis 453,8 milhões de espectadores em todo o mundo, sendo esses 201,2 milhões de entusiastas e 252,6 milhões de espectadores ocasionais.

Contando essa audiência como um todo, as regiões que obtêm a maior parte desses números surpreendem, são 258,6 milhões na Ásia (57%), 72,6 milhões na Europa (16%), 54,4 milhões na América do Norte (12%) e 68,1 milhões no restante do mundo (15%).

Ainda de acordo com Pannekeet (2019), a previsão é de que até o ano de 2022 tenha-se um aumento de cerca de 42% na audiência global dos e-sports, passando dos já estimados 453,8 milhões de espectadores para 645 milhões. Para as receitas financeiras as expectativas também são favoráveis, se espera um valor de U$ 1,8 bilhões para o mesmo ano, um aumento de 63% comparado com a receita prevista para 2019.

Diante todos os números, dados e depoimentos apresentados, é possível concluir através desse capítulo que os e-sports já se fazem presente na vida de diversos profissionais assim como em outros esportes. Possuem características que envolvem os fundamentos esportivos, além de um público cativante e um mercado já envolvente, porém sem deixar de ser promissor.

CAPÍTULO 3 – RELATÓRIO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

3.1 – PLANEJAMENTO

O Planejamento do trabalho começou a ser programado no início de 2019, porém se deu início ao fim do primeiro semestre. Com temática de cobertura e plataforma definidas, dei início a parte mais prática da pesquisa. Primeiramente, junto com o orientador, foi definido um nome para o portal, cujo o qual ficou definido como *All e-sports.* Traduzindo da livre tradução de: tudo e-sports, uma menção ao que será abordado dentro do blog.

Com um nome escolhido, parti para a montagem da logomarca. Entrei em contato com dois amigos (Luís Quintilhano e Lucca Herrera) que me ajudaram na montagem de artes para meu site e redes sociais. Após a produção da logo e criação de uma página no facebook para divulgação, o site foi enfim introduzido na internet em uma plataforma navegável no wordpress.

Fonte: Luís Quintilhano

Fonte: Lucca Herrera

Através de uma breve, porém concisa descrição da plataforma que será hospedeira do blog, assim como mencionado na introdução, o *WordPress* (desenvolvido em 2004) é uma ferramenta online feita para o gerenciamento de conteúdo. Conhecido majoritariamente pela sua estrutura e recursos, é usado principalmente para divulgação de portifólios profissionais, sites de negócios, lojas online e também blogs.

Com grande versatilidade, conclui-se que é uma ferramenta comumente utilizada para conteúdo na web. Possuindo uma licença de código aberto (gratuita), é adotado por pessoas que buscam praticidade, personalização dos seus conteúdos e recursos diferenciais. Apesar de certa limitação no módulo gratuito, a plataforma também possuí licenças de valores pagos, que oferecem um leque maior de serviços.

Após a criação da plataforma, tomei uma medida organizacional como forma de ajudar na navegação do blog, tanto para mim quanto para os visitantes. Construí um mapa de navegação (Vide APÊNDICE I), onde através do link para o site, mostro os diversos campos que o blog possui. Simples e modesto, o mapa foi construído no *Lucidchart*, uma ferramenta online própria para a criação de diagramas.

Dando sequência, foi selecionado um tema dentro do wordpress que mais se adequasse com o blog. Com uma análise feita entre algumas das opções, foi escolhido o tema “Rowling”. O tema é característico da maioria dos portais jornalísticos, com um design em que a logo e o nome do blog ficam no topo e o conteúdo postado fica datado e organizado de forma cronológica (no caso por exemplo, da matéria mais recente para a mais antiga).

O blog possui um menu previamente catalogado com oito categorias no total, são elas: League of Legends, Counter-Strike, Rainbow Six Siege, Dota 2, Overwatch, Street Fighter, Diversos e Quem Somos (sendo essa um breve texto de apresentação que conta um pouco sobre o blog e qual o propósito jornalístico que o mesmo possuí). No momento, as outras foram as categorias priorizadas por mim, mas eventualmente no futuro, novas virão a ser acrescentadas.

Além dessas categorias, como prometido, realizei três entrevistas com três jogadores de e-sports, dois de League of Legends e um de Street Fighter. Foram eles respectivamente Fahbricio “Thunderzinho” Muller, Lucas “Cavera” Maestre e Juliano Rocha. Cada um com suas particularidades e histórias, mas todas muito ricas, me acrescentaram muito e também ampliaram meus horizontes sobre a dimensão que o e-sport de uma maneira geral já possui e também vira a possuir ainda mais nos próximos anos, como dito também no segundo capítulo.

Por meio da produção jornalística e também da divulgação realizada no decorrer do produto, também busquei a todo momento em consolidar um público, através de convites para as pessoas curtirem a página do blog no facebook e também compartilhamento constante das produções realizadas em grupos específicos dos jogos e temáticas que eu abordo dentro do esporte eletrônico.

A partir de tudo o que eu havia planejado e todas as atividades que eu mirei como objetivo, é possível dizer que não houve dificuldades aparentes durante a produção da parte prática do trabalho. Talvez um dos poucos empecilhos que notei ao escrever esse planejamento foi de que não mantive um padrão de caracteres entre os posts publicados.

Explicando de forma mais concisa, com exceção de reportagens especiais, não consegui manter um padrão de tamanho das matérias. Algumas ficaram muito grandes, e outras ficaram menores se comparadas com as de maior tamanho. Isso em nenhum momento atrapalhou a contabilização de caracteres necessários ou qualquer outra ação, mas concluo que tentar seguir essa padronização de tamanho talvez tenha sido meu único obstáculo aparente.

De resto, posso muito bem afirmar que o trabalho foi realizado com êxito, de acordo com as diligências previstas. Jornalisticamente, nada ocorreu muito fora do *script*, não tive nenhum problema com apurações ou busca de fontes, tudo aconteceu conforme o esperado e também com fluidez.

3.2 – RELATO DE PRODUÇÃO

A produção do trabalho se baseou a todo momento em um conjunto de experiências jornalísticas, tanto as adquiridas dentro do ambiente universitário quanto as adquiridas de forma pessoal (principalmente através das metodologias explicadas na introdução). Todo o trabalho se desenvolveu em torno de muitas pesquisas e apurações dentro da temática que veio a ser abordada.

Ainda sobre o desenvolvimento do trabalho, foi possível analisar diversas características sobre o meu jeito jornalístico. Durante a produção dos textos do blog, aos poucos percebi que além da pesquisa, apuração e escrita que realizei constantemente em cada texto publicado, deixei também um pouco de jornalismo literário dentro de cada post, dando assim uma tonalidade de como se fossem verdadeiras histórias que eu estivesse contando. Sempre que possível utilizei esse método, principalmente nas reportagens com entrevistas.

Durante a produção, diversos jogos e modalidades do e-sports foram abordados dentro do blog. A primeira delas foi o League of Legends, jogo do estilo MOBA (Batalha em Arena Online) produzido pela Riot Games em 2009. Tanto por uma questão pessoal quanto atual, pois o League of Legends possui sim uma grande popularidade, mas em meados de 2014 (época do Campeonato Mundial de LoL daquele ano), através de amigos que estavam jogando e me mostraram o game, foi o primeiro jogo em que vi o potencial do esporte eletrônico em todos os seus aspectos.

Ainda no tocante do League of Legends, dentro do blog foi falado sobre o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) onde tive a oportunidade de imergir a fundo e conhecer parte dos bastidores do campeonato. Em julho de 2019 estive presente nos estúdios da Riot Games em São Paulo para cobrir duas rodadas do respectivo torneio. Foi uma experiência inigualável e única, onde pude conhecer a fundo o CBLOL, trocar experiências com outros colegas jornalistas, e claro, poder conhecer e estar frente a frente com jogadores e treinadores que dão vida e fazem com que essa competição aconteça anualmente.

Outro jogo abordado foi o Counter-Strike, com sua primeira versão criada em 1999 e com grande popularidade no Brasil, o FPS (tiro em primeira pessoa), como já abordado, foi um dos precursores dentro do e-sport. Hoje, a versão mais comumente jogada é o Counter-Strike Global Offensive (CS:GO), criada pela desenvolvedora Valve em 2012. Entre os campeonatos abordados estiveram o Major de Berlim, V4 Future Sports e também o CBCS (Campeonato Brasileiro de Counter-Strike).

O Overwatch também foi um dos jogos mencionados durante a parte prática. O game também é um jogo no estilo MOBA criado pela renomada Blizzard em 2016. O assunto abordado foi a Copa do Mundo de Overwatch, dando uma prévia do torneio e também da seleção brasileira que foi selecionada para representar o país no campeonato mundial do game.

Mais um MOBA de sucesso que foi utilizado no trabalho foi o DOTA 2, esse por sua vez produzido pela Valve (mesma produtora do CS:GO) em meados de 2013. No blog foi falado sobre o *The International*, torneio mundial do game com uma das maiores premiações da história dos esportes, a campeã Team OG adquiriu US$ 15,5 milhões (cerca de R$ 64 milhões).

Outro FPS de destaque abordado no blog foi o Rainbow Six Siege, criado pela Ubisoft no final de 2015. Foi falado sobre o Major de Raleigh, competição que teve a Team Empire como campeã. E também da Dream Hack Montreal onde a norte-americana TSM ficou com o título, porém, destaque para os brasileiros da Team Liquid que conquistaram o vice-campeonato.

Foi feito também uma série de cinco reportagens especiais para mostrar um pouco mais detalhado sobre o e-sport fora dos jogos em específico. Como já dito, foram entrevistados três jogadores, dois de League of Legends e um de Street Fighter. E por fim mais duas reportagens, em uma abordei sobre como funcionam as possibilidades para se tornar um jogador profissional e na outra expliquei como funcionam as rotinas dentro de uma *gaming house*.

Dentro da plataforma, ao todo foram publicados 24 posts, totalizando 61.368 caracteres (sem espaço) e 73.985 caracteres (com espaço). Na divulgação pelo facebook obteve-se um alcance de 14.448 pessoas e 1.952 envolvimentos com as publicações. Pelo wordpress foram 1.970 visualizações de 1.439 visitantes de 14 países diferentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste, é possível concluir que o desenvolvimento do presente trabalho possibilitou um entendimento e dimensão muito maiores do potencial que os games e os e-sports possuem e virão a possuir ainda mais no futuro. Tanto num contexto jornalístico, com coberturas e afins, como no contexto social, onde incontáveis pessoas já fazem do esporte eletrônico uma realidade em seu dia a dia.

Neste trabalho pude apresentar toda a grandeza desse universo para pessoas que não conheciam o tema a fundo. Tudo que foi realizado gerou um resultado bom e dentro do esperado. Todos os objetivos propostos foram alcançados e todas as exigências também foram cumpridas com êxito e sempre dentro do prazo.

Através dos dados e números já previamente exibidos, foi possível concretizar que a relevância do tema é de extrema importância, jornalisticamente falando e também dentro do ramo acadêmico. A internet e os jogos online proporcionaram uma verdadeira revolução no mundo tecnológico no início deste século, uma revolução que sempre correu em favor dos e-sports e videogames.

A partir de agora, o All e-sports é muito mais do um simples TCC, ele também é uma marca na qual trabalharei incessantemente em prol do crescimento do esporte eletrônico. No futuro é claro, novas pesquisas e aperfeiçoamentos podem vir a ser cogitados, porém no momento estou completamente feliz e satisfeito comigo mesmo pelo que foi feito.

REFERÊNCIAS

ASHER, Jill (Ed.). **About Technorati.** 2007. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120413030624/http://technorati.com/about-technorati/>. Acesso em: 22 maio 2019.

AMOROSO, Danilo. **A história dos video games: do osciloscópio aos gráficos 3D.** 2009. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>. Acesso em: 16 maio 2019.

BENETTI, Marcia. Blogs Jornalísticos e Formações Imaginárias. **Revista Ecopós:** Revista do programa de pós-graduação em comunicação e cultura da escola de comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p.1-60, dez. 2008. Semanal. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/984/924>. Acesso em: 02 jun. 2019.

BRITTOS, Valério; ODELLI, Taize. **O uso jornalístico dos blogs.** 2008. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/o-uso-jornalistico-dos-blogs/>. Acesso em: 02 jun. 2019.

DIVER, Mike. **Como Ser Um Gamer Profissional:** um guia para League of Legends. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2017.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (org). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação.** São Paulo: Atlas, 2006.

EVANGELISTA, Marco. **Manual do Blogueiro:** Para quem tem ou quer ter um Blog. Manaus: Arkiultra, 2013. 154 p.

GHAMES, Gabriel. **Vivendo de Games.** Maringá: Agência Ghames, 2015.

HOLLEMAN, Gijs. **Global Esports Market Report: Revenues to Jump to $463M in 2016 as US Leads the Way.** 2016. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>. Acesso em: 16 maio 2019.

LEITE, Leonardo. **Introdução à História dos Jogos Eletrônicos.** 2003. 55 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes, Puc Rio, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF>. Acesso em: 01 jun. 2019.

LONGEN, Andrei. **O que é WordPress? Uma visão geral do CMS mais popular do mundo.** 2019. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-wordpress#gref>. Acesso em: 02 jun. 2019.

MAGALHÃES, Pedro Santos. **E-SPORT, a ascensão do esporte eletrônico no Brasil.** 2016. 79p. Trabalho de Conclusão de Curso (Jornalismo) – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino, São João da Boa Vista, SP, 2016.

PALAZUELOS, Félix. **Os 'e-Sports' poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris:** Comitê de candidaturas das Olimpíadas de 2024 se reuniu com o COI para estudar a possível entradas dos esportes eletrônicos nos Jogos. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html>. Acesso em: 01 jun. 2019.

PANNEKEET, Jurre. **Newzoo: Global Esports Economy Will Top $1 Billion for the First Time in 2019.** 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>. Acesso em: 12 fev. 2019.

ROSALINSKI, Rodrigo. **Mega-sena dos eSports: lista reúne os campeonatos mais bem pagos de 2018:** DotA 2, Fortnite, League of Legends e Overwatch promovem campeonatos com premiações milionárias no ano. The International estabelece recorde com quase R$ 100 milhões. 2018. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mega-sena-dos-esports-lista-reune-os-campeonatos-mais-bem-pagos-de-2018.ghtml>. Acesso em: 19 maio 2019.

SIFRY, Dave. **The State of the Live Web, April 2007.** 2007. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20090909210933/http://technorati.com/weblog/blogosphere/>. Acesso em: 22 maio 2019.

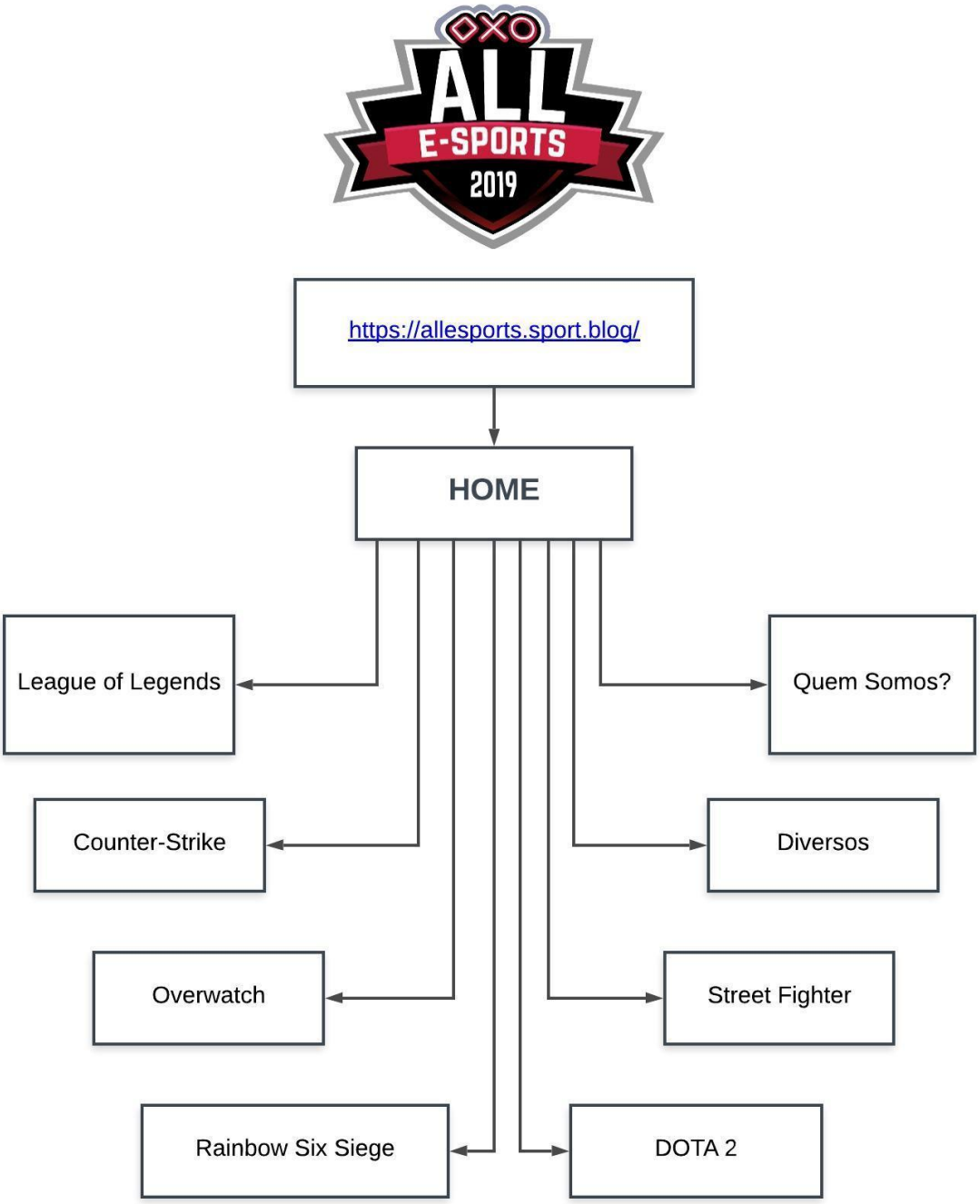
SIGNIFICADO / definição de blogue no Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. 2017. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/blogue>. Acesso em: 01 jun. 2019.

VARGAS, Angelo; MIGUEL, Ricardo; FACHADA, Rafael; LOPES, Luciana. **E-SPORTS e o Direito.** Belo Horizonte: Conselho Regional de Educação Física (6ª região), 2018.

WORTHAM, Jenna. **AFTER 10 YEARS OF BLOGS, THE FUTURE'S BRIGHTER THAN EVER.** 2007. Disponível em: <https://www.wired.com/2007/12/after-10-years-of-blogs-the-futures-brighter-than-ever/>. Acesso em: 20 maio 2019.

APENDICÊS

Mapa de navegação:



Entrevista com Fahbricio Muller Alves Pereira:

1 – Primeiro um perfil seu, quantos anos você tem e qual a sua cidade natal?
Fahbricio Muller Alves Pereira. 19 anos. Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul.

2 – Lembra do primeiro contato com games? (pode ser algum jogo que remeta a sua infância).
Meu primeiro contato foi com Super Nintendo, eu era bem pequeno, jogava muitas fitas.

3 – O que você fazia antes de jogar League of Legends (LoL)? Estudava, trabalhava com outra coisa, ou os dois?
Sempre estudei e trabalhei desde o ensino médio.

4 – Quando começou a jogar LoL? O que te interessou dentro do jogo?
Comecei a jogar no primeiro ano do ensino médio. Ai eu fazia menor aprendiz a tarde e jogava a noite. Na verdade, no começo nada me interessava dentro do lol, eu preferia sempre jogar fps, eu gostava de jogar Call of Duty, só que meus amigos todos estavam jogando lol. Então eu, tipo, estava sem parceria pra jogar outros jogos e aí eu dei uma chance ao jogo.

5 – Só jogou no servidor brasileiro ou já jogou em outro?
Só no servidor brasileiro.

6 – Como foi essa proposta para jogar LoL em uma universidade dos Estados Unidos, algo praticamente impensável por boa parte da população brasileira.
Bom vamos lá, depois que vi que o primeiro brasileiro foi pros Estados Unidos jogar lol, eu comecei a pesquisar mais sobre pra me inteirar do assunto. Achei uma empresa que faz a documentação necessária pra tu conseguir isso. Mas antes de entrar em contato com a empresa eu fiz uma prova chamada Toefl ibt, que é o que as faculdades lá pedem.

7 – Antes de receber essa proposta, atuou profissionalmente no Brasil?
Os títulos de relevância foram Aorus League 2018 pela Battalion, eu estava de manager/analista na época. E a Poa Geek Week que eu fui campeão como jogador.

8 – O que você acha do nosso cenário atualmente?
Eu acho o cenário brasileiro um cenário que está em evolução. Eu acho que o pessoal está dando duro aí pra fazer bonito nos campeonatos. E eu acho que o que falta pra gente é mais experiências internacionais durante o ano, pra conseguir treinar com os melhores pra assim se tornar melhor. Por exemplo, que nem o CS, que os caras treinam o tempo todo com os melhores do mundo então obviamente se tornam os melhores do mundo, porque mecânica a gente tem aqui no Brasil, o que falta é o conhecimento.

9 - Qual o seu maior sonho?
Meu maior sonho é conseguir ajudar toda minha família financeiramente, ter sucesso no que for trabalhar. Eu dei muito duro pra conseguir essa bolsa, eu fiz uma rifa na minha cidade e um almoço beneficente pra conseguir ajudar minha família nos custos, consegui quatro mil reais nisso, eu vendia depois do trabalho, nas paradas de ônibus e nas praças. Então esse é meu maior sonho.

Entrevista com Lucas Maestre:

1 – Primeiro um perfil seu? Quantos anos você tem e é natural de qual cidade?
Tenho 19 anos e eu nasci e vivo em Ribeirão Preto.

2 – Lembra do primeiro contato com games? (pode ser algum jogo que remeta a sua infância).
Meu primeiro contato com os games foi o Mortal Kombat do Super Nintendo, mas as memórias que eu mais guardo de quando eu era pequeno sobre games era dos games Final Fantasy Tatics e do Tomba ambos do PS1.

3 – O que você fazia antes de jogar LoL (estudava, trabalhava com outra coisa,os dois)?
Estudava.

4 – Quando começou a jogar LoL e o que te interessou dentro do jogo?
Comecei a jogar lol em 2013, mas eu só me interessei mesmo pelo jogo em 2014, nesse ano eu descobri que o jogo era muito competitivo e era o que me atraia mais.

5 – Só jogou no server brasileiro ou já jogou em outro?
Praticamente só joguei no Server BR, porque quando eu joguei no servidor do Japão ou dos Estados Unidos eu joguei só para ver como era o ping.

6 - Como foi esse período que você passou em Taiwan? Quando você foi e quanto tempo você passou por lá jogando Lol? Você foi por conta própria ou contou com patrocínio ou algo parecido?
Eu fui pra Taiwan jogar um campeonato em que eu me classifiquei, eu fiquei lá do dia 26 de maio até 3 ou 4 de junho, e foi a organização Zotac que estava fazendo o evento que bancou tudo.

7 - Como foi realizar esse bootcamp em uma região que é considerada uma das mais fortes do mundo?
Eu não digo que foi um bootcamp porque eu não joguei soloQ lá, mas eu pude jogar com alguns pro-players de lá e outros jogadores do mundo todo e foi muito da hora saber o jeito que as outras regiões jogam e que eu tenho muito a melhorar como a nossa região.

8 – Como você avalia sua atuação dentro da solo q brasileira? Qual elo você já alcançou?
A soloq brasileira é horrorosa, pois o pessoal não entende o básico do jogo mesmo nos maiores elos e eu nem estou colocando os comportamentos tóxicos no meio, eu já peguei desafiante, mas cai.

9 - Ano passado lembro que você e sua equipe (Master Mind) venceram a Copa Ribeirão Preto de League of Legends. Quais outros torneios amadores você venceu ou teve uma boa performance?
Eu e meu time somos bicampeões seguidos do Ribeirão Preto Anime Fest, já ganhei alguns campeonatos que a CNB faz.

10 - Você pensa em algum dia atuar profissionalmente por algum time?
Eu já pensei sim em entrar no cenário profissional e futuramente eu vou correr atrás desse sonho, mas no momento tenho outros planos.

11 – O que você acha do nosso cenário atualmente?
O cenário brasileiro de lol não é o pior, porém está entre os piores. O cenário só vai para frente quando alguma mágica acontecer ou os brasileiros saberem se portar dentro do jogo deixando ego, orgulho, ansiedade e outros sentimentos dentro do jogo, porque não somos mecanicamente ruins, só o nosso macro e nossa organização e prioridades no jogo que estão erradas.

12 – Em sua opinião, qual o motivo do Brasil nunca evoluir internacionalmente? O que você acha que pode ser feito para melhorar?
Experiência internacional, não só nos campeonatos, mas também em bootcamps, controle sentimental, treino, trabalho em grupo e mais investimento, pois aí teríamos mais bootcamps.

13 – Qual o seu maior sonho?
Ter uma família e não ter preocupações, é meio contraditório, mas é algo que almejo.

Entrevista com Juliano Rocha:

1 – Primeiro um perfil seu? Quantos anos você tem e é natural de qual cidade?
Meu nome é Juliano Rocha, tenho 25 anos, nascido em São Paulo capital e sou auxiliar administrativo em uma empresa terceirizada que presta serviço ao Banco do Brasil.

2 – Lembra do primeiro contato com games? (pode ser algum jogo que remeta a sua infância).
Videogame é uma paixão minha desde pequeno. Um dos gêneros que mais gosto é "Fighting Games", os famosos jogos de luta. Street Fighter é um dos meus jogos prediletos e que marcou muito a minha infância.

3 – Quando começou a jogar Street Fighter e o que te interessou dentro do jogo?
Comecei a jogar Street Fighter quando eu tinha uns sete anos de idade. Jogava bastante o Street Fighter 2 do Super Nintendo. Não só apenas no console, mas também tive boas experiências com máquinas de fliperamas espalhadas nos bares espalhados pela cidade. Quando tive a felicidade de ganhar o PlayStation 1 dos meus pais eu jogava bastante Street Fighter Alpha 1,2 e 3. Quanto mais eu jogava mais eu me interessava pelo jogo. Até que eu resolvi competir no título mais novo da franquia, Street Fighter 5. A paixão pelo gênero e a familiaridade com a franquia fez com que eu despertasse o interesse em competir, além da jogabilidade e diversão que o jogo sempre me proporcionou.

4 - Como é ser um jogador de fighting games (no caso de Street Fighter 5) em um cenário que querendo ou não pende mais para os MOBA's e FPS's?
É muito legal fazer parte da cena de Fighting Games. O único problema é que a cena de jogos de luta é pequena comparada as gigantescas cenas de LoL, CS, Fortnite, Rocket League, Overwatch e outros. Devido a isso, é difícil jogar profissionalmente, pela falta de investimento das empresas no cenário competitivo de Fighting Games. É compreensível, porque como a cena ainda é pequena, infelizmente ela não da retorno para os investidores. Há pouco tempo surgiu uma notícia muito boa que pode mudar isso, a grandiosa Riot Games (dona do League of Legends) anunciou que está trabalhando em um jogo de luta, o que pode ajudar no crescimento do cenário competitivo E-Sports.

5 – Você atua por algum time? Se sim, conte um pouco sobre a sua rotina, você consegue conciliar a vida pessoal com a rotina de um pro player?
Atualmente faço parte de uma equipe chamada Top Players Team. Composta por 3 jogadores contando comigo, Felipe "Destroyer" Barbosa e Renan "Stunner" Matos são os meus parceiros de equipe e grandes amigos também. Apesar de Street Fighter 5 ser um jogo individual, formamos uma equipe para treinar e ajudar um ao outro a evoluir no jogo, representamos a Top Players Team nos campeonatos pelo país. Normalmente costumo treinar a noite após o horário de trabalho. Treino de 1 a 3 horas por dia pra sempre me manter em bom ritmo. Aproveito ao máximo essas horas para estudar o jogo e por todo o aprendizado em prática. Consigo conciliar a rotina de treino e a vida pessoal tranquilamente.

6 – Já consegue viver do Street-Fighter ou você possui outro emprego/renda? Acha que algum dia conseguira viver exclusivamente do e-sports (no caso do Street Fighter)?
Por enquanto não consigo viver do jogo. Atualmente trabalho como auxiliar administrativo. Acredito que para que seja possível viver de Fighting Games aqui na América Latina, é muito importante que uma empresa gigante no mercado de games como a Riot Games, por exemplo, entre no gênero Fighting Games para atrair o público e fazer com que a cena cresça assim como ela fez com o League of Legends por exemplo. A expectativa pelo jogo de luta que ela está trabalhando é muito grande pelos pro-players, pois pode mudar o cenário competitivo e fazer com que a cena de Fighting Games cresça para que outras empresas invistam fortemente no competitivo. Jogos de luta não são muito acessíveis ao público e a Riot rompeu barreiras com o sucesso de um jogo gratuito como o LoL. Talvez trazendo um Fighting Game acessível para chamar o público, possa ser o impulso que o gênero Fighting Games precisa hoje.

7 – Me lembro uma vez que conversamos no ano passado, você tinha dito que foi para o Treta Championship (acho que foi em Curitiba), que é o maior torneio de jogos de luta da América Latina, jogando pela Top Players Team se não me engano. Esse ano você foi novamente? Se sim, como foi o seu desempenho? Ocorreu tudo dentro do esperado ou você acredita que como um jogador que disputa torneios internacionais ainda pode evoluir mais?
Eu tive bons resultados como jogador competitivo em Street Fighter 5, tanto online quanto presencial. Entre eles, consegui ficar em 13° lugar entre 140 competidores no Treta Championship 2018 em Curitiba Paraná, maior torneio de jogos de luta da América Latina, pelo circuito Capcom Pro Tour. Fui vice-campeão do King of the Master 2019 (Apenas jogadores da liga master, online), vice-campeão da Razer Fighting League 2018 (online). Infelizmente não tive o mesmo desempenho no Treta Championship 2019, fui eliminado na "Pool". O nível de jogo dos competidores evoluiu bastante, eu também melhorei muito. Acredito que ainda posso melhorar cada vez mais e conquistar bons resultados.

8 – O que você acha do cenário brasileiro dos jogos de luta atualmente? Você acha que no futuro podemos ter mais jogadores em alto nível internacional como o Brolynho ou o killer xinok?
Acredito que os jogadores brasileiros precisam de mais oportunidades pra poder mostrar seus talentos lá fora. Há muito talento aqui no Brasil, porém é difícil jogar profissionalmente, infelizmente não temos as mesmas oportunidades.

9 – Qual o seu maior sonho?
Meu sonho é um dia poder viver daquilo que gosto de fazer. Fighting games sem dúvidas é minha área predileta (risos).

ANEXOS

UNAERP CURSO DE JORNALISMO
Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto - Campus Guarujá

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de identificação

Título da Pesquisa:	COBERTURA JORNALISTICA DE E-SPORTS?
Pesquisador Responsável:	Edson Eduardo Pegurri Júnior
Instituição a que pertence o Pesquisador Responsável:	UNAERP
Telefones para contato:	(16) 98227-9733
Nome do voluntário:	Fabricio Muller
Cargo:	Estudante
Empresa:	Missouri Valley College
Idade:	19
R.G.	211686829

O Sr. (ª) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa "COBERTURA JORNALISTICA DE E-SPORTS", de responsabilidade do(s) pesquisador(res) Edson Pegurri Júnior.

A entrevista será gravada em equipamento de gravação de voz digital, a entrevista será inteiramente transcrita, mas para efeitos de análise no desenvolvimento do trabalho serão utilizados apenas trechos devidamente identificados.

No trabalho final será preservado o nome do entrevistado, mas **não a empresa ou cargo**, fundamentais para garantir a seriedade do trabalho. (este item varia de pesquisa para pesquisa)

Os dados obtidos a partir dos sujeitos da pesquisa não poderão ser usados para outros fins que os não previstos no protocolo e/ou no consentimento.

O termo de consentimento livre e esclarecido obedecerá aos seguintes requisitos:
a) ser elaborado pelo pesquisador responsável, expressando o cumprimento de cada uma das exigências acima;
b) ser assinado ou identificado por impressão dactiloscópica, por todos e cada um dos sujeitos da pesquisa ou por seus representantes legais; e
c) ser elaborado em duas vias, sendo uma retida pelo sujeito da pesquisa ou por seu representante legal e uma arquivada pelo pesquisador.

Eu, FABRICIO MULLER, RG nº 211686829 declaro ter sido informado e concordo em participar, como voluntário, do projeto de pesquisa acima descrito.

FABRICIO MULLER

Cidade, 16 de setembro de 2019

Fabricio Muller

Edson Pegurri Jr.

Nome e ass. do entrevistado ou seu responsável legal

Nome e ass.do responsável por obter o consentimento

Testemunha

UNAERP CURSO DE JORNALISMO
Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto - Campus Guarujá

AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, eu Fabrício Muller, abaixo firmado e identificado(a), autorizo, Edson Eduardo Pegussi Júnior, estudante do Curso de Jornalismo da Universidade de Ribeirão Preto, a utilizar **minha imagem** e também **informações** por mim prestadas, para elaboração de seu TCC – Trabalho de Conclusão de Curso, que tem como título: "COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS" e está sendo orientado pelo(a) Prof.(a) Rafael Reis

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha minha imagem, da forma que melhor lhes aprouverem, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil e/ou no exterior, conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Ribeirão Preto, 16 de setembro de 2019.

Assinatura: Fabrício Müller

UNAERP CURSO DE JORNALISMO
Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto - Campus Guarujá

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de identificação

Título da Pesquisa:	COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS
Pesquisador Responsável:	Edson Eduardo Pegurski Júnior
Instituição a que pertence o Pesquisador Responsável:	UNAERP
Telefones para contato:	(16) 98227-9733
Nome do voluntário:	Lucas Maestre
Cargo:	
Empresa:	
Idade:	19
R.G.	50 473 466-0

O Sr. (ª) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa "COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS", de responsabilidade do(s) pesquisador(res) Edson Pegurski Júnior.

A entrevista será gravada em equipamento de gravação de voz digital, a entrevista será inteiramente transcrita, mas para efeitos de análise no desenvolvimento do trabalho serão utilizados apenas trechos devidamente identificados.

No trabalho final será preservado o nome do entrevistado, mas **não** a empresa ou cargo fundamentais para garantir a seriedade do trabalho. (este item varia de pesquisa para pesquisa)

Os dados obtidos a partir dos sujeitos da pesquisa não poderão ser usados para outros fins que os não previstos no protocolo e/ou no consentimento.

O termo de consentimento livre e esclarecido obedecerá aos seguintes requisitos:
a) ser elaborado pelo pesquisador responsável, expressando o cumprimento de cada uma das exigências acima;
b) ser assinado ou identificado por impressão dactiloscópica, por todos e cada um dos sujeitos da pesquisa ou por seus representantes legais; e
c) ser elaborado em duas vias, sendo uma retida pelo sujeito da pesquisa ou por seu representante legal e uma arquivada pelo pesquisador.

Eu, Lucas Maestre dos Santos, RG nº 50 473 466-0 declaro ter sido informado e concordo em participar, como voluntário, do projeto de pesquisa acima descrito.

Cidade, 29 de Agosto de 2019

Lucas Maestre Lucas M

Nome e ass. do entrevistado ou seu responsável legal

Edson Pegurski Jr.

Nome e ass.do responsável por obter o consentimento

Testemunha

UNAERP CURSO DE JORNALISMO
Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto · Campus Guarujá

AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, eu Lucas Maurício dos Santos, abaixo firmado e identificado(a), autorizo, Edson Eduardo Pegurzi Júnior, estudante do Curso de Jornalismo da Universidade de Ribeirão Preto, a utilizar **minha imagem** e também **informações** por mim prestadas, para elaboração de seu TCC – Trabalho de Conclusão de Curso, que tem como título: "COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS" e está sendo , orientado pelo(a) Prof.(a) Rafael Reis

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha minha imagem, da forma que melhor lhes aprouverem, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil e/ou no exterior, conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Ribeirão Preto, 29 de AGOSTO de 2019.

Assinatura: Lucas M.

UNAERP CURSO DE JORNALISMO
Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto - Campus Guarujá

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Dados de identificação

Título da Pesquisa:	COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS
Pesquisador Responsável:	Edson Eduardo Pegurri Júnior
Instituição a que pertence o Pesquisador Responsável:	UNAERP
Telefones para contato:	(16) 98227-9733
Nome do voluntário:	Juliana Rocha
Cargo:	Auxiliar Administrativo
Empresa:	Verzon
Idade:	25
R.G.	42.763.217-1

O Sr. (ª) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa "COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS", de responsabilidade do(s) pesquisador(res) Edson Pegurri Jr.

A entrevista será gravada em equipamento de gravação de voz digital, a entrevista será inteiramente transcrita, mas para efeitos de análise no desenvolvimento do trabalho serão utilizados apenas trechos devidamente identificados.

No trabalho final será preservado o nome do entrevistado, mas **não** a empresa ou cargo, fundamentais para garantir a seriedade do trabalho. (este item varia de pesquisa para pesquisa)

Os dados obtidos a partir dos sujeitos da pesquisa não poderão ser usados para outros fins que os não previstos no protocolo e/ou no consentimento.

O termo de consentimento livre e esclarecido obedecerá aos seguintes requisitos:
a) ser elaborado pelo pesquisador responsável, expressando o cumprimento de cada uma das exigências acima;
b) ser assinado ou identificado por impressão dactiloscópica, por todos e cada um dos sujeitos da pesquisa ou por seus representantes legais; e
c) ser elaborado em duas vias, sendo uma retida pelo sujeito da pesquisa ou por seu representante legal e uma arquivada pelo pesquisador.

Eu, Juliana Rocha, RG nº 42.763.217-1 declaro ter sido informado e concordo em participar, como voluntário, do projeto de pesquisa acima descrito.

Cidade, 17 de outubro de 2019

Juliana Rocha — Nome e ass. do entrevistado ou seu responsável legal

Edson Pegurri Jr. — Nome e ass.do responsável por obter o consentimento

Testemunha

UNAERP CURSO DE JORNALISMO
Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto - Campus Guarujá

AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, eu Juliano Rocha, abaixo firmado e identificado(a), autorizo, Edson Eduardo Pegurski Junior, estudante do Curso de Jornalismo da Universidade de Ribeirão Preto, a utilizar **minha imagem** e também **informações** por mim prestadas, para elaboração de seu TCC – Trabalho de Conclusão de Curso, que tem como título: "COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS" – e está sendo orientado pelo(a) Prof.(a) Rafael Reis

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha minha imagem, da forma que melhor lhes aprouverem, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil e/ou no exterior, conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Ribeirão Preto, 17 de outubro de 2019.

Assinatura: Juliano Rocha