

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS

CURSO DE JORNALISMO

RENAN OGUMA DA GRAÇA

ESPORTS: A PROFISSIONALIZAÇÃO DOS VIDEOGAMES

Relatório da realização de um documentário a respeito sobre como os consoles e computadores se tornaram competitivos no esporte.

São Paulo

2020

RENAN OGUMA DA GRAÇA

ESPORTS: A PROFISSIONALIZAÇÃO DOS VIDEOGAMES

Relatório da realização de um documentário a respeito sobre como os consoles e computadores se tornaram competitivos no esporte.

Trabalho de Conclusão do Curso de graduação de Bacharel em Jornalismo apresentado ao Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie em São Paulo.

Orientador: Prof. Ms. Manoel Nascimento

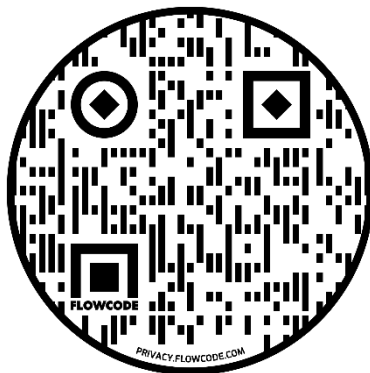
São Paulo

2020

Este Trabalho de Conclusão de Curso não reflete a opinião da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Seu conteúdo e abordagem são de total responsabilidade de seu autor.

Link de acesso para o produto:

<https://youtu.be/ttZPx2p7x68>



Última atualização: 23/11/2020

Resumo:

Este relatório dá suporte para o desenvolvimento de um documentário sobre os esportes eletrônicos e como esse novo esporte tem se desenvolvido ao decorrer dos anos. Que esse jeito novo de jogar vídeo game tem aumentado constantemente é um fato, através dos números fica muito simples de se analisar: Segundo a NewZoo, sistema que analisa esportes e campeonatos de jogos eletrônicos, apenas em 2018, esse mercado faturou cerca US\$ 134 bilhões ao redor do mundo e US\$ 43,4 bilhões apenas nos Estados Unidos. Cada vez mais vem surgindo novos jogadores e sendo eles cada vez mais novos, o que mostra um interesse do jovem atual no assunto. O potencial dos esports talvez seja hoje o principal alvo de investimento dos times de futebol, que visam atrair novos públicos que hoje não alcançam mais. Sendo assim, o produto deste trabalho tem como objetivo mostrar toda essa potencialidade, expor o preconceito que ainda existe sobre o tema e todo o trajeto que os jogadores precisaram percorrer para chegar aonde estão.

Palavras-chave: jornalismo; esports, esportes eletrônicos, videogames.

Abstract:

This report supports the development of a documentary on electronic sports and how this new sport has developed over the years. That this new way of playing video games has been constantly increasing is a fact, through the numbers it is very simple to analyze: According to NewZoo, a system that analyzes sports and electronic game championships, only in 2018, this market earned about US \$ 134 billion worldwide and \$ 43.4 billion in the United States alone. More and more new players are appearing and they are increasingly younger, which shows an interest of the current youth in the subject. The potential of esports is perhaps today the main investment target for football teams, which aim to attract new audiences that today they no longer reach. Therefore, the product of this work aims to show all this potential, expose the prejudice that still exists on the topic and the entire path that the players had to go to get to where they are.

Keywords: journalism; esports; electronic sports; videogames

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. REFERENCIAL TEÓRICO	9
1.1 Profissionalização dos videogames	9
1.2 Documentário	11
1.3 Esports na mídia	12
2. DESENVOLVIMENTO DA PEÇA	14
CRONOGRAMA	18
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	19

INTRODUÇÃO

Os esports¹, ou Esportes Eletrônicos, se popularizaram principalmente no início dos anos 2000, mas não é de hoje que existem essas competições virtuais. De acordo com a British Esports Association, o primeiro campeonato de videogame foi realizado em 1972, com o jogo SpaceWar. Os modos de jogo podem variar bastante, indo de estratégias em tempo real até os *FPS (first-person-shooter)*, ou tiro em primeira pessoa.

Diferentemente do primeiro torneio realizado, onde a premiação do jogo SpaceWar era apenas um ano de assinatura da revista Rolling Stone, hoje a recompensa em um simples jogo pode chegar até milhões de dólares. Segundo o site americano Scoop Whoop, para se ter efeito de comparação, a romena Simona Halep e o sérvio Novak Djokovic, ao ganharem o Torneio de Wimbledon de 2019, receberam cerca de US\$ 2,8 milhões. Já Kyle Giersdorf (conhecido como “Bugha”), levou para casa uma quantia de US\$ 3 milhões, apenas por vencer o torneio de Fortnite em julho de 2019. Ainda no mesmo campeonato, a audiência bateu o recorde ao transmitir para mais de 1,3 milhão de espectadores somente na plataforma de stream “Twitch”.

O objeto de estudo desse tema é a profissionalização dos videogames. Como crianças de até 13 anos conseguem ganhar milhares de dólares simplesmente sem saírem de casa. Indo de uma atividade que inicialmente era apenas por lazer, hoje formam-se equipes com regras, horários de treino e reuniões, além das excelentes infraestruturas, torcida, investimentos milionários e alimentação adequada, assim como em qualquer outro esporte.

A pergunta problema desta produção jornalística é: um documentário pode explicar como os videogames profissionalizaram os seus jogadores?

O atual estudo tem como objetivo analisar como os videogames foram do entretenimento a profissões. Se antes os pais compravam os consoles para a diversão dos filhos, hoje já pode ser um investimento a longo prazo. Atualmente existem novas

¹ Não existe uma grafia 100% definitiva para os jogos eletrônicos. “Esports”, “e-sports” ou “e-Sports” são aceitos independente do jeito que for escrito.

plataformas como o Youtube, Facebook ou a Twitch (site de streaming em que o foco principal é transmitir jogos ao vivo), que servem especificamente para divulgar as jogatinas.

O segundo objetivo consiste na representação desse novo esporte no Brasil e como os times brasileiros de futebol estão investindo nesse ramo. Os esportes não são tão repercutidos em território nacional quanto nos Estados Unidos ou Coreia do Sul, lugares onde já são uma realidade no cotidiano das pessoas. Mas é notável a mudança desse aspecto.

A justificativa deste tema é o potencial da profissionalização dos videogames que ao mesmo tempo já é uma realidade. Para se ter um exemplo, estima-se que os esportes já estarão nas Olimpíadas de 2024, em Paris. A escolha do documentário de representar essa pesquisa foi principalmente pela ilustração visual, seja de torneios ou atletas, o que torna mais fácil a compreensão do tema, além do fato do desejo de disponibilizar em outras plataformas após o término do projeto, como o Youtube, por exemplo.

Para a produção da peça, foi indispensável a leitura da obra “Introdução ao documentário”, de Bill Nichols. Foram explorados conceitos que o autor usa na obra, como a exposição de uma realidade pouco conhecida pelo o público, mas que gera o interesse do mesmo.

Os documentários também significam ou representam os interesses de outros. A democracia representativa, ao contrário da democracia participativa, funda-se em indivíduos eleitos que representam os interesses de seu eleitorado. (Na democracia participativa, cada indivíduo participa ativamente das decisões políticas em vez de confiar num representante.) Os documentaristas muitas vezes assumem o papel de representantes do público. Eles falam em favor dos interesses de outros, tanto dos sujeitos tema de seus filmes quanto da instituição ou agência que patrocina sua atividade cinematográfica. (NICHOLS, 2001, p 28)

Outro ponto muito visto pelo autor é a questão da perspectiva. O principal objetivo de um documentário é sempre mostrar uma perspectiva, mostrar como a verdade é vista

através do diretor. Essa tarefa será feita com entrevistas e a autorização de imagens dos profissionais, além de bastidores e exclusivas.

O método de pesquisa utilizado foi o de análise de estatísticas, principalmente pelo fato da crescente financeira investida nos campeonatos ao redor do mundo com a profissionalização dos videogames. Através de entrevistas com profissionais da área, sejam técnicos, atletas ou narradores, e análises de história dos personagens entrevistados, foi feita a coleta de dados para entender e compreender melhor o assunto.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1. Profissionalização dos videogames

A escolha do tema baseia-se no potencial da profissionalização dos videogames, algo que já é notável principalmente pela audiência dos campeonatos realizados via streaming ou em canais de TV fechada. O campeonato de League of Legends 2018 alcançou um recorde de 99,6 milhões de espectadores, números divulgados pela Riot Games, produtora do próprio jogo, na final entre a Invictus Gaming contra a Fnatic. Algo nada surpreendente para Stewart Brand. Brand é um renomado jornalista americano que ficou encarregado de cobrir o primeiro campeonato de videogames, pela edição de outubro de 1972 na Rolling Stone, que se tem registro.

De acordo com a produtora Ubisoft, em 2018, as finais da Pro League de Rainbow Six Siege alcançaram até então um recorde de audiência com 254 mil pessoas assistindo a final entre Penta Sports e Team Liquid. Se comparar com as finais do ano anterior, houve um aumento de 73% nos espectadores. No Mundial de 2019, ainda segundo a desenvolvedora do game, o torneio teve mais de 22 milhões de visualizações em todo o mundo, sendo o Brasil maior responsável por esses números, com 30% desse valor (cerca de 6 milhões de pessoas).

Segundo o site TechTudo, O The International 2019, campeonato de DotA 2, premiou a equipe da OG com U\$ 15,5 milhões, enquanto a vice-colocada Team Liquid

faturou U\$ 4,4 milhões. Comparando-se com o torneio de futebol Copa Libertadores da América de 2019, é possível ver a valorização dos esportes eletrônicos. Segundo a CONMEBOL, organizadora do evento, o vencedor levou para casa U\$ 12 milhões.

Em 2013 surge o jogo DotA 2 (sigla em inglês para Defense of the Ancients), na categoria Moba, que se tornou um clássico game de estratégia. Lançado pela Blizzard, alcançou 11 milhões de jogadores únicos mensais e já entregou mais de U\$ 11 milhões em prêmios - a mais alta premiação já feita por jogos eletrônicos. (ROCHA; RIBEIRO, 2016, p. 91)

Com o grande investimento, vem o grande retorno. De acordo com o site Esports Charts, a final do The International conseguiu reunir quase 2 milhões de espectadores simultâneos no quarto jogo da grande final entre OG x Team Liquid, sendo uma das maiores audiências da história dos esportes eletrônicos.

Muito se questiona essa profissionalização que foi imposta aos videogames. “Mas, por que “esportes” eletrônicos? Porque os jogadores competem entre si como em qualquer outra modalidade esportiva, usando suas habilidades em estratégia e sua capacidade de vencer por meio do mouse, teclado e tela” (ROCHA, RIBEIRO, 2016). Essa modalidade não vem de hoje e não tem data para acabar. Uma boa vantagem é a grande variação de modos, o que abrange mais jogadores e, conseqüentemente, mais público. “Abarcam gêneros de tiro (FPS), estratégia (RTS) e arenas de batalha (MOBA), por exemplo. Os primeiros jogos a serem disputados de maneira competitiva, por meio de torneios e campeonatos, foram os arcades”. (PEREIRA, 2014)

1.2. Documentário

Conhecido pelo público como o pioneiro dos documentários, “Nanook, o esquimó”, de 1922, do americano Robert Flaherty, entrou para a história dessa indústria. O longa retratou a vida de um líder em uma comunidade no norte do Canadá. Jornalisticamente, o autor iria sofrer conseqüências que hoje custaria a credibilidade tanto dele quanto de seu produto. Depois de várias especulações, foi-se comprovado que Robert forjou elementos essenciais do filme, como a troca do nome do personagem principal de

Allakariallak para Nanook, a troca da esposa, para embelezar a família, além de instruções passadas para os esquimós, acabando com a naturalidade do longa.

A escolha de um documentário para representar este produto baseia-se principalmente na concepção da ilustração visual. Poder mostrar com sons e imagens torna mais fácil a compreensão do tema. Sobre esses conceitos, Bill Nichols pontua:

Grande parte do poder do documentário, e grande parte de seu poder de atração para governos e outros patrocinadores institucionais, está em sua capacidade de unir prova e emoção na seleção e no arranjo de sons e imagens. Como é poderosa a exibição de imagens de mortos e moribundos como prova do Holocausto; como é convincente a exibição, como prova de costume retrógrado [...] (NICHOLS, 2001, p 89-90)

Para ele, existem seis tipos diferentes de documentário: observativo, poético, expositivo, participativo, reflexivo e performático. A explicação do primeiro é a que melhor se encaixa, sendo este o tipo de linguagem escolhido: “Enfatiza o engajamento direto no cotidiano das pessoas que representam o tema do cineasta, conforme são observadas por uma câmera discreta”, afirma Nichols (2001, p. 68).

O modo observativo propõe uma série de considerações éticas que incluem o ato de observar os outros se ocupando de seus afazeres. É esse ato voyeurístico em si mesmo ou voyeur de si mesmo? Ele coloca o espectador numa posição necessariamente menos confortável do que o filme de ficção? Na ficção, as cenas são arquitetadas para que vejamos e ouçamos tudo, ao passo que as cenas do documentário representam a experiência de pessoas reais que, por acaso, testemunhamos. (NICHOLS, 2001, p.148)

O poder de um documentário é muito forte, conseguindo mostrar ou distorcer a realidade. Para isto, deve-se utilizar-se dos conceitos que lhe cabe: Enquadramento, iluminação, escolha dos planos e etc, e deixando acontecer naturalmente outros fatores, como cenários naturais, imagens de arquivo e a rotina dos personagens. Tudo isso ainda

pode ser contado por um narrador ou não, o que diferencia um documentário do jornalismo de televisão, por exemplo.

1.3. Esports na mídia

Seguindo a linha de raciocínio do público e dos patrocinadores, as empresas de comunicação também foram se adaptando à crescente profissionalização dos esports. Atualmente, é muito mais fácil encontrar informações sobre o tema. Sites como Globo.com ou Omelete e canais de televisão como a ESPN e o SporTV sentiram a necessidade de entrar neste meio e produzir notícias e conteúdo.

O resultado [cobertura dos esportes eletrônicos] foi tão positivo que a emissora transmitiu a etapa do Mundial, com equipes internacionais, realizada no Rio de Janeiro e reservou espaço aos ciberatletas no programa Bem, Amigos, comandado pelo narrador Galvão Bueno, também no Sportv, em março de 2017. A estratégia de colocar o principal comunicador esportivo do Brasil para narrar alguns minutos de League of Legends viralizou e dominou a atenção do país, mostrando como o esporte se tornou um mercado profissional e lucrativo. (CAMPOS; FRANGE, 2019, p.63)

Nota-se uma semelhança, principalmente nos canais da ESPN e SporTV, na abordagem em relação aos eletrônicos e aos esportes mais tradicionais. Usando o futebol como exemplo, é costume mostrar um pré-jogo no dia anterior da partida. No dia do jogo, foca-se no resultado, análise de desempenho e entrevistas. Um dos motivos para essa semelhança é a adaptação dos jornalistas, que foi facilitada.

É necessário que o trabalho jornalístico realizado sobre os e-sports seja ao menos se equiparável ao de qualquer outro esporte tradicional, com conteúdo e propriedade provindas do conhecimento prévio e pesquisa do jornalista, de forma a contribuir para a informação do público. De nada adiantaria um profissional que procura comunicar aquilo que ele mesmo não compreende. A preparação é fundamental, o estudo e o conhecimento do assunto são essenciais para o bom desenvolvimento do trabalho jornalístico. A questão principal, portanto, é a preparação do profissional para o trabalho

em questão (comunicação sobre e-sports), função que, atualmente, profissionais de outras áreas são mais aptos a exercer do que os jornalistas brasileiros. (WILBERT, 2018, p.27)

Outro ponto que vale destacar é a entrada dos times brasileiros nos esportes eletrônicos. Corinthians, Cruzeiro, Santos e Flamengo são os principais pioneiros dessa modalidade. O primeiro time paulista, em parceria com Immortals Gaming Club, anunciou o seu time no jogo "Free Fire", e, em apenas um mês de existência, se tornou o campeão Free Fire Pro League Brasil 2019 Season 3 e também do Mundial do jogo mobile.

2. Desenvolvimento da peça

A realização deste projeto consiste em um vídeodocumentário observativo sobre a profissionalização dos videogames, com entrevistas com jogadores e profissionais que atuam no meio e como este "novo" esporte, através de pesquisas exploratórias, pode descobrir toda a sua potencialidade, principalmente no Brasil. De acordo com o que foi descrito no referencial teórico, o intuito deste documentário é analisar o outro lado dos videogames, indo além da "diversão", proposta original dos consoles.

A disponibilidade depois do produto finalizado é um dos pontos centrais. Poder colocar em sites como o Youtube ou o Vimeo é um dos objetivos secundários desta peça. Assim como afirmado na introdução, o primeiro site possui excelentes números para quem tem o objetivo de divulgar o seu trabalho, mesmo que seja não monetizado.

Por tratar-se de esports, foi utilizada a linguagem do jornalismo esportivo. Com um estilo coloquial, a comunicação se torna mais leve e compreensível para aqueles que não entendem do assunto.

No documentário, foram tratados os temas: histórico dos jogadores antes de entrarem nesse cenário, como os problemas que superaram e qual caminho tiveram que percorrer para chegar onde estão, os diferentes tipos de modalidades dentro dos esports, a preparação e rotina tanto dos jogadores quanto de comentaristas em dias de jogos e

treinos, o preconceito com os esportes eletrônicos por parte de quem não o conhece, o futuro desse novo esporte e as preocupações jornalísticas por trás da notícia/transmissão.

Teoricamente, as entrevistas seriam no lugar de trabalho de cada entrevistado, porém, devido ao respeito a pandemia do Coronavírus e principalmente a quarentena, todas as gravações foram feitas de casa, através dos aplicativos Skype e Zoom. Esse primeiro foi-se utilizado nas três entrevistas em que foi necessário o *blur*, devido ao formato que é disponibilizado pelo próprio Skype. De resto, todas foram gravadas através do Zoom, que disponibiliza a gravação em tela cheia.

No primeiro bloco, começa com a história de alguns entrevistados, contando rapidamente o seu trajeto para chegar onde está, e o documentário “Rainbow Six Siege: Em Busca da Vitória”, de David Grabias, é um perfeito exemplo. O documentário narra a história de três dos principais jogadores de Rainbow Six Siege de 2018: Leo ‘Zig’ Duarte, Niclas ‘Pengu’ Mouritzen e Troy ‘Canadian’ Jarolawski. As imagens foram gravadas do título brasileiro da Pro League, em Atlantic City, até às finais sediadas no Rio de Janeiro.

No segundo bloco entra uma parte mais teórica e explicativa sobre os esportes eletrônicos. Definição e explicar as diferentes modalidades. Para isso, foi-se pensado em quais entrevistados teriam a melhor didática, no caso, todos os jornalistas foram selecionados para essa parte. Cada um explica cada modo onde mais atua. Por exemplo, Léo Bianchi trabalha mais na área de FPS (*first-person-shooter*), então ele que explicou sobre. No segmento de rotina, preparação e o que precisa ter para ser um gamer, foi a vez dos jogadores/comentarista dominarem o tema.

No terceiro bloco o tema principal é a entrada de times do futebol brasileiro no mercado de esportes eletrônicos. Quais as intenções, o que eles podem contribuir com isso e qual a visão de cada entrevistado sobre. Logo em seguida é tratado o preconceito com esportes e como aqueles que já estão dentro do assunto enxergam isso.

No último bloco é explicado a projeção dos esportes eletrônicos e até onde eles podem chegar, quando caiu a ficha de que poderiam seguir nesse ramo, como foi a

reação de familiares sobre quando os jogadores decidiram seguir nessa área e quais as preocupações jornalísticas existentes para quem atua.

Os entrevistados foram: os jornalistas Luiz Gustavo Queiroga, Victória Rodrigues, Léo Bianchi e Eric Teixeira, os jogadores Victor Ruiz, Giovanna Yungh, Andrei Piovezan, Cadu Cintra e o ex-jogador e atualmente técnico, Henrique ‘Sseiiya’ Sanches.

Como o mundo dos esportes é muito diversificado, a intenção foi restringir a quantidade de jogos analisados durante o documentário para não confundir o espectador. Para isso, os jogos escolhidos foram League of Legends, devido a sua popularidade mundial, Fortnite, por ser um dos jogos mais comentado nas redes sociais atualmente e Rainbow Six Siege e Counter Strike, principalmente pela força brasileira na modalidade.

A escolha das trilhas foi um processo mais demorado, principalmente pelo fato dos direitos autorais. A biblioteca de áudio do Youtube foi a principal fonte para este recurso. Além das trilhas, houve o uso de “sobe-sons” dos torneios nacionais e mundiais, tanto da torcida presente quando dos narradores e locutores. A edição foi feita por mim mesmo, com a contratação de um editor para criar a arte necessária, no caso o GC. A questão das respostas de cada entrevistado foi escolhida para que se pudesse criar uma história, intercalando as respostas de cada um.

Conforme discutido com o orientador, as imagens foram todas gravadas através do computador e as imagens de apoio foram obtidas através dos canais oficiais de times e jogadores. Todas as imagens dos próprios entrevistados foram autorizadas durante a entrevista.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ABBADE, João. **Indústria dos videogames bate recordes e fatura US\$ 134 bilhões.** 2019. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

AMÉRICO, Marcos. **O Jornalismo Esportivo Transmídia no Ecossistema dos Esportes Eletrônicos (E-Sports)**. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2014v11n2p316/28226>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

BAKER, Chris. **Stewart Brand Recalls First 'Spacewar' Video Game Tournament**. 2016. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>>. Acesso em: 14 out. 2019.

CAMPOS, Anderson Gurgel; FRANGE, Marcelo Bechara. **Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística**. 2017. 14 f. Tese (Doutorado) - Curso de Jornalismo, Mackenzie e Usp, São Paulo, 2019.

DENANI, Gustavo. **Jogos digitais, algoritmos e guerra: abordando eSports**. 2014. Disponível em: <http://www.revista.teccog.net/index.php/revista_teccog/article/view/43/53>. Acesso em: 20 ago. 2019.

DINO. **O crescimento da indústria de games no Brasil**. 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/o-crescimento-da-industria-de-games-no-brasil/>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

ESPORTS, British. **A brief history of esports and video games**. 2019. Disponível em: <<https://britishesports.org/news/a-brief-history-of-esports-and-video-games/>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. **What is eSports and why do people watch it?** 2017. Disponível em: <<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IntR-04-2016-0085/full/html>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

JENSEN, Larissa. **O que são os eSE-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicasports?** Disponível em: <<https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

LANEIRO, Tito; RIBEIRO, Luísa; CIRINO, Graziela. **COMUNICAÇÃO DIGITAL Media, práticas e consumos**. 2019. 243 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Universidade Autónoma de Lisboa, Lisboa, 2019.

MALULY, Luciano Victor Barros. **Jornalismo Esportivo Os craques da emoção**. Rio de Janeiro: Cadernos da Comunicação, 2008.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Suécia: Papyrus Editora, 2001.

PENNAFORT, Roberta. **Indústria de games no Brasil cresce 30% e já chega a quase mil títulos**. 2019. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/industria-de-games-no-brasil-cresce-30-ja-chega-quase-mil-titulos-23676660>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. Tese (Doutorado) - Curso de Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

RIGON, Daniela. **Spacewar: veja o primeiro torneio de videogame da história**. 2018. Disponível em: <<https://www.games4u.com/sc/br/g4u/noticias/spacewar-veja-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia/d7508284149b0b71bf44f50763098d196i38296n>>. Acesso em: 14 out. 2019.

ROCHA, Débora; RIBEIRO, Luana. **Guia: A História dos Videogames**. 6. ed. São Paulo: On Line Editora, 2016.

SPORTV.COM. **Calendário dos eSports de 2019: confira as datas dos principais campeonatos do ano**. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/calendario-dos-esports-confira-as-datas-dos-principais-campeonatos-de-2019.ghhtml>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

WILBERT, Christopher Sant'anna. **Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil**. 2018. 67 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.