

Colégio Ofélia Fonseca

João Pedro Maia Ciocchi

Indústria do e-esporte

São Paulo

2018

João Pedro Maia Ciocchi

Indústria do e-esporte

Monografia apresentada como requisito para a aprovação da disciplina Metodologia de Trabalho de Conclusão de Curso, ministrada na 3ª Série do Ensino Médio, sob orientação de Thaís De Souza M. Boueri.

São Paulo

2018

## **Agradecimentos**

Queria agradecer a todos que fizeram parte da minha caminhada até a conclusão do meu TCC, dentre eles estão principalmente meu irmão e minha orientadora Thaís, que estavam lá sempre quando eu precisava. De resto, queria agradecer a todos os meus amigos que me deram apoio e meus pais que me ajudaram.

Obrigado :)

<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>Capítulo 1</b>	<b>6</b>
1.1 O que é E-esportes	6
1.2 Breve história do e-esporte.	7
1.3 Os e-esportes são de fato esporte?	8
<b>Capítulo 2</b>	<b>10</b>
2.1 Transmissão ao vivo.	10
2.1.1 Youtube Gaming	11
2.2 Relação entre as empresas de transmissão e o esporte eletrônico.	12
2.3. Empresas relacionadas ao e-esporte.	13
2.3.1. Riot Games	13
2.3.2. Valve	14
2.3.3. Epic Games	14
<b>Capítulo 3</b>	<b>15</b>
3.1 Jogos e campeonatos mais famosos do cenário de e-esporte.	15
3.1.1 League Of Legends	15
3.1.2 Counter Strike: Global Offensive.	16
3.1.3 Fortnite.	17
3.2 Eventos de e-esporte.	18
<b>Conclusão</b>	<b>20</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>21</b>
<b>Anexo.</b>	<b>24</b>

## **Introdução**

O objetivo deste trabalho consiste no estudo sobre o e-esportes. A relevância do tema se dá por duas razões: atualmente o mercado de e-esporte está crescendo cada vez mais economicamente e socialmente. A outra razão, seria o fato de que o e-esportes será cada vez mais presente em nossa sociedade. O fato disso ocorrer se deve a evolução tecnológica, com isso mais pessoas terão acesso a esses games, logo terá uma maior evolução no mercado de e-esporte.

Em um gráfico da *UK BUSINESS*<sup>1</sup>, podemos analisar a primeira razão deste trabalho de conclusão de curso, nele há um levantamento de dados que a cada ano que passa o esporte eletrônico fica mais visível nas mídias e com uma grande crescente em questões econômicas. Em 2015 o e-esportes havia um rendimento de 325 milhões de dólares e 235 milhões de espectadores, em 2016 passou a haver um rendimento de 493 milhões de dólares e 323 milhões de espectadores e em 2017 esse número cresceu para 696 milhões de dólares e 385 milhões de espectadores e a expectativa para 2020 é que os valores subam para 1,4 bilhões de dólares e 589 milhões de espectadores .

O estudo desse tema, se dará a partir de pesquisas de ruas para fazer levantamento de quantas pessoas estão participando desta prática, entrevista com jogadores profissionais que estão presentes nessa cultura, e outras pesquisas para desenvolver o TCC.

No primeiro capítulo passaremos pela a história do e-esporte, a ideia geral do que é, e responder um tabu se o e-esportes é realmente um esporte.

No segundo capítulo o trabalho vai abordar uma relação direta entre o sistema de livestream e o e-esporte.

No terceiro capítulo mostrará os jogos mais assistidos e jogados do cenário, os eventos ocorridos e os campeonatos mais famosos de e-esporte.

---

<sup>1</sup> Segue link em anexo.

## Capítulo 1

### 1.1 O que é E-esportes

E-esportes ao pé da letra significa uma competição que envolve video games em nível profissional. Atualmente há grandes competições que envolvem o e-esportes. Essas competições são entre jogadores profissionais, seguindo o mesmo raciocínio esses eventos geralmente disputam por troféus e dinheiro.

Os tipos de jogos mais comuns associados ao e-esporte são: FPS (*first-person shooting*), como *Counter Strike: Global Offensive*, o MOBA (*Multiplayer online battle arena*), como *League of Legends*. Esses dois jogos são os mais comuns de aparecer em campeonatos profissionais.

Para podermos explicar melhor o e-esportes teremos que falar o que é um esporte, que consiste em duas categorias: os esportes intelectuais, como xadrez, e os esportes físicos, como futebol. Existe uma grande diferença entre os esportes físicos e intelectuais, pois segundo o dicionário português Aurélio a palavra físico significa “As qualidades exteriores e materiais do homem”, enquanto a palavra intelectual significa “Relativo ao intelecto (inteligência)”.

Logo percebemos que há certas diferenças entre um jogo físico e um jogo intelectual. As diferenças são que um jogo físico, propõe ao jogador uma experiência que estará relacionado às suas qualidades exteriores e materiais, enquanto um jogo intelectual estará ligado não pelas suas características materiais, mas sim a sua inteligência.

Assim, podemos relacionar o e-esporte com o esporte intelectual, pois grande parte dos jogos de vídeo games propõe ao jogador desenvolver uma capacidade de raciocínio estratégico, que está ligado ao seu intelecto.

## 1.2 Breve história do e-esporte.

A primeira competição registrada de esporte eletrônico era chamada de “Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar*”, que ocorreu em 19 de outubro de 1972, na Universidade de Stanford nos Estados Unidos, com o jogo principal *Spacewar*.

A segunda competição registrada de e-esporte ocorreu nos Estados Unidos com aproximadamente 10 mil participantes, com esse número de participantes foi a primeira competição de e-esporte em larga escala, a competição foi organizado pelo Atari, em 1980.

Na década de 2000 é redundante um grande crescimento no esporte eletrônico, pois no ano de 2000 havia apenas 10 torneios de e-esporte, já em 2010 esse número cresceu e passou a ser 160 torneios. Os principais torneios eram o *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming*.

Na Coreia do Sul foram criados dois canais de televisão com programação dedicada para o e-esporte, o Ongamenet e o *MBCGame* que começaram a transmitir campeonatos de *Starcraft* e *Warcraft III*, alguns outros canais no mundo transmitiram competições como a *GIGA Television* na Alemanha, *XLEAGUE.TV* no Reino Unido e a *Game One* na França. Já nos Estados Unidos, a ESPN tinha um programa chamado *Madden Nation* que transmitia competições do jogo *Madden NFL*.

Com o e-esporte em uma grande crescente, em 2010, surgiu a popularização do streaming, que fez o e-esporte crescer ainda mais. A principal fonte de streaming foi o Twitch lançado em 2011, um site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, sendo *League of Legends* e *DotA2 (Defense of the Ancient)* as competições mais assistidas, em 2013 o site registrou 4,5 milhões de visualizações durante a competição de DOTA2.

Seguindo o mesmo contexto, além de pessoas que assistem esses eventos a partir de live streams, transmissões por TV, tem outras que comparecem ao núcleo do evento. Em 2015, no Allianz Parque - estádio do Palmeiras -, houve a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, nele contou com a presença de 12 mil fãs.

### 1.3 Os e-esportes são de fato esporte?

Essa pergunta está gerando grande repercussão. Existem dois pontos: os que acham que o e-esporte é um esporte, e os que não. Ainda não há uma resposta certa para essa pergunta, porém podemos colocar alguns argumentos.

Para os céticos, o grande tabu por trás da pergunta consiste em constatar se os esportes eletrônicos devem ser considerados um esporte, pensando que o esporte eletrônico não envolve exercício físico, logo não deve ser considerado um esporte.

Os esportes eletrônicos não estão relacionados a exercício físico, entretanto ele requer grandes valores, como esforço, disciplina, coragem e superação, assim os requisitos dos esportes eletrônicos são os mesmos de qualquer outra modalidade tradicional.

Um bom exemplo que podemos dar é com o livro de Gabriel Bohm, conhecido também como “Kami”. Em seu livro “Kami lendário: Os bastidores e a rotina de um jogador profissional de games”, ele descreve como é a rotina de um jogador profissional de *League Of Legends*, em que pode ser resumida em uma palavra: Cansativa. Nos seus relatos mostram que os jogadores profissionais de games tem uma rotina constante, em que treinam - dependendo da semana - todos os dias 12 horas por dia.

Há pesquisas que sugerem que os *gamers*<sup>2</sup> sofrem os mesmos tipos de pressão de um jogador profissional de futebol como um exemplo a pressão psicológica, devido a grande quantidade de pessoas torcendo. Apesar disso eles são submetidos a programas envolvendo treinos individuais, coletivos, avaliações psicológicas e até exercícios físicos.

“Profissionais jogam por até 14 horas diárias. Não param para alongar, nem ao menos levantam os braços para esticá-los um pouco. É uma cobrança muito intensa para o corpo.” Levi Harrison, médico norte-americano especializado no tratamento de jogadores profissionais.

---

<sup>2</sup> Termo usado para se referir a pessoas que jogam jogos.



Um tipo de cobrança muito presente nos esportes tradicionais é a pressão psicológica imposta pela torcida. De fato, a pressão psicológica por parte da torcida também está presente nos esportes eletrônicos, assim os atletas precisam lidar com suas manifestações emocionais iguais aos atletas das modalidades tradicionais.

Outro tópico é que na Ásia, o esporte eletrônico é muito bem visto, tanto que os Jogos Asiáticos de 2022 terão os e-sports como categorias, recebendo medalhas e ganhando prêmios. Atualmente há uma discussão para os esportes eletrônicos serem em cena em 2024 nas Olimpíadas em Paris.

Com esses fatos e acontecimentos, sim podemos concluir que os esportes eletrônicos devem ser considerados um esporte, e temos que acabar com a ideia de que um esporte necessariamente deve haver exercício físico.

## Capítulo 2

### 2.1 Transmissão ao vivo.

Atualmente, um instrumento muito importante e usado é o sistema de transmissão ao vivo. Há diversos programas especializados neste tipo de instrumento, porém os mais importantes que iremos abordar é o *Twitch* e o Youtube Gaming.

O *Twitch* foi lançado em 6 Junho de 2011, criada por Justin Kan e Emmett Shearcom, com o principal foco em jogos. Em um mês de conteúdo e streams foi avaliado uma faixa de 35 milhões de acessos.

Este grande número de espectadores só foi possível com os grandes investimentos de risco. Em 2012, o *Twitch* foi apoiada com 15 milhões de dólares e em 2013, passou para 20 milhões. A partir de 2013, a empresa parou de ser um capital de risco e passou a ser uma empresa lucrativa, nos olhos dos investidores.

No meio de 2013 com 43 milhões de espectadores mensalmente, o *Twitch* já tinha virado o site mais popular de transmissão online de e-esporte e jogos em geral, as empresas como Youtube e Dailymotion, queriam entrar no mesmo mercado e começaram a promover incentivos nos conteúdos de jogos, porém até hoje eles não causam grande impacto como o *Twitch*.

Em Fevereiro de 2014, um streamer conhecido como “*Twitch Plays Pokémon*” viralizou, pois utilizou um sistema muito conhecido atualmente, que é a utilização do sistema que traduz comandos do chat, ou seja, o espectador mandava um comando no chat e isso influenciava diretamente no jogo. O canal em 7 dias, alcançou mais de 6.5 milhões de espectadores.

“Mais um exemplo de como os videogames se tornaram uma plataforma de entretenimento e criatividade que se estende além da intenção original do criador do jogo. Ao fundir o videogame, o vídeo ao vivo e uma experiência participativa, o streamer criou um novo costume de entretenimento personalizado para a comunidade do *Twitch*. Esta é uma maravilhosa prova de conceito que esperamos ver mais no futuro.” Vice-presidente de Marketing Matthew DiPietro.<sup>3</sup>

Em 25 de Agosto de 2014, foi anunciado pela *Amazon*, a compra da empresa *Twitch* por 970 milhões de dólares. A aquisição foi finalizada em 25 de setembro de 2014, a partir deste momento a Amazon era subsidiária do *Twitch*.

---

<sup>3</sup> Frase original em Anexo.

No momento, o *Twitch* tem em média 15 milhões de espectadores ativos diariamente, com uma média de 356 milhões de horas assistidas, desde que foi lançada.

### 2.1.1 Youtube Gaming

Vendo o crescimento exponencial da *Twitch*, a *Google*, fez uma proposta de compra para a empresa *Twitch*, só que não foi bem sucedida. Porém vendo o mercado crescendo cada vez mais, a *Google*, decidiu criar sua própria plataforma de *streaming*<sup>4</sup>, o *Youtube Gaming*.

O *Youtube Gaming* foi oficialmente lançado nos Estados Unidos e no Reino Unido em Setembro de 2015. Contudo crescer em um mercado em que já está monopolizado por uma empresa gigante é difícil e leva bastante tempo, e vemos que até hoje, ainda há um grande monopólio por parte da *Twitch* sob o mercado.

Hoje em dia é possível ver um grande crescimento por parte da *Google* neste mercado, foi avaliado que sua base de *streamers*<sup>5</sup> ativos mensalmente aumentou 343% ao longo do ano passado. O *Twitch*, por sua vez, cresceu 197%.

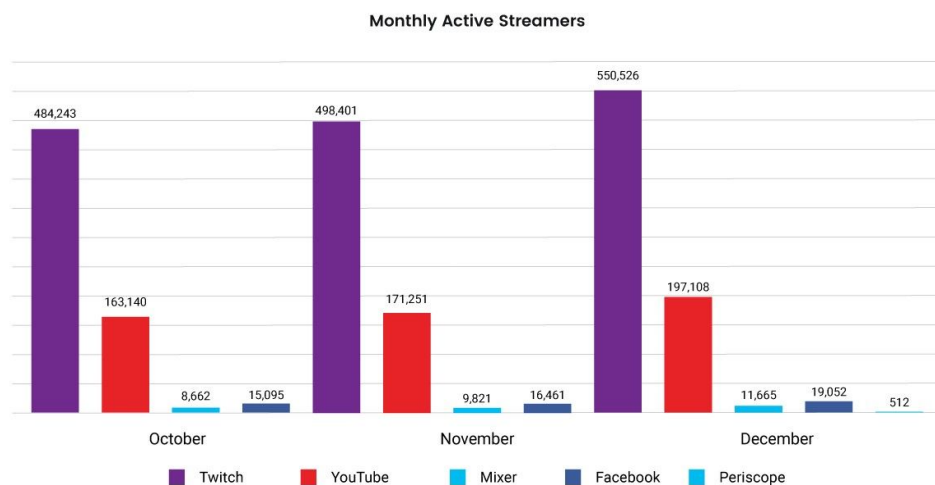


Imagem I

Fonte:

HICKS, Antonio. Streamlabs Livestreaming Q4 Report: Tipping reaches \$100M for the year; YouTube Dominates in... Streamlabs Blog. Disponível em: <<https://blog.streamlabs.com/streamlabs-livestreaming-q4-report-tipping-reaches-100m-for-the-year-youtube-dominates-in-4bf450fae536>>. Acesso em: 16 Ago. 2018.

<sup>4</sup> Termo usado para falar sobre transmissão de conteúdo.

<sup>5</sup> Termo usado para definir quem transmite o conteúdo

As informações que o gráfico propõe ao público é a quantidade de streamers que estão ativos mensalmente, em Outubro, o *Twitch* possuía 484.243 mil enquanto o *Youtube* tinha 163.140 mil. Já em novembro é possível notar um crescimento nos dois programa, o *Twitch*, com uma faixa de 498.401 mil streamers, enquanto o *Youtube*, em uma média de 171.251 mil streamers, seguindo o mesmo raciocínio, em Dezembro é notório um grande crescimento nos dois sistemas passando a ser 550,526 e 197.108 mil streamers, respectivamente. Logo podemos chegar a conclusão de que o *Twitch*, não é a única empresa que usufrui o mercado de e-esporte, e em breve não terá o total monopólio do mercado.

## 2.2 Relação entre as empresas de transmissão e o esporte eletrônico.

O crescimento do e-esporte se deve ao sistema de transmissão ao vivo, pois facilitou o acesso rápido às competições internacionais e nacionais. Logo, com a criação do *Twitch* e o *Youtube Gaming*, o crescimento exponencial do e-esporte foi possível mais rapidamente.

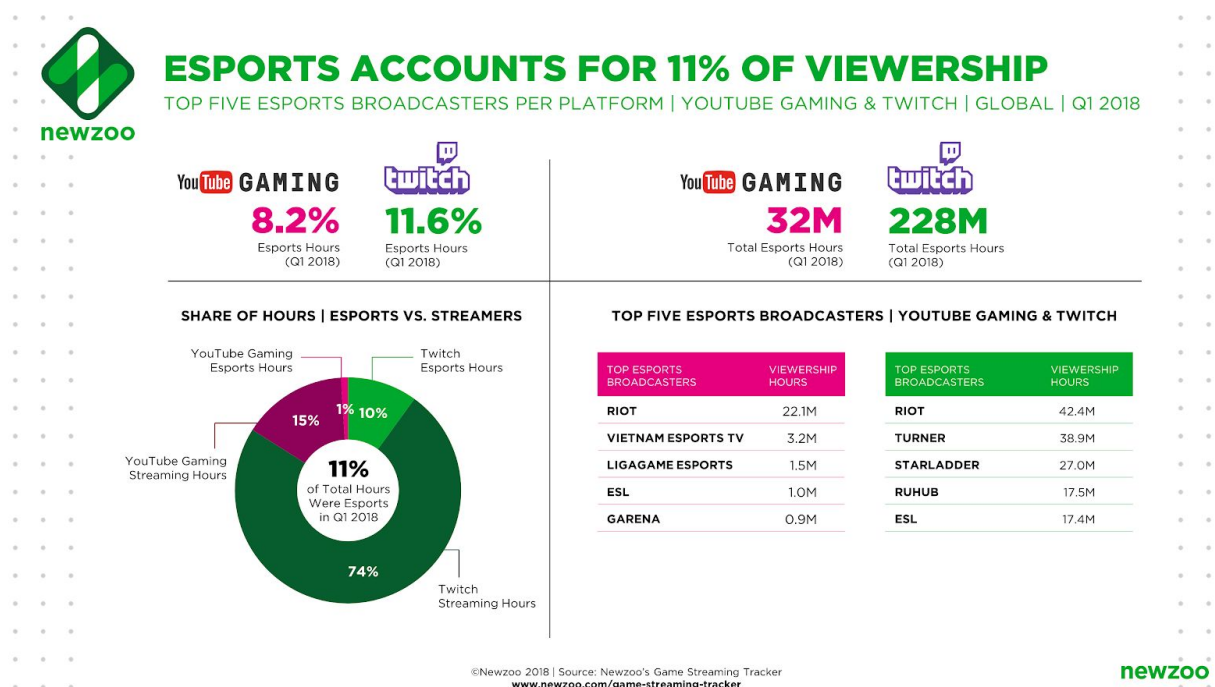


Imagem II:

Fonte: JURRE PANNEKEET. Five Key Insights into Twitch and YouTube Gaming.

Newzoo.

Disponível

em:

<<https://newzoo.com/insights/articles/five-key-insights-into-twitch-and-youtube-gaming/>>.

Acesso em: 20 Ago. 2018.

O *Twitch* em três meses gera 2 bilhões de horas assistidas e *Youtube Gaming* 400 milhões. Logo neste gráfico, podemos analisar que grande parte do público dos esportes eletrônicos, estão assistindo por meio de streams, pois em um período de três meses, 11,6% de todas as horas acumuladas são direcionadas para os campeonatos competitivos de e-esporte, que dariam em média de 228 milhões de horas. Já no *Youtube Gaming*, são apenas 8,2% que são especialmente direcionadas para o e-esporte, que daria em média 32 milhões de horas.

Assim podemos concluir que para o crescimento dos esportes eletrônico é essencial as plataformas de transmissão ao vivo.

### **2.3. Empresas relacionadas ao e-esporte.**

Além das empresas de streaming ser bem sucedidas no mercado de esporte eletrônico, existem outras empresas que também ajudam. Iremos falar sobre três grandes companhias que estão muito ligado ao e-esporte: *Riot Games*, *Valve* e *Epic Games*.

#### **2.3.1. Riot Games**

A *Riot Games*, é a empresa que tem total controle do maior jogo do mundo, o *League Of Legends* (LOL). A empresa foi fundada em 31 de Agosto de 2006, na Califórnia, por Brandon Beck e Marc Merrill.

Para começar com a empresa, *Riot Games* obteve um financiamento de 7 milhões de dólares das empresas de capitais de risco *Benchmark Capital* e *Firstmark Capital*. Além de receber ajuda financeira dessas empresas, uma companhia chinesa *Tencent*, financiou-lhes com tecnologia de ponta.

Em 2008, a empresa anunciou seu primeiro jogo *League Of Legends: Clash of Fates*, porém o jogo só foi lançado de fato em 2009, sendo chamado apenas de *League Of Legends*.

A *Riot Games* foi essencial para o crescimento do e-esporte no mundo inteiro. Em Junho de 2014, Alessandro Di Fiore, fundador e *CEO* do Centro Europeu de Inovação Estratégica, escreveu na *Harvard Business Review* que *League of Legends* era o jogo que

sintetizava o crescimento da indústria de e-esporte. Isso ocorre, pois a própria empresa promove campeonatos internacionais e nacionais de LoL, como *League of Legends World Championship*, *League of Legends Championship Series (LCS)* e *Mid-Season Invitational (MSI)*, esses são os mais conhecidos internacionalmente. Já no Brasil temos o Campeonato Brasileiro de *League Of Legends (CBLOL)*

### **2.3.2. Valve**

A *Valve*, foi fundada em 1996, por Gabe Newell e Mark Harrington, seu primeiro jogo foi lançado em 1998, chamado *Half-Life*. Era um jogo de FPS (*First Person Shoot*), foi um jogo muito aclamado pela crítica, então eles lançaram modificações para o jogo e uma dessas modificações foi o *Counter Strike (Cs)*.

Diferentemente da *Riot Games*, a *Valve* não promoveu esforços para criar campeonatos, porém o jogo *Counter Strike* foi muito bem visto e é um dos melhores FPS já criado. Com isso, as competições desta modalidade se tornaram famosas e hoje compõe a liga da ESL (*Electronic Sports League*).

A ESL, é uma empresa muito importante para a história dos e-esportes, pois ela é a maior e mais antiga empresa neste ramo que está ainda em operação. Com ela foi possível englobar grandes jogos no cenário competitivo, como o *Counter Strike: Global Offensive* e o *DotA 2*.

Outro jogo importantíssimo, para o cenário de games é o *DotA 2 (Defense of the ancients 2)*, ele também foi desenvolvido pela *Valve*. É um jogo Moba (*Multiplayer Online Battle Arena*) que nem o *League Of Legends*. O *DotA 2*, promove um dos maiores campeonatos mundiais, com maior premiação em torno de 23 milhões de dólares em prêmios.

### **2.3.3. Epic Games**

A *Epic Games* é uma empresa de longa data, porém nunca participou do cenário de e-esporte como está participando agora. Ela foi criada em 1991, por Tim Sweeney, desde então a empresa vem produzindo jogos que não eram bem visto.

Até que em 2017, lançou o quinto maior jogo gratuito, o *Fortnite*. O modo de jogo do *Fortnite* é *battle royale*, este modo de jogo foi criado recentemente, em que 100 jogadores caem em uma ilha e só um pode sair vivo.

O jogo em pouco tempo ficou muito conhecido e se tornou um dos mais assistidos em competições online e em *live streams*<sup>6</sup>. Em março, o jogo foi o mais lucrativo nos consoles, e o quinto de maior renda no PC. Durante o mês, *Fortnite* também teve US\$223 milhões de lucro em todas as plataformas, significando um aumento de 73% quando comparado a fevereiro.

### Capítulo 3

#### 3.1 Jogos e campeonatos mais famosos do cenário de e-esporte.

O grande crescimento do cenário de e-esporte fez com que grandes empresas de jogos passassem a crescer também. Os jogos mais famosos no cenário são: *League Of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Overwatch*, *Clash Royale*, *Fifa 18*, *DotA 2* e *Fortnite*, dentre esses jogos será explicitado apenas três, *League Of Legends* e *Counter Strike: Global Offensive* e *Fortnite*, pois são os maiores do quadro competitivo. A seguir apresenta detalhadamente a dinâmica de cada jogo, depois de certa pesquisa se notou que não há uma referência ou fonte que explique ou que ensine esses jogos, por esse motivo não haverá citações para estes comandos.

##### 3.1.1 League Of Legends

Atualmente, *League of Legends* (LoL) é o maior jogo do mundo e o que mais influencia no cenário de e-esporte. LoL é um jogo gratuito, criado pela empresa *Riot Games*, que supera as faixas de 100 milhões de jogadores ativos mensalmente.

*League of Legends* é um *multiplayer online battle arena* (MOBA, 5 versus 5), que tem como objetivo a destruição da base inimiga. No começo, os jogadores escolhem um herói e o controlam ao decorrer do jogo, os mesmos escolhidos têm características e habilidades únicas. Após a seleção se inicia o jogo. Deste modo os jogadores escolhem entre quatro rotas: *Mid*, *Top*, *Bot* e *Jungle*, que definem sua posição no mapa. Ao decorrer do jogo, o jogador ganha experiência que assim irá subir o nível de seu herói, além de experiência o jogador ganha ouro que é a moeda do jogo, logo podendo comprar itens para melhorar seu campeão. Com o passar do tempo, o seu herói passa a ficar cada vez mais forte, assim sendo mais fácil a destruição de torres que protegem a base inimiga. Em cada rota existem 3 torres, que levam diretamente a base inimiga, porém a destruição das torres não é seu principal

---

<sup>6</sup> Transmissão ao vivo.

objetivo, o seu principal objetivo é a destruição do nexus - torre central que é o objetivo primário, sua destruição leva a vitória.

Existem vários campeonatos internacionais e nacionais relacionado ao jogo, dentre eles o mais famoso mundialmente é o campeonato mundial de *League of Legends*, já no Brasil o mais conhecido é o campeonato brasileiro de *League of Legends* (CBLOL). Os dois campeonatos citados, são promovidos com o apoio da própria empresa *Riot Games*.

O campeonato mundial de *League of Legends* ocorre todos os anos, uma vez por ano, tendo como prêmio uma taça e um milhão de dólares. No ano passado, o campeonato quebrou o recorde de visualização, na final entre *Samsung Galaxy* e *Sk telecom*, tiveram 60 milhões de espectadores assistindo, o time vencedor foi a *Samsung Galaxy*.

O campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), é muito conhecido nacionalmente e muito aclamado pela crítica. As partidas são realizadas no estúdio da Riot games e são transmitidas por livestream e canais de televisão como *SporTV* e *ESPN*, com participação de narradores, comentaristas, analistas e apresentadores. A premiação para o ganhador do campeonato é de 70 mil reais e uma vaga no campeonato mundial de *League of Legends*.

### **3.1.2 Counter Strike: Global Offensive.**

Hoje em dia, *Counter Strike: Global Offensive* (CS GO) é o jogo mais jogado de *First-Person Shooting* (FPS). Este jogo é muito importante para o quadro competitivo de e-esporte, sendo o segundo mais assistido. CS GO, é um jogo pago - 25,00 R\$ -, desenvolvido pela empresa Valve, que tem 1 milhão de jogadores ativos mensalmente.

*Counter Strike: Global Offensive*, tem um sistema de divisão de time, entre Terroristas e Contra Terrorista, os dois são muito importantes para o funcionamento do jogo. O objetivo pode variar, dependendo de que time participará, se for Terrorista, seus objetivos para ganhar a rodada será: matar a inimiga inteira ou plantar a bomba e detonar. Enquanto os contra terroristas para ganhar a rodada tem o objetivo de: desarmar a bomba (caso ela seja plantada), matar a equipe inimiga inteira ou esperar o tempo da rodada inteira acabar.

O jogo usa uma contagem de melhor de 30 rodadas, ou seja, quem ganhar 16 rodadas primeiro, ganha a partida, existe a possibilidade de a partida empatar, que os dois times ganham 15 rodadas cada. As rodadas possuem em média 3 minutos.

Diferente da *Riot Games*, quem promove os campeonatos do jogo é a ESL (*Eletronic sport league*). A ESL, promove eventos em todos os lugares do mundo, em 2018 a



sede foi em Belo Horizonte, Brasil. O evento levou cerca de 34,5 mil pessoas ao Mineirinho. De acordo com a organização, foram 11,5 mil pessoas por dia, todos com ingressos esgotados. Na internet, a transmissão ao vivo do torneio teve mais de 43 milhões de sessões, com um pico de visualização de 583 mil.

### **3.1.3 Fortnite.**

Neste momento, *Fortnite* é um jogo gratuito desenvolvido pela *Epic Games*, que está sendo bem aclamado pela crítica, e em breve poderá ser o maior jogo do mundo. Como é um jogo que foi criado recente, seu cenário competitivo ainda não está bem desenvolvido, entretanto já existem grandes competições envolvendo o jogo. Dados mostram que há 40 milhões de jogadores ativos mensalmente.

*Fortnite* é um *Battle Royale*, em que clama pela sua sobrevivência. O jogo se inicia com 100 jogadores, em um mapa fechado. Após caírem no mapa, o jogador deve procurar por armas, materiais, armadura e escudo para conseguir se manter vivo. A cada 3 minutos que se passa, o jogo aponta ao lugar que o jogador deve ir, se o mesmo não chegar ao local desejado ele morrerá por uma tempestade. O objetivo do jogo é ser o último sobrevivente.

Como a empresa *Riot Games*, a empresa *Epic Games* promove e incentiva competições profissionais de *Fortnite*. Atualmente, a empresa está fazendo um campeonato chamado *Summer Skirmish* em Seattle, Washington. Quem ganhar o campeonato, receberá um prêmio de 8 milhões de dólares.

### 3.2 Eventos de e-esporte.

Mesmo o evento ser apreciado por transmissões ao vivo, existe a possibilidade de comparecer ao núcleo do evento. Nos dias de hoje, no Brasil existem diversos eventos de e-esporte, entretanto o mais importante é o CBLLoL. Em 8 de Agosto de 2015, teve um evento que marcou a história de e-esporte no Brasil, o evento foi a final do campeonato brasileiro de League of Legends entre INTZ e PaiN gaming, no estádio do Palmeiras, Allianz Parque. Este foi o primeiro evento de *League of Legends* no Brasil em larga escala, os ingressos foram esgotados em um dia e contou com 12 mil participantes fisicamente.



Imagem III.

Fonte: WIGAM AGÊNCIA DIGITAL. Final do CBLLoL vai ser transmitido em salas de cinemas no Brasil - Portal Rádio Ternura FM de Ibitinga. Portal Rádio Ternura FM de Ibitinga. Disponível em: <<http://arquivo.radioibitinga.com.br/noticias/112020/final-do-cblol-vai-ser-transmitido-em-salas-de-cinemas-no-brasil>>. Acesso em: 24 Set. 2018.

Com a lotação e a boa visualização do campeonato, nos anos anteriores até hoje existe o campeonato brasileiro de *League of Legends*, mas agora eles estão localizado no Parque Ibirapuera, São Paulo. A localização foi mudada em 2016 e até 2018 todas as edições tiveram seus ingressos esgotados!

Mesmo o LoL tendo a quase manipulação total do mercado de e-esporte, existem outros jogos que fazem parte deste quadro e são muito bem visto. Entre eles está o Fortnite, que neste ano de 2018, lançou o primeiro campeonato profissional nos Estados Unidos. Esse campeonato é o *Summer Skirmish*.

Segundo a fonte *ESports Charts*, este campeonato teve por semana entre 3 a 4 milhões de espectadores online. O torneio foi apenas transmitido ao vivo, não teve nenhum evento presencial, como o CBLOL.

Logo, podemos concluir que em um breve período de tempo, o jogo League of Legends não terá o completo monopólio do mercado, pois esses novos jogos estão em uma crescente de público, o que poderá render um novo público para o cenário mundial de e-esporte.

## **Conclusão**

O objetivo do meu trabalho de conclusão de curso foi mostrar e explicar o grande crescimento de esporte eletrônico no mundo. Com as informações pesquisadas, pude concluir que, o e-esporte está em uma grande crescente de espectadores. Isso ocorre devido ao fácil acesso a esses campeonatos, esse fácil acesso vem devido aos programas facilitadores de transmissão de vídeo ao vivo, como Twitch e Youtube Gaming. Estima-se que 70% do público que assiste a esses campeonatos, são espectadores desses programas de transmissão ao vivo. Hoje parte da nossa população possui acesso a internet e a um computador ou celular, o que tende a facilitar mais ainda o acesso aos campeonatos online.

Um fato muito interessante que pode ser concluído, é que as empresas que transmitem o e-esporte, passaram a crescer junto com o mesmo, pois segundo ao gráfico da Newzoo, 11% das horas assistidas, são direcionadas ao ramo do e-esporte, e isso tende a crescer cada vez mais.

Outro ponto que pude concluir com a pesquisa feita, é que o e-esporte tende a crescer cada vez mais, devido a sua boa visualização no mercado. Com seu crescimento em massa, grandes empresas passaram a ver o e-esporte como um meio lucrativo, passando a investir no jogo e no campeonato. Um exemplo de uma grande empresa que hoje investe nesse ramo é o Itaú.

Com um viés lucrativo, muitas das empresas que investem nesse ramo, passaram a fazer propagandas e criar um marketing sobre o e-esporte, o que deu mais visualizações aos campeonatos profissionais, assim ajudando a crescer.

Tendo em vista isso, em breve o e-esporte pode ser comparado com o esporte tradicional, quebrando grandes tabus e preconceitos sob o mundo gamer.

## Referências Bibliográficas

What are esports? | A beginner's guide. The Telegraph. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/gaming/guides/esports-beginners-guide/>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

DUNN, Jeff. Competitive video gaming will be a \$1.5 billion industry by 2020, researchers say. Business Insider. Disponível em: <<http://uk.businessinsider.com/esports-popularity-revenue-forecast-chart-2017-3>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

ARMSTRONG, Martin. Infographic: eSports Is Ready to Explode. Statista Infographics. Disponível em: <<https://www.statista.com/chart/8640/esports-is-ready-to-explode/>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

BUSINESS INSIDER INTELLIGENCE. The eSports competitive video gaming market continues to grow revenues & attract investors. Business Insider. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/esports-market-growth-ready-for-mainstream-2017-3>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

GILBERT, Ben. ESPN is taking a major step back from its eSports push. Business Insider. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/heroes-of-the-dorm-cancelled-on-espn-2017-1>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

REGA, Sam. New documentary takes you inside the cutthroat world of “League of Legends” – the most popular video game in the world. Business Insider. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/inside-cutthroat-world-league-of-legends-2016-3>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

FELIPE, Carlos. Indústria dos games vai movimentar R\$ 550 bilhões em 2018, prevê firma especializada. Uol.com.br. Disponível em: <<https://adrenaline.uol.com.br/2018/01/22/53984/industria-dos-games-vai-movimentar-r-550-bilhoes-em-2018-preve-firma-especializada/>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

E-Sports nas Olimpíadas? O debate sobre o que é esporte. Nexo Jornal. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/08/17/E-Sports-nas-Olimp%C3%ADadas-O-debate-sobre-o-que-%C3%A9-esporte1>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

Emissoras brigam por direitos de transmissão de esportes eletrônicos. Folha de S.Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

WELLE, Deutsche. Science shows that eSports professionals are real athletes | DW | 12.03.2016. DW.COM. Disponível em: <<https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

CHMIELEWSKI, Dawn. Sorry, Twitch: ESPN's Skipper Says eSports "Not a Sport." Recode. Disponível em: <<https://www.recode.net/2014/9/4/11630572/sorry-twitch-espns-skipper-says-esports-not-a-sport>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

PAPINEAU, David. Chess is not a sport but a game. So what's the difference? Aeon. Disponível em: <<https://aeon.co/ideas/chess-and-bridge-are-games-that-don-t-belong-in-the-olympics>>. Acesso em: 25 Abr. 2018.

Jogos eletrônicos são esportes? - ProXXIma. Proxima.com.br. Disponível em: <<http://www.proxima.com.br/home/proxima/how-to/2018/03/07/jogos-eletronicos-sao-esportes.html>>. Acesso em: 23 Mai. 2018.

ESPORTS. OPINIÃO: Os eSports são esportes mesmo? esporteinterativo.com.br. Disponível em: <<https://www.esporteinterativo.com.br/posts/1961-opiniao-os-esports-sao-esportes-mesmo>>. Acesso em: 23 Mai. 2018.

POPPER, Ben. Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport. The Verge. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>>. Acesso em: 23 Mai. 2018.

Most Watched Games on Twitch | Esports Content and Total. Newzoo. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>>. Acesso em: 23 Mai. 2018.

Video Games, Esports & Mobile Intelligence | Insights and Articles. Newzoo. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/>>. Acesso em: 23 Mai. 2018.

JURRE PANNEKEET. Five Key Insights into Twitch and YouTube Gaming. Newzoo. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/five-key-insights-into-twitch-and-youtube-gaming/>>. Acesso em: 23 Mai. 2018.

VENTURA, Felipe. YouTube Gaming cresce 343%, mas Twitch ainda domina streaming de jogos. Tecnoblog. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/233144/youtube-gaming-twitch-streaming-2017/>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

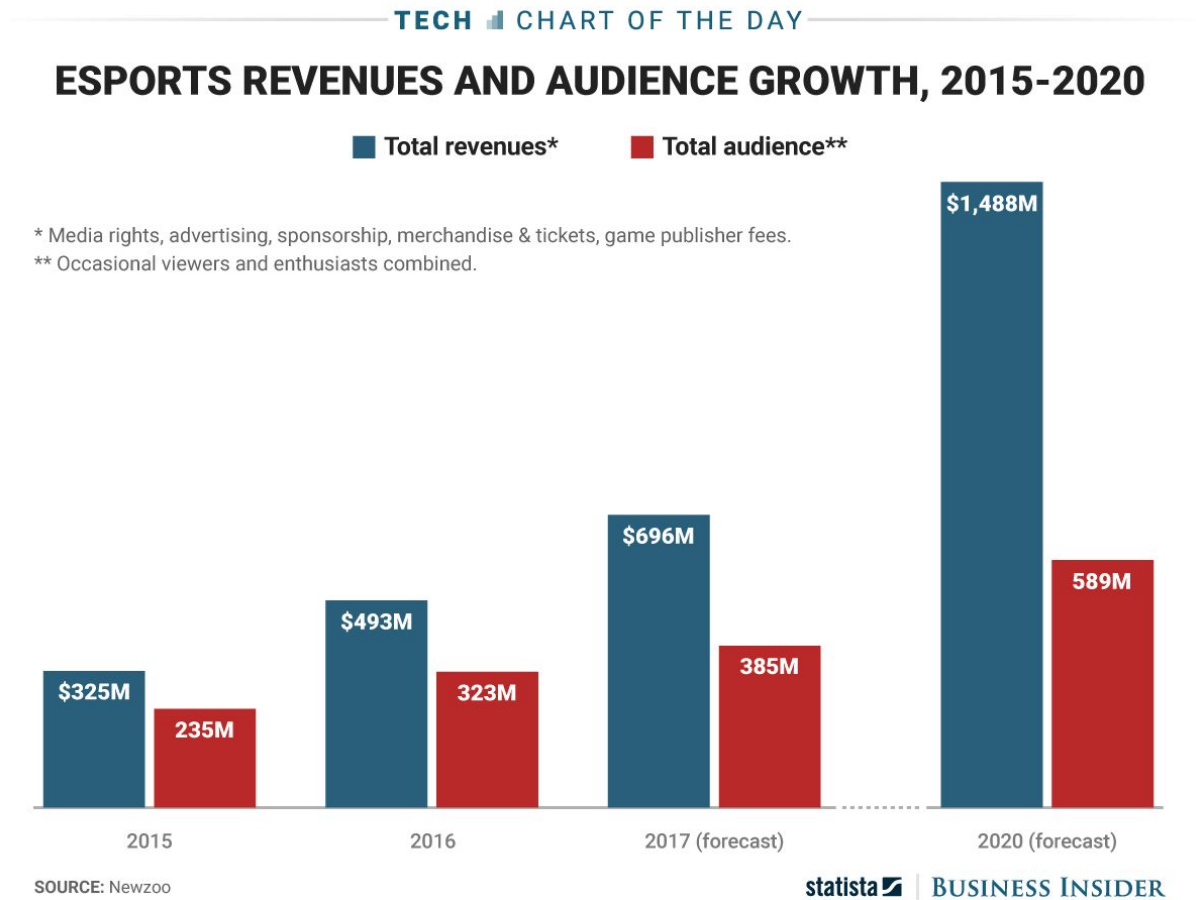
Disrupting the Gaming Industry with the Same Old Playbook. Harvard Business Review. Disponível em: <<https://hbr.org/2014/06/disrupting-the-gaming-industry-with-the-same-old-playbook>>. Acesso em: 24 Set. 2018.

WIGAM AGÊNCIA DIGITAL. Final do CBLol vai ser transmitido em salas de cinemas no Brasil - Portal Rádio Ternura FM de Ibitinga. Portal Rádio Ternura FM de Ibitinga. Disponível em: <<http://arquivo.radioibitinga.com.br/noticias/112020/final-do-cblol-vai-ser-transmitido-em-salas-de-cinemas-no-brasil>>. Acesso em: 24 Set. 2018.

Bohm, Gabriel. Lendário: os bastidores e a rotina de um jogador profissional de games/ Gabriel “Kami” Bohm. -1ª ed.- Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2017.

**Anexo.**

1-



DUNN, Jeff. Competitive video gaming will be a \$1.5 billion industry by 2020, researchers say. Business Insider. Disponível em: <<http://uk.businessinsider.com/esports-popularity-revenue-forecast-chart-2017-3>>. Acesso em: 9 Nov. 2018.

2- "One more example of how video games have become a platform for entertainment and creativity that extends WAY beyond the original intent of the game creator. By merging a video game, live video and a participatory experience, the broadcaster has created an entertainment hybrid custom made for the Twitch community. This is a wonderful proof of concept that we hope to see more of in the future." Vice-presidente de Marketing Matthew DiPietro.



