

OutroOlhar

“Uma nova ótica para a informação”

Jornal-laboratório do Curso de Jornalismo da
Universidade Federal de Viçosa – UFV - 2018

Edição nº: 01	Redator: Bárbara Santos Pinheiro	
Data de entrega da matéria: 08/11/2018	Revisor:	Lauda n 01

Título da Matéria:

Retranca:

Economia e eSports

Editoria:

Esportes

1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180

1 Não é novidade para ninguém que os famosos eSports estão ganhando cada vez mais espaço
2 e movimentando uma gama de dinheiro. Isso se dá devido a sua popularidade que explodiu com o
3 começo das transmissões de jogos por vários tipos de mídia, atraindo investimento para o cenário e
4 o deixando como é hoje, assim pensa Caio Víctor “Mikka”, 24, jogador de League of Legends
5 (LoL) desde 2009, e que já participou e participa de campeonatos, inclusive ganhando dinheiro com
6 eles.

7 Este fenômeno econômico é possível de ser analisado a partir de campeonatos, no *site*
8 “e-Sports Earnings” há rankings das premiações com os maiores valores que os brasileiros já
9 receberam em relação aos esportes eletrônicos, com números variando de 858 mil à 15 mil dólares.
10 Para Matheus Aguiar, integrante do projeto de extensão New Game, que cobriu a BGS (Brasil
11 Game Show) – maior feira de jogos eletrônicos da América Latina, em que o objetivo real é a
12 negociação entre corporações, empresas de eletrônicos, Publisher e estúdios de jogos – por dois
13 anos consecutivos, “o esporte eletrônico, assim como qualquer produto que se configura enquanto
14 objeto de mercado, já caiu no domínio das potências mundiais”.

15 Além disso, adiciona uma análise sobre como em 2012, o primeiro campeonato de LoL do
16 Brasil, os jogadores, em sua maioria, não possuíam contrato, a maior parte das organizações eram
17 independentes e o patrocínio era minúsculo. Em contraponto, neste ano temos times e
18 patrocinadores de futebol envolvidos, os jogadores já são reconhecidos pela CLT (Consolidação das
19 Leis do Trabalho), os contratos são extremamente formais, a publicidade está gigante, e para ele, “a
20 receita só não vai ultrapassar a do futebol no Brasil nos próximos anos”.

21 Para Caio Drummond “V\$HER”, 22, jogador de CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) e
22 FIFA - que também já recebeu dinheiro em premiações de campeonatos - o eSports é uma indústria
23 com potencial gigante, porque consegue movimentar milhões de pessoas no mundo inteiro, além de
24 envolver paixão, visto que se torce para times de eSports, quase como se torce para um time de

25	futebol. Essa vontade do público de consumir conteúdo relacionado impulsiona e fortalece esse mercado.
----	--