

FOR DENTRO DAS CENÁRIOS E CENÁRIOS DO E-SPORTS

A profissionalização dos jogos eletrônicos possibilita que jogadores tenham a oportunidade de viver dos games

NATÁLIA ETCHECOIN E THIAGO ALEXANDRE

Os e-sports, como são chamados os esportes eletrônicos, são hoje uma mania em todo o mundo. Segundo o consultor de e-sports Guilherme da Silva, o “Necro”, a publicidade ajudou a popularizar a modalidade, mas existem outros tipos de incentivos. Um exemplo é a Robert Morris University, localizada em Chicago, nos Estados Unidos. Ela é a primeira no mundo a oferecer bolsas de estudos para jogadores. A medida só se aplica aos praticantes que residam no país com o objetivo de montar uma equipe. O benefício oferecido é um desconto de 50% no valor da mensalidade. A ideia surgiu quando o responsável pela área de esportes da universidade percebeu semelhanças entre o esporte eletrônico e o tradicional e decidiu trazer o e-sport para a escola. Nos Estados Unidos, os jogadores profissionais são considerados atletas pelo governo e recebem passaportes e vistos nessa categoria.

E o público já foi conquistado

Nos e-sports, os índices de audiência são grandes a ponto de a ESPN, canal esportivo norte-americano, transmitir a final de DotA 2 de 2014, que teve premiação de US\$ 5 milhões. No Oriente, a percepção dos jogos eletrônicos como esporte também é amplamente difundida. A Universidade Songjiang, em Xangai, na China, abriu o primeiro curso para a formação de profissionais de League of Legends. A esses a Songjiang fornecerá tudo o que se espera de um campus universitário típico. De acordo com o site chinês Sohu, responsável pela divulgação do curso, a escola contratou até um nutricionista com qualificações internacionais para administrar o refeitório. A universidade também terá dormitórios para os alunos que desejarem viver no campus.

O Brasil dá seus primeiros passos nos e-sports

Em comparação com o cenário mundial, o nosso país ainda engatinha quando o assunto são os e-sports. A grande diferença entre o mercado nacional e internacional é que lá as empresas apoiam os jogadores. Na Coreia do Sul, as empresas de telecomunicações são donas dos times, o que impulsiona os investimentos. A maioria dos profissionais consegue se manter e viver bem com os patrocínios e salários.

De acordo com Necro, o cenário competitivo brasileiro é separado em duas eras. A primeira foi com o jogo Counter-Strike 1.6, sucesso hegemônico na primeira metade dos anos 2000. Esse quadro mudou a partir de 2012, com jogos como League of Legends e DotA.

A final do League of Legends de 2014 foi realizada no Maracanãzinho, no Rio de Janeiro, para um público de mais de seis mil pessoas. Além disso, o título rendeu à Kabum E-Sports, a equipe vencedora, um prêmio de cerca de R\$ 55 mil. Necro avalia que este cenário tende a crescer muito mais no nosso país.

– Brasileiros são altamente apaixonados por torcer. Cada vez mais o e-sport tem espaço e não para de crescer – é só ver que nosso último grande torneio foi no Maracanãzinho e lotou a casa. A administração do consórcio Maracanã quer fazer a próxima edição no estádio.

Com o crescimento, o consultor ainda acredita que as audiências dos e-sports estão subindo a níveis de televisão em horários de pico e não acha impossível que mais empresas de telecomunicações se interessem pela área, principalmente para se comunicar com o público mais jovem.

Um bate-papo com um profissional

Brtt - LOL

Felipe Gonçalves, o "Brtt", tem 24 anos e já foi semiprofissional de CS e DotA, mas há três anos pratica LoL profissionalmente e também fez curso de programador, na Seven Games. Além dos games, ele também se dedicava à faculdade de biologia, mas trancou o curso



Eclética: Como você conheceu o LoL? Ter jogado outro game desse tipo facilitou a migração e desenvolvimento das habilidades no LoL?

Brtt: Conheci o LoL em uma lan house enquanto jogava com amigos. No começo achei o jogo meio ridículo pelos desenhos, isso ainda em 2011, até brinquei que era um jogo da Disney. Jogava DotA e acho que isso ajudou na transição para o LoL, mas não foi essencial. Quando aprendo a jogar, não é tão fácil me vencer.

E: Quando e como você decidiu se tornar um profissional? Há quanto tempo?

B: De LoL, há três anos, porque vi que as premiações eram boas e que havia campeonatos todo fim de semana. Antes já jogava quase profissionalmente, disputava campeonatos e não conseguia me manter só com eles.

E: Você recebeu apoio dos seus pais?

B: Ninguém sabe que dá para viver disso. Pessoas de mais idade, como a minha mãe, não sabem. No começo era complicado explicar como era, mas hoje em dia ela me apoia.

E: Como é a rotina do profissional de games? Como conciliar os treinamentos e a vida pessoal?

B: O horário máximo para levantar é por volta das 11 horas e a ida para a cama é sempre depois da meia-noite. O dia começa depois da primei-

ra refeição, e o expediente é de até 14 horas na frente do PC assistindo a partidas, estudando adversários e treinando. Hoje em dia, minha namorada mora junto com a equipe, pois ela faz a parte do marketing. Namoramos há um ano e ela sempre me acompanha.

E: Como é a experiência de morar em casa voltada apenas para games? Isso faz diferença no desempenho dentro do jogo?

B: Morar em uma gaming house é muito bom, pois vivemos o jogo 24 horas. O treino presencial faz diferença na hora de corrigir os erros do time porque nos replays identificamos os erros e acertos dos outros. Isso é mais difícil quando não se está em conjunto porque não estamos ali conversando e vendo a mesma coisa ao mesmo tempo. Tem que ter a convivência necessária para formar uma equipe vencedora, mesmo com o talento.

E: Como lidar com a ansiedade dos campeonatos presenciais? Há algum "ritual" de concentração?

B: É muito difícil alguém me ver nervoso em campeonato. Até pela minha experiência com outros jogos, eu me mantenho muito tranquilo nos campeonatos e tento passar isso sempre para o meu time.

E: De onde vem a renda do jogo? Há salários ou são só as premiações dos campeonatos?

B: Nós, atletas, ganhamos salários

das empresas, mas o valor dele varia, e as premiações, que estão em valores muito bons (entre R\$ 80 mil para um campeonato grande presencial), são divididas entre os jogadores.

E: As exibições ao vivo também fazem parte da receita?

B: As streams são parte importante da renda e são unicamente do jogador, muitas vezes superam o próprio salário. Elas podem dar de mil a mais de R\$ 10 mil, dependendo da quantidade de publicidade exibida e da base de espectadores dos canais.

E: Qual a relação com os fãs e com a fama? Como você analisa o papel deles para o seu rendimento?

B: A gente já está acostumado com o carinho do público. É muito bom ver o trabalho reconhecido, mas isso gera uma pressão extra. Com a fama, além dos fãs, você ganha os haters, é o ônus. Aqui no Brasil, o público ainda é bem tóxico, falam muito mais dos seus erros do que dos seus acertos. Se você ouvir muito eles, acabam te jogando para baixo, mas sempre vai existir gente pra criticar, é questão de relevar o que eles falam.

E: Você pode dizer que vive do LoL?

B: Sim, hoje em dia vivo do jogo. Mas também tenho minha empresa de acessórios e vestuário, a Rexpetta.

GAME OVER

Os jogadores mais bem pagos dos e-sport

10. Jonathan "Loda" Berg – DotA 2

US\$ 355.514 em 47 torneios

Jonathan "Loda" Berg é sueco e já jogou em pelo menos 12 times diferentes. Ganhou reconhecimento quando entrou para a "Loda", a organização profissional de jogadores suecos. Loda já foi campeão em 23 torneios.

9. Jung "Mvp" Jong Hyun – franquias Starcraft

US\$ 393.116 em 50 torneios

O coreano Jung "Mvp" Jong Hyun. Seu maior prêmio até hoje foi US\$ 50 mil em um torneio em 2011.

8. Jang "Moon" Jae Ho

US\$ 439.677 em 81 torneios

Jang "Moon" Jae Ho é um dos jogadores que aparece no documentário Beyond the Game. Ele ganhou US\$ 12.799 em dois torneios antes de completar 18 anos.

7. Lee "Flash" Young Ho – franquias Starcraft

US\$ 447.016 em 47 torneios

Outro coreano, Lee "Flash" Young Ho é um jogador que ficou famoso ao conseguir juntar quase US\$ 300 mil em prêmios antes de completar seus 18 anos.

6. Clement "Puppey" Ivanov

Ivanov

US\$ 450.480 em 39 torneios

Natural da Estônia, Clement "Puppey" Ivanov é um jogador assíduo de DotA 2.

5. Jang "MC" Min Chul

US\$ 452.926 em 78 torneios

O coreano Jang Min Chul conseguiu ganhar seus US\$ 452 mil em apenas quatro anos competindo.

4. Oleksandr "XBOCT" Dashkevych

US\$ 453.311 em 41 torneios

Oleksandr "XBOCT" Dashkevych é natural da Ucrânia e é um dos melhores jogadores do mundo de DotA 2. Começou a jogar profissionalmente em 2011 e já acumulou US\$ 450 mil.

3. Johnathan "Fatal1ty" Wendel

US\$ 454.919 em 36 torneios

O primeiro jogador profissional do Ocidente, Johnathan Wendel é um americano que, ao contrário dos demais representantes desta lista, ganha dinheiro com FPS (jogos de ação em primeira pessoa). Graças à quantidade massiva de propaganda que ele faz, é provável que ele seja o gamer mais rico dessa lista.

2. Danil "Dendi" Ishutin

US\$ 455.615 em 43 torneios

Outro ucraniano, Danil "Dendi" Ishutin conseguiu o recorde de ganhar US\$ 200 mil em apenas um torneio de DotA 2. Ele é o ocidental mais premiado do mundo dos e-sports.

1. LEE "JAEDONG" JAE DONG

US\$ 519.086 em 52 torneios.

O coreano Lee Jae Dong é considerado o maior atleta de e-sports do mundo.



Jogos e links

MOBA

- O **MOBA** é uma arena de batalhas on-line na qual um jogador controla um personagem. Dois times se enfrentam com o objetivo final de destruir a base do time inimigo. Cada personagem tem várias habilidades e consegue melhorá-las no decorrer do jogo para ajudar na estratégia da equipe para destruir a base adversária.

DOTA 2

Em 2013, foi lançada sua nova versão – DotA 2, um pouco diferente da original, mas igualmente popular. DotA surgiu através de um outro jogo e acabou maior e mais conhecido que ele. Ultrapassou a marca de 7,9 milhões de jogadores. O lucro do ano passado foi de US\$ 80 milhões. Conheça mais em:

<http://www.valvesoftware.com/games/dota2.html>

LEAGUE of LEGENDS

- O **League of Legends**, popularmente conhecido como **LoL**, é um MOBA produzido pela empresa Riot Games. São 120 personagens para o jogador escolher. Já foram registrados 7,5 milhões de usuários on-line ao mesmo tempo, com mais de 67 milhões de usuários cadastrados. Desses, 27 milhões jogam todos os dias. No total, são gastos mais de 1,5 bilhão de horas por mês em partidas on-line. O LoL

Maracanazinho. Campeonato de LoL disputado no ginásio contou com a presença de 6 mil pessoas



DIVULGAÇÃO

faturou US\$ 624 milhões no ano passado. Hoje em dia, a Riot é patrocinada pela Coca-Cola. Saiba mais: <http://br.leagueoflegends.com/pt/>

- **Counter-Strike**, ou CS, é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) jogado por duas equipes, contra-terroristas e terroristas, em um número definido de rodadas, até que uma ganhe. A partida pode ser disputada em diversos mapas. A desenvolvedora do jogo é a empresa Valve. A primeira versão que popularizou o jogo foi o CS 1.6. Hoje, a versão jogada é a CS: GO (Counter-Strike Global Offensive). Mais informações em:

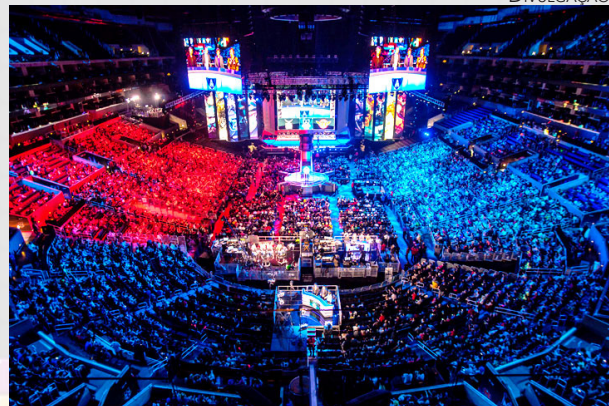
<http://www.valvesoftware.com/games/csgo.html>



- **Street Fighter** é uma série de jogos de luta. O jogador controla personagens de diferentes partes do mundo, cada qual com seus golpes especiais. A série é da empresa Capcom. O primeiro jogo foi lançado em agosto de 1987. O último título, Ultra Street Fighter IV, é de 2014 e está sendo jogado competitivamente. Para saber mais acesse: <http://www.streetfighter.com/us/usfiv>



DIVULGAÇÃO



Mundial de LoL disputado em Los Angeles, nos Estados Unidos