

***E-sports* e a Cobertura Midiática Brasileira do ELEAGUE Major: Boston 2018¹**

Ana Gabriela Marcolino NOARO²

Ronaldo Bispo dos SANTOS³

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

RESUMO

O presente artigo pretende fazer um levantamento da cobertura midiática brasileira do Major, torneio mais cobiçado pelos eventos de *e-sports* e *cyberatletas*, do jogo *Counter Strike: Global Offensive*. A edição escolhida foi a de 2018 que aconteceu em janeiro na cidade de Boston no evento ELEAGUE Major: Boston 2018. Foram selecionados dois portais de notícia do meio digital e foram feitas verificação quantitativa do conteúdo referente à competição, evidenciando princípios do *webjornalismo*. O trabalho perpassa também pela história dos esportes eletrônicos.

Palavras-chave: *E-sports*; Game; Mídia; *Webjornalismo*

INTRODUÇÃO

A origem dos *e-sports* se deu quando os videogames passaram a integrar-se num cenário competitivo e não mais de puro entretenimento. Eventos e campeonatos anteriores à chegada da internet aconteceram, mas os esportes eletrônicos se estabilizaram na sociedade moderna após a disseminação da rede. O sucesso dos jogos online atraiu mais jogadores que, conseqüentemente, se desafiavam e reinventavam suas táticas para ganhar. A partir deles, vários grupos se uniram para treinar juntos e construir suas próprias estratégias, vencer não era mais uma consequência do divertimento, mas sim, um objetivo sério que levaria grande esforço e dedicação. Com a demanda dos jogadores por competições formais, a frequência de torneios aumentou.

Grandes desenvolvedoras passaram a apoiar essas disputas e as premiações tornaram-se significativas, atraindo o público consumidor de games e jogadores que dedicavam suas vidas à prática dos *e-sports*. Os times passaram a ser patrocinados por empresas como: Netshoes, Submarino, etc, que alavancaram os *cyberatletas* e mostraram para a mídia que as competições

¹ Trabalho apresentado na IJ 05 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Jornalismo da Ufal, e-mail: anagabrielam.n@gmail.com;

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Ufal, e-mail: ronaldo.bispo@ichca.ufal.br;

eram promissoras. A cobertura midiática partia da própria organização dos eventos de *e-sports*, visando a melhor forma de passar conteúdo para o espectador. As plataformas de *live streaming* possibilitaram a transmissão ao vivo dos torneios, facilitando desta forma que mais pessoas pudessem acompanhar as disputas. Assim como a grande mídia retrata os resultados dos esportes tradicionais, as mídias digitais passaram a integrar em suas pautas notícias referentes a torneios e atletas dos esportes eletrônicos.

Um dos grandes impulsores das competições de *e-sports* foi o *Counter Strike*, um jogo *First Person Shooter (FPS)*⁴ e *multiplayer online*⁵ que divide os jogadores em 2 equipes rivais de 5 pessoas cada. Sua popularização chamou a atenção das desenvolvedoras que resolveram lançar o game com melhorias e novos mapas em agosto de 2012, o *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)*. Desde então os campeonatos de CS:GO têm adotado formatos mais profissionais. A Valve, desenvolvedora do game, tem apoiado as competições mais aptas dando-lhes o título de Major pelo evento. O título é muito cobiçado entre os times profissionais, teve sua primeira edição em 2013 e desde então a desenvolvedora não parou de patrocinar novos torneios.

O presente artigo pretende fazer um levantamento da cobertura midiática brasileira do campeonato de *Counter Strike* chamado “ELEAGUE Major: Boston 2018”, utilizando como referencial teórico os estudos sobre *e-sports* e webjornalismo, como metodologia verificação quantitativa das postagens e comentários, além da análise de conteúdo das matérias. Foram escolhidos 2 veículos: E-sportv e Draft 5, levando em consideração que um pertence à grande mídia e o outro à comunidade de CS.

E-SPORTS E A CHEGADA DA INTERNET

A partir dos anos 70 os jogos eletrônicos foram adquirindo novos recursos que possibilitaram a inserção de outro jogador na mesma vivência. O local onde as pessoas se juntavam para jogar eram as famosas locadoras frequentadas por jovens do mesmo bairro que debatiam sobre a estética e dificuldades dos games disponíveis. O prêmio pela desenvoltura do competidor era ter seu nome e pontuação na lista dos melhores jogadores, presente em cada suporte eletrônico.

⁴ Tiro em primeira pessoa, tradução livre do autor. Refere-se a um gênero de game em que o personagem controlado pelo jogador é em primeira pessoa, visualizando apenas braços e pernas do mesmo.

⁵ Jogo online que possui mais de um jogador, tradução livre do autor.

Aumentando o grau de interação e competitividade, os jogos multiplayer mudaram o foco dos fliperamas e consoles da época, pois a vitória almejada não era mais um lugar no *ranking*, mas sim contra o oponente. Isso estimulou competições amadoras ao redor do mundo, onde os prêmios, por mais simples que fossem, rendiam orgulho ao vencedor.

Podemos chamar de esporte eletrônico qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes. Nessa categoria se enquadram os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, entre outros. (CBEE, 2006, s/p).

A sede por novos desafios era tanta que os jogadores não se satisfaziam em apenas jogar contra a máquina ou vencer os adversários de bairro, sentiam a necessidade de tornar as competições mais dinâmicas, difíceis e amplas.

A chegada da internet banda larga foi um marco para a indústria de jogos e seus consumidores, o protagonismo dos consoles foi apagado pelo computador e sua possibilidade de navegar online. As locadoras perderam sua clientela, uma vez que os videogames se tornaram ultrapassados por não suprirem a necessidade do público que estava cansado do mesmo dinamismo.

A interação em rede descartava a exigência de ser apenas presencial, possibilitando a comunicação entre pessoas de diferentes estados e até de outros países.

Os primeiros jogos a fazerem uso das ferramentas oferecidas pela internet foram os de *First-Person Shooters* (FPS)², como *Doom* e *Quake*, tornando popular e nova a modalidade *multiplayer* online. O ato de jogar nunca mais foi o mesmo, pois não era mais necessário se deslocar de casa para enfrentar outros jogadores. Vários gêneros foram sendo lançados, como os *Role-Playing Games* (RPGs) que ascenderam durante os anos 90.

Os jogos online tomaram uma proporção exorbitante no ciberespaço e se tornaram recorrentes na rotina da sociedade moderna, integrando-se à cultura contemporânea. O avanço dos games sempre acompanha o tecnológico, não importa o suporte, pois há demanda de entretenimento em qualquer que seja a plataforma.

Os consoles foram se adaptando às exigências do público e as desenvolvedoras passaram a produzir jogos com ferramentas em rede. A competitividade dos jogadores só aumentou, os desafios e as estratégias mudaram com o dinamismo e a rapidez que só a internet era capaz de proporcionar. Os usuários ansiavam pelo título de vencedor, não apenas contra os

amigos, mas adversários que os fizessem evoluir gradativamente. Isso incentivou a criação de campeonatos e torneios tanto online quanto presenciais.

Foco, habilidades cognitivas e seriedade eram indispensáveis para garantir boa colocação nas competições, fazendo com que esses adventos fugissem da definição de mero entretenimento. A dedicação dos jogadores e a popularização dos torneios chamou a atenção de patrocinadores que têm investido cada vez mais verba na organização de campeonatos.

As premiações foram aumentando de acordo com a desenvoltura dos participantes e a popularidade dos jogos, enquanto a audiência também cresceu progressivamente. Algumas modalidades disputadas exigiam que times fossem criados, com isso, os jogadores se juntaram em equipes e foram treinando arduamente para conquistar boas colocações, com o retorno financeiro dos patrocinadores, a prática se profissionalizou cada vez mais.

Foi escolhido o *Counter Strike Global Offensive* (CS:GO) como objeto de análise e o respectivo campeonato mais cobiçados pelos jogadores profissionais, o Major. A edição selecionada foi a de Boston 2018. Com ambos definidos, foi feito um levantamento da cobertura midiática utilizando 2 veículos, que ao todo, somaram 55 matérias.

CS:GO E O MAJOR

Um dos grandes propulsores das competições de esportes eletrônicos foi o FPS *multiplayer online, Counter Strike*. O jogo tem uma dinâmica simples, são 2 times adversários com jogadores que se dividem em: *Terrorist* e *Counter-Terrorist*. No modo competitivo a quantidade se restringe a 5 pessoas em cada time, enquanto o normal fica a critério dos jogadores. O objetivo dos terroristas consiste em implantar uma bomba (C-4) num lugar pré-determinado pelo *game*, enquanto os contra-terroristas devem desarmá-la antes que a bomba exploda após ter sido implantada.

São 16 rodadas que se concluem quando os objetivos são finalizados ou com a eliminação do time oponente, se ambos não forem completados e o tempo acabar, os contra-terroristas vencem. As estratégias variam de acordo com o mapa escolhido e o entrosamento dos jogadores de cada time, assim como as armas e os demais equipamentos que são adquiridos pelos mesmos. Com o sucesso mundial de consumo, os jogos em rede se tornaram mais populares e os jogadores mais hábeis.

Em 2012 a produtora Valve anunciou o lançamento do *Counter Strike: Global Offensive* que seria uma nova versão do *Counter Strike*, mas com gráficos superiores, acréscimo de

mapas, novos soldados e outras melhorias. O *game* encontra-se disponível na plataforma Steam e continua sendo um sucesso mundial.

Com a profissionalização dos *e-sports*, não demorou muito tempo para que as competições fossem aperfeiçoadas e seus prêmios aumentassem significativamente. Os times crescem de acordo com suas posições em torneios pequenos, a depender do desempenho durante as rodadas eles poderão se classificar ou não para competições maiores. Acontecem vários torneios anualmente e a depender da eficiência da sua execução, da repercussão do público e do feedback dos participantes, eles poderão receber o apoio da Valve em sua próxima edição e ganhar o título de Major. É o campeonato de CS:GO mais cobiçado pelos jogadores e pelos eventos por conta do título que é de extrema relevância.

A primeira edição do Major realizou-se no ano de 2013 na Suécia, no DreamHack Winter que é referência mundial dos eventos de *e-sports*. Desde então aconteceram mais 11, resultando num total de 12 Majors. Está previsto mais um em setembro de 2018 em Londres e será a primeira vez que o FACEIT levará o título. As premiações iniciais eram de 250 mil dólares e hoje chegam a 1 milhão. Existem outros torneios que ultrapassam esses valores, como o WESG, que aconteceu em março deste ano, cujo prêmio foi de 1 milhão e 500 mil dólares, mas não foi Major. A importância do título é maior do que a remuneração final para os times, pois é patrocinado pela desenvolvedora do game, a Valve.

Não existe um padrão oficial, o formato quem decide é a organização do evento escolhido como Major, conseqüentemente, suas normas ficarão a critério da mesma.

WEB JORNALISMO

O dinamismo da rede trouxe mais propriedades ao fazer jornalístico, caracterizando o que conhecemos por webjornalismo. Originalmente se tratava apenas da transição do suporte, do impresso para as páginas web, hoje, incrementa vários outros elementos em sua produção que vão além do texto escrito. As pautas conseqüentemente se tornaram mais abrangentes, com um alcance maior e público de interesse diversificado. “Diante do contexto online, o Jornalismo procura alternativas para a conquista de novos públicos emergentes, que estão cada vez mais habituados com os ambientes digitais e exigem conteúdos dinâmicos e atualizados”. (OLIVEIRA e ACADROLI, 2016).

A comunidade *gamer* foi beneficiada por essa produção que tem como suporte a internet, uma vez que os meios de comunicação tradicionais raramente trazem notícias sobre o mundo dos esportes eletrônicos. No Brasil era ainda mais difícil ter acesso aos resultados dos grandes torneios de *e-sports*, muitos deles acontecem fora do país e a cobertura midiática é feita em inglês.

As principais características do webjornalismo apontadas por Bardoel e Deuze (2000) são: interatividade, personalização de conteúdo, hipertextualidade e multimídia. Duas delas serão evidenciadas durante a análise dos portais de notícia: a interatividade e a multimídia.

Para melhor identificar o termo, foi utilizado o conceito usado por Ataíde (2010) acerca da definição de multimídia dada por Gosciola (2003).

A internet traz ao webjornalismo a capacidade de concentrar em um mesmo ambiente diversos formatos de apresentação de informações: texto, áudio, vídeo, fotografias, animações e simulações podem fazer parte da narrativa webjornalística de maneira complementar, constituindo uma estrutura plural que explora os diferentes sentidos da percepção humana. Essa reunião de diversos formatos no meio web, organizados em blocos interconectados, é a multimídia. (GOSCIOLA apud ATAÍDE, 2010).

A interatividade no campo comunicacional regido pela internet também possui várias ferramentas que podem ser exploradas pelos usuários como aponta Ataíde (2010):

Muitos portais de comunicação facilitam o processo comunicativo através de diversas ferramentas que estimulam a interatividade entre os leitores e os jornalistas e mesmo entre diferentes leitores. É o caso dos fóruns, enquetes e dos chats onde se pretende que os utilizadores divulguem a opinião que tem sobre diferentes assuntos. (ATAÍDE, 2010).

METODOLOGIA

Foram escolhidos 2 veículos dentro do webjornalismo para o recorte da cobertura midiática brasileira, o E-sportv, pertencente à grande mídia, e o Draft 5, criado pela comunidade de jogadores. O primeiro é um portal de notícias que traz novidades sobre o mundo dos *e-sports*, enquanto o segundo, retrata os principais campeonatos de CS:GO de forma completa.

Foi feita uma verificação quantitativa de matérias que tratavam do ELEAGUE Major: Boston 2018 e de conteúdo de ambos os veículos. O E-sportv, apesar de fazer parte da grande mídia, falou sobre o torneio em apenas 7 postagens. Com a derrota do time brasileiro, o

campeonato saiu de pauta para o portal. A cobertura do Draft 5 surpreendeu por sua produção durante as competições, chegando a 47 matérias.

O meio digital permite alterações no texto mesmo que a matéria já tenha sido publicada e visualizada pelos leitores e ambos os veículos fizeram uso deste recurso para corrigir e acrescentar informações. A hipertextualidade também está presente nos dois portais, reafirmando o modelo webjornalista de produção com hiperlinks disponíveis para acessar outras notícias.

E-sportv

A E-sportv é uma categoria dentro do portal de notícias da renomada Sportv, cujo intuito é trazer os principais acontecimentos dos *e-sports*. Foi escolhido por ser popular no nicho dos esportes e estar inserido na grande mídia.

A primeira vez que o campeonato foi citado numa matéria do veículo foi em dezembro de 2017 quando o time brasileiro venceu o torneio da ESL pro LEAGUE de CS:GO. O tipo de linguagem utilizada é técnico subentendendo-se que os leitores sejam conhecedores das expressões do jogo.

De acordo com a multimídia proposta por Gosciola (2003) e retomada por Ataíde (2010), além das fotos presentes em todas as matérias, são utilizados também *printscreens* das redes sociais da SK Gaming para complementar 4 delas. A interatividade característica do webjornalismo também está presente no site, o portal permite que os usuários cadastrados interajam com o redator e os demais leitores por comentários, além da ferramenta de compartilhamento da notícia pelo Facebook ou Twitter.

A tabela a seguir traz a classificação dos comentários feitos pelos usuários em relação ao veículo e ao torneio, podendo ser positivos, se fizerem menções positivas ao portal e/ou ao campeonato, negativos, se corrigirem o texto e/ou falarem mal do Major e do e-sportv, e por último, neutros que não falem bem nem mal. Apenas comentários que fizessem referência ao CS:GO foram registrados.

Tabela 1: Tipos de comentário do E-sportv

Positivos	0
Negativos	10
Neutros	25

Fonte: Elaborado pela autora.

Das 7 matérias analisadas, 6 tinham na manchete o nome do time brasileiro ou faziam referência a ele. A cobertura do campeonato foi superficial trazendo apenas informações rasas sobre a atuação do SK.

A frequência de postagem foi desregular noticiando poucos jogos do torneio:

Tabela 2: Frequência de produção do E-sportv

Data de publicação	Quantidade de matérias por dia
10/12/17	1
01/01/18	1
19/01/18	1
20/01/18	2
21/01/18	1
28/01/18	1

Fonte: Elaborado pela autora.

Da primeira matéria do veículo para a segunda, foram 22 dias de intervalo, compreensível por conta do conteúdo presente nelas que abordavam as competições de forma secundária, sem esquecer também, que o início do campeonato aconteceu somente no dia 11 de janeiro. Porém, entre a segunda e a terceira, a pausa foi de 18 dias. Mostrou desta forma, a superficialidade de sua cobertura, uma vez que somente 8 dias depois do início do Major foi publicado algum texto.

Notou-se que as matérias eram postadas de lugares diferentes e 2 delas foram escritas de Boston, capital que sediou o torneio. Subentende-se então, que seria possível obter uma abordagem do campeonato mais consistente.

Draft 5

O segundo veículo escolhido foi o Draft 5 por ser um site que tem produções recorrentes sobre os campeonatos de CS:GO. Os redatores além de escreverem para o portal, pertencem a outros segmentos, alguns são estudantes de medicina, psicologia, mas com textos coerentes que têm atraído cada vez mais leitores. Um deles, Cristino Melo, além de produzir para o Draft 5, redige para o Vavel que é um portal de notícias de esportes tradicionais.

Foram analisadas 47 matérias sobre o Major, todas lançadas no site ao mesmo tempo que a partida era finalizada, respeitando o tempo hábil de postagem e tornando a cobertura eficaz. O portal possui todas as informações sobre as fases qualificatórias para melhor compreensão do leitor, a linguagem técnica, própria de quem conhece o jogo, não impede o entendimento do texto. As jogadas mais relevantes citadas nas publicações são dispostas em formato de vídeo no decorrer da matéria, ressaltando a multimídia presente no site.

O espaço de interação é usado de forma dinâmica pelos leitores que fazem perguntas e discutem entre si, considerando que seja mais eficaz neste do que no primeiro veículo, pois não precisa de cadastro para fazer comentários, apenas possuir uma conta no Facebook e comentar livremente. Os comentários que sugerem correções no texto são atendidos e respondidos pelos redatores, aproximando a relação entre o produtor de conteúdo e leitor que já deixou de ser passivo.

Assim como a primeira tabela, a seguir serão apresentadas as categorias dos comentários feitos dentro do espaço de interação abaixo das matérias.

Tabela 3: Tipos de comentário do Draft 5

Positivos	50
Negativos	14
Neutros	108

Fonte: Elaborado pela autora.

Os comentários positivos se referiram principalmente à agilidade de postagem e qualidade do conteúdo. O número de comentários neutros nos reafirma a recorrência das interações entre os usuários. A cobertura do campeonato começou antes do time brasileiro jogar e continuou mesmo após sua derrota, mostrando a eficiência e compromisso do site com a comunidade *gamer*. A frequência de produção foi constante e intensa, publicando até 11 matérias num único dia. A seguir a próxima tabela com a frequência de produção do veículo:

Tabela 4: Frequência de produção do Draft 5

Data de publicação	Quantidade de matérias por dia
13/01/18	3
14/01/18	9
15/01/18	10
16/01/18	1
19/01/18	1
21/01/18	1
22/01/18	11
25/01/18	2
26/01/18	3
27/01/18	3
28/01/18	2
30/01/18	1

Fonte: Elaborado pela autora.

Todos os jogos do campeonato foram cobertos, inclusive os que aconteceram em horários não usuais durante a madrugada. A recorrência de postagens qualificadas caracterizou a eficiência da equipe de trabalho, composta por jovens da comunidade *gamer*. No Draft 5 as produções foram seguidas, como aponta a tabela, até 4 dias sem intervalo com mais de 20

publicações. O site disponibiliza um sistema de notificação pelo navegador que alerta quando são lançadas as matérias, deixando o leitor informado no momento do compartilhamento da notícia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O meio digital tem feito cada vez mais parte do cotidiano da sociedade. Novos suportes e maneiras de produzir conteúdo estão se reinventando em virtude da cultura contemporânea. O webjornalismo é fruto disso e dispõe de diferentes formatos de interação com o leitor, anulando a passividade proposta pelo impresso. As produções são de fácil acesso uma vez que se encontram disponíveis na rede, sem precisar consultar um acervo físico. A abrangência do público consumidor é maior por conta da internet, abrindo a possibilidade de abordar temáticas que sejam de interesse de determinadas comunidades virtuais, como é o caso dos jogos eletrônicos. A interatividade e multimídia foram as características da categoria que estiveram presentes nas análises.

Fora do país já existe cobertura midiática de torneios de *e-sports* por veículos especializados no tema e equipe de profissionais qualificada para tal.

A cobertura de *e-sports* no Brasil vem crescendo, mas ainda continua muito escassa. A grande mídia tem colocado em suas pautas temáticas que envolvam os esportes eletrônicos, como vimos o caso da E-sportv, por conta da popularidade da prática. Outros veículos também foram consultados como o Espn. Por falta de produção em português, a comunidade de CS do Brasil também tem se movimentado a ponto de criar conteúdo para os leitores assíduos. Analisando os veículos com suas matérias, percebeu-se que a produção amadora tem competido com a da grande massa, de forma que a qualidade de seu conteúdo e organização foram consideradas superiores.

O portal de notícia E-sportv só publicou matérias sobre a participação do time brasileiro no campeonato, os intervalos entre as postagens foram muito longos gerando dispersão por parte dos usuários. Desta forma, a cobertura foi classificada como insatisfatória. O espaço de interação em algumas matérias era inexistente e necessitava de um cadastro prévio no site para poder ser utilizado. As pessoas que faziam sugestões e perguntas sobre as informações do torneio não obtiveram respostas por parte da redação, ao contrário da equipe do Draft 5 que respondia em tempo hábil a todos os comentários dos usuários. O site traz as informações sobre a estruturação do campeonato, a relação dos times e os sorteios das disputas procedentes.

O Draft 5 cobriu todos os jogos do ELEAGUE Major: Boston 2018 com qualidade e rapidez elogiadas pelos próprios leitores, o que pode-se caracterizar como uma excelente cobertura. Apesar de amadora, notou-se que algumas matérias eram assinadas por Cristino que é redator do Vavel, o que reafirma a relevância do site uma vez que um membro da equipe também produz conteúdo para sites renomados. Assim como nos esportes tradicionais que os jogadores são chamados por apelidos, em ambos os veículos, os cyberatletas são citados com seus *nicknames* em evidência no lugar do nome.

Conclui-se que, as temáticas contemporâneas têm aberto espaço para produções amadoras se qualificarem dentro do cenário nacional, como o ocorrido com o veículo analisado. Por mais que a grande mídia tenha incluído em suas pautas os *e-sports*, a cobertura é muito rasa e por mais que sejam profissionais da comunicação a escrever, as informações presentes nos textos são por vezes equivocadas ou ultrapassadas, porém são susceptíveis a alterações graças ao meio digital e aos leitores interessados pelo tema. A multimídia concedida pela rede tem tornado os conteúdos mais atrativos e dinâmicos até para quem não domina a linguagem dos games. Sem contar com a interatividade que abrange qualquer tipo de leitor.

REFERÊNCIAS

ATAÍDE, Alidiane. **A linguagem do webjornalismo nos portais de comunicação da Paraíba**. Jornalismo do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. 2010.

BARDOEL, Jo; DEUZE, Mark. **Network Journalism: converging competences of old and new media professionals**. Disponível Em: <<https://scholarworks.iu.edu/dspace/bitstream/handle/2022/3201/BardoelDeuze+NetWorkJournalism+2001.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 20 de abril de 2018.

Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos. 2006. Disponível em: <<http://www.cbee.org.br/#servicos>>. Acesso em: 05 de maio de 2018.

Draft 5. **ELEAGUE Major Boston 2018: Challengers Stage**. 2018. Disponível em: <<https://draft5.gg/campeonato/158-eleague-major-boston-2018-challengers-stage>> Acesso em: 20 de abril de 2018

Draft 5. **ELEAGUE Major Boston 2018: Legends / Championship Stage**. 2018. Disponível em: <<https://draft5.gg/campeonato/159-eleague-major-boston-2018-legends-championship-stage>> Acesso em: 20 abril de 2018

E-sportv. **Brasileiros da SK Gaming conquistam título da ESL Pro League de CS:GO**. 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/brasileiros-da-sk-gaming-conquistam-titulo-da-esl-pro-league-de-csgo.ghtml>> Acesso em: 21 de abril de 2018

_____. **Calendário dos e-sports: confira as datas das principais competições de 2018**. 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/calendario-dos-e-sports-confira-as-datas-das-principais-competicoes-de-2018.ghtml>> Acesso em: 21 de abril de 2018

_____. **FaZe vira sobre SK e avança para os playoffs do Major de Boston de CS:GO.** 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/faze-supera-sk-gaming-e-avanca-para-os-playoffs-do-major-de-boston-de-csgo.ghtml>> Acesso em: 21 de abril de 2018

_____. **Major de Boston de CS:GO começa nesta sexta com brasileiros entre os favoritos 2018.** Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/major-de-boston-de-csgo-comeca-nesta-sexta-com-brasileiros-entre-os-favoritos.ghtml>> Acesso em: 21 de abril de 2018

_____. **SK estreia com pé direito no Major de Boston de CS:GO.** 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/sk-estreia-com-pe-direito-no-major-de-boston-de-csgo.ghtml>> Acesso em: 21 de abril 2018

_____. **SK Gaming chega às semifinais do Major de Boston, mas é eliminada pela Cloud9 2018.** Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/sk-gaming-chega-as-semifinais-do-major-de-boston-mas-e-eliminada-pela-cloud9.ghtml>> Acesso em: 21 de abril 2018

_____. **SK Gaming engata segunda vitória consecutiva no Major de Boston de CS:GO.** 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/sk-gaming-engata-segunda-vitoria-consecutiva-no-major-de-boston-de-csgo.ghtml>> Acesso em: 21 de abril 2018

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para Novas Mídias: do game à tv interativa.** São Paulo: Senac, 2003.

OLIVEIRA, Rodrigo. ACADROLLI, Aline. **Newsgames: um estudo na internet sobre notícias e jogos. Estudos em Jornalismo e Mídia** Vol. 13 Nº 1. 2016.