



A COBERTURA JORNALÍSTICA DOS CAMPEONATOS DE E-SPORTS NO BRASIL

Bianca Borges Lima¹
Marco Antônio da Silva Leite²

RESUMO

Este trabalho aborda a cobertura jornalística dos campeonatos de e-sports no Brasil. Tal abordagem se faz necessária por ser algo novo dentro do jornalismo esportivo e que ainda está no processo de desenraizar um conceito já estabelecido na mente das pessoas de que os jogos competitivos não são algo rentável e que podem ser considerados apenas como passatempo adolescente. O propósito deste estudo é entender como que uma modalidade esportiva tão populpar entre os jovens possui uma cobertura jornalística tão medíocre em sites de notícias esportivas em comparação aos esportes tradicionais. Este propósito será conseguido mediante da revisão bibliográfica, o tipo de pesquisa aplicada é a pesquisa explicativa. Este tipo de pesquisa é mais complexo, pois, além de registrar, analisar e interpretar os fenômenos estudados, procura identificar seus fatores determinantes, ou seja, suas causas (ANDRADE, 2017). O estudo esclareceu que a própria mídia com o passar dos anos foi reforçando os esteriótipos colocados dentro dos jogos como um todo, não abrindo espaço para uma cobertura jornalística como um esporte, sempre como algo voltado ao entretenimento ou como curiosidade e com isso, desmotivando os adolescentes a tentarem uma carreira esportiva pelo fato do próprio e-sports ainda estar no processo de esportivização e como já mencionado o esteriótipo construído e reforçado ao longo dos anos faz com que essa modalidade esportiva não seja levada a sério como deveria dentro do jornalismo.

Palavras-chave: E-sports. Jornalismo. Campeonato. Modalidade. Esportiva.

¹ Aluna do Curso de Comunicação Social com bacharelado em Jornalismo no Grupo Unis, e-mail: bianca.lima@alunos.unis.edu.br

² Professor do Curso de Comunicação Social com bacharelado em Jornalismo no Grupo Unis, e-mail: marcoavga@yahoo.com.br



1 INTRODUÇÃO

Este trabalho analisa a cobertura jornalística dos campeonatos de e-sports no Brasil e busca saber por que sua divulgação entre as demais faixas etárias não tem a mesma ênfase que a sua popularidade entre a população jovem no país.

O objetivo é trazer debates e informações sobre o assunto, uma vez que é um novo ramo dentro no jornalismo esportivo que vem crescendo cada vez mais. Pessoas de todo o país se mobilizam para assistir presencialmente ou não os campeonatos nacionais e internacionais que acontecem no decorrer de todos os anos.

Clubes tradicionais de futebol como o Flamengo e Cruzeiro também investem neste seguimento, possuem times que competem em diversas categorias de e-sports.

Segundo pesquisa feita pela Newzoo e divulgada pelo site do Globo Esporte, o futebol é o esporte mais popular no Brasil, porém, apenas 23% dos espectadores são jovens entre 10 e 24 anos, sendo que no e-sports, esse número passa para 43% dos espectadores na mesma faixa etária.

É importante salientar a importância do trabalho jornalístico para o público que busca através da internet, uma forma de se manter atualizado sobre o assunto. Sendo assim, é de extrema importância sites confiáveis e de grande acesso noticiando e divulgando informações massivas sobre essa categoria, para torná-la ainda mais conhecida não só pelo público jovem, mas para aqueles que podem se tornar possíveis consumidores deste conteúdo, mais visibilidade ao próprio site. Pelo fato de ser um assunto que somente é seguido pelo público jovem não há uma divulgação que chegue ao restante da população tornando o e-sports uma modalidade que é seguida por apenas um grupo de indivíduos. As poucas publicações que existem não são divulgadas e quando são ficam restritas ao ambiente jovem.

O propósito desta pesquisa é entender os motivos pelos quais esta modalidade esportiva atual não é tão divulgada, tendo eventos que movimentam milhões ao redor do mundo e sendo tão popular entre os jovens

Para isso, será realizada pesquisa explicativa, que terá como objetivo buscar um conhecimento maior e complexo a respeito do assunto, fundamentando os resultados nos



conhecimentos que serão adquiridos através da análise comparativa entre dois sites não especializados, que produzem conteúdos esportivos de forma geral, mas que, eventualmente, posta matérias a respeito do e-sports. Traçar também uma análise paralela destes dois sites não especializado com um site especializado em e-sports, com a intenção de demonstrar as diferenças e indicar melhorias e alternativas aos sites estudados, objetivando apontar os pontos positivos e negativos de cada um em relação a modalidade apontada, para que se tenha uma compreensão melhor dos motivos pelo quais as matérias, sobre e-sports, não tem a divulgação ou a visibilidade esperada, levando-se em conta a grandeza desta modalidade dentro no ambiente virtual. ‘Esse percurso, é necessário sublinhar, reforça a compreensão de que os *e-sports* são herdeiros de uma tradição muito mais longa e rica de jogo competitivo organizado, e não um simples fenômeno de entretenimento adolescente. (MACEDO,2019)

2 OS PRIMÓDIOS DO E-SPORTS

Há muitas controvérsias sobre o que gerou a ideia competitiva entre os jogos eletrônicos. Segundo T.L. Taylor (2012), o processo competitivo começou com os *arcades* (fliperamas), na década de 1980, como uma forma de popularizar os jogos tanto nesses fliperamas como em suas versões para consoles e estimular a disputa entre as pessoas, já para Tércizio Macedo (2019), a competição veio com os jogos de tiro e espaçonave. Essa experiência foi transferida para as *Lan House*, onde começou a se popularizar os jogos de FPS (First Person Shooter) que foi um marco para o desenvolvimento do jogo profissional. Aqui no Brasil, essa popularização fez com que algumas dessas Lan House fizessem campeonatos próprios e independentes, podendo até ter prêmios como bicicletas. Jogos como *Doom* (*id Software, 1993*) e *Quake* (*id Software, 1996*), ou até o próprio *CS* (*Counter Strike, 2000*) tiveram grande importância para a popularização dos jogos eletrônicos no país, tanto pela estrutura do jogo quanto a comunidade de fãs que se formou. Os jogos têm o esquema de PvP (*Player vs Player*) facilitando a criação de campeonatos.

A primeira competição de vídeo games que se tem conhecimento foi feita na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos em 1972, com o jogo *spacewar*. Em 1980, a Atari, produtora de jogos, promoveu um campeonato de *Space Invaders* que reuniu cerca de 10 mil



peças e teve cobertura da Imprensa da época, o que demonstra a magnitude que a competição tomou. A *National Space Invaders Championship* teve como campeã uma mulher chamada Rebecca Heineman que recebeu um *arcade* como prêmio.

Em 1990, tivemos o primeiro estouro de popularidade das competições com a *Nintendo World Championship* que contava com disputas nos diversos jogos produzidos pela Nintendo, como Tetris e Super Mario Bros, possuindo um número grande de competidores e patrocínio de grandes marcas como Pepsi.

No tópico a seguir será apresentado o estilo de jogo que permite que a competição entre jogadores por meio da internet seja possível.

2.1 MOBA- As arenas de Batalhas Virtuais

É importante começar apresentando o que é esse estilo de jogo que se popularizou entre os jovens desde a época das Lan Houses e continua crescendo até hoje.

O MOBA é a sigla de *Multiplayer Online Battle Arena*, que é a categoria de jogos o Defense of the Ancients (DotA) foi lançado em 2002 e deu início ao termo MOBA com equipes de 5 competindo entre si dentro do jogo.

Jogos como Fortnite (Epic Games, 2017), League of Legends (Riot Games, 2009) e Counter Strike: Global Offensive (Valve, 2012) que são extremamente populares e possuem competições nacionais e internacionais, com grandes premiações e um público que acompanha fielmente, deram continuidade à fama destes modelos de jogos.

Traduzindo a sigla MOBA, ficaria algo como Arena de Batalha Online para Múltiplos Jogadores, ou seja, todo jogo que pode conectar jogadores através da internet. Esse estilo de jogo surgiu a partir de um mod (nomenclatura para modificações de um jogo existente feito por um ou mais indivíduos de forma independente e sem fins lucrativos) do jogo Starcraft (Blizzard, 1998) que serviu posteriormente como inspiração para outro mod de um jogo chamado Warcraft III.



Este mod viria a se tornar um dos jogos com a premiação mais alta dentre todas as competições, DotA 2.

Com o passar do tempo esse estilo de jogo foi evoluindo e se adequando às tecnologias, porém, sua estrutura base pode ser observada até hoje: com a presença de um minimapa no canto da tela, angulação da câmera acima dos personagens, inventário, ações disponíveis também na parte inferior da tela e um local com a imagem e informações do herói/personagem a ser controlado.

No Brasil, LoL (League of Legends) e CS:GO (Counter Strike: Global Offensive) são os jogos mais populares, que apesar de serem da mesma categoria possuem estilos de jogos completamente diferentes.

2.1.1 League of Legends (LoL)

As partidas de League of Legends podem ser comparadas ao jogo de infância chamado rouba bandeira, onde o objetivo dos times é trazer a bandeira do outro time para o seu lado. Em League of Legends o conceito é o mesmo, os times precisam chegar à base inimiga e destruir seu Nexus para obter a vitória.

Uma partida normal do modo Summoner's Rift, modo de jogo 5vs5 (cinco jogadores contra 5 jogadores), cada participante deve escolher um entre os 160 personagens disponíveis de acordo com a rota que irá jogar. As rotas são: meio, floresta, topo, suporte e atirador (suporte e atirador se encontram na rota inferior).

Imagem 1 – Mapa atual de Summoner's Rift em 2021



Fonte: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-skins-runas-personagens-o-que-e-e-tudo-sobre-o-moba-da-riot-games.ghtml>

Cada rota possui uma certa quantidade de campeões (nome utilizado para se referir aos personagens), que podem ser selecionados de acordo com a estratégia do time e de acordo com as escolhas do time inimigo. Sendo assim, a combinação de campeões e comunicação entre os membros do time e a estratégia utilizada pelos times vai decidir quem conseguirá levar a base e o Nexus inimigo.

Graças a fama conquistada ao longo dos anos pelo LoL nos computadores, a desenvolvedora resolveu investir na versão *mobile* (termo utilizado para falar de um jogo desenvolvido para celular) do jogo, que teve seu lançamento em 2020 com o nome de League of Legends: Wild Rift, que possui os mesmos princípios de seu antecessor, porém com mecânicas diferentes ou simplificadas para trazer uma compatibilidade das habilidades e estratégias para o celular. No Wild Rift o modo normal também é de 5vs5, porém, neste formato as partidas não duram cerca de 40 minutos como nos computadores, as partidas no celular são mais rápidas e dinâmicas.

2.1.2 Counter Strike: Global Offensive (CS:GO).

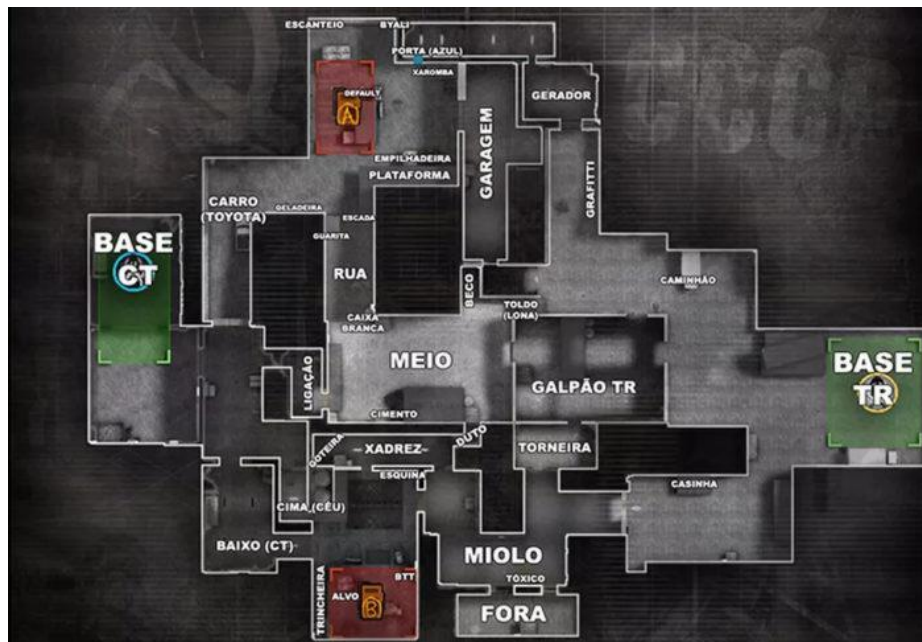
VIII SIMGETI e XXI EIC – Grupo Educacional Unis – Varginha, 29 e 30 de novembro de 2022
ISSN: 2447-7303

Counter Strike: Global Offensive é um jogo da categoria MOBA de FPS (First Person Shooter), diferente de League of Legends, não há seleção de campeões com habilidades diversas. Por se tratar de um jogo de tiro, a jogabilidades e esquema de mapas são diferentes do LoL, assim como o posicionamento da câmera que passa de uma visão mais acima do personagem para uma visão em primeira pessoa.

CS:GO possui diversos modos de jogos como por exemplo um 2v2 (dois jogadores contra dois jogadores), 10v10 e o clássico presente nos MOBA's, 5v5.

As partidas 5v5 possuem 30 rodadas que acabam quando um dos times conseguem 16 pontos ou quando empata em 15 pontos. Os times são divididos em: "Terroristas" e "Contra-terroristas". O time dos "terrorista " precisa implantar a bomba em um dos *bomb sides* enquanto os "contra-terroristas" precisam impedir e desarmar a bomba implantada pelo outro time.

Imagem 2 - Visão de cima do mapa Cache



Fonte: <https://tecnoblog.net/responde/mapas-cs-go-aprenda-os-nomes-das-posicoes/>



Assim como em League of Legends, aqui também são aplicadas estratégias de ambos os lados para conseguir conquistar o objetivo principal (armar ou desarmar a bomba), porém, no CS:GO as estratégias variam de acordo com o mapa e não com os personagens escolhidos pelos jogadores. Atualmente o jogo possui nove mapas diferentes para o competitivo, nos outros modos de jogo há outros mapas, que exigem estratégias e posicionamentos diferentes.

2.2 E-sport como esporte.

Quando falamos de esporte a primeira imagem que temos associada são dos Jogos Olímpicos. Esportes como vôlei, futebol e natação estão ligados a uma visão geral de esporte por se tratar de algo que requer treino e está ligado diretamente a atividades físicas e potencial físico do atleta, logo, e-sports se encaixaria onde nesse âmbito esportivo?

O surgimento do esporte está intrinsecamente ligado aos jogos corporais, e conseqüentemente o esporte está ligado a habilidades motoras e ao esforço físico, sendo que muitas das definições e conceitos do esporte encontradas na literatura trazem essa questão como primordial. (BRACHT,2003 apud ALVES, 2022, p.45)

Como explicado no tópico anterior, a categoria de jogos moba e a utilização de meios tecnológicos fazem com que o e-sport seja uma modalidade esportiva que deve ser analisada de modo separado dos esportes físicos, como os apresentados nas olimpíadas, e dos esportes que exigem um raciocínio mais psicológico como o já mencionado, xadrez. Devemos ter como base que o e-sports é uma categoria que engloba diversas categorias diferente como luta, FPS, moba, esportes (FIFA) etc, sendo assim, e-sports não é sobre uma categoria ou um jogo apenas, assim como as artes marciais que engloba diversas lutas como karatê, judô, entre outros.

A prática de criar esportes é uma ação humana, que proporciona um espaço para competir e confrontar uns aos outros. Posto



isso, o esporte como atividade humana, se configura pelos seus objetivos internos e externos, intrinsecamente se configura pelo objetivo da competição, ou seja, vencer. (ALVES,2022, p.58)

A problemática de quando falamos de esportes com jogos digitais é a característica já implantada de associação entre jogos e lazer, vício, algo jovem e sedentarismo. Quando trazemos essas características já fixadas de nossas mentes ao ambiente esportivo acaba causando controvérsias em como vemos o jogo digital e como isso se relacionaria com o esporte.

“[...] segundo Pereira (2014), o esporte já vem alcançando este espaço gradativamente, resultando na quebra dos preconceitos de que jogos são apenas passatempo e aproximando, através do reconhecimento como prática esportiva, os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais, fazendo assim com que os esportes eletrônicos sejam vistos com o mesmo olhar que os esportes são vistos pela sociedade e sendo abordados de forma séria”

Com o reconhecimento do e-sport como esporte, veio a profissionalização dos jogadores e a criação do termo *pro player*, que significa literalmente jogador profissional e, com isso, surgiu também a criação das *gaming houses*, que são como alojamentos onde os *pro players* moram e se reúnem para treinar entre si, discutir estratégias, treinar com o time secundário (no caso do LoL o Academy). Segundo, as Organizações (times de e-sports) trabalham com um sistema de 8h de treino alternando entre treinos solo, duplas e times, discussão de estratégias etc, além de possuir acompanhamento com psicólogos dentro da própria Organização. Times tradicionais como paiN Gaming, INTZ e Kabum, possuem equipes em diversas modalidades do e-sports como: moba (LoL), FPS (CS:GO e Valorant) e *mobile* (Free Fire).

Com a popularidade desses jogos aumentando e conseqüentemente a de seus jogadores, as premiações destas competições passaram a aumentar de acordo com que as desenvolvedoras dos jogos foram ficando mais conhecidas, aumentando o número de pessoas jogando e se interessando em fazer parte deste meio no ano de 2021. O *The International* (competição mundial



de Dota 2, moba) teve como premiação 40 milhões de dólares (209 milhões de Reais na época) ultrapassando a premiação de competições como Libertadores da América e Copa do Brasil. Aproveitando já a fama que os jogos de computador trouxeram.

Os jogos *mobile* passaram a lançar suas próprias competições como a LBFF (Liga Brasileira de Free Fire) que acontece todos os anos, assim como temos o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) que são campeonatos nacionais com classificatória para seus respectivos campeonatos mundiais.

Mas para essa popularização acontecer o principal fator foi definitivamente o crescimento das plataformas de *streaming*, tema abordado no próximo tópico.

2.3 O crescimento do *streaming*

É impossível negar que a internet e a evolução tecnológica fizeram com que o e-sports fosse possível, também fez com que sua popularização fosse tão importante atualmente. É necessário entender que para que essa popularização realmente acontecesse foi preciso um “terreno fértil” para que desse certo, podemos ver que com o avanço da tecnologia e com consoles passando a ser algo mais acessível, cada vez mais foram surgindo campeonatos, mesmo que não oficiais.

Como já mencionado, as *lan houses* foram de extrema importância para a notoriedade desses jogos trazendo a experiência de competições locais à essas crianças e jovens. E que eles participariam desses pequenos campeonatos e que futuramente poderiam ver tal modalidade se tornar sua profissão, se tornando possíveis *youtubers* e *streamers* (nomenclaturas para pessoas que ganhando dinheiro produzindo conteúdo para o *youtube* e plataformas de *livestream* como a Twitch ou o Facebook Gaming).

E com isso entramos no próximo ponto deste tópico, a popularização dessas plataformas de *livestream* contribuíram de diversas formas com o e-sports. Como os jogos oficiais não passam em canais da televisão, salvo exceções de grandes finais de campeonatos brasileiros importantes, que possuem a transmissão apenas da final em canais como Sport TV e ESPN,



plataformas como Twitch (plataforma de *stream* da empresa Amazon) acabam se tornando um meio onde as desenvolvedoras passam a ter seu canal oficial de transmissão, possuindo uma equipe com narrador, cinegrafista, apresentador etc.

As desenvolvedoras dos jogos e as próprias organizações acabam produzindo seus próprios meios de divulgação a partir de ferramentas disponíveis na internet. A Riot Games, desenvolvedora do League of Legends e Valorant, possui site, redes sociais e canal próprio para cobertura dos jogos na Twitch para fazer a cobertura oficial dos campeonatos tanto nacionais quanto dos internacionais, sendo retransmitidos pelos canais oficiais de cada país.

2.4 Relevância Nacional e Internacional

Outro ponto de extrema importância é a importância que essa modalidade esportiva trouxe dentro e fora do país. Falando rapidamente sobre o cenário internacional, a Coreia do Sul é definitivamente a região mais forte nessa categoria. O primeiro grande “*boom*” de investimento da Coreia nesse cenário foi na mesma época que a Europa e os Estados Unidos passaram a financiar esse cenário, porém, quando o jogo Starcraft foi lançado se tornou muito famoso dentro do país fazendo com que fosse criado o primeiro campeonato internacional com premiação chamado Sports Seoul Cup.

No ano de 2000, a Coreia do Sul criou a Korea e-Sports Association (KeSPA), responsável por gerenciar o e-sports dentro do país. Ela foi responsável por organizar o cenário esportivo dentro do país, sancionando as competições e criando a Proleague que na época era composta apenas pelas ligas de Starcraft. Já no ano de 2012, o jogo League of Legends era o jogo mais popular na época e no ano seguinte o país comemorou seu primeiro dos 3 títulos mundiais com o time SKT T1 e seria o início da carreira do maior jogador de LoL até o presente momento, Lee Sang-hyeok (Faker), que atualmente possui 10 títulos da LCK (League of Legends Champions Korea).

No cenário europeu a situação foi um pouco diferente. A Liga Europeia de League of Legends nasceu a partir da chegada da League of Legends Championship Series (América do Norte, LCS)



no continente em 2012. Porém, apenas em 2019 que o campeonato europeu mudou seu nome para League of Legends European Championship (LEC), passando a ser oficialmente um campeonato europeu.

Aqui no Brasil temos o famoso CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) que ocorre duas vezes ao ano valendo uma vaga nos dois campeonatos mundiais, MSI (Mid-Season Invitational) e para o Worlds (Campeonato Mundial de League of Legends), a melhor desempenho do Brasil dentro do Worlds foi com o time paiN Gaming que chegou a quase passar da fase de grupos em 2015. Além do LoL, o Brasil tem forte participação em outras modalidades do e-sports, principalmente naquele que foi o responsável por começar a alavancar o cenário dentro do país, o CS:GO.

Segundo vídeo postado em 2019 por “Gus”, o primeiro campeonato de 2015 foi marcado com a presença do time brasileiro Keyd Stars (atual Vivo Keyd) pela primeira vez em um campeonato Major de CS:GO. O time teve uma atuação de estreia ótima, conseguindo passar da fase de grupos, porém, ao chegar nas quartas de final acabou perdendo para Virtus Pro. No mesmo ano, o jogador brasileiro chamado Marcelo Augusto David, popularmente conhecido como “Coldezera”, saiu do país para jogar em times internacionais, sendo reconhecido como o Melhor Jogador do Mundo de CS. Em 2016 o time brasileiro chamado Luminosity Game abre a temporada de Major ganhando 1 milhão de Dólares após ganhar o MLG Major Columbus e no ano seguinte os jogadores da Luminosity foram comprados pela SK.

No cenário atual temos além do CS:GO, outro jogo de FPS como o Valorant onde o time Loud trouxe títulos mundiais em seu ano de estreia. Temos no mobile participando da LBFF (Liga Brasileira de Free Fire) e do campeonato de League of Legends: Wild Rift a participação de times tradicionais do e-sports como a Vivo Keyd, paiN Gaming e Loud.

O ramo do e-sports trouxe um novo ramo de atuação para pessoas que gostariam de trabalhar com o esporte, mas não com esportes tradicionais, mas, ainda assim, são apaixonados pelo esporte. Treinadores, coach, jogadores profissionais entre outros. A criação das gaming houses trazendo e dando moradia a jogadores como Gabriel Bohm Santos, mais conhecido como “Kami”, que saiu do Nordeste para tentar a carreira como proplayer pela paiN Gaming em São Paulo.



É inegável que as próprias organizações fazem com que seus jogadores tenham o suporte necessário para viver longe de seus familiares, isso tanto para jogadores nacionais como os internacionais. Não é incomum ver dentro dos times brasileiros, principalmente no LoL, jogadores de outros países que vem ao Brasil visando ganhar experiência, assim como jogadores brasileiros, como o "coldzera", também saem do país para ganhar experiência e aprimorar suas habilidades.

Diversos desses jogadores que hoje, consideramos como ídolos, grandes jogadores, entre outros, começaram sua carreira na adolescência. O Faker, por exemplo, deixou a escola para se dedicar a carreira de jogador profissional e teve o apoio dos pais, a mesma situação aconteceu com o proplayer brasileiro Kami, que aos 15 anos também deixou a escola e a família, Kami após atingir a maior idade completou a escola através do EJA (Educação de Jovens e Adultos). Por conta desse cenário, acaba tendo um desestímulo nos adolescentes que gostariam de entrar nessa carreira logo exatamente pelo fato de seus pais não aprovarem a ideia e por enraizar em suas mentes que isso é apenas diversão e passatempo.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Conforme salientamos na introdução, este trabalho se baseia na análise comparativa entre três sites, Globo Esporte, ESPN e Mais Esportes que tem como objetivo entender os motivos dessa modalidade esportiva não ter sua divulgação tão ampla quanto outros esportes.

Para entender melhor sobre como funcionam as estratégias de marketing, divulgação e critérios de noticiabilidade será feita uma revisão bibliográfica com o intuito de não apenas apontar onde esses sites poderiam melhorar como entender onde eles estariam de certa forma “falhando”.

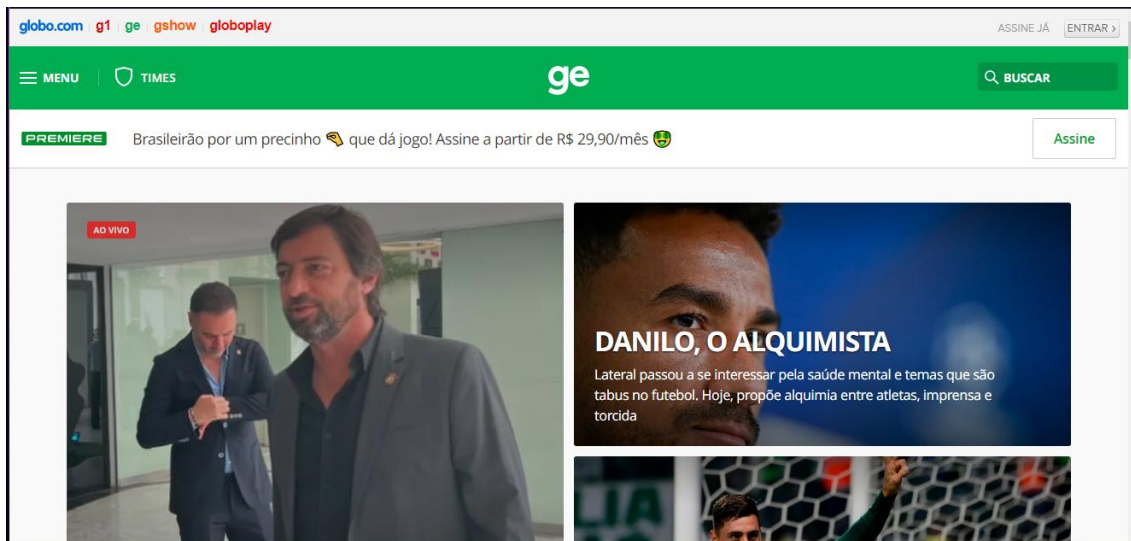
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como demonstrado ao longo do trabalho, o e-sports passou e ainda passa por uma série de processos que o fazem ser reconhecido como esporte. Mesmo assim, os jogos e os campeonatos ainda não são tratados com a mesma seriedade de outros esportes.

Como apresentado na introdução deste artigo, as matérias presentes nos sites citados no tópico acima possuem seus pontos positivos e negativos. Para uma compreensão melhor desses pontos é necessário apresentar os sites que são os objetos de estudo.

O site Globo Esporte é um dos meios de noticição do grupo Globo, como o próprio nome já explica, ele é a parte voltada a notícias sobre os mais variados esportes como pode ser visto na imagem abaixo.

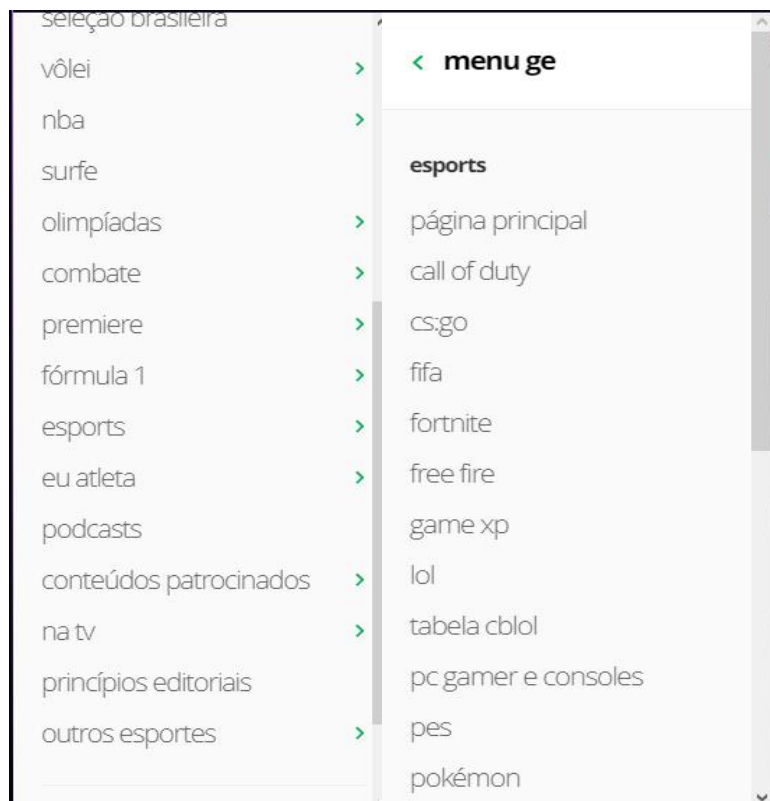
Imagem 3 - Imagem da Página Inicial do Globo Esporte



Fonte: Print tirado pela autora

Como pode ser observado na imagem, apesar da diversidade de esportes apresentados, não há a presença de um destaque para o e-sports, que por sua vez, só pode ser acessado através do menu no canto superior esquerdo como pode ser notado nas próximas imagens.

Imagem 4 - Menu Globo Esporte

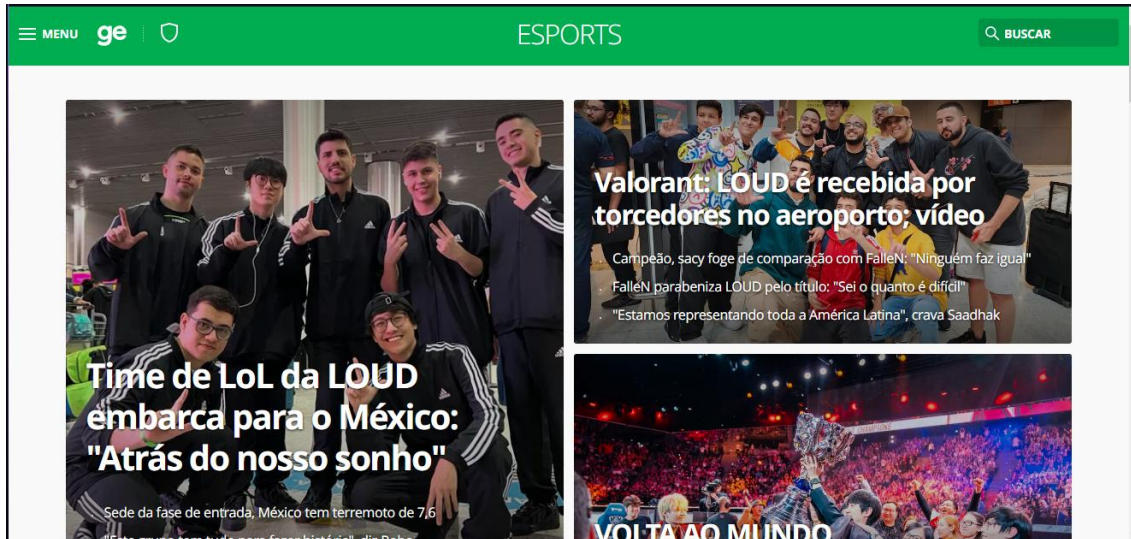


Fonte: Print tirado pela autora

A parte de e-sports possui página principal própria, porém, a categoria fica relativamente escondida e com nomenclatura confusa (esports). A falta da letra 's' maiúscula ou do hífen atrapalham na identificação da categoria já que pode ser lida como esporte.

Selecionando a página principal observa-se que nessa página em específico temos apenas notícias relacionadas aos campeonatos, atualizações importantes dos jogos entre outros, como pode ser observado na imagem abaixo.

Imagem 5 - Página principal e-sports (Globo Esporte)

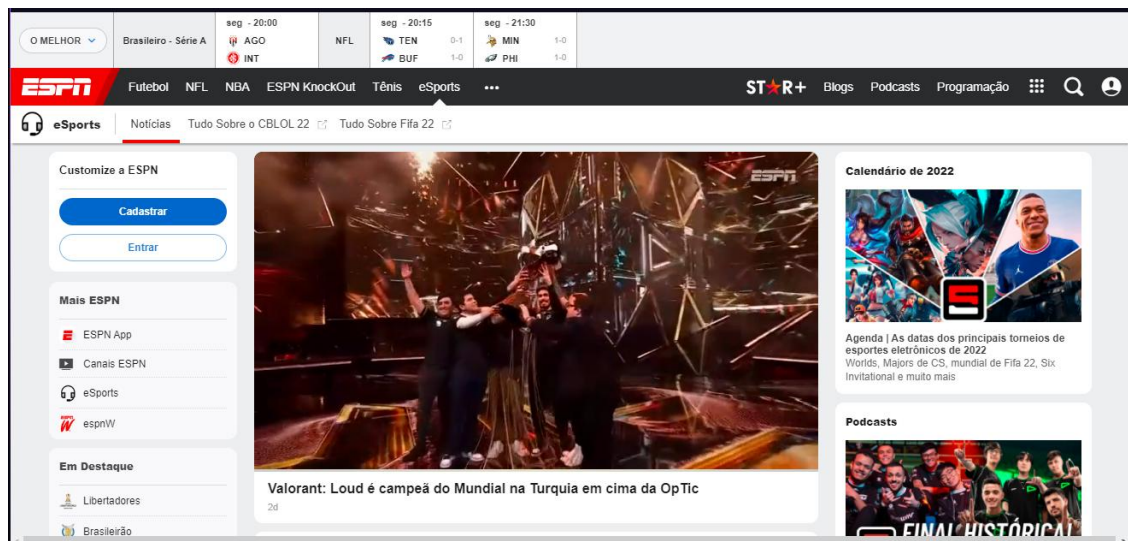


Fonte: Print tirado pela autora

Em relação a cobertura televisiva no programa Globo Esporte, houve apenas a cobertura da final do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) que aconteceu no Parque Ibirapuera na capital de São Paulo que reuniu 10 mil pessoas presencialmente, segundo a transmissão oficial, e 331 mil pessoas acompanhando no canal oficial do CBLOL na *Twitch*, segundo matéria do Globo Esporte.

Em contrapartida, temos o site da ESPN que logo em sua página principal, no menu superior do site já temos de forma mais visível uma aba escrito eSports. Possui uma página inicial própria para eSports, tendo uma parte focada no CBLOL possuindo tabela de jogos e a escalação (lineup) dos times tanto do principal como do Academy. Cobre também os campeonatos de Valorant e CS:GO (Counter Strike: Global Offensive) e acompanha os lançamentos e atualizações sobre o Fifa que também tem campeonato.

Imagem 6 - Página Inicial eSports (ESPN)



Fonte: Print tirado pela autora

Apesar do site da ESPN ter uma identificação visual mais fácil da parte de e-sports, o próprio visual do site pode fazer com que a leitura e a busca pelas matérias fiquem cansativas por possuir muitas informações na tela, o que não ocorre no site do Globo Esporte que possui um *layout* mais limpo, os destaques ficam na parte superior do site e ao descer um pouco a página você encontra as outras notícias sobre os campeonatos, times, atualizações etc.

Feita a apresentação e apontada as comparações, percebemos que os dois sites possuem uma página inicial própria para o e-sports, com destaques próprios e um compilado das últimas matérias produzidas. Contudo, esse conjunto de modalidades, como mencionado no tópico 2.2, ainda sofre com o processo de esportivização. Deixar de ser associado à imagem de algo infantil ou passatempo é um processo demorado, e por já ter essa associação prévia, o processo de aceitação pública acaba sendo bem mais demorado.

Porém, a autora nota uma certa criticidade por meio de alguns meios de difusão, visto que abordam com pouca frequência e, por vezes, de maneira negativa, não reconhecendo como esporte, mas como um entretenimento, abordando-o como curiosidade ou como em videorreportagens exibidas na televisão que citam os eSports

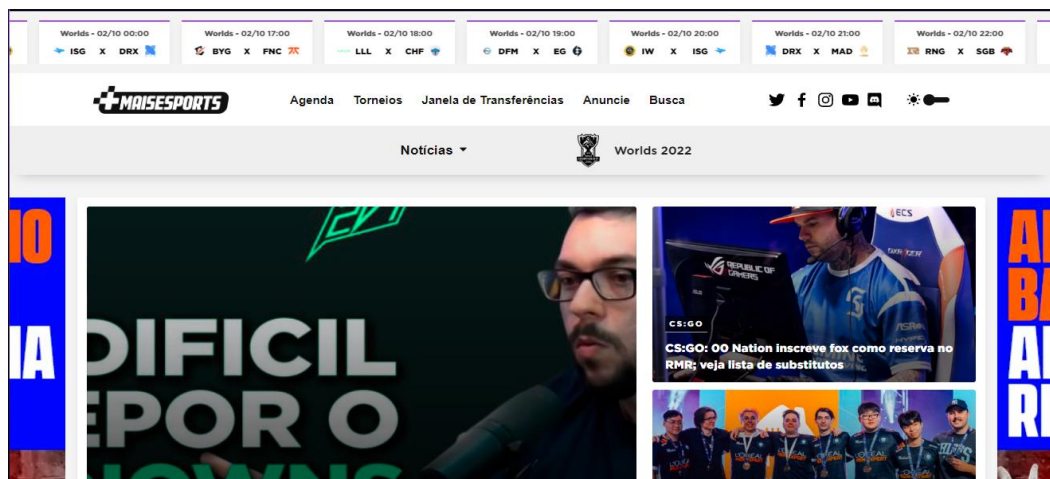


como práticas prejudiciais à saúde, apesar de serem reconhecidos como esportes eletrônicos por diversas mídias, já que na internet, tanto nas redes sociais como em portais de notícia especializados em esporte, os eSports aparecem com frequência e com abordagens interessantes a respeito do cenário competitivo, como os portais de canais como o SporTV e a ESPN, que destinam uma editoria específica em suas mídias exclusivamente para o tema (JANSEN, 2017, apud SILVA, 2019, p. 36 e 37)

Se traçarmos um comparativo entre esses dois sites e o site Mais Esportes, que é especializado em e-sports, veremos que, assim como no site da ESPN, fica passando a tabela de jogos e resultados na parte superior, como o mundial de LoL (Worlds) está se aproximando estão passando mais jogos que irão acontecer no dia 29 de setembro deste ano.

Ao longo do site é possível ver a lista de campeonatos que estão acontecendo e os campeonatos passados. No menu superior é possível ver as janelas de transferência da temporada, agenda e torneios. Sempre fala sobre atualizações dos jogos e as mudanças feitas e possui um local onde mostra os lugares que as pessoas podem apostar de forma segura nos times e campeonatos.

Imagem 7 - Página Inicial Mais Esportes



Fonte: Print tirado pela autora

Se voltarmos a observar os outros sites, vemos que há uma falta de informações que poderiam trazer mais interesse do público ou que ficam escondidas com difícil acesso, como por exemplo, a tabela de jogos que tanto no Globo Esporte quanto na ESPN aparecem de forma mais singela no meio das matérias sendo que poderiam ganhar mais destaque. Por exemplo, no site do Mais Esportes tem a tabela de jogos do Campeonato Mundial de League of Legends comumente chamado de *Worlds* passando na parte de cima do site.

Devemos levar em consideração que sites como ESPN e Globo Esporte cobrem diversos esportes, sendo assim, são diversos eventos, jogos e acontecimentos para acompanhar e devemos também salientar que, em um comparativo rápido entre o futebol e o e-sports, apesar do público jovem ser mais voltado ao e-sports segundo dados da pesquisa feita pela Newzoo mencionada na introdução, o futebol além de trazer mais visibilidade por ser mais conhecido, tem uma popularidade em massa muito maior do que o e-sports que, apesar de historicamente estar presente na vida das pessoas desde a época dos *arcades*, sua fama como algo voltado para diversão e esse estereótipo ficou enraizado na mente das pessoas fazendo com que a “credibilidade” desta modalidade acabe sendo questionada.



Este trabalho focou especificamente no webjornalismo já que, apesar de ainda termos programas esportivos em outras mídias, nos últimos anos o webjornalismo cresceu e evoluiu junto da tecnologia, além dele poder se aproveitar de outros tipos de mídia para contar com mais detalhes e visões um mesmo fato, Jenkins (2009) define essa utilização de diversos meios de comunicação como narrativa transmídia.

“[...]na narrativa transmídia, os diferentes meios de comunicação, ou como no caso deste trabalho, as diferentes mídias sociais trabalham em conjunto para contar uma história, com diferentes estilos e abordagens em cada meio, não mais com o mesmo conteúdo em diferentes meios, como era o caso das fases anteriores do webjornalismo com a multimídia.”(CARNEIRO, 2019, p.26)

Sendo assim, existem diversas formas com que esses sites poderiam se beneficiar dessa multimídia, já que, como o público que acompanha esse conteúdo naturalmente está acostumado a acompanhar o time, os campeonatos e os próprios jogadores em várias plataformas diferentes, desde as redes sociais como Instagram e Facebook até seus canais de *livestream* em sites como a já mencionada *Twitch* e *Facebook Gaming*.

É importante ressaltar também a faixa etária de cada público. Esse dado é importante pois, as formas de se chamar atenção de cada um deles varia, por exemplo, os jovens estão cada vez mais conectados a internet e cada vez mais cedo, sendo assim, mídias mais tradicionais como televisão, rádio, revista e o jornal impresso não chamam mais tanta atenção dessas pessoas, logo, usar de comerciais na TV e mídias afins não necessariamente chama tanto atenção desses jovens.

Jenkins (2009) fala sobre a diferença entre o antigo consumidor e o novo consumidor. No caso do antigo consumidor, seriam leitores mais passivos, já os novos consumidores são mais participativos, questionando e comentando aquilo que veem

“Se antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação.

Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos” (JENKINS, 2009 apud CARNEIRO, 2019, p. 28)

Porém, o foco deste trabalho são as pessoas que, mesmo tendo contato com essa mídia quando mais novos, pararam de acompanhar o cenário por algum motivo e que, com o estereótipo de algo infantil, não rentável, ser apenas um passatempo e para outros, é motivo de deixar as crianças e adolescentes mais violentos, foram se distanciando de algo que já foi prazeroso.

Neste contexto é possível ver como a mídia ajudou de certa forma a fazer com que este estereótipo ficasse enraizado na mente das pessoas. Em 2019 as mídias se voltaram ao que havia ocorrido na Escola Raul Brasil, que fica em Suzano, município de São Paulo, onde dois adolescentes entraram armados matando 8 inocentes e cometendo suicídio em seguida, incluindo os dois adolescentes que praticaram o ato, na época vários portais associaram o atentado ao fato de os dois jovens frequentarem uma *lan house* e jogar CS:GO como mostra a imagem abaixo.

Imagem 8 - Matéria do G1 sobre Suzano



Fonte: Print tirado pela autora



Com base em tudo o que foi mostrado durante este trabalho, podemos concluir que há diversos motivos pelo qual a modalidade de e-sports não é tão divulgada, sendo: 1) O processo de esportivização desta modalidade, 2) o estereótipo de que é algo infantil e que é apenas diversão e 3) associação a crimes por meio da mídia.

Dos três pontos apresentados, dois deles têm a mídia e os meios de comunicação como difusores dessa opinião ou como modo de reforçar algo. Pelo fato da esportivização do e-sports continuar ocorrendo, os meios de comunicação acabam tratando seus acontecimentos como curiosidades, por exemplo, e não como um evento esportivo como deveria ser tratado.

Então, mesmo que as próprias desenvolvedoras, os times e as pessoas envolvidas no cenário divulguem, e tragam cada vez mais interesse do público, infelizmente por conta dos anos da mídia reforçando esse estereótipo e associando crimes, como o ocorrido em Suzano, a pessoas que jogam jogos como CS:GO o cenário competitivo de e-sports continuará sendo escanteado e tratado como algo menor do que é e do que representa para tantas pessoas.

THE JOURNALISTIC COVERAGE OF E-SPORTS CHAMPIONSHIPS IN BRAZIL

ABSTRACT

This paper discusses the news coverage of e-sports championships in Brazil. Such an approach is necessary because it is something new within sports journalism and that is still in the process of uprooting a concept already established in people's minds that competitive games are not something profitable and can be considered only as a teenage pastime. The purpose of this study is to understand how a sport that is so popular among young people has such a mediocre press coverage in sports news websites when compared to traditional sports. This purpose will be achieved through a literature review, the type of applied research is explanatory research. This type of research is more complex because, in addition to recording, analyzing, and interpreting the phenomena studied, it seeks to identify their determining factors, that is, their causes



(ANDRADE, 2017). The study clarified that the media itself over the years has been reinforcing the stereotypes placed within the games as a whole, not making room for journalistic coverage as a sport, always as something focused on entertainment or as curiosity and thus, discouraging teenagers to try a sports career because e-sports itself is still in the process of esportivization and as already mentioned the stereotype built and reinforced over the years makes this sport not be taken seriously as it should within journalism.

Keywords: E-sports. Journalism. Championship. Sport.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rômulo Dantas. **Esportivização dos jogos eletrônicos e a virtualização do esporte: Mídia, Novas Tecnologias e Educação Física.** 2021.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos de graduação.** 10 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

CARLESIMO, Enzo; PERES, Penna Pedro; SANTOS, Buogo Di Sophia. **Brasil: o país dos eSports.** Sportinsider. 2022. Disponível em <https://sportinsider.com.br/esports-brasil/#:~:text=Tanta%20variedade%20atrai%20diferentes%20públicos,eSports%20no%20ano%20de%202021>. Acesso em: 30 ago. 2022.

CARNEIRO, Rafael Henrique Gobi. **O jornalismo de esports: análise da cobertura do Mais Esports na fase de entrada do mundial de LOL-2019.** 2019.

Gus. Conheça todos os Majors da história do CS:GO. Youtube, 11 de fev. 2019. Disponível em: https://youtu.be/Zb_FYLKBFd4. Acesso em 26 de out. 2022.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. **E-Sports, herdeiros de uma tradição.** Intexto, p. 246-267, 2019.

VIII SIMGETI e XXI EIC– Grupo Educacional Unis – Varginha, 29 e 30 de novembro de 2022
ISSN: 2447-7303



Pipocando Games. **eSports: Como Surgiram?** Youtube, 10 ago. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ah7-u5bsFuQ>. Acesso em: 30 ago. 2022.

PRA, Dal Matheus. **Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil.** Globo Esporte, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 30 ago. 2022.

SILVA, Jean Lucas Azambuja da. **A cobertura jornalística nos esports (esportes eletrônicos).** 2019.

TV Brasil. **Brasil em Pauta** | Emilly Coelho, Secretária Nacional de Juventude. Youtube, 08 ago. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R5FF0uLkTNM>. Acesso em: 30 ago. 2022.

WILBERT, Christopher Sant'Anna. **Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil.** 2018.