

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

JEAN LUCAS AZAMBUJA DA SILVA

A COBERTURA JORNALÍSTICA NOS ESPORTS (ESPORTES ELETRÔNICOS)

São Borja

2019

JEAN LUCAS AZAMBUJA DA SILVA

A COBERTURA JORNALÍSTICA NOS ESPORTS (ESPORTES ELETRÔNICOS)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Cesar Beras

São Borja

2019

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

S586c

Silva, Jean Lucas Azambuja da
A cobertura jornalística nos eSports (esportes eletrônicos)
/ Jean Lucas Azambuja da Silva.
107 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, JORNALISMO, 2019.
"Orientação: Cesar Beras".

1. Jornalismo Digital. 2. eSports. 3. Jornalismo esportivo.
4. Esporte. 5. Esportes Eletrônicos. I. Título.

JEAN LUCAS AZAMBUJA DA SILVA

A COBERTURA JORNALÍSTICA NOS ESPORTS (ESPORTES ELETRÔNICOS)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Jornalismo.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 5, dezembro de 2019.

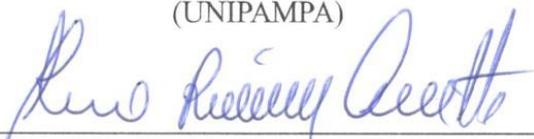
Banca examinadora:



Prof. Dr. Cesar Beras
Cesar Beras
(UNIPAMPA)



Prof. Dra. Eloisa Joseane da Cunha Klein
(UNIPAMPA)



Prof. Dr. Leandro Ramires Comasseto
(UNIPAMPA)

AGRADECIMENTO

Falar sobre jogos nunca foi uma dificuldade para mim, basta algumas palavras trocadas e já aparece um “LoL” aqui ou “jogo” acolá. Não é uma tarefa difícil perceber o quanto os jogos estão presentes na minha vida, ainda mais o jogo League of Legends, que me conquistou com suas dinâmicas que se modificam a cada partida jogada. Não poderia iniciar estes agradecimentos sem que partisse deste marco: o LoL. O que para muitos é “apenas um jogo”, para mim é parte da minha vida, uma vez que grande parte do meu tempo é dedicado a ele. Foi nele onde fiz amigos que cultivo há mais de cinco anos, com quem eu converso, brinco e me divirto todos os dias, ainda que não esteja jogando.

Devo realizar aqui, primeiramente, um agradecimento muito clichê, porém, como não gosto de me igualar aos demais, o farei de uma forma diferente: Kamisama, hontoni arigatogozaimasu! Adiante, devo dizer que nada disso teria sido possível sem minha querida mãe e minha vovó muito amada, que sempre acreditaram em mim e lutaram com unhas e dentes para me proporcionar uma condição de concluir os meus estudos. Mãe, esse diploma é para ti! É para o teu esforço! Obrigado por acreditar em mim, por nunca desistir e por sempre me orientar quando eu estou perdido, sempre me mostrar a luz no fim do túnel e estender a tua mão em qualquer adversidade, tu é o motivo de eu nunca desistir dos meus objetivos, tu e os presentes que tu me deste na vida, meus irmãos, a quem eu cobro e chamo atenção como um pai, afinal, sempre vi essa responsabilidade sobre os meus ombros, dessa forma, obrigado meus irmãos, Matheus e Felipe, por sempre me ouvirem e, apesar de me darem dores de cabeça, me fazerem muito, mas muito feliz quando estou com vocês! Vó, sem a senhora eu não seria nada, sem a senhora eu não seria quem eu sou. A senhora me ensinou muito na vida e sempre com um sorriso no rosto, dando o seu melhor em tudo para ajudar a todos, o que lhe faz uma mulher incrível, que nunca se deixou abalar e sempre correu atrás dos seus objetivos, a senhora é meu exemplo, é minha inspiração a ser sempre uma pessoa boa e melhor! Lhe sou grato imensamente.

A família Azambuja é o meu suporte, é o meu porto seguro, vocês são quem me amparam sempre, de forma que agradeço do fundo do meu coração meus tios e tias que direta ou diretamente sempre me ajudaram nesta caminhada, vocês são minhas figuras paternas que faltou, vocês são exemplos para mim e por isso vos agradeço! Aproveitando que falo em família, impossível não mencionar as diversas famílias que me acolheram, dessa forma seguirei em ordem cronológica. Família FV Games, meus amigos de todos os dias do mundo dos jogos, o clã que fundamos é algo importantíssimo na minha vida, eu amo todos vocês e agradeço por me fazerem companhia via chat de voz nas madrugadas que passei estudando e escrevendo este

trabalho e por brigarem comigo todas as vezes que procrastinei, Pokémon, Jhon, Luke, Hyoka... eu amo vocês de verdade!

À família Sosa, família que me acolheu assim que cheguei em São Borja, perdido e sozinho, que me ampararam e me deram apoios que jamais terei como retribuir, mas nunca me esquecerei, Vó, Tia, Tio, Fran e Léo, carregarei vocês no meu coração, aonde quer que eu vá, assim como a Thais, que também foi uma das minhas primeiras amigas e nunca soltou minha mão neste tempo. Família, muito obrigado por tudo! Embora eu esqueça os aniversários, eu amo vocês!

Prosseguindo, não é uma família que me acolheu, mas uma família que eu fiz parte da formação, a família 303. Os últimos dois anos da minha graduação foram maravilhosos, não porque foi tudo tranquilo, mas porque eu sempre tive todos vocês ao meu lado. A mamis, que sempre estava pronta para me ouvir e me aconselhar, o Ricardo sempre terno com piadas incríveis e campanhas de RPG sempre prontas pra nos levar a aventuras lendárias nas noites de quarta-feira, o Greg, outro engraçadão, que me acompanhou durante quatro anos dessa jornada e que, apesar de ser mais novo, sempre tive como um irmão mais velho, a quem eu respeito, e admiro demais e, nos acréscimos do segundo tempo, a mais nova integrante da casa, saudosa Dal'Carobo, a gremista mais assídua que eu conheço, que sempre me tratou com muito carinho e nunca se negou a me ajudar. Não tenho palavras para agradecer a vocês, por todo esse carinho. E, quando achei que São Borja não poderia mais me surpreender aparece uma pessoa incrível, que luta pelos seus ideais e contagia a todos a sua volta com sua luz e alegria, uma pessoa que já passou por tanta coisa na vida, mas nunca deixou de sorrir, o ser que me estendeu a mão na hora que mais precisei esse ano e me deu o gás final que eu precisava, que se empoderou e se desempoderou junto comigo, Bianca Obregon, você é o meu presente de 2019, agradeço todos os dias por você fazer parte da minha vida e ainda me dar mais uma família, que me acolheu nos últimos dias deste trabalho e me deram o apoio e o ambiente familiar que eu não sabia, mas precisava muito. Obrigado Bianca por compartilhar teus pais comigo, a dona Marisa, que todos os dias me pergunta: "E aí Jean, tá empoderado?!" e na sequência me chama para assistir séries coreanas com ela, isso quando seu Mário não está assistindo seus jogos, que aliás, que grande cozinheiro, obrigado! Obrigado família Obregon Nascimento por esse carinho, obrigado dona Marisa por ser uma companheira, que ouve e incentiva. Obrigado seu Mário, pelas mensagens diárias e suas comidinhas maravilhosas! Vocês não fazem ideia do quão importante foram na para que eu conseguisse finalizar esta caminhada!

Quero agradecer a todos os mestres que me orientaram nessa jornada, todos os professores que me ensinaram durante todo o meu percurso através do conhecimento, vocês me deram um dos

melhores presentes da humanidade, mas preciso nomear aqui meu orientador, Cesar Beras, que me estendeu a mão numa hora muito difícil da minha vida, me incentivou a continuar e nunca desistiu de mim, apesar de todos os problemas que surgiram em nosso caminho. Meu velho, tu é foda! Valeu pelo apoio e pela força!

E, por fim, mas não menos importante, quero agradecer a todos que me ajudaram direta ou indiretamente e que fizeram parte da minha vida nesses cinco anos de graduação, ainda que não os mencione aqui, sei quem sempre esteve ao meu lado, bem como ao lado de minha mãe e vó e as ajudaram quando precisaram, vocês têm minha gratidão eterna!

Sinceramente, eu me considero uma pessoa muito feliz e abençoada, pois tenho pessoas maravilhosas ao meu redor. Grato.

“A rosa negra irá desabrochar novamente”.

LeBlanc – League of Legends

RESUMO

Nos últimos anos um fenômeno vem chamando a atenção dos públicos. Porém, além desses públicos, investidores e patrocinadores também têm se voltado para este acontecimento: os eSports, esportes eletrônicos disputados através de jogos online que compreendem elementos característicos dos esportes tradicionais como jogadores profissionais, equipes técnicas, jogadores reservas, centros e rotinas de treinamento, patrocinadores e apoiadores, cobertura midiática, transmissões ao vivo com grandes audiências e torcedores. Desde 2014 os índices de audiência vêm alcançando grandes números, dessa forma, empresas pertencentes aos conglomerados midiáticos mundiais passaram a apostar na produção de conteúdo midiático e jornalístico sobre o tema. Nesse contexto, nos questionamos: Como o jornalismo digital aborda os eSports? Considerando que o jornalismo é uma atividade que acompanha a sociedade e aborda os temas relevantes de serem informados, bem como a gênese dos esportes eletrônicos que partem dos jogos digitais, e são vistos pelos mais conservadores como “apenas um jogo”, mas que movimentam quantias financeiras enormes ao redor do mundo. Para encontrarmos as respostas para esta questão, nos orientamos a partir de três hipóteses: 1) O jornalismo digital aborda a redação jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas; 2) O jornalismo digital aborda a apuração das informações sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas; 3) O jornalismo digital aborda a pauta jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas. Afim de comprovar tais hipóteses, observou-se a necessidade de analisar as produções relacionadas a eSports na cobertura jornalística de esportes no site do canal SporTV, com o objetivo de identificar se as práticas jornalísticas básicas de uma redação podem ser encontradas em suas narrativas. De acordo com o exposto, este trabalho se divide em quatro capítulos que visam responder a tais questionamentos. Parte-se da contextualização da Era da Informação segundo Castells (1999) onde Lévy (1999) e Jenkins (2009) contribuem com as reflexões sobre o ciberespaço, cibercultura e uma sociedade da convergência, de modo que explicam o surgimento da sociedade que possibilita uma prática virtual como os eSports. Num segundo momento, apresenta-se a gênese dos eSports, a partir de Wagner (2006), Jensen (2017) e Pereira (2014) que explicam como essa prática se desenvolveu, culminando em sua esportivização, profissionalização e sua mercantilização. Por fim, apresentamos a metodologia utilizada nesta pesquisa, que parte de uma técnica de pesquisa a partir da análise documental proposta por Gil (2008) e de uma técnica de análise a partir da análise de conteúdo proposta por Bardin (1977), as quais aplicamos a nove reportagens do site SporTV, nosso objeto de pesquisa, uma vez que representa um

conglomerado midiático de grande reconhecimento no público consumidor de jornalismo esportivo. Ao final de nossa análise, pudemos concluir que o veículo se empenha na produção, ainda que sua fidedignidade às práticas jornalísticas se mostre parcial.

Palavras chave: Jornalismo Digital; eSports; Jornalismo Esportivo; Esporte; Esportes eletrônicos;

ABSTRACT

In recent years a phenomenon has attracted the attention of the public. However, beyond these audiences, investors and sponsors have also turned to this event: eSports, electronic sports played through online games that include elements characteristic of traditional sports such as professional players, coaches, reserve players, training centers and routines, sponsors and supporters, media coverage, live broadcasts with audiences and fans. Since 2014, the audience ratings have been reaching high rates, so companies belonging to the global media conglomerates started to invest in the production of media and journalistic content on the subject. In this context, we ask ourselves: How does digital journalism approach eSports?, whereas journalism is an activity that accompanies society and addresses the relevant topics of being informed, as well as the genesis of electronic sports that depart from digital games, and are viewed by the most conservative as “just a game”, but one that moves numbers huge financial markets around the world. In order to find the answers to this question, we are guided by three hypotheses: 1) Digital journalism approaches the journalistic writing about eSports in a reliable way to journalistic practices; 2) Digital journalism approaches the verification of information about eSports in a reliable way to journalistic practices; 3) Digital journalism approaches the eSports journalistic agenda in a way that is reliable to journalistic practices. In order to prove such hypothesis, bserve the need to analyze eS ports - related productions has news value in sports journalistic coverage on the SporTV channel's website in order to identify whether the basic journalistic practices of a newsroom can be found in their narratives. Accordingly, this paper is divided into four chapters that aim to answer such questions. It starts from the contextualization of the Information Age according to Castells (1999) where Lévy (1999) and Jenkins (2009) contribute to the reflections on cyberspace, cyberculture and a society of convergence, so that they explain the emergence of society that enables a virtual practice like eSports. In a second moment, we present the genesis of eSports, from Wagner (2006), Jensen (2017) and Pereira (2014) that explain how this practice developed, culminating in its professionalization and its commercialization. Finally, we present the methodology used in this research, which starts from a research technique based on the documentary analysis proposed by Gil (2008) and a technique of an analysis technique based on the content analysis proposed by Bardin (1977), which we applied to nine reports from the SporTV site, our research object, since it represents a media conglomerate of great recognition in the sports journalism consuming public. At the end of our analysis, we could conclude that the vehicle is engaged in production, even though its reliability to journalistic practices is partial.

Keywords: Digital Journalism; eSports; Sports Journalism; Sport; Eletronic Sports

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|----------|---|----|
| Figura 1 | Figura 1 – Reportagem de 2016 atribuída à página “Games”..... | 50 |
| Figura 2 | Figura 2: Página principal E-SporTV..... | 50 |
| Figura 3 | Lista de notícias E-SporTV..... | 51 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 – Síntese dos argumentos do primeiro capítulo..... | 26 |
| Tabela 2 – Síntese dos argumentos do segundo capítulo..... | 38 |

SUMÁRIO

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 16 |
| 2 | O MUNDO DIGITAL E O JORNALISMO..... | 18 |
| 2.1 | A emergência da sociedade em rede | 18 |
| 3 | OS ESPORTES ELETRÔNICOS E SUAS DINÂMICAS..... | 29 |
| 3.1 | A origem dos esportes eletrônicos | 29 |
| 4 | CONHECENDO O CENÁRIO: A COBERTURA DOS ESPORTS PELO PORTAL SPORTV..... | 40 |
| 4.1 | Problema e hipóteses..... | 40 |
| 4.1.1 | Problema de pesquisa..... | 41 |
| 4.1.2 | Hipóteses..... | 42 |
| 4.2 | Metodologia..... | 43 |
| 4.2.1 | Técnicas de Pesquisa..... | 44 |
| 4.2.2 | Técnicas de análise..... | 46 |
| 4.2.3 | Procedimentos de coleta de dados..... | 47 |
| 4.3 | Objeto de Pesquisa..... | 48 |
| 4.4 | Conhecendo a realidade..... | 52 |
| 4.4.1 | Análise de dados..... | 52 |
| 4.4.1.1 | Vai e-vem LoL: HL Gaming acerta duas contratações de peso para o Circuitão: Tockers e Zantins | 52 |
| 4.4.1.2 | Rainbow Six Siege: ziGueira diz que torce contra times brasileiros e causa polê- mica no cenário..... | 56 |
| 4.4.1.3 | Vai e-vem LoL: Keyd contrata topo húngaro Mumus100 e caçador mexicano Grell para o Circuitão..... | 60 |

| | |
|---|-----------|
| 4.4.1.4 Rainbow Six Siege: ziGueira esclarece polêmica sobre não torcer para times brasileiros..... | 63 |
| 4.4.1.5 CBLol 2019: Flamengo e paiN Gaming fazem o confronto de abertura do 2° Split da competição..... | 68 |
| 4.4.1.6 Circuito Desafiante 2019: Riot divulga as line-ups oficiais dos seis times para a disputa do 2° Split..... | 72 |
| 4.4.1.7 paiN Gaming acerta patrocínio histórico com a Coca-Cola no retorno à elite do LoL no Brasil..... | 76 |
| 4.4.1.8 F1 2019: Alonso e Verstappen vêm os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais..... | 80 |
| 4.4.1.9 PUBG Lite: sem competitivo, versão acessível do Battle Royale é aprovada em lançamento em SP..... | 84 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 89 |
| REFERÊNCIAS..... | 93 |
| ANEXOS..... | 95 |

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas os jogos eletrônicos têm feito parte de infância de milhões de pessoas ao redor do mundo, bem como fazem parte do cotidiano de milhões que dedicam algumas horas diárias para relaxar com os amigos em frente a uma tela animada. Essa realidade está presente na sociedade desde os anos 1980, quando surgiram os famosos *arcades*, conhecidos também por fliperamas. Porém, com a evolução das tecnologias, os *arcades* se compactaram e se tornaram mais acessíveis, na figura dos videogames e computadores, adentrando os lares e se conectando aos demais através de redes.

Esta conexão permitiu que as pessoas que se encontravam para competir nos *arcades* jogassem juntos a partir de suas próprias localizações, culminando na organização desses indivíduos para organizarem competições e disputarem prêmios ao ponto de se profissionalizar, nascendo os eSports e movimentando um enorme mercado financeiro, fazendo com que a mídia adotasse tais competições como um novo tema de cobertura.

Diante desse contexto nos questionamos: Como o jornalismo digital aborda os eSports? Assim, partimos neste trabalho em busca de responder como são as reportagens que envolvem a temática. Para isso, partimos do pressuposto de que a os eSports possuem uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas, ou seja, que as técnicas de produção da notícia aplicadas aos demais temas de cobertura do jornalismo também são aplicadas na construção das notícias sobre eSports. Diante disso chegamos a três hipóteses: 1) O jornalismo digital aborda a redação jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas, de modo que apresenta um título interessante, uma linha de apoio que complementa o título e um lead com as informações básicas; 2) O jornalismo digital aborda a apuração das informações sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas, utilizando métodos de comprovação das informações na produção da notícia; 3) O jornalismo digital aborda a pauta jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas, construindo um roteiro que orienta as demais fases do processo informativo.

Para comprovarmos nossas hipóteses, partimos de técnicas de pesquisa, norteados por uma análise documental onde determinamos nosso objeto de pesquisa, como os documentos eletrônicos, seguido de técnicas de análise, como a análise de conteúdo, na qual construímos um roteiro de análise aplicado nos conteúdos informativos coletados na fase seguinte. Na sequência, na fase da coleta de dados, partimos em busca dos elementos em nosso objeto de pesquisa, constituído pelo portal do canal SporTV, um conglomerado midiático especializado na cobertura de esportes desde 1991 através de diversos meios, incluindo a prática do

jornalismo digital em suas coberturas.

O primeiro capítulo deste trabalho, é constituído de uma fundamentação teórica que contextualiza a sociedade que permite a estruturação de uma prática como os eSports, onde a apresentamos a emergência da sociedade em rede em tempos de convergência. Partindo dos escritos de Castells (1999) que explica a configuração de uma nova sociedade, onde a informação é o que movimenta os indivíduos culturalmente, economicamente e socialmente, seguido de Lévy (1999) que corrobora com a explicação de um novo espaço de interação que surge através da conexão às redes de informação, complementados por Jenkins (2009), que explica como a estrutura tecnológica dá o suporte para esta sociedade interagir nestes espaços virtuais no compartilhamento das informações.

Já no segundo capítulo desta monografia, apresentamos os eSports e suas dinâmicas, explicando como a prática dos videogames surgiu e se difundiu através da sociedade. Partimos desde sua gênese através dos *arcades* nos anos 80, baseado em Wagner (2006), até o seu desenvolvimento em videogames e computadores conectados à rede, o que gerou a organização dos *gamers* e a organização das primeiras competições de eSports. Na sequência, explicamos sua esportivização, ou seja, como os jogos digitais se profissionalizaram e se organizaram a ponto de reivindicar o reconhecimento como esporte a partir dos escritos de Jensen (2017), que explica ainda como se organiza a profissionalização desse meio, seguido da fundamentação acerca da mercantilização do tema a partir da conquista de grandes públicos, fundamentados também em Pereira (2014), colaborando com a explicação de como a visibilidade alcançada pelos eSports contribuiu para a movimentação dos mercados que envolvem os eSports.

Dessa forma, estruturamos este trabalho através do primeiro capítulo, O jornalismo e o mundo digital com a compreensão dos fundamentos característicos da sociedade, o segundo capítulo formado pelos eSports e suas dinâmicas explicando o desenvolvimento deste fenômeno através da sociedade, enquanto no terceiro conhecemos o cenário: a cobertura dos eSports pelo SporTV, capítulo em que realizamos a apresentação dos métodos de pesquisa e apresentação das análises realizadas em nove reportagens publicadas no portal de notícias do canal e, por último, as considerações finais.

2 O MUNDO DIGITAL E O JORNALISMO

Na busca por compreender como o jornalismo digital aborda os eSports, este primeiro capítulo é dedicado à compreensão do contexto social da informação, nesse sentido, o capítulo apresenta conceitos de Castells (1999), Jenkins (2009) e Lévy (1999) que consideram que a tecnologia da informação possui um papel chave nas transformações ocorridas no último milênio, fazendo com que a sociedade deixe a era industrial e passe a uma era onde a informação é o combustível da sociedade, de forma que modifica as estruturas culturais, econômicas e sociais. Esta nova estrutura delinea os comportamentos dos indivíduos em sociedade na busca pela informação através de ferramentas digitais que os permitem interagir a longas distâncias e acessar conteúdos diversos, bem como os produzir.

2.1 A emergência da sociedade em rede em tempos de convergência

Para o entendimento de uma prática cultural e social como o eSport, considera-se de suma importância compreender, primeiramente, o contexto em que a sociedade que possibilita o crescimento deste fenômeno se encontra, uma vez que é ele quem determina como se dão as relações culturais, econômicas e sociais. Por conseguinte, observemos dois elementos centrais nesta discussão, a sociedade em rede e a sociedade convergente, que fundamentam a reflexão proposta pelo problema de pesquisa através de quatro argumentos: 1) Interdependência; 2) Ciberespaço/ Cibercultura; 3) Revolução da tecnologia da informação; 4) Sociedade da Convergência;

Para perceber a emergência da nova sociedade que nos rodeia, construímos nosso primeiro argumento, de um mundo cada vez mais interdependente. Partimos de Castells (1999) que apresenta uma nova característica das sociedades modernas, que, conforme ele, configuram um novo mundo. Tal característica nasce da união de diversos fatores sociais independentes de caráter cultural, econômico e social que convergem e tornam-se interdependentes a medida que interagem e se inserem no cotidiano da população, fazendo surgir uma nova estrutura social dominante.

Um novo mundo está tomando forma neste fim de milênio. Originou-se mais ou menos no fim dos anos 60 e meados da década de 70 na coincidência histórica de três processos independentes: revolução da tecnologia da informação; crise econômica do capitalismo e do estatismo e a conseqüente reestruturação de ambos; e apogeu de movimentos sociais e culturais, tais como libertarismo, direitos humanos, feminismo e ambientalismo. A interação entre esses processos e as reações por eles

desencadeadas fizeram surgir uma nova estrutura social dominante, a sociedade em rede; uma nova economia, a economia informacional/global; e uma nova cultura, a cultura da virtualidade real. (CASTELLS, 1999, p.411)

De acordo com o autor, as características identificadas nos últimos tempos surgem próximo ao fim da década de 1960, quando a sociedade desenvolveu três processos independentes: 1) a revolução na tecnologia da informação, através das telecomunicações digitais, como os computadores, 2) a crise e a reestruturação do capitalismo e do estatismo, como o surgimento de governos comunistas, bem como suas políticas, que passam a adotar uma organização globalizada e 3) a eclosão dos movimentos sociais, na busca por mudar a forma de vida da sociedade através da reivindicação dos seus direitos, como o feminismo, direitos humanos, ambientalismo, entre outros. A interação entre esses três processos provocou reações como a remodelagem das bases materiais da sociedade, levando a ascensão do informacionalismo, uma vez que a geração de riqueza se tornou dependente da utilização das tecnologias de comunicação, na prática do poder e na constituição de novos códigos culturais, fazendo surgir uma nova estrutura social que predominou na sociedade e a conectou através de redes, ou seja, conectou pessoas e organizações de diferentes locais, com diferentes formas de vida e pensamento, bem como classes sociais diversas, possibilitando a interação entre elas, o seu relacionamento e a organização econômica simultânea através de um terminal eletrônico. O fruto dessas atividades, para Castells (1999), desencadeou uma nova sociedade, onde tudo que é experimentado através dos terminais eletrônicos é tido como real e reflete no ambiente físico, seguindo uma lógica própria e interdependente, compreendido como regras e modos comportamentais exclusivos que se complementam.

Nas palavras de Castells (1999), as funções e valores morais e éticos que predominam na sociedade se libertam da condição do espaço geográfico e se organizam simultaneamente e contiguamente através de fluxos de informação, assim, ações tidas como certas ou erradas são compreendidas pelos usuários independentemente de onde eles vivem e dos valores morais e éticos difundidos naquele local, ao passo que tais valores e funções são construídos sem referência de passado e futuro, já que, no espaço intemporal das redes e mídias, informações de todos os tempos e de todos os lugares circulam lado a lado por meio de expressões instantâneas, por exemplo, posso ouvir uma música que minha mãe ouvia em sua adolescência enquanto converso com meus amigos, usando abreviações ou expressões difundidas a partir de um vídeo que viralizou na semana passada, misturando-se no mesmo conteúdo e podendo ser lidos a qualquer hora e qualquer lugar, dependendo exclusivamente de quem produziu tal conteúdo e de quem busca consumi-lo, como uma postagem publicada em uma rede social onde o autor

cita um poema de Machado de Assis com o vídeo fazendo um recorte de uma série de televisão, que fica ali registrado no perfil do emissor e pode ser acessado a qualquer momento por quem o segue. O escritor afirma que esta é a nova estrutura social da Era da Informação, o que chama de sociedade em rede.

Essa é a nova estrutura social da Era da Informação, por mim chamada de sociedade em rede porque constituída de redes de produção, poder e experiência, que constroem a cultura da virtualidade nos fluxos globais os quais, por sua vez, transcendem o tempo e o espaço. Nem todas as dimensões e instituições da sociedade seguem a lógica da sociedade em rede, do mesmo modo que as sociedades industriais abrigaram por longo tempo muitas formas pré-industriais da existência humana. Mas todas as sociedades da Era da Informação são, sem dúvida, penetradas com diferente intensidade pela lógica difusa da sociedade em rede, cuja expansão dinâmica aos poucos absorve e supera as formas sociais preexistentes. (CASTELLS, 1999, p. 429)

Assim, vemos que Castells (1999) elenca três fatores que constituem a sociedade em rede: 1) redes de produção, uma rede de trocas de informação integrada pelos usuários da rede onde imperam a competitividade e a inovação; 2) relações de poder, detido por aqueles com o conhecimento para organizar as informações e utilizá-las a seu favor e 3) relações de experiência, o padrão de interação social construído sobre as experiências reais, culminando na construção da virtualidade no espaço conectado globalmente e que não se prendem a um determinado espaço e tempo. Explicando que todas as sociedades na Era da Informação estão sujeitas a serem penetradas em diferentes intensidades, já que ela as engloba e as inclui, por exemplo, uma pessoa que não tem conhecimento do uso das tecnologias de informação, mais cedo ou mais tarde irá se deparar com algum elemento cultural da sociedade em rede, como ver uma foto publica em um blog.

Complementando o primeiro argumento, a partir dos escritos de Lévy (1999), temos um segundo argumento: a formação do ciberespaço, tido como a infraestrutura da comunicação digital promovida por meio da interconexão de computadores em escala global, ou seja, o ambiente conectado mundialmente através de redes de computador, bem como as informações registradas pelos usuários através da internet e os seres, usuários e veículos de comunicação que produzem conteúdo e compartilham informações, que a alimentam e permeiam o ciberespaço, um ambiente virtual construído através das redes de comunicação onde a informação é o elemento constitutivo principal, disponibilizada pelos milhões de usuários que produzem e consomem conteúdos, como uma enorme biblioteca onde as pessoas trocam livros, debatem, comentam e escrevem novos exemplares.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que

surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17)

A formação deste espaço é observada ainda por Castells (1999) que, segundo ele não está condicionado ao tempo ou a espaços geográficos delimitados, já que um estudante pode estar no laboratório da universidade, mas interagindo com seu grupo de amigos através da instantaneidade que compõe a virtualidade real, porém o autor ressalta que, embora os meios de comunicação eletrônicos, como computadores e smartphones, sejam indispensáveis para que a cultura da virtualidade real se expresse neste espaço, ela não é uma consequência deles, mas sim de uma dominação da imaginação e dos sistemas de representação das pessoas, pois ela emerge o usuário no imaginário das ações, como quando alguém envia uma mensagem a outra pessoa imagina a reação ou as expressões de quem recebeu a mensagem, explicado através do modo de vida das pessoas no ambiente da virtualidade real, uma vez que cada pessoa terá uma forma de imaginar e interpretar uma situação de acordo com suas próprias experiências, como provar uma comida típica, onde cada indivíduo que comer remeterá o sabor a algo que conheceu previamente e terá uma lembrança diferente do outro provador.

Além da definição de ciberespaço, Lévy (1999) apresenta ainda um compêndio das características emergentes com o desenvolvimento do mesmo, o que chamou de cibercultura. Segundo ele, a convivência em um novo espaço gera novos hábitos, novas formas de se relacionar e uma nova dinâmica de representar as pessoas que habitam este espaço, ou seja, características comuns em todos que convivem no mesmo espaço, como linguagens, músicas e afins. Para Lévy (1999), a cibercultura compreende a aplicação de técnicas materiais, como o conhecimento sobre o funcionamento dos computadores e das técnicas intelectuais, como o conhecimento por trás do funcionamento das redes; as práticas, ações realizadas pelos usuários; as atitudes, o comportamento comum desses usuários; os modos de pensar, como gírias, opiniões, etc; e, até mesmo, os valores morais e éticos são características específicas deste novo ambiente, uma vez que ele se constrói a partir da convergência de diversas outras culturas e seu convívio, possibilitado por essa conexão. Castells (1999) também apresenta a cultura que surge, cunhada de virtualidade real.

No paradigma informacional surgiu uma nova cultura a partir da superação dos lugares e da invalidação do tempo pelo espaço de fluxos e pelo tempo intemporal: a cultura da virtualidade real. Conforme observado no capítulo 5 do volume I, chamo

de virtualidade real um sistema em que a realidade em si (ou seja, a existência material/simbólica das pessoas) está imersa por completo em um ambiente de imagens virtuais, no mundo do faz-de-conta, em que os símbolos não são apenas metáforas, mas abarcam a experiência real. Esse sistema não é a consequência dos meios de comunicação eletrônicos, embora estes sejam instrumentos indispensáveis de expressão da nova cultura. (CASTELLS, 1999, p. 429)

O autor observa que no modelo de sociedade informacional, os lugares foram superados, já que não é preciso estar fisicamente em um lugar para estar nele e interagir com os indivíduos que o habitam, ou seja, se uma pessoa está no Canadá, pode estar presente através de uma chamada de vídeo com seus amigos aqui no Brasil, seguindo o raciocínio do autor, também o tempo é invalidado, uma vez que ao necessitar falar com alguém, independente da distância, pode-se entrar em contato com a pessoa através de uma mensagem de texto que, ao acessá-la, no tempo que achar melhor, ela poderá responder.

Nota-se que os dois autores apresentados, Castells (1999) e Lévy (1999), corroboram para o entendimento de que a sociedade se reestruturou através das redes e desenvolveu uma nova cultura ligada à tecnologia e ao virtual, acessada através do computador e sua interconexão. Segundo Lévy (1999), o ciberespaço proporciona um ambiente propício para o crescimento de uma inteligência coletiva, ou seja, é um ambiente onde pesquisadores e estudantes trocam ideias, artigos, imagens, experiências ou observações em conferências organizadas segundo os grupos de interesses, onde um amador em algum assunto consegue informações diretamente de um especialista, enquanto um outro especialista o inicia em uma área que o interessa. Assim, a cibercultura se caracteriza também em hábitos de compartilhamentos de conhecimentos e técnicas de um universo de temas.

Na sequência, surge nosso terceiro argumento com o suporte tecnológico desta nova sociedade: a revolução da tecnologia da informação. O surgimento deste novo meio é abordado por Castells (1999) como a revolução da tecnologia da informação que, segundo ele, desencadeou o informacionalismo, uma estrutura de redes de informação que gera um fluxo informacional da qual dependemos e o fez de base para uma nova sociedade estruturada na tecnologia da informação e a capacidade tecnológica das sociedades e seus integrantes, ou seja, faz parte desta sociedade e se sobressai quem compreende e domina melhor as técnicas tecnológicas no uso das informações.

O autor explica que tal ferramenta, o informacionalismo, foi o que possibilitou a implementação dos novos processos sociais e econômicos que se baseiam na informação, característicos desta nova sociedade, tecendo um papel fundamental na organização da atividade humana através da formação de redes dinâmicas e autoexpansivas. Observa-se que o

informacionalismo é a busca pela informação e a acumulação de conhecimentos de livre acesso visando o desenvolvimento tecnológico. Isso faz com que os meios de comunicação de todo o mundo integrem-se nessa busca, uma vez que, quanto mais informação, mais acumulação de bens materiais, gerando mais prestígio social. Nota-se que o conhecimento se torna o poder nesta sociedade, trazendo o acúmulo do capital e a influência social para quem domina as técnicas da comunicação.

A revolução da tecnologia da informação motivou o surgimento do informacionalismo como a base material de uma nova sociedade. No informacionalismo, a geração de riqueza, o exercício do poder e a criação de códigos culturais passaram a depender da capacidade tecnológica das sociedades e dos indivíduos, sendo a tecnologia da informação o elemento principal dessa capacidade. A tecnologia da informação tornou-se ferramenta indispensável para a implantação efetiva dos processos de reestruturação socioeconômica. De especial importância, foi seu papel ao possibilitar a formação de redes como modo dinâmico e auto-expansível de organização da atividade humana. Essa lógica preponderante de redes transforma todos os domínios da vida social e econômica. (CASTELLS, 1999, p. 411)

Para além do social e cultural, o estudioso comenta ainda a relação dessas redes, formadas a partir da tecnologia da informação e o mundo econômico, onde explica que, pela primeira vez, o mundo se organiza seguindo regras econômicas semelhantes, como a produtividade pela inovação e a competitividade global, a fim de gerar uma riqueza proveniente de um conteúdo seletivo. Ao explicar a diferença desse novo conjunto de práticas econômicas dos modelos adotados anteriormente, ou seja, a geração e a apropriação da riqueza seletiva ao invés do bem-estar social, ele afirma que os objetivos, maximizar a inovação e a flexibilidade, agora são mais firmes com meios mais acessíveis tecnologicamente.

Se antigamente o capitalismo provindo de tempos difíceis e tempestuosos como guerras e grandes crises econômicas para uma reestruturação da sociedade tinha como objetivo o bem-estar social, este novo capitalismo se orienta a partir da capacidade de expansão global, o que o autor chama de capacidade auto expansível, já que pode expandir seus negócios e vontades a nível global desde que possua os meios de comunicação adequados, como computadores ou smartphones. Essa característica toma corpo na figura da tecnologia digital ao olharmos os serviços disponíveis através desses aparatos tecnológicos como internet banking, redes de e-commerce, investimento no mercado de ações e afins. Outra orientação deste novo capitalismo é a apropriação dos serviços, uma vez que quanto mais serviços uma mídia se apropriar, mais acesso ela terá, consequentemente trazendo mais facilidades ao usuário.

Nota-se que a tecnologia que se desenvolveu nos últimos anos permitiu que o capitalismo gerado a partir dela seja mais flexível e irrestrito, visto que as formas de produção

se assemelham em grande parte, independentemente da posição geográfica e de seus produtores. Os objetivos desta nova forma capitalista se voltam para a inovação e sua competitividade global, uma vez que os concorrentes podem estar do outro lado do mundo e isso é o que o faz diferente dos modelos econômicos anteriores, que tinha como objetivos a geração de riqueza para o bem-estar. Estas regras econômicas partem de princípios e valores desenvolvidos no e por meio do campo gerado a partir das redes de conexão, pois são o que delineiam as formas de produção e a comercialização.

Não obstante um panorama social e cultural bastante diversificado, pela primeira vez na história, todo o planeta está organizado com base em um conjunto de regras econômicas em grande parte comuns. É, todavia, um tipo de capitalismo diferente daquele formado ao longo da Revolução Industrial ou do capitalismo resultante da Depressão dos anos 30 e da Segunda Guerra Mundial, sob a forma de keynesianismo econômico e ênfase no estado do bem-estar social. É uma forma de capitalismo com objetivos mais firmes, porém com meios incomparavelmente mais flexíveis que qualquer um de seus predecessores. (CASTELLS, 1999, p. 414)

Diante da revolução tecnológica que une o capitalismo e seus produtores num conjunto de regras únicas, observamos como o capitalismo que surge a partir dela apropria-se dessas novas características para se reinventar. Este modelo econômico também está inserido na cultura como nunca esteve antes, visto que é acessível de qualquer lugar desde que se tenha acesso à rede, de forma individual, o que constitui uma assimilação muito maior, através da tecnologia, mas, como ressalta o autor, ambos, cultura e tecnologia, necessitam da capacidade de informação e conhecimentos para se manifestarem nesta rede formada através de intercâmbios em um contexto global, ou seja no espaço criado a partir do encontro destas diversas redes mundiais conectadas.

No contexto da sociedade em rede, surge nosso quarto argumento com base em Jenkins (2009) de uma sociedade da convergência, uma vez que todas as formas de organização são transformadas de acordo com quem está falando, ou seja, o narrador constrói um discurso utilizando diversas tecnologias que convergem para a expressão que o autor deseja, como em uma obra, onde as máquinas que misturam o concreto trabalham junto com as matérias primas que edificam a construção.

Segundo o autor, os públicos, ou seja, os consumidores da informação dos meios de comunicação, sejam eles mídias institucionalizadas de produção de conteúdo ou ainda redes sociais, podem ir a qualquer lugar em busca do conteúdo que desejam, possibilitado através desse fluxo de informação, da cooperação entre diversos mercados midiáticos, como jornais, redes de televisão, rádios, portais online e deste comportamento de migração dos próprios

públicos. A convergência então seria como um shopping, onde todas as lojas, ou seja, as plataformas, estão integradas cooperando entre si.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009, p. 30)

Tal característica exige uma convergência dos meios, que, de acordo com o autor, são os próprios indivíduos que a executam, seja mentalmente ou na interação social com outro indivíduo, pois, ao lermos um conteúdo em uma mídia, mentalmente a associamos ao conteúdo observado em uma outra mídia e já pensamos no comentário a ser realizado com outra pessoa, ou grupo de pessoas, que se interessa pelo assunto.

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. (JENKINS, 2009, p.31)

Neste universo de informações disponíveis, onde é possível encontrar inúmeros dados, bastando digitar o conteúdo de interesse em um campo de pesquisa de um buscador que encontra milhares de referências ao tema pesquisado, são os fragmentos e pedaços escolhidos por cada consumidor que possibilitam a experiência da convergência na construção de suas narrativas, como acontece quando um leitor decide escolher uma jogada feita por seu jogador favorito para comentar numa rede social após ler uma notícia sobre uma partida de futebol, mesmo que a notícia tenha falado dos dois times, o que a torna uma experiência única, ao passo que coletiva, o que faz com que tais indivíduos se incentivem a comentar sobre as mídias consumidas com outros indivíduos, pois o consumidor sente a necessidade de expor sua opinião e acompanhar o comentário dos demais, gerando a ascensão de comentários, algo muito valorizado no mercado produtor de mídias, que busca fazer com que seus conteúdos obtenham mais acessos e evidenciem sua marca, aumentando assim os lucros de sua produção e o prestígio social.

Jenkins (2009) é enfático ao declarar que a convergência das mídias não é o fim dessa

relação, mas sim um processo, visto que ela depende única e exclusivamente dos usuários das redes, através de seu acesso, comentário, compartilhamento e novas produções. Dessa forma, a convergência altera a forma do consumo de conteúdos instaurados anteriormente, onde as grandes mídias determinavam o conteúdo disponibilizado, para um novo, onde os consumidores escolhem dentre diversas opções e fontes o conteúdo que desejar, como um catálogo de filmes, onde o consumidor navega entre as categorias, indo da ação ao terror em busca da produção que satisfaça seu desejo.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disto: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final. Não haverá uma caixa preta que controlará o fluxo midiático para dentro de nossas casas. Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares. A convergência não é algo que vai acontecer um dia, quando tivermos banda larga suficiente ou quando descobirmos a configuração correta dos aparelhos. Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência. (JENKINS, 2009, p. 43)

Para ele, isso é o que altera a lógica da indústria midiática, os mercados, os gêneros e os públicos, visto que, se outrora uma emissora de rádio ditava o que os consumidores teriam acesso em sua programação, com a convergência os consumidores é quem determinam o que acessarão, através do mesmo dispositivo que utiliza para assistir ouvir sua estação radiofônica favorita, contemplar imagens e vídeos, ler livros ou escutar músicas, pois a lógica instaurada pela convergência se apoia na ideia de uma ênfase tecnológica que altera simultaneamente o padrão cultural da sociedade, dando poder ao usuário.

Para colaborar na compreensão dos argumentos apresentados, elaborou-se um quadro síntese, constando os principais conceitos propostos no decorrer da discussão.

Tabela 1: Síntese dos argumentos do primeiro capítulo

| ARGUMENTO | SÍNTESE | SUPORTE PARA A HIPÓTESE |
|----------------------------|---|--|
| 1) Interdependência | União de diversos fatores sociais independentes de caráter cultural, econômico e social que convergem e tornam-se interdependentes a medida que | Permite compreender como o contexto cultural, econômico e social em que os eSports estão inseridos, bem como o |

| | | |
|---|---|--|
| | interagem e se inserem no cotidiano da população. | que possibilitou sua gênese. |
| 2) Ciberespaço/ Cibercultura | Ambiente conectado mundialmente através de redes de computador, bem como as informações registradas pelos usuários através da internet e os seres, usuários e veículos de comunicação que produzem conteúdo e compartilham informações. | Permite compreender o ambiente de interação dos praticantes de eSports, assim como seus hábitos e costumes. |
| 3) Revolução da tecnologia da informação | Processo que desencadeou o informacionalismo, uma estrutura de redes de informação que gera um fluxo informacional da qual dependemos e serve de base para uma nova sociedade estruturada na tecnologia de informação e a capacidade tecnológica das sociedades e seus integrantes. | Determina como se estruturam as redes que conectam os adeptos dos eSports, permitindo-os competir com jogadores de diversas localidades e seus reflexos na sociedade, implicando um novo modelo econômico que orienta os eSports |
| 4) Sociedade da Convergência | Sociedade onde fluxos de conteúdos são disponibilizados através de diversas plataformas de mídia gerando a cooperação de múltiplos mercados midiáticos e o comportamento de públicos que navegam entre eles em busca da informação através de diversos meios acessados de um único ponto. | Tornam legíveis os elementos sociais, econômicos e culturais que explicam como eles convergem para uma sociedade que naturaliza o conhecimento e a informação como fonte de novas práticas, como os eSports. |

Fonte: Elaborada pelo autor

Observa-se, a partir do quadro síntese, que os conceitos apresentados corroboram para a compreensão do contexto social da informação no universo relacionado aos esportes eletrônicos. Como observado na terceira coluna do quadro, temos nessa reflexão o suporte para a hipótese de que a abordagem do jornalismo digital aos eSports é fidedigna às práticas jornalísticas.

Assim, compreendemos que a interdependência fez com que três processos históricos independentes das áreas sociais, culturais e econômicas passem a interagir entre si a partir de novas tecnologias, criando um novo contexto comum incorporado ao cotidiano dos indivíduos e fazendo surgir um novo contexto social que deu o suporte para o surgimento dos esportes eletrônicos.

Dado o novo contexto da interdependência que introduziu novas tecnologias, temos o segundo suporte, o ciberespaço e a cibercultura, que compreendem, respectivamente, o lugar criado a partir das conexões às redes onde as interações do eSports acontecem, ou seja, localiza um espaço virtual e o conjunto de técnicas e características que as pessoas inseridas nesse contexto adotam diante desta realidade, incorporando os elementos tecnológicos no seu cotidiano.

Diante do novo espaço e formas de interação, surge o terceiro suporte, a revolução tecnológica, que se amplia e introduz novas estruturas às redes que conectam os adeptos dos eSports, permitindo-os competir com jogadores de diversas localidades e disputar de acordo com o novo modelo econômico que o orienta, introduzido através desta revolução que sustenta a modalidade.

A seguir, o quarto argumento, a sociedade da convergência, explica como a informação é tratada pela sociedade e como são as práticas dos indivíduos que navegam em busca dela a partir de um único aparelho, ou seja, como os adeptos dos eSports acessam as redes e se comunicam através das plataformas digitais a partir da mesma tecnologia, o que gera a circulação do conteúdo, através do consumo e geração de novos produtos.

3 OS ESPORTES ELETRÔNICOS E SUAS DINÂMICAS

A fim de compreendermos como o jornalismo digital aborda os eSports, levamos em consideração que a prática dos esportes eletrônicos são um tema de cobertura novo para o jornalismo digital e busca conquistar espaço na sociedade através do reconhecimento como esporte. Percebendo essa realidade, pressupomos que a abordagem dos esportes eletrônicos é realizada de forma fidedigna às práticas utilizadas na rotina jornalística na construção da notícia.

Dessa forma, para compreendermos como o jornalismo digital aborda os esportes eletrônicos, damos início ao segundo capítulo deste trabalho, dedicado à compreensão da realidade do universo dos eSports, diante das reflexões propostas por Jensen (2017), Pereira (2014) e Wagner (2006).

3.1 A origem dos Esportes Eletrônicos (eSports)

Para o entendimento de uma prática cultural e social como o eSport, considera-se de suma importância compreender ainda sua origem e desenvolvimento, diante do contexto apresentado no primeiro capítulo deste trabalho. Para tal, encontramos três argumentos que baseiam a reflexão proposta em nossa problemática: 1) Emergência dos eSports; 2) A mercantilização e a conquista de grandes públicos; 3) o processo de esportivização e a profissionalização dos eSports;

Nosso primeiro argumento consiste na emergência dos eSports. Vimos no capítulo anterior que a sociedade caminhou em direção a um mundo experimentado através da tecnologia, que lhes permite executar diversas funções de um mesmo aparelho, como testar um jogo, ouvindo música e comentando sobre ele em grupos de discussão. Assim como as transformações na sociedade alcançaram todos os âmbitos sociais, os meios de entretenimento também são alcançados, passando por mudanças que integram os novos modelos culturais de interação através da tecnologia, como a produção de computadores *gamers* e consoles de videogames. Uma vez que a sociedade em rede convive em um âmbito digital, por meio de dispositivos eletrônicos, novas práticas para o usual também passam a coexistir com as antigas, assim como novos esportes passam a estar lado a lado de esportes centenários.

Nesse contexto surgem os esportes eletrônicos, chamados também de eSports, provenientes dos jogos digitais, ou videogames. Segundo Pereira (2014), a modalidade compreende gêneros que vão além dos que representam os esportes tradicionais, como futebol ou atletismo, num ambiente digital, mas também engloba os gêneros que nasceram

exclusivamente com a ascensão das tecnologias de informação, os computadores e os videogames, como jogos de tiro (FPS)¹, de estratégia (RTS)² e de batalhas em arenas (MOBA)³, sendo jogados competitivamente através das redes de conexão.

De maneira geral, esportes eletrônicos são videogames que podem ser jogados competitivamente. Não se restringem somente a jogos eletrônicos de esporte, como a série FIFA de futebol ou a Madden de futebol americano. Abarcam gêneros de tiro (FPS), estratégia (RTS) e arenas de batalha (MOBA), por exemplo. Os primeiros jogos a serem disputados de maneira competitiva, por meio de torneios e campeonatos, foram os arcades. (PEREIRA, 2014, p.20)

Observa-se que, assim como a cultura promovida pelo uso das tecnologias se desenvolveu na Era da Informação, o uso de tecnologias para o entretenimento através da competição e do jogo também se desenvolveu, sendo possibilitado pelo uso dessas tecnologias e sua conexão global. De acordo com o autor, os primeiros jogos disputados competitivamente e que introduziram a cultura dos jogos digitais na sociedade que se moldava foram os arcades, um aparelho de jogo instalado em locais de entretenimento que teve seu auge nos anos 1980.

Observamos como os *arcades* obtiveram sua ascensão ao notar que o autor menciona que o auge dos *arcades* foi batizado de Época de Ouro do Arcade, pois tornaram-se um fenômeno mundial onde milhares de jovens frequentavam os fliperamas para ter acesso a esta tecnologia, bem como interagir com outros jogadores e competir com os mesmos. Foi nesse contexto, para Pereira (2014), que em 1983 organizou-se o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames”, disputado em Dallas, nos Estados Unidos, beneficiando ainda mais os *arcades*, pois os recordes obtiveram a atenção de uma mídia internacionalmente famosa no registro dos recordes mundiais, o *Guinness Book*

A ascensão dos arcades, na chamada Época de Ouro do Arcade – que se deu no início da década de 80 – se beneficiou do reconhecimento das competições de videogames. Em 1983 foi organizado o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames”, em Dallas nos EUA (Kennedy, 1983); os recordes de videogames ganharam notoriedade e foram publicados no Guinness; e no mesmo ano a Twin Galaxies formou o U.S. National Video Game Team, que disputou a primeira competição de fato internacional de videogames com um time formado por britânicos. (PEREIRA, 2014, p. 21-22)

O autor cita ainda a primeira formação oficial de um time, composto por jogadores

¹ *First person shooter* (FPS), ou tiro em primeira pessoa, é um gênero de jogo digital disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

² *Real-time strategy* (RTS), ou estratégia em tempo real, é um gênero de jogo digital disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports

³ *Multiplayer online battle* (MOBA), ou arena online de batalha multijogador, é um gênero de jogo digital disputado como uma modalidade dos eSports

britânicos, pela *Twin Galaxies*, uma entidade que registra e homologa recordes dos jogos eletrônicos do mundo todo desde 1981, para a competição no primeiro campeonato realmente internacional. A partir dos escritos do pesquisador, é possível constatar como as primeiras organizações de jogos digitais se desenvolveram para as competições eletrônicas disputadas através das tecnologias de informação emergentes na época.

Porém, como explica Wagner (2006), foi apenas com o lançamento do primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, os FPS, citados acima, em 1993, que as organizações de videogames passaram a competir através das redes, na internet. Nota-se que, apesar da popularização dos jogos através dos *arcades* e das primeiras competições de videogame, nos anos 1980, foi somente na década seguinte que as competições online passaram a se organizar e acontecer, devido ser neste período que os computadores e a internet se popularizaram.

Nos Estados Unidos e na Europa, a história dos jogos competitivos geralmente está associada ao lançamento de jogos de tiro em rede em primeira pessoa, em particular o jogo lançado em 1993 "Doom" e o título de acompanhamento de 1996 "Quake" pela id software. Durante esse período, equipes de jogadores online, também chamados de "Clãs", começaram a competir em torneios online. Em 1997, várias ligas profissionais e semiprofissionais de jogos on-line haviam se formado, mais notadamente a ainda influente "Cyberathlete Professional League", cujo conceito de negócios serviu de modelo para as principais ligas esportivas profissionais dos Estados Unidos que se seguiram. (WAGNER, 2006, p. 2, tradução nossa)

De acordo com Wagner (2006), quatro anos depois do lançamento do primeiro jogo de FPS, onde a internet já era muito mais acessível e os computadores muito mais populares, diversas ligas profissionais e semiprofissionais haviam se formado e desenvolvido seus planos de negócio, dos quais serviram de modelo para as organizações que se formaram na sequência. Em 1997 ocorreu ainda a primeira transmissão ao vivo de um campeonato de eSports, o "*The Frag*", onde os espectadores puderam acompanhar, pela primeira vez, um campeonato competitivo de esporte eletrônico através da conexão à rede a partir de seus respectivos computadores.

Ainda baseado em Wagner (2006), foi apenas em 1999 que o termo eSports foi cunhado no anúncio de lançamento de uma associação *gamer* online, a OGA. Nota-se como os eSports já obtinham a atenção dos veículos midiáticos e vinham almejando o reconhecimento como uma prática esportiva, uma vez que o termo surgiu em um comunicado à imprensa sobre tal lançamento, onde Mat Bettington comparou publicamente, pela primeira vez, os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais, dando o pontapé inicial para a discussão sobre a esportividade dos videogames.

O termo "esportes eletrônicos" ou "eSports" remonta o fim dos anos 90. Uma das primeiras fontes confiáveis a utilizar o termo "eSports" é um comunicado à imprensa de 1999 sobre o lançamento da Online Gamers Association (OGA), na qual o então evangelista da Eurogamer, Mat Bettington, comparou os eSports aos esportes tradicionais. Naquela época, a discussão sobre esportes também foi alimentada por uma tentativa fracassada da organização do UK Professional Computer Gaming Championship (UKPCGC) 1999 em obter o reconhecimento como esporte oficial pelo English Sports Council. (WAGNER, 2006, p. 2, tradução nossa)

A discussão sobre a esportividade dos esportes eletrônicos foi acirrada, ainda em 1999, quando a organização de um campeonato inglês tentou ser reconhecido pelo Conselho Inglês de Esportes como um esporte oficial, mas não obteve sucesso. Independente do fracasso da organização, a expansão dos eSports avançaram, em sincronia com as transformações tecnológicas, como o desenvolvimento e acessibilidade dos novos suportes midiáticos, que ingressavam na sociedade e se consolidavam, alcançando novos públicos.

Prosseguindo, o segundo argumento compreende o processo de esportivização dos eSports e sua profissionalização, a fim de compreender como ele passou a se organizar e buscar ser reconhecido como um esporte. Levando em consideração que, como os eSports partem de jogos digitais, ou seja, representações gráficas de uma narrativa controlada através de comandos realizados por um jogador através de controles ou teclados conectados a um processador de informações, como os computadores e consoles de videogame, a relação entre eles é continuamente contestada nas discussões sobre a esportividade dos esportes eletrônicos, visto que o primeiro tem a finalidade de entreter e é tido como um passatempo ou brincadeira, como quando jogamos carta com os amigos. Diante desse contexto, Jensen (2017) apresenta noções sobre o tema em suas pesquisas.

Em relação ao jogo, buscamos a base dos e-Sports, ou seja, os próprios games, que possuem características próximas àquelas apresentadas por Huizinga. Os games, assim como o jogo, são atividades voluntárias, livres descompromissadas, evasivas da realidade cotidiana (como um faz-de-conta), praticadas em um espaço e tempo definidos, executadas com seriedade e divertimento, possuindo regras, um certo ordenamento e tendo objetivos, metas e finalidades não lucrativas. O e-Sport como uma atividade mais profissionalizada na qual existe um processo mercantil envolvido, não seria considerado como jogo pelo autor, pois não englobaria todos esses preceitos apresentados em sua obra. Contudo seus espectadores o acompanham, na maioria das vezes, nos seus tempos de lazer, sendo pela busca da excitação ou daquilo que lhes é esteticamente belo. Notamos também que conforme as tecnologias de suporte foram se desenvolvendo, a comunidade gamer passou a se reforçar fora desse espaço virtual delimitado, na qual a rede de internet e/ou local provaram ser fundamentais para o crescimento dos e-Sports. (JENSEN, 2017, p. 96-97)

Compreende-se, segundo as palavras da autora, que o jogo é definido como uma atividade praticada voluntariamente, de forma livre e sem compromissos, isenta à realidade

diária, logo, compreende uma tarefa fictícia, como cuidar de uma boneca, praticada em um lugar e tempo definido, com seriedade e divertimento, seguindo regras pré-estabelecidas, com objetivos, metas e fins não lucrativos, ou seja, não visam lucrar com as práticas, como uma profissão.

Tais elementos são divisores na discussão da esportividade dos eSports, uma vez que as atividades eletrônicas são mercantilizadas, já que as competições envolvem organizações com jogadores contratados para desempenharem funções, seguindo uma agenda de disputas e responsabilidades, como o uso de uniformes em suas aparições públicas, participações em treinos e comparecimento a eventos relacionados ao time. Ainda que as disputas possuam tempo e espaço definido e sejam feitas com seriedade, bem como sejam divertidas aos jogadores quando desempenham suas tarefas, orientados por regras de competição, seus objetivos, metas e fins sempre giram em torno de prêmios lucrativos, como as premiações distribuídas ao fim dos torneios, salários e comissões.

Em sua explicação, Jensen (2017) compara a estrutura do esporte eletrônico aos esportes tradicionais ao comentar que no primeiro existe a mesma estrutura técnica do segundo, uma vez que nas competições tradicionais a presença dos jogadores profissionais, técnicos, narradores, comentaristas, treinadores e torcedores é indispensável, pois garante um bom desempenho em equipe, o aumento no número de espectadores e, conseqüentemente, aumento nos valores movimentados pela modalidade.

Essa composição demonstra uma organização em equipe, necessária na competição de modalidades que são compostas por múltiplos jogadores em um mesmo grupo. Compreende-se que esta estrutura está presente nos esportes tradicionais, onde temos, por exemplo, equipes de 5 jogadores contra outros 5 jogadores, como no basquete, que disputam campeonatos transmitidos e comentados por equipes técnicas e acompanhados pelos torcedores, seja de forma presencial ou através das mídias de transmissão. Em sua nota, a autora menciona eventos de eSports acontecidos em diversos lugares do Brasil, mostrando uma ordem crescente no número dos públicos, dada a capacidade de lotação das locações, como ocorre nos campeonatos de *League of Legends* (LoL)⁴.

Observa-se assim, que os esportes eletrônicos apresentam elementos essenciais para disputas competitivas, como times compostos por jogadores e equipes técnicas, equipes midiáticas, espectadores ou torcedores e ainda patrocinadores, como o time PaiN Gaming, um dos mais tradicionais do cenário competitivo brasileiro, que além de possuir times para

⁴ Jogo eletrônico, também conhecido como LoL, do gênero MOBA (Multiplayer online battle arena), ou seja, arena de batalha multijogador online, disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

diferentes modalidades, conta, em seu time de LoL, com cinco jogadores profissionais, reservas, uma equipe técnica composta por analistas e técnicos, além de milhares de torcedores e patrocinadores de renome como a Coca-Cola, de maneira que se aproximam às disputas de esportes já consagrados, como observado pela própria autora, vejamos:

Foi possível notar que este fenômeno tem se apropriado e aprimorado características comuns do esporte moderno e, por isso, passa por um processo de esportivização. Contudo, quem definirá o futuro do e-Sport será o tempo conforme as manifestações sociais e o seu desenvolvimento interno. Notamos também que no cenário atual, as competições eletrônicas têm se aproximado dos esportes convencionais, já que estão sendo aceitas em alguns países e têm conquistado uma grande quantidade de fãs também em território nacional. (JENSEN, 2017, p. 72)

A estudiosa compreende que o esporte eletrônico tem passado por um processo de esportivização a medida que se apropria das características do esporte convencional, adaptando-o, mas enfatiza que o que guiará o futuro dos eSports são as relações com a sociedade e o desenvolvimento interno por que passará, já que não há nenhuma entidade nacional reguladora das modalidades, assim como a Confederação Brasileira de Futebol organiza as competições, ficando a cargo das produtoras dos jogos a organização dos campeonatos, regulamentações e premiações.

Referente a profissionalização dos eSports, prosseguindo com os estudos sobre a estrutura do esporte, Jensen (2017) cita a organização das *gaming house's*, o centro de treinamento dos atletas desta modalidade, que nada mais são que casas compartilhadas pelos jogadores de um time que convivem no dia a dia para as intensivas horas de treinamento, organizados pelas próprias organizações, afim de interagirem e desenvolverem a comunicação e a interação entre os jogadores, como acontece com a já citada PaiN Gaming, que abriga os jogadores do time de LoL, visto que é a modalidade de maior relevância no cenário de eSports, como explica Jensen (2017), que menciona que as organizações de eSports dão preferência ao uso destes centros de treinamento às equipes que competem nas modalidades de maior evidência, perfazendo uma rotina de treinamento de 8 horas diárias, em média, onde treinam técnicas e estratégias, a partir de conferências internas para análise de jogos de outras equipes e do treinamento através de jogos em duplas ou trios, e ainda contra times reservas. Tais treinamentos servem para criar sinergia entre os jogadores, por exemplo, um jogador da selva que invade a rota do aliado para imobilizar o jogador inimigo a fim de que seu parceiro finalize o abate, como um jogador de voleibol fazendo o levantamento da bola para o atacante finalizar com o corte.

São nas Gaming House's que os gamers treinam técnicas e estratégias para melhorar a performance nos games que jogam profissionalmente, com rotinas de treinos intensas, com uma média de 8 horas diárias de prática. Nem todas as equipes da paiN Gaming treinam nesse centro de treinamento. Em entrevistas audiovisuais realizadas pelos sites G1 e IGN Brasil na Gaming House dessa equipe, os entrevistados afirmam que a equipe de LoL é a que possui preferência em relação as demais, por ser o game que mais ascendeu nos últimos anos. (JENSEN, 2017, p. 76)

Pode-se observar que a organização das *gaming house's* se aproxima da estratégia de concentração pré-jogo, que reclusos seus jogadores aos alojamentos dos times para garantir a concentração e o descanso dos jogadores na véspera das partidas, como acontece nos esportes tradicionais, onde os jogadores são hospedados pelos times em hotéis para que tenham suas necessidades básicas atendidas sem precisar se preocupar com outras funções além de descansar, fazendo com que se preparem para a competição do dia seguinte e repassem suas estratégias.

Nesse contexto, identifica-se o terceiro argumento que corrobora para a reflexão do tema, a mercantilização a partir da conquista de grandes públicos. Assim, desde as primeiras competições de games, as disputas aumentaram e se difundiram pelo mundo, visto que o acesso às tecnologias se ampliou, atingindo grandes públicos, pois ganharam visibilidade ao serem comentados nos ambientes digitais, se difundindo através das redes, bem como sendo transmitido por mídias que aproximam a sociedade imersa na cultura tecnológica dessa inovação no entretenimento, uma vez que, de acordo com o que foi apresentado no primeiro capítulo deste trabalho, o consumidor da informação navega entre as diversas mídias através das redes em busca do entretenimento.

Partimos dos escritos de Pereira (2014), que afirma que, aparentemente, os esportes eletrônicos vêm quebrando os preconceitos a respeito de sua esportividade através da conquista do seu espaço na sociedade. Segundo ele, isso se deve a fatos de elementos que englobam o mundo econômico dos eSports, como o aumento no número de espectadores, culminando, conseqüentemente, em novos patrocinadores e na cobertura de novos veículos de comunicação, gerando produtos relacionados, como camisetas oficiais dos times, por exemplo.

Gradualmente, os esportes eletrônicos estão alcançando uma atenção da sociedade que parece começar a reverter esse preconceito e aproximá-lo dos esportes tradicionais. A entrada de patrocinadores de peso como a Nissan e a Coca-cola; cobertura positiva de veículos midiáticos importantes e a conexão com celebridades como a âncora de TV Kaci Atchinson (Cameron, 2013) parecem contribuir para essa mudança. Todavia, ainda é bastante claro que em termos de reconhecimento mainstream, os e-sportes ainda estão muito aquém de esportes como o futebol, basquete e tênis. (PEREIRA, 2014, p. 96)

Segundo o autor, o apoio de marcas de renome, como Nissan e Coca-cola, bem como

coberturas positivas por parte dos veículos midiáticos importantes e a relação do meio com celebridades são elementos que corroboram para pautar o tema na sociedade para alcançar a atenção dos públicos, uma vez que relaciona um tema inovador a figuras conhecidas e respeitadas pela sociedade, da mesma forma que as marcas que contratam atores famosos para anúncios publicitários. Como mencionado, 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.

De acordo com Jensen (2017), a espetacularização dos eSports é uma característica de componentes do mundo esportivo que corrobora para sua mercantilização e resulta na conquista de grandes públicos.

Podemos afirmar de maneira geral que essas competições eletrônicas são praticadas em um cenário espetacularizado – com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas gamers e/ou equipes profissionais – no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual. Portanto, se aproximam do esporte na medida em que se ligam às relações financeiras, as grandes audiências e as redes de televisão, como um jogo intelectual, competitivo e organizado. Deve, então, ser entendido como um fenômeno popularizado e universal, produto da mercantilização de componentes do mundo esportivo. (JENSEN, 2017, p. 97)

Vemos que, para a autora, o cenário competitivo de esportes eletrônico é um cenário espetacularizado, devido a organização de suas competições tomar como fundamento as transmissões das disputas aos públicos que os acompanham através de diversas mídias, para que tomem visibilidade, gerem compartilhamentos e comentários e evidenciem os protagonistas das modalidades, como jogadores e equipes, por meio de câmeras bem posicionadas e o acompanhamento das telas do jogo em tempo real, como se estivessem jogando, de fato. 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 videoreportagens 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.

Em sua explicação, ela assume que essa espetacularização, ou seja, o cuidado e atenção em transmitir os acontecimentos referentes ao mundo dos eSports é uma característica dos esportes tradicionais, uma vez que possui públicos espectadores e transmissões em diversas mídias, onde as equipes competem e colocam em prática habilidades psicomotoras desenvolvidas anteriormente, nos treinamentos, já que para tais práticas é necessário que o jogador desenvolva velocidade motora e reflexo mental e físico para executar as funções de comando dos personagens que os representam no ciberespaço durante as partidas, bem como a coordenação com seus companheiros de equipe para a obtenção de seus objetivos, como uma jogada ensaiada dos esportes tradicionais, a partir do uso das tecnologias de informação para aumentar o desempenho nos ambientes virtuais. Assim, segundo a pesquisadora, os elementos que tornam os esportes tradicionais um assunto relevante para sociedade e para os produtores de informação, elementos que instigam saber sobre as competições, também estão presentes nos eSports, de forma que se aproximam dos esportes convencionais a medida que se ligam às relações financeiras, às grandes audiências e às redes de televisão como um jogo intelectual e competitivo. Dessa forma, conclui ela, que deve ser compreendido como um fenômeno popularizado e universal, produzido pela mercantilização de fatores do mundo esportivo que estão presentes no mundo dos esportes eletrônicos também.

Ainda segundo Jensen (2017), os grandes públicos dos eSports se multiplicam através dessa espetacularização dos eventos competitivos que acontecem em ginásios e estádios no Brasil e no mundo, movendo multidões para acompanharem seus times e jogadores favoritos em suas disputas.

Um evento de e-Sport, assim como um evento esportivo, possui jogadores profissionais, narradores, comentaristas, treinadores, torcedores, etc., tanto que não é pequeno o número de competições que acontecem em ginásios ou estádios pelo mundo afora – um exemplo disso foi o circuito brasileiro de League of Legends, conhecido como CBLOL (que possui edições desde 2011), em 2014 teve sua final realizada no Maracanãzinho no Rio de Janeiro, em 2015 a final foi no estádio do Palmeiras (Allianz Parque) em São Paulo e em 2016 a fase final também aconteceu em São Paulo, no Ginásio do Ibirapuera. (JENSEN, 2017, p.60)

Nota-se que os eSports possuem uma organização composta de jogadores, narradores, comentaristas, treinadores e, principalmente, torcedores, os quais, não podendo comparecer aos eventos esportivos presenciais, devido ao número de lotação ou distância, acompanham as partidas através das transmissões ao vivo de seus respectivos lugares, comentam os

acontecimentos com seus amigos nas redes sociais, que podem ser conhecedores do tema ou não, em grupos de discussão e compartilham imagens e fragmentos em vídeo das partidas através da conexão entre as redes que partem de seus smartphones ou computadores e outros usuários, chegando aos servidores das organizações dos campeonatos que compartilham os acontecimentos, simultaneamente, em tempo real.

A seguir, com apresentamos um novo quadro que sintetiza os conhecimentos compreendidos diante dos argumentos apresentados neste capítulo.

Tabela 2: Síntese dos argumentos do segundo capítulo

| ARGUMENTO | SÍNTESE | SUPORTE PARA HÍPOTESE |
|--|--|---|
| 1) Emergência dos eSports | Compreende a gênese dos esportes eletrônicos a partir do surgimento dos primeiros jogos digitais através da sociedade até se tornarem competições competitivas organizadas. | Colabora para compreendermos como se deu o desenvolvimento dos esportes eletrônicos |
| 2 Processo de esportivização e a profissionalização dos eSports | Identifica as características comuns entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais, observando a estrutura dos times e analisando as formas de apropriação de elementos dos esportes tradicionais por parte dos eSports | Torna possível delinear a forma como os esportes eletrônicos se aproximam dos esportes tradicionais, uma vez que possuem características muito semelhantes. |
| 3) A mercantilização a partir da conquista de grandes públicos | Explica como o acesso às tecnologias de informação possibilitou que novos públicos conhecessem e aderissem às práticas esportivas, quer jogando, quer acompanhando os conteúdos veiculados sobre o tema. | Colabora para compreendermos como os esportes eletrônicos adquiriram visibilidade através das discussões online e das grandes competições promovidas. |

Fonte: Elaborada pelo autor

Observamos, a partir do quadro, que o embasamento teórico descrito ratifica o suporte à hipótese, demonstrando a realidade social em que se encontra, a fim de se mostrar um

elemento relevante, digno de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas com o intuito de se justificarem como conteúdos jornalísticos, como exposto na terceira coluna.

Vemos então, no primeiro argumento, a emergência dos esportes eletrônicos, compreendendo a história dos jogos na sociedade que se transformava através do surgimento de novas tecnologias, como os *arcades*, período onde aparecem as primeiras competições de jogos que, com o surgimento e o acesso às novas tecnologias, tornaram-se mais próximos dos jogadores e, conseqüentemente, passaram a se organizar competitivamente, gerando organizações de campeonatos e formação de times para as competições, fazendo com que surgissem as primeiras reivindicações de reconhecimento como esporte.

O segundo suporte, o processo de esportivização e a profissionalização dos eSports. Através da observação dos esportes tradicionais, o argumento serve como suporte pois explica as características comuns entre os eSports e os esportes tradicionais, sejam eles de desenvolvimento natural ou da adaptação de elementos compreendidos como essenciais para sua esportivização, demonstrando a luta pela quebra aos preconceitos provindos de serem originários de jogos de videogame e explicando ainda como se dá a organização dos times que disputam as modalidades competitivas.

No terceiro argumento, a mercantilização a partir da conquista de grandes públicos, observamos a forma como os esportes eletrônicos se difundiram através das redes, possibilitando que novos públicos fossem alcançados, passando a se interessar nos conteúdos, justificado através do compartilhamento de informações através das redes por parte dos *gamers* em grupos de discussão e redes sociais, bem como através das transmissões realizadas por parte das organizações dos campeonatos. Tal conquista possibilitou a mercantilização dos esportes eletrônicos, observamos em sua estrutura os elementos, alguns incorporados a partir dos esportes tradicionais, que justificam sua relevância de abordagem por parte dos veículos de comunicação, ou seja, porque pode ser considerado um material noticiável, bem como passível de patrocínio e colaborações.

4 CONHECENDO O CENÁRIO: A COBERTURA DOS ESPORTS PELO PORTAL SPORTV

Diante dos escritos observados no capítulo 2, que observa o contexto social da informação, identificados como a sociedade em rede na Era da Informação, seguido da compreensão dos esportes eletrônicos e suas formas estruturação na sociedade, chegamos ao quarto capítulo deste trabalho, onde apresentaremos os meios de pesquisa realizados bem como seus procedimentos.

A estrutura deste capítulo o divide em 4 seções, no qual partimos do item 4.1, onde expomos nosso questionamento inicial, bem como nosso ponto de partida para a verificação proposta, a saber, nosso problema e hipóteses. No item 4.1.1, apresentamos a problemática que motivou nossa indagação primária, seguido do item 4.1.2 em que explicamos nossas proposições acerca da problemática.

Na seção seguinte, a seção 4.2, apresentamos nossa metodologia, afim de explicar como desenvolvemos nossos métodos de pesquisa e análise nas etapas constituintes do estudo. A seção 4.2.1 se baseia nos escritos de Gil (2008) para detalhar as técnicas de pesquisa desenvolvidas neste projeto, seguido do item 4.2.2 em que nos baseamos segundo os escritos de Gil (2008) e Bardin (1977) para orientar as técnicas de análise aplicadas aqui. Já no item 4.2.3 explicamos a estrutura da coleta de dados desempenhada por este trabalho.

A terceira seção deste capítulo, numerada 4.3, apresentamos nosso objeto de pesquisa através de uma apresentação do site SporTV, afim de justificar sua relevância e demonstrar seu histórico com o tema através de uma retomada do desenvolvimento da editoria de eSports.

Por fim, o item 4.4 apresenta a realidade do tema, fazendo a apresentação das nove matérias do site do canal SporTV, analisadas como documentos para verificação da problemática, bem como das hipóteses apresentadas e a fundamentação teórica descrita no decorrer deste trabalho, finalizando cada análise com os comentários que justificam as constatações.

4.1 Problema e hipótese

Apresentaremos nesta seção a construção de nosso problema de pesquisa, como o tema que gerou os movimentos iniciais desta dissertação, descrito no item 4.1.1. A seguir, observaremos a construção de nossas hipóteses, de onde partimos a fim de verificar se as constatações podem se afirmar verdadeiras.

4.1.1 Problema de pesquisa

Para a efetuação deste trabalho de pesquisa, partimos do seguinte questionamento: Como o jornalismo digital aborda os eSports? Tal problemática se motiva devido ao fato de os videogames surgirem na década de 1980 com o intuito de entreter, dessa forma, o público de maior aderência dessa novidade foi o público mais jovem, que passava horas jogando. Porém, quando estas horas passaram a ser horas organizadas profissionalmente a fim de disputas competitivas, a imagem de “apenas um jogo” perdurou, constituindo um grande preconceito com essa nova modalidade por parte dos mais conservadores, o que gerou o ponto de partida deste Trabalho de Conclusão de Curso.

O contexto observa que desde a época de ouro dos *arcades*, fenômeno cultural dos anos 1980, o acesso, a fabricação e a procura por videogames se intensificou em nossa sociedade. Após o fenômeno dos *arcades*, a popularização dos computadores e da internet, nos anos 1990, possibilitou que esses jogadores pudessem se conectar de seus lares para jogarem juntos, levando os games para o âmbito online. Com a internet cada vez mais acessível, assim como os computadores, o desenvolvimento de jogos para esses meios também se desenvolveu, fazendo com que esses jogadores começassem a se organizar criando equipes e torneios para disputarem esses jogos entre si. Tais torneios passaram a ser cada vez mais frequentes e maiores, passando a distribuir premiações mais altas à medida que iam crescendo. A fim de melhorar as habilidades desses jogadores para concorrer às premiações, os games foram se profissionalizando através da criação de ligas e times profissionais e, com a cultura disseminada, passou a atrair cada vez mais públicos, bem como investidores, parceiros e patrocinadores. Nasce assim os eSports, que exigem que os jogadores de videogames exercitem suas habilidades físicas e mentais utilizando as tecnologias de informação em prol da vitória de uma equipe sobre outra.

De acordo com Marconi e Lakatos (2003), o problema é o ponto de partida da investigação científica, perante o método “Hipotético-Dedutivo”, explicado por elas, visto que é ele quem vai emoldurar a pesquisa e desencadear o desenvolvimento da mesma. Assim, diante do exposto, surge nosso questionamento sobre como o jornalismo digital aborda os eSports? Tendo em vista que esse esporte ainda é visto por muitos como brincadeira e não como uma prática esportiva.

A primeira etapa do método proposto por Popper é o surgimento do problema. Nosso conhecimento consiste no conjunto de expectativas que formam como que uma moldura. A quebra desta provoca uma dificuldade: o problema que vai desencadear a

pesquisa. Toda investigação nasce de algum problema teórico/prático sentido. Este dirá o que é relevante ou irrelevante observar, os dados que devem ser selecionados. Esta seleção exige uma hipótese, conjectura e/ou suposição, que servirá de guia ao pesquisador. (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 97)

Como explicam as autoras, o questionamento inicial é que moldura a pesquisa, uma vez que define os itens de relevância para abordagem e os dados a ser analisados.

4.1.2 Hipóteses

Prosseguindo os procedimentos da pesquisa, observamos que o método apresentado por Marconi e Lakatos (2003) consiste de um problema que, por conseguinte exige uma hipótese que guiará o pesquisador. Assim, partimos do pressuposto de que o jornalismo digital aborda os esportes eletrônicos de maneira fidedigna às práticas jornalísticas institucionalizadas que definem o conteúdo como material jornalístico, dividindo-se em três hipóteses: 1) O jornalismo digital aborda a redação jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas; 2) O jornalismo digital aborda a apuração das informações sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas; 3) O jornalismo digital aborda a pauta jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas.

Para a construção destas hipóteses, consideramos que a primeira prática é a produção da pauta, momento onde a matéria é planejada. É onde averigua-se o grau de importância da matéria, ou seja, se é uma pauta quente que apresenta um furo de reportagem, notícia imprevista, assunto do momento, ou uma pauta fria, tida como acontecimentos previstos, que podem ser feitas em determinadas datas padrão e que podem ser lidas a qualquer momento ou época que não estarão desatualizadas. É ainda nessa fase que se escolhem as fontes para orientar o enfoque da matéria, por exemplo, o desempenho de um jogador durante uma partida, um momento específico de um jogo ou o jogo inteiro. Através da produção da pauta é que o encaminhamento é feito, logo se o desempenho de um atleta é o assunto, as fontes a serem consultadas devem estar relacionadas ao preparo do atleta, relacionando o tema com outros assuntos relevantes.

A segunda prática é a da apuração da matéria. Uma reportagem que apresenta as informações básicas de tema, data, horário, informações sobre credenciais e autorizações, bem como as fontes que foram consultadas e analisadas e ainda a relação com outros temas relevantes, chamado de enfoque, é tida como uma reportagem fidedigna, ou seja, digna de credibilidade, uma vez que ela demonstra todos os passos que foram seguidos. Na apuração da matéria é que

o jornalista vai a campo para levantar as informações, é onde ele investiga e pergunta as autoridades do assunto sobre suas inquietações, gerando assim os elementos que tornam possível perceber o decorrer de seu trabalho. Para gerar informações completas, o jornalista precisará entrar em contato com as fontes, para tal, precisará de credenciais e autorizações determinados em datas e horários, que comprovarão a realização do seu trabalho.

A terceira prática é a redação, ou seja, o produto final, onde todos os atributos descritos anteriormente devem estar presentes. Após a produção da pauta, seu planejamento e a apuração dos fatos, a redação deve possuir uma estrutura, a mais comum é chamada de pirâmide invertida, onde a apresentação das informações do lead, O quê? Quem? Quando? Onde? Como? Por quê? São apresentadas de acordo com o grau de importância, indo do mais importante ao menos relevante chegando à complementação do tema, ou seja, a relação com outros fatores. Uma redação consistente deve apresentar ainda um título interessante, uma vez que é ele que atrairá a atenção do leitor e fará com que ele se interesse pelo trabalho desenvolvido. Uma boa redação apresenta ainda uma, chamada, que consiste em uma síntese da matéria acompanhando o título, para complementá-lo e dar mais informações ao leitor sobre o que se trata a matéria.

4.2 Metodologia

Diante da problemática de um novo tema de cobertura no jornalismo digital, os eSports, e inclinados a compreender como se dão as formas de produção noticiosa nesta cobertura, ou seja, na abordagem aos eSports, esta pesquisa adotou um conjunto metodológico para a obtenção de respostas ao questionamento inicial.

Partimos do item 4.2.1, onde especificamos as técnicas de pesquisa, norteados por Gil (2008), onde o autor apresenta a análise documental e define que esta pode ser realizada a partir de qualquer objeto que possa contribuir para a investigação, justificando o emprego de reportagens jornalísticas digitais como objeto de pesquisa. A seguir, no item 4.2.2, esclarecemos as técnicas de análise aplicadas nos conteúdos informativos coletados, apoiado nos escritos de Bardin (1977), que explica a análise de conteúdo, aplicada no item seguinte, o 4.2.3, a fase da coleta de dados, encontramos as fases adotadas para a estruturação da pesquisa como a formulação da problemática, construção das hipóteses e a composição de um roteiro de análise. No item 4.3 realizamos a apresentação do objeto de pesquisa, onde apresentamos o portal analisado a partir de um resgate histórico de sua relação com os esportes eletrônicos e sua abordagem noticiosa, finalizando ao item 4.4, onde apresentamos os materiais coletados em

forma de texto, anexando a captura de tela nos anexos deste trabalho, e realizando a análise de conteúdo descrita no item 4.2.2.

4.2.1 Técnicas de pesquisa

Este capítulo é dedicado à descrição das técnicas que integram os procedimentos metodológicos, visando ao cumprimento dos objetivos deste trabalho. Considera-se suficiente para esta investigação a utilização da pesquisa documental proposta por Gil (2008) que delimita que todos os objetos que possam contribuir para a investigação de um fato ou fenômeno podem ser considerados como documentos.

Para fins de pesquisa científica são considerados documentos não apenas os escritos utilizados para esclarecer determinada coisa, mas qualquer objeto que possa contribuir para a investigação de determinado fato ou fenômeno. Assim, a pesquisa documental tradicionalmente vale-se dos registros cursivos, que são persistentes e continuados. Exemplos clássicos dessa modalidade de registro são os documentos elaborados por agências governamentais. Mas muitas pesquisas utilizam registros episódicos e privados, constituídos principalmente por documentos pessoais e por imagens visuais produzidas pelos meios de comunicação de massa. (GIL, 2008, p.147)

Uma vez que qualquer objeto que sirva para contribuir para a investigação de um fato ou fenômeno é passível de ser analisado, não apenas os escritos utilizados para esclarecer determinado acontecimento, compreende-se que os documentos digitais, disponíveis nos acervos eletrônicos são objetos aptos à análise para uma pesquisa científica. Segundo ele, a pesquisa documental vale-se, então, dos registros cursivos frequentes e renitentes como os conteúdos produzidos por instituições governamentais e pelos veículos de comunicação, englobando assim artigos e reportagens publicados nos meios de comunicação. Dessa forma, compreendemos que a seleção dos conteúdos produzidos pelos veículos de comunicação vai de encontro aos métodos abordados nesta pesquisa, uma vez que objetivamos analisar a produção do jornalismo digital e a apropriação das práticas jornalísticas nas abordagens sobre os eSports.

Prosseguindo, Gil (2008) explica que os documentos provenientes dos meios de comunicação são importantes fontes de dados para que o pesquisador conheça os mais variados aspectos da sociedade, visto que através deles é possível delinear características cotidianas frequentes, através do volume de informações, por exemplo se considerarmos a notícia sobre o furto a um trabalhador que perdeu o ônibus a caminho do trabalho, pela manhã, e confrontá-la a outras notícias semelhantes, é possível observar diversas características como: a) trabalhadores pegam ônibus para trabalhar; b) há perigo de furtos no período da manhã; c) há

linhas de ônibus disponíveis pela manhã e assim por diante. Outra usabilidade dos dados informados pelos veículos de comunicação, apontada pelo autor, é o remonte de um histórico, uma vez que os acontecimentos ficam registrados e podem ser consultados para delinear trajetórias lineares, como compreender a trajetória de um time em edições passadas de uma competição, sendo este último a forma mais eficiente dentre as demais fontes de dados.

Dessa forma, tal técnica se mostra adequada para os fins desta monografia, uma vez que corroboram para compreender elementos característicos nas redações jornalísticas que abordam os eSports, demonstrando quais são as práticas empregadas, as características desse emprego e a frequência, permitindo que a comparação entre elas nos leve a compreender se a hipótese pressuposta pode ser verificada ou não.

Os documentos de comunicação de massa, tais como jornais, revistas, fitas de cinema, programas de rádio e televisão, constituem importante fonte de dados para a pesquisa social. Possibilitam ao pesquisador conhecer os mais variados aspectos da sociedade atual e também lidar com o passado histórico. Neste último caso, com eficiência provavelmente maior que a obtida com a utilização de qualquer outra fonte de dados. (GIL, 2008, p. 151)

Gil (2008) explica ainda as áreas em que a análise documental é relevante, uma vez que são inúmeros problemas que podem ser pesquisados através dos dados coletados através dos meios de comunicação. Para o autor, um dos fatores mais relevantes da análise documental é justamente o registro dos acontecimentos passados, mas ressalta que podem ser utilizados também para outros âmbitos como a Sociologia, a Psicologia e a Ciência Política. Dessa forma, podemos compreender que a técnica proposta por Gil (2008) serve de base na análise dos eSports, uma vez que este fenômeno se apresenta como uma característica social, cultural e econômica.

São inúmeros os problemas que podem ser pesquisados a partir de dados fornecidos por documentos de comunicação de massa. Para as pesquisas de natureza histórica, a importância dessas fontes é evidente. Mas esses documentos podem ser úteis também em pesquisas no âmbito da Sociologia, da Psicologia, da Ciência Política etc. Podem ser utilizados, por exemplo, para esclarecer aspectos da vida cultural de determinado grupo. (GIL, 2008, p. 152)

Por fim, o autor descreve a relevância da análise documental para os esclarecimentos sobre aspectos da vida cultural de determinado grupo como os *gamers*, que possuem linguagens próprias, bem como hábitos, técnicas e práticas recorrentes a este meio, como acordar, ligar o computador e se conectar aos chats de voz para interagir com outras pessoas conectadas. Tal finalidade colabora para que grupos desconhecidos possam ser explorados a partir dos registros fotográficos, audiovisuais e textuais, assim, mesmo que o pesquisador não tenha acesso ou

desconheça a cultura que envolve o modo de vida dos grupos pesquisados, é possível que as características fundamentais de tal comunidade sejam traçadas conforme os registros declaram, dessa forma, uma pessoa que acompanha diversas reportagens sobre o cenário de *League of Legends* pode passar a compreender os sistemas do jogo e identificar elementos constitutivos do universo como as funções, itens, etc, assim, esta finalidade pode colaborar com o entendimento sobre a representação dos eSports no jornalismo digital, tornando os processos desta monografia mais acessíveis aos pesquisadores, mesmo quem não possuam conhecimentos acerca dos esportes eletrônicos

Em relação ao recorte dos dados da pesquisa, é apontado por Gil (2008) que “é impossível observar tudo” (Gil, 2008, p. 106). Portanto, ela é sempre seletiva e, para tal, é necessário subordinar o registro a algum tipo de amostragem, mais complexo do que pesquisas que adotam técnicas interrogativas. Para orientar esses procedimentos, o autor elenca quatro tipos de amostragem: a amostragem *Ad libitum* (à vontade), onde o pesquisador não segue um sistema de registro e anota o que é visível e relevante à pesquisa; a amostragem focal, onde o observador registra “uma unidade num tempo definido e o registro das diversas facetas de seu comportamento” (GIL, 2008, p.107); a amostragem por varredura, onde é arrolado detalhadamente “um conjunto de indivíduos em intervalos regulares” (GIL, 2008, p.107) e, por fim, a amostragem de comportamentos onde o que é assinalado são comportamentos de um grupo em um contexto completo que podem ser divididos em registro contínuo e amostragem temporal.

Visto isso, optou-se por utilizar o modelo *ad libitum*, ou seja, uma descrição livre para o registro deste procedimento metodológico com o objetivo de identificar como as narrativas jornalísticas eSportivas vêm sendo apresentadas no veículo do canal SporTV.

4.2.2 Técnicas de análise

Definidas as técnicas de pesquisa com base em Gil (2008), que define a análise documental como forma de observação de qualquer tipo de documento, como as reportagens produzidas pelos veículos de comunicação, esta etapa da monografia propõe a descrição das técnicas que integram a análise de conteúdo como parte dos processos metodológicos que visam ao cumprimento dos objetivos deste trabalho. De acordo com Bardin (1977), alguns procedimentos da análise documental no tratamento das informações apresentam analogias às técnicas de análise de conteúdo, mas, como ressalta o autor, independente das diferenças, como o objeto de trabalho da documentação que são os documentos, enquanto o da análise de

conteúdo é a comunicação, ou a mensagem; o objetivo de condensar a informação para consulta e armazenagem, enquanto a análise de conteúdo objetiva manipular as mensagens para evidenciar características sobre outra realidade que não a da mensagem; e etc. A finalidade de esclarecer as características e o campo de ação da análise de conteúdo são as mesmas. A autora então define a análise de conteúdo como técnicas que buscam representar o conteúdo analisado de forma diferente, fazendo uma interpretação dos dados mencionados através de procedimento de transformação, como ler dois textos diferentes e explica-los juntos através de características comuns entre ambos.

«uma operação ou um conjunto de operações visando representar o conteúdo de um documento sob uma forma diferente da original, a fim de facilitar num estado ulterior, a sua consulta e referência». Enquanto tratamento da informação contida nos documentos acumulados, a análise documental tem por objectivo dar forma conveniente e representar de outro modo essa informação, por intermédio de procedimentos de transformação. (BARDIN, 1977, p. 45)

Com base nisso, consideramos que o objetivo desta pesquisa é a de retratar uma realidade a partir da análise de diversas reportagens que estão diretamente relacionadas ao universo jornalístico, assim como aos eSports, a fim de compreender a realidade da construção das notícias a partir dos conteúdos analisados.

4.2.3 Procedimentos de coleta de dados

Nossa pesquisa, identificada como de carácter documental, contou com quatro procedimentos de pesquisa na seguinte ordem: 1) a construção do problema de pesquisa; 2) a construção das hipóteses; 3) a escolha da amostra; e 4) a análise de conteúdo.

Nosso primeiro procedimento foi a construção do problema de pesquisa, conforme apresentado no 4.1.1, que permitiu focar nossa área de interesse, definida na figura da atividade jornalística na cobertura dos eSports, uma nova modalidade esportiva, onde as disputas acontecem através do âmbito digital. Ao observar que tal modalidade já possui seu espaço, assim como as modalidades tradicionais e as informações acerca dos seus acontecimentos são divulgados, comentados e consumidos através das redes de informação, por meio da produção noticiosa, a problemática possibilitou determinar nosso universo específico, em que se identifica o portal SporTV e suas narrativas para verificar a abordagem da emissora a este tema.

Nosso segundo procedimento foi a construção das hipóteses, também descritas na seção 4.1.2 que permitam testar nosso problema e verificar a atual realidade dos eSports no jornalismo,

uma vez que partimos do pressuposto de que a abordagem sobre os eSports, realizada pelo jornalismo digital, se faz de forma fidedigna às práticas jornalísticas que definem o material informativo como jornalístico, ou seja, como comentado anteriormente, possuem seu espaço já assegurado nos veículos de comunicação, ou em nosso universo específico, recebendo o mesmo tratamento na construção das notícias aplicado às reportagens sobre outras modalidades.

Nosso terceiro foi a escolha da amostra, a partir da qual examinaram-se nove do portal do canal SporTV com o objetivo de identificar a ocorrência de conteúdos relacionados a eSports e verificar as características das narrativas, levando em consideração aspectos como pauta, apuração, forma de estruturação das notícias, e a redação da reportagem, ou seja, a apresentação das informações no formato da notícia, ou seja, as práticas jornalísticas definidas neste trabalho. Assim, verificou-se como os conteúdos da editoria de eSports são elaborados e apresentados, através da observação da estrutura das matérias publicadas. A análise das reportagens ocorreu entre os dias 21 e 25 de maio de 2019 dentre os destaques da editoria de eSports presente no portal, totalizando nove reportagens sobre diversas modalidades de eSports.

Nosso quarto procedimento foi compor um roteiro de análise, foram observados elementos que corroborem para a identificação do cumprimento das três fases da produção noticiosa: A) a redação da reportagem; 2) a apuração das informações e 3) a produção da pauta. Diante destas fases, buscamos encontrar elementos constitutivos na análise da redação, observando a estrutura, constituída de um título interessante, uma síntese da matéria ou linha de apoio e a construção de um lead com as informações básicas, de modo que respondam as perguntas O quê? Quem? Quando? Onde? Como? Por quê? Na segunda análise, observamos a apuração das informações, identificando tema, informações de credenciamento, apresentação das fontes, e a construção do enfoque através da correlação com outros temas de relevância; chegando, por fim, à pauta, através do o grau de importância da matéria, o tema da reportagem, o levantamento histórico do tema, o enfoque e a indicação de fontes.

4.3 Objeto de pesquisa

Optou-se, mediante os estudos realizados, que o portal do canal SporTV é o caso mais interessante em termos de jornalismo digital a ser analisado durante a pesquisa. Isso se justifica por seu compromisso com o jornalismo esportivo e sua dedicação pela cobertura de esportes, preferencialmente nacionais, como afirmado no informativo de 2013 da empresa, disponível na

guia “Sobre o SporTV” na aba “Institucional” acessível através do rodapé do site⁵, onde a história da empresa é relatada, bem como sua relevância para o cenário esportivo brasileiro é destacada, auto intitulado-se o único canal “esportes de cobertura nacional 100% brasileiros”. Além disso, considera-se relevante a amplitude de sua cobertura jornalística incluindo os eSports, presente na televisão, internet e redes sociais, além de ser um meio reconhecido por seu público na cobertura jornalística de esportes, devido ao fato de realizar a cobertura, muitas vezes exclusiva dos esportes mais relevantes e, também, por fazer parte do maior conglomerado midiático da América Latina, a Globosat.

De acordo com o informativo publicado no site do canal SporTV em 2013, o canal foi criado originalmente em 1991, sob o nome de Top Sports e mais tarde, em 1995, rebatizado de SporTV. O canal esportivo faz parte da lista de canais da empresa Globosat, pertencente ao Grupo Globo e foi o primeiro canal no país dedicado exclusivamente ao esporte brasileiro e suas transmissões. Já em 2004, o canal se multiplicou, com o lançamento do canal SporTV 2, que replicava a programação do canal principal com um intervalo de seis horas, possibilitando que os assinantes pudessem rever os programas, passando a ter uma grade e programação própria em 2005. Em 2011, a Globosat lançou o terceiro canal, o SporTV 3, contando com o apoio do SporTV 4 e outros canais SporTV auxiliares, disponíveis apenas em épocas de grandes competições, como ocorreu durante os Jogos Olímpicos de Londres em 2012.

A criação de novos canais possibilitou que as programações dos canais SporTV ampliassem a cobertura jornalística sobre outros esportes, já que o principal objeto jornalístico do canal sempre foi o futebol, ficando esse como principal abordagem do primeiro canal. Através dessa possibilidade, o canal pôde oferecer aos assinantes a transmissão das partidas ao vivo de *League of Legends*, ou de eSports, assim como a transmissão de competições de outros esportes convencionais, como abordado anteriormente. Atualmente, a programação do canal consiste, basicamente, na transmissão de eventos nacionais e internacionais, e na exibição de programas e documentários sobre as mais variadas modalidades esportivas, tendo programas de debates, comentários, entrevistas e telejornais.

Correlato ao desenvolvimento dos canais televisivos, o site do SporTV também foi se modificando. Até 2016, as notícias sobre eSports tinham como principal elemento os campeonatos competitivos de maior renome e suas partidas finais e eram atribuídas à página denominada “Games”.

⁵ Fonte: <http://glo.bo/m6U5MR> . Acesso em: novembro de 2019.

Figura 1 – Reportagem de 2016 atribuída à página “Games”

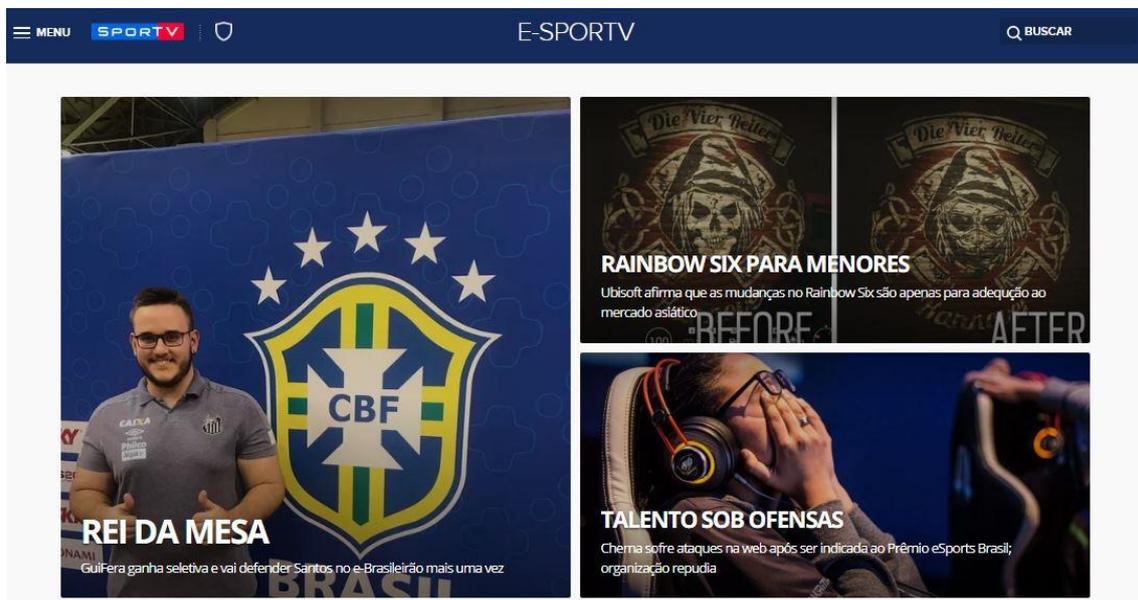


Fonte: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/06/pain-x-intz-e-cnb-x-keyd-cblol-2016-entra-nos-duelos-de-semifinais.html>. Acesso em: novembro de 2018.

Foi em 2017 que o site rebatizou a guia de games para E-SporTV. O site considerou o tema tão relevante que o link que direciona à página de *e-sports* do site do canal SporTV ganhou destaque entre os assuntos e, atualmente, aparece na lista do menu principal, junto de outros esportes convencionais, como futebol e competições como o brasileirão, NBA, entre outros.

A página principal é composta por uma configuração que investe em uma imagem para ilustrar a matéria, acompanhada de um título e uma linha de apoio destacando as três notícias mais recentes. A partir disso, o site segue a configuração de lista de notícias, onde a imagem tem menor destaque, ficando à esquerda, com o título, a linha de apoio e o horário da publicação à direita.

Figura 2: Página principal E-SporTV



Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv>. Acesso em: Novembro de 2018.

Nota-se na imagem 3, acima, que o título da página de eSports, batizada como E-SporTV aparece em letras garrafais no topo da página, substituindo o logo do SporTV, assim como nas demais editorias do site. Na sequência, aparecem as três imagens de que ilustram as matérias de destaque. Já na imagem 4, abaixo, exemplifica-se a lista de notícias, ou chamadas secundárias.

Figura 3: Lista de notícias E-SporTV



Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv>. Acesso em: Novembro de 2018.

O conteúdo da página é atualizado diariamente com um número mínimo de duas matérias por dia, podendo chegar a mais de cinco publicações, dependendo dos eventos, campeonatos e épocas da temporada. Nas reportagens observadas, pôde-se constatar que o conteúdo que gera mais reportagens gira em torno de acontecimentos factuais sobre o jogo *League of Legends*, seguido de *Counter Strike: Global Offensive*⁶ e *Rainbow Six: Siege*⁷, FIFA⁸ e Dota 2⁹. Algumas reportagens são identificadas com o nome do jogo frente ao título da matéria, para facilitar a compreensão do leitor sobre qual modalidade a matéria trata, visto que muitos dos times que disputam os campeonatos possuem divisões diferentes para cada jogo, ou modalidade, como exemplo a PaiN Gaming, maior clube de eSports da América Latina que possui times de *League of Legends*, *DotA 2*, *Overwatch*, *Hearthstone*, *Clash Royale* e *Arena of*

⁶ Jogo eletrônico, também conhecido como CS: GO, do gênero FPS (First person shooter), ou seja, tiro em primeira pessoa, disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

⁷ Outro jogo eletrônico do gênero disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

⁸ Jogo eletrônico do gênero simulação esportiva disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

⁹ Jogo eletrônico do gênero MOBA (Multiplayer online battle arena), ou seja, arena de batalha multijogador online, disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

*Valor*¹⁰.

As reportagens apresentam um padrão de, no mínimo, três parágrafos por reportagem, sempre acompanhadas por imagens que ilustram as matérias, com foto de jogadores times ou personalidades citadas no decorrer da narrativa, acompanhado ainda de incorporações de *tweets* ou vídeos, quando possível, sendo o primeiro uma fonte muito recorrente das reportagens. No que se refere ao conteúdo das nove reportagens, a abordagem varia entre o desempenho dos times nos campeonatos, o comportamento dos jogadores dentro e fora das competições, os fatos de alta repercussão sobre o tema nas mídias sociais e os campeonatos de maior relevância nos cenários de cada modalidade, dando severo destaque aos valores das premiações.

Observou-se, também, que o alcance das reportagens produzidas para o site da SporTV atinge um público aquém da comunidade *gamer*, exemplificado na análise dos comentários, onde encontram-se manifestos que desconsideram os eSports como esportes ou que desmerecem tal atividade. Porém, em uma análise cronológica, esses comentários apresentam declínio, sendo substituídos por expressões que remetem ao conteúdo da reportagem, concordando, discordando ou opinando. Nas mídias sociais a interação com os conteúdos é baixa, apesar das mais de 30 mil curtidas no Facebook e dos mais de 15 mil seguidores no Twitter. Apresentando maior relevância e interação entre o público no Twitter.

4.4 Conhecendo a realidade

4.4.1 Análise dos dados

De acordo com a problemática deste trabalho, que visa responder como o jornalismo digital aborda os esportes eletrônicos e partindo da hipótese de que sua abordagem se faz de forma fidedigna às práticas institucionalizadas da profissão, dedicamos este capítulo à análise de conteúdo das nove matérias do site do canal SporTV, coletadas entre os dias 21 e 25 de maio de 2019 dentre os destaques da editoria, assim, apresentaremos cada reportagem, disponíveis na íntegra nos anexos deste trabalho, e as analisaremos a fim de observar elementos que comprovem a comprovação da hipótese no seguintes itens: A) a redação da reportagem, B) a apuração das informações e C) a construção da pauta, seguido dos comentários explicativos dos critérios utilizados para comprovar ou refutar o trecho observado.

4.4.1.1 Vai e-vem LoL: HL Gaming acerta duas contratações de peso para o Circuito:

¹⁰ Jogos eletrônicos disputados profissionalmente como modalidades dos eSports.

Tockers e Zantins

A primeira matéria analisada foi postada no dia 21 de maio de 2019 e abordava duas contratações importantes do time HL¹¹, os jogadores Tockers e Zantins, ao longo da matéria o autor explica que os dois jogadores serão um reforço ao time no 2º *split*, ou 2ª fase, do Circuito Desafiante¹² de *League of Legends*, partindo para uma apresentação dos jogadores e explicando por que são contratações de peso, como mostra o texto da reportagem na íntegra a seguir e disponível nos anexos deste trabalho.

A seguir, realizamos três análises diante das reportagens citadas, onde os trechos destacados correspondem na íntegra aos parágrafos que a sustentam. A) Nossa primeira análise corresponde à redação da matéria, em busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; na sequência, na segunda análise, observamos B) a apuração da matéria, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações; em nossa terceira observação, analisamos C) a pauta, para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria. Esta análise tem em sua estrutura a sequência prevista de comentários, ao fim de cada documento observado, que visam comprová-las ou refutá-las para responder nosso problema de pesquisa, como o jornalismo digital aborda os eSports? A partir da hipótese da pesquisa, que parte do pressuposto de que a abordagem se faz de forma fidedigna às práticas jornalísticas.

Nossa primeira análise aqui, portanto, é a redação da matéria, nesse sentido a redação do site SporTV demarca as reportagens sobre contratações de jogadores do mundo do futebol iniciando os títulos com “vai e vem” e quando essas reportagens são sobre os esportes eletrônicos não é diferente, porém o autor brinca com o “e-” simbolizando que se refere aos eSports, confirmado com a modalidade a que se refere, neste caso o *League of Legends* ou LoL. Dessa forma o título se torna mais descontraído e especifica o público a ser alcançado. Este elemento chama a atenção do leitor, uma vez que o autor assume o papel de autoridade para afirmar que as contratações que a matéria descreve são “de peso”, justificando com o nome dos jogadores contratados.

Vai e-vem LoL: HL Gaming acerta duas contratações de peso para o Circuitão:
Tockers e Zantins
Juntos, os dois reforços do time que disputa a divisão de acesso têm seis títulos do

¹¹ Time profissional do jogo League of Legends.

¹² Segunda divisão do campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL).

CBLolL.

A HL Gaming fechou duas contratações de peso para a disputa do 2º Split do Circuito Desafiante de League of Legends. Após negociação longa, o Blog apurou que o time acertou com dois campeões da elite do game: o topo Luccas "Zantins" e o meio Gabriel "Tockers".

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/noticia/vai-e-vem-lol-hl-gaming-acerta-duas-contratacoes-de-peso-para-o-circuitao-tockers-e-zantins.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

A seguir, a linha de apoio complementa o título, dando uma nova informação que comprova seu posicionamento sobre a importância dos jogadores ao somar os títulos conquistados pelos dois, ao passo que contextualiza a posição do time em questão e informa que o anúncio oficial ainda está por vir. O lead apresentado na sequência responde respectivamente as perguntas básicas do leitor, constando respectivamente o “Quem”, na figura do time HL Gaming, o “O quê”, na figura do fechamento das contratações e o “Por quê”, através da disputa da segunda fase do Circuito Desafiante de *League of Legends* e do “Como”, na explicação de que foi após uma negociação longa.

Neste sentido, podemos comprovar nossa hipótese de que a estrutura da redação se define como uma redação jornalística através dos elementos que constituem a pirâmide invertida, citada como modelo essencial no jornalismo contemporâneo. Os elementos apresentados revelam a construção de uma redação jornalística, uma vez que demonstra possuir características que estruturam uma reportagem que atrai o leitor com um título criativo e instigante, acompanhado de uma linha de apoio que resume a reportagem, apresenta novas informações ao título e convidam o leitor a continuar a leitura do texto, neste caso, a afirmação de que o anúncio oficial ainda está por vir que provoca o leitor a entender como as informações da reportagem foram conseguidas. O lead é fundamental e queremos enfatizar sobre isso apresentando três aspectos: A) ele exige as informações básicas que dão coerência e sentido, B) ele está presente na matéria utilizada no que tange a redação C) ele apresenta as informações coletadas no decorrer dos processos de produção da notícia. Dessa forma, vemos como a hipótese de uma abordagem que eleva os eSports como um tema respeitável e digno de ser retratado a partir das práticas jornalísticas por parte do veículo se faz presente na construção da redação, o que nos faz constatar que o pressuposto é comprovado nesta situação e as práticas jornalísticas abordadas pelo veículo digital abordam o esporte eletrônico de forma fidedigna às práticas jornalísticas.

Em nossa segunda análise, observamos a apuração. Prosseguindo a reportagem o autor destina o próximo parágrafo para abordar as características do time abordado, especificando

que a HL Gaming não comenta suas contratações, bem como sua entrada no cenário competitivo e seu objetivo na competição.

A HL Gaming novamente informou que não comenta oficialmente as negociações. Após anunciar entrada no competitivo do game no fim do ano passado, o time tenta o acesso para o CBLol com a dupla que tem seis títulos da elite do LoL brasileiro. Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/noticia/vai-e-vem-lol-hl-gaming-acerta-duas-contratacoes-de-peso-para-o-circuitao-tockers-e-zantins.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

A seguir, o autor elenca as personalidades, descreve seus históricos e suas conquistas nos esportes eletrônicos, iniciando pelo jogador Tockers, onde apresenta seus três títulos, assim como os times por quais jogou e relembra sua quase aposentadoria, seguido da apresentação de Zantins, relacionando-o com seu time anterior e seu desempenho, apresentando aqui uma menção ao site ESPN como uma fonte primária da informação. Por fim, o autor finaliza a reportagem informando que os dois jogadores foram os únicos contratados pela HL Gaming em preparação para a segunda etapa do Circuito Desafiante, assim como a contextualização da situação da competição com a informação do final da temporada de contratações.

De acordo com os elementos apresentados, considerou-se que a apuração da reportagem não pode ser confirmada na narrativa, já que não apresenta a origem das informações, um erro crucial para uma reportagem jornalística de qualidade, uma vez que não atesta a veracidade dos fatos, mesmo que apresente outros elementos apurativos, assim, uma prática jornalística crucial para o desenvolvimento da produção noticiosa se mostra ausente, o que faz com que tal abordagem não seja fidedigna às práticas jornalísticas, se mostrando um conteúdo informativo, mas não jornalístico.

Em nossa terceira análise, observamos a produção da pauta. A matéria analisada refere-se às contratações dos times profissionais de *League of Legends*, tema que fica claro no título da matéria. Prosseguindo o autor cita a história dos jogadores, mostrando que conhece o histórico os personagens e que uma pesquisa das informações sobre os mesmos foi realizada como demanda uma reportagem jornalística.

Ex-integrante do lendário Exodia, Tockers tem em seu currículo quatro títulos do CBLol. Três deles atuando pela INTZ e outro pela RED Canids. O meio, aliás, é o jogador com mais canecos da elite ao lado de Felipe "brTT". Ele, que inclusive chegou a cogitar aposentadoria, estava na Keyd onde acabou sendo rebaixado no último Split da competição.

Com a line-up da Kabum, Zantins foi o topo do time na conquista do bicampeonato do CBLol pela organização em 2018. Disputou a edição do mundial daquele ano, mas acabou caindo de rendimento junto com a equipe em seguida. É o terceiro jogador a

deixar a organização nesta janela de transferência. A ESPN havia noticiado primeiramente o interesse da HL Gaming no jogador. Estas foram as duas únicas contratações da HL Gaming para o 2º Split do Circuito Desafiante. A janela de transferências para o torneio fechou na última segunda-feira. Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/vai-e-vem-lol-hl-gaming-acerta-duas-contratacoes-de-peso-para-o-circuitao-tockers-e-zantins.ghml>. Acesso em: outubro de 2019

A seguir, encontra-se o enfoque da reportagem ao observar que o autor destina dois parágrafos da matéria para descrever os jogadores e sua história, representados através do grifo. Assim, a abordagem da matéria mostra como os jogadores são importantes para o time, dado sua relevância no cenário. Observamos ainda que uma fonte prévia foi consultada através da menção ao site da ESPN, destacada no trecho.

Comprovamos neste documento a abordagem fidedigna da pauta, visto que observamos a presença dos elementos que exemplifiquem a produção de uma pauta prévia para guiar a produção da notícia, como uma prática jornalística, afim de comprovar se a abordagem é fidedigna aos princípios da profissão, assim, a análise, constatou-se que a narrativa conta com um tema bem delineado e claro para o leitor. Do mesmo modo, compreende-se que um histórico é bem delineado na reportagem, uma vez que é possível observar que o autor tem conhecimento do assunto e dos acontecimentos passados, quando ele cita a história dos jogadores, os times em que se destacaram e suas maiores conquistas no cenário competitivo de *League of Legends*. Leva-se a crer que a única fonte que corroborou para a construção de um roteiro de apuração foi o site da ESPN, uma vez que foi a única menção a uma possível fonte de informação. Por sua vez, observamos a construção de um enfoque bem definido, já que a importância dos jogadores é destacada desde título da reportagem, percorrendo os parágrafos seguintes chegando, por fim, ao último parágrafo da redação. Dito isto, atesta-se que houve a construção de uma pauta para conduzir o desenvolvimento das etapas seguintes da produção da narrativa, comprovando assim a hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas através da apresentação de elementos como tema, histórico, enfoque e fontes.

4.4.1.2 Rainbow Six Siege: ziGueira diz que torce contra times brasileiros e causa polêmica no cenário

A segunda matéria analisada foi postada no dia no dia 21 de maio de 2019, e abordava a declaração polêmica de um ex-jogador profissional do jogo *Rainbow Six Siege*. A narrativa explica que um ex-jogador profissional realizou comentários ofensivos contra jogadores

conhecidos no cenário de *Rainbow Six Siege* e que torce contra times brasileiros em campeonatos internacionais em sua *livestream*.

Assim como no caso anterior, a estrutura desta observação prevê três análises, sendo A) a análise correspondente à redação da matéria, que busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; B) a da apuração da matéria, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações e; C) a da pauta, para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria. Na sequência são realizados comentários, ao fim de cada documento observado, visando a comprovação ou refutação, a fim de responder nosso problema de pesquisa, como o jornalismo digital aborda os eSports? A partir da hipótese da pesquisa, que parte do pressuposto de que a abordagem se faz de forma fidedigna às práticas jornalísticas.

Em nossa primeira análise, a redação da matéria, buscamos identificar a estrutura da reportagem a fim de constatar se os elementos apresentados através dos grifos correspondem à reunião das informações completas acerca do conteúdo noticiado.

A reportagem apresenta um título indicado inicialmente pela modalidade a que se refere, como de praxe, neste caso o *Rainbow Six Siege*, seguido do nome de um ex-jogador conhecido no cenário da modalidade. A informação é que o rapaz teria afirmado que torce contra os times brasileiros o que causou polêmica no cenário.

Rainbow Six Siege: ziGueira diz que torce contra times brasileiros e causa polêmica no cenário

Campeão mundial pela Team Liquid, ex-jogador faz desabafo ao vivo, diz que outros representantes nacionais "podem se f..." e chama Dimas "Panico" de "retardado"

Um desabafo feito pelo ex-jogador de Rainbow Six Siege, Leo "ziGueira", que anunciou sua aposentadoria há poucas semanas, virou polêmica no cenário competitivo do game. Ainda vinculado à Team Liquid, mas como streamer, ziG afirmou que não torce por outros times brasileiros nas competições internacionais.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-ziGueira-diz-que-torce-contra-times-brasileiros-e-causa-polemica-no-cenario.ghtml>.

Acesso em: outubro de 2019

A seguir, a linha de apoio complementa o título, adicionando informações sobre o ex-jogador, como seus títulos e time por quem jogou, cita trechos de seu desabafo e menciona outro integrante do cenário de *Rainbow Six Siege* a quem o ex-jogador atacou com palavras ofensivas. O lead apresentado responde quem, o ex-jogador, mencionando um detalhe sobre a carreira do mesmo, fez o que, ou seja, polemizou com suas declarações e onde, no cenário competitivo do game. As demais perguntas básicas que devem estar no lead não são respondidas, quando ou porquê ficam em segundo plano na reportagem. Dessa forma só se encontram duas informações,

sobre a polêmica, enquanto a relevância do ex-jogador aparece num primeiro plano, já que no lead constam mais informações sobre o ele do que sobre o caso em questão.

Não é possível comprovar nossa hipótese de que a redação da reportagem apresenta uma estrutura de qualidade, uma vez que não apresenta onde o *streamer* fez a declaração, mencionado apenas na linha de apoio ao dizer que ele desabafou ao vivo, assim como também não menciona quando a declaração foi realizada, o que causa um grande estranhamento no leitor que não encontra essas informações, embora tenhamos percebido a construção de um título é interessante e chama a atenção do leitor que consome o conteúdo de *Rainbow Six Siege* e uma linha de apoio que apresenta claramente novas informações que resumem a reportagem, complementando o título e gerando a curiosidade no leitor do motivo das afirmações. Dessa forma, não é possível constatar que os elementos de redação correspondem a uma informação completa, algo inadmissível nas práticas jornalísticas, tornando tal abordagem não correspondente a uma prática fidedigna do jornalismo, já que as informações não são completas.

Em nossa segunda análise, a apuração das informações uma prática jornalística importante para a produção noticiosa, o autor contextualiza a informação e prossegue para um resgate histórico do personagem, onde cita seus títulos mais importantes e os jogadores de quem o *streamer* falou bem quando revelou detalhes internos do cenário competitivo.

Campeão mundial pela Team Liquid na Pro League de Atlantic City, no ano passado, ziGueira teve, como únicas ressalvas, Gabriel "cameram4n" e Ronaldo "ion" - este, classificado como "bom menino" pelo experiente ex-jogador. Também mostrou apoio a José "Bullet", com quem levantou o taça em 2018. Em relação ao restante, disse ter torcido contra neste fim de semana.

- O único time que eu quero que seja campeão é a Team Liquid. O resto pode se f... O único em Atlantic City que torceu pra gente, da FaZe, foi o camera. Você olhava na cara dele, ele estava gritando, torcendo - disse ziGueira, durante transmissão ao vivo. Claramente irritado, o ex-jogador mostrou ressentimento também com Dimas "Panico", ciberatleta atualmente vinculado à Black Dragons. ziG xingou o desafeto e lembrou um episódio durante a Pro League vencida pela Liquid.

- Ele joga Rainbow Six e deve se perguntar porque não consegue jogar em um time melhor. Nenhum time grande quer um cara assim, um cara que só quer causar treta em Twitter. O Facebook desse retardado é só treta. Vaza informação de outros times... Ele falou que a Liquid não ia passar da Fnatic e eu agradeço a ele, porque esse tuíte me fez ser campeão mundial. O que eu mais queria era calar a boca daquele moleque - afirmou.

Utilizado como comentarista na Pro League Rio de Janeiro do ano passado, quando a Liquid não classificou, ziGueira disse que, durante a transmissão, vibrou por dentro com a derrota da FaZe Clan para a G2 na decisão. Mesmo defendido na situação, Gabriel "cameram4n" lamentou a postura do streamer.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-ziGueira-diz-que-torce-contra-times-brasileiros-e-causa-polemica-no-cenario.ghtml>.

Acesso em: outubro de 2019

É possível observar a apuração da reportagem, uma vez que ela apresenta as fontes, ou

seja, de onde as informações foram retiradas, mesmo que seja apenas no quarto parágrafo. Outro elemento que comprova a apuração da reportagem é as citações utilizadas, como se retirado de uma entrevista, contextualizando e explicando ao mencionar outros jogadores do cenário. Por fim, o escritor relembra a trajetória do *streamer* no cenário competitivo e mostra comentários de outras pessoas envolvidas na situação através de dois *printscreens*, servindo como fonte opinativa sobre a situação, bem como atestando a veracidade das afirmações.

Nota-se que a hipótese de uma apuração de qualidade foi comprovada, visto que o autor vai em busca da comprovação das informações obtidas através de uma investigação jornalística ao percebermos que o escritor assistiu à gravação da transmissão para retirar as informações da notícia. Outro elemento apresentado é o enfoque da matéria, uma vez que contorna a reportagem com base nas afirmações de uma pessoa, como numa entrevista, que direciona a reportagem aos bastidores do cenário competitivo de *Rainbow Six Siege*. Dessa forma, constata-se que o autor observou as práticas jornalísticas na apuração da reportagem, apresentando fontes que atestem e comprovem a veracidade das informações e um enfoque bem delineado da narrativa, as quase se definem como práticas jornalísticas necessárias para uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas e define o conteúdo como material jornalístico.

Em nossa terceira análise, a pauta, podemos compreender que o tema da reportagem apresentado é a polêmica causada pelas declarações do ex-jogador, presente já no título da reportagem. Prosseguindo a análise, encontramos as fontes pré-definidas para a elaboração da reportagem, tendo como fonte principal a transmissão do próprio ex-jogador e a declaração de um dos jogadores citados por ele, que lamentou a situação.

O contexto foi o seguinte: no último fim de semana, Immortals e FaZe Clan representaram o país na Pro League de Milão. Ambas foram eliminadas do torneio pela Evil Geniuses, dos Estados Unidos: a primeira, já na estreia, pelas quartas de final; a segunda, na semi, após eliminar a europeia LeStream Esport.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zigueira-diz-que-torce-contra-times-brasileiros-e-causa-polemica-no-cenario.ghtml>.

Acesso em: outubro de 2019

Observa-se que no período da postagem a matéria era inédita, adquirindo a característica de uma pauta quente, já que constava nos assuntos do momento do cenário, exemplificado através de trechos como “neste final de semana”. A relação com o cenário é bem construída, mostrando que há o levantamento de um histórico quando apresenta o jogador e sua trajetória, bem como aos demais jogadores envolvidos no caso, seus títulos e respectivos times.

Comprovamos a hipótese de que a abordagem foi realizada de maneira fidedigna às práticas jornalísticas de produção da pauta, pois observamos que a matéria apresenta elementos

necessários para a construção de uma pauta pensada a conduzir a construção da notícia. Ao notarmos que o tema se mostra claro, assim como as fontes, o histórico e o enfoque também são de fácil compreensão, compreende-se que o autor se deu ao trabalho inicial de construir um roteiro de produção que atende aos padrões jornalísticos, de modo que observa as práticas institucionalizadas, comprovando que tal abordagem se mostra fidedigna aos critérios jornalísticos para identificar uma reportagem que adota os princípios da profissão.

4.4.1.3 Vai e vem LoL: Keyd contrata topo húngaro Mumus100 e caçador mexicano Grell para o Circuitão

A terceira análise realizada abordava novas contratações do time Vivo Keyd, postada no dia 22 de maio de 2019. No texto da reportagem, apresentado na íntegra a seguir e disponível nos anexos deste trabalho, apresentamos os itens grifados como o conteúdo da análise. A matéria abordava a transferência de jogadores entre times, relatando a contratação de Mumus100 e Grell para o time Vivo Keyd em preparação para o circuito desafiante. O autor contextualiza a situação do time na competição, fazendo uma explicação de quem são os novos jogadores, qual vaga ocuparão e a quem substituirão, finalizando com o destino de outros jogadores que deixaram o Vivo Keyd.

Seguindo o padrão adotado, as três análises realizadas compreendem A) a análise correspondente à redação da matéria, que busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; B) a da apuração da matéria, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações e; C) a da pauta, através dos elementos para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria e, por fim, as explicações sobre a comprovação das hipóteses.

Em nosso primeiro elemento de análise, a redação, apresentado através dos elementos sublinhados, observamos um título semelhante aos títulos utilizados nas matérias sobre futebol em temporadas de compra e venda de jogadores, o autor do texto brinca com a referência ao eSport usando o “e” ligado a próxima palavra para indicar que se trata de um vai e vem dos esportes eletrônicos, reforçado com o nome da modalidade que se refere, o *League of Legends* (LoL). O título assume que o leitor compreende as posições de rotas do *League of Legends*, como Topo e caçador, ao informar que o time Vivo Keyd realiza a contratação de dois novos

jogadores para essas rotas em preparação para o campeonato que irá começar, o Circuito¹³.

Vai e-vem LoL: Keyd contrata topo húngaro Mumus100 e caçador mexicano Grell para o Circuito

Organização anuncia reforços estrangeiros para reformulação da equipe no Circuito Desafiante de League of Legends. Micao, Jockster e Tockers deixaram o time

Rebaixada para o Circuito Desafiante de League of Legends, a Keyd anunciou duas contratações nesta quarta-feira. Ambos os reforços são estrangeiros: o caçador mexicano Jesús “Grell” Loya e o topo húngaro Szépvölgyi “mumus100” Márió chegam para compor a reformulação da equipe, que perdeu algumas de suas principais referências para a sequência da temporada.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/vai-e-vem-lol-keyd-contrata-topo-hungaro-mumus100-e-cacador-mexicano-grell-para-o-circuitao.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

A linha de apoio, logo abaixo, complementa o título e resume a matéria informando o porquê de o time necessitar de uma reformulação ao indicar os jogadores que deixaram o time. O lead apresenta a contextualização da situação do Keyd, demonstrando quem está envolvido no acontecimento, informando seu anúncio de duas contratações logo após, ou seja, o que aconteceu, sucedido da data do anúncio, compreendido como o quando aconteceu. Assim, nota-se que a informação mais importante aqui é as contratações realizadas pela Keyd. Na sequência, o texto informa as posições e nomes dos jogadores que ocuparão as vagas deixadas pelos jogadores que se desligaram da organização, indicando o porquê do acontecimento.

Nota-se a comprovação da hipótese perante a construção da redação da reportagem, considerando que apresenta características importantes para uma redação de qualidade iniciando com um título interessante e divertido ao passo que informativo e objetivo, seguido de uma linha de apoio que o complementa, apresentando novas informações que resumem o conteúdo da reportagem. O lead apresentado se mostra bem construído, claro e objetivo, onde as informações aparecem bem conectadas, cumprindo seu objetivo primário de responder às questões quem, o quê, como, quando e onde, correspondendo a uma prática do jornalismo convencional, uma vez que a apresentação das notícias observa os métodos empregados numa abordagem fidedigna de uma narrativa jornalística. Vemos a reunião das informações básicas necessárias para a satisfação do leitor que navega por entre as redes em busca de informações sobre os eSports apresentados da forma observada pelos estudiosos que exemplificam tal fase da produção noticiosa.

Em nossa segunda análise da apuração da matéria, sublinhado abaixo, na citação ao texto original, pode ser confirmada com os elementos apresentados acima, onde temos o

¹³ Apelido dado ao campeonato originalmente chamado Circuito Desafiante, que corresponde à divisão de acesso ao Campeonato Brasileiro de League of Legends.

printscreen dos anúncios realizados pela Keyd no Twitter como fonte da informação, atestando sua veracidade. Na sequência os textos complementam o lead apresentado no início da reportagem ao explicar a posição que os novos contratados assumirão, quem ocupava tais posições anteriormente e o porquê de deixarem suas vagas. Isso demonstra um conhecimento pelo histórico do objeto, ou seja, uma apuração do tema, uma vez que são informações que ajudam o leitor a contextualizar o que está lendo. A finalização do texto apresenta a relação dele com outros temas relevantes do cenário ao relatar os outros jogadores que deixaram o time e o destino que tomaram.

Mumus100 chega para ocupar a vaga de um dos jogadores mais consagrados da Keyd e um dos componentes do Exodia - histórica formação que conquistou três vezes o CBLol quando jogou junta. Felipe "Yang" partiu para a paiN Gaming, que foi campeã do Circuitão e garantiu o retorno à elite nacional para a próxima etapa.

Grell, por sua vez, ocupará a vaga deixada por Huang "Laba", caçador taiwanês que não se adaptou ao cenário brasileiro e ficou marcado negativamente na campanha que terminou com a queda da Keyd para o equivalente à segunda divisão.

Também deixaram a organização o atirador Micael "micaO", que voltou à INTZ, o meio Gabriel "Tockers", contratado pela HL Gaming, e o suporte Luan "Jockster", que agora veste a camisa da Redemption. micaO e Jockster disputaram vaga na equipe titular com Augusto "Klaus" e Matheus "Professor" no último split.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/vai-e-vem-lol-keyd-contrata-topo-hungaro-mumus100-e-cacador-mexicano-grell-para-o-circuitao.ghml>. Acesso em: outubro de 2019

Tais elementos demonstram o trabalho do jornalista em reunir informações que aprofundam o conhecimento sobre o tema, dão corpo ao texto e informam o leitor sobre a formação anterior do time e para onde foram esses jogadores, delineando a necessidade de contratação de novos jogadores. São informações que explicam o lead e correlacionam a reportagem ao resto do cenário competitivo de *League of Legends*.

Comprovamos a hipótese da matéria na compreensão de uma abordagem fidedigna às práticas instituídas da profissão através da apuração da notícia. A apuração da reportagem se apresenta bem construída e informativa. Nota-se que o autor foi em busca da matéria, consultando o Twitter da fonte para a obtenção dos dados necessários para escrever sua matéria e os apresenta em formato de *printscreen* para atribuir verossimilhança à notícia. Durante a narrativa encontram-se diversos relatos históricos sobre o time em questão, mostrando que o autor conectou a informação atual ao passado da instituição, bem como o relacionou com outros temas de relevância, como o destino dos jogadores que deixaram o time e suas conquistas. Dessa forma, identificam-se os elementos necessários para a constatação de princípios jornalísticos aplicados na construção da notícia no período da apuração da notícia, comprovando a hipótese desta análise.

Por fim, podemos analisar a construção de uma pauta para a realização da matéria, na figura do grifo, uma vez que os elementos básicos para a construção de uma pauta são apresentados com clareza. Por ser um assunto do momento no período da análise, indicado no grifo da citação abaixo, a pauta pode ser classificada como uma pauta quente, uma vez que foi produzida na mesma semana do acontecimento.

Rebaixada para o Circuito Desafiante de League of Legends, a Keyd anunciou duas contratações nesta quarta-feira. Ambos os reforços são estrangeiros: o caçador mexicano Jesús “Grell” Loya e o topo húngaro Szépvölgyi "mumus100" Márió chegam para compor a reformulação da equipe, que perdeu algumas de suas principais referências para a sequência da temporada.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/vai-e-vem-lol-keyd-contrata-topo-hungaro-mumus100-e-cacador-mexicano-grell-para-o-circuitao.ghml>. Acesso em: outubro de 2019

O tema é apresentado já no título quando o autor usa o “e” ligado por hífen a palavra “vem” pois remete ao eletrônico, ou seja, aos eSports, esclarecido com o LoL, logo após. Na sequência o histórico com as informações passadas sobre o time também é legível quando o autor contextualiza a situação do time de ter sido rebaixado e vai apresentando os novos jogadores ao passo que esclarece a quem eles substituem. Outro elemento legível na reportagem é o enfoque identificado da relação entre a matéria e o cenário da competição. As fontes do texto, ou seja, as redes sociais da organização, são apresentadas utilizando a ferramenta de *printscreen*, demonstrando o instrumento utilizado para a captura das informações e dando credibilidade a matéria com o anúncio da própria fonte.

Comprova-se a confirmação da hipótese de uma produção de pauta coerente com as práticas instituídas na produção noticiosa institucionalizada uma vez que se observa uma pauta bem construída de maneira que o tema, a data, o histórico e as fontes se apresentam claramente ao longo da reportagem. Tais elementos são essenciais para a construção de uma pauta jornalística durante o período inicial da produção, uma vez que são eles que vão delinear o trabalho a ser desenvolvido nas fases seguintes. Dito isso, é possível afirmar que a narrativa apresentada corresponde a uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas, definindo-o como material jornalístico, já que compreende as técnicas de definição do tema, do histórico, das fontes e do enfoque para guiar o roteiro da produção noticiosa.

4.4.1.4 Rainbow Six Siege: ziGueira esclarece polêmica sobre não torcer para times brasileiros

A quarta matéria analisada foi postada no dia 22 de maio de 2019 e referia-se à polêmica envolvendo um ex-jogador profissional e *streamer* de *Rainbow Six Siege*. A reportagem apresenta uma entrevista exclusiva com o ex-jogador que virou polêmica no cenário competitivo de *Rainbow Six Siege* após realizar comentários onde alegava que não torcia por times brasileiros nas competições internacionais e ainda atacou jogadores do cenário, finalizando com uma contextualização do cenário atual de *Rainbow Six*.

Identificamos as três análises realizadas através dos elementos sublinhados os itens correspondentes a A) análise correspondente à redação da matéria, que busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; B) a observação da apuração da matéria, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações; e C) a identificação da pauta, para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria, finalizando com aos comentários que de comprovação das hipóteses de uma abordagem fidedigna realizada.

A primeira análise da reportagem, a redação, representada pelo grifo, que visa compreender a estrutura da narrativa, conta com um título, uma linha de apoio e um lead bem delineados. O título apresenta a reportagem de forma objetiva, deixando claro a qual modalidade se refere logo no início, neste caso o *Rainbow Six Siege*, seguido do nome da figura que promove a ação, neste caso o ex-jogador ziGueira, finalizando com o acontecimento, na figura do seu comentário sobre sua torcida aos times brasileiros. A linha de apoio, na sequência do título, resume a reportagem e faz uma citação ao entrevistado e a entrevista exclusiva cedida ao veículo.

Rainbow Six Siege: ziGueira esclarece polêmica sobre não torcer para times brasileiros

Streamer pede desculpas pela forma como se expressou, volta a citar bastidores do cenário competitivo e afirma em entrevista exclusiva: "Eu quero o bem de quem me quer bem"

Ex-jogador de Rainbow Six Siege e streamer da Team Liquid, Leo "ziGueira" esclareceu as polêmicas declarações que fez em durante uma transmissão sua após a Pro League de Milão - que aconteceu no último fim de semana e terminou com a queda das duas representantes brasileiras, Immortals e FaZe Clan, antes da final. Na oportunidade, ziG disse que torce para equipes nacionais, que não a Liquid, serem eliminadas o quanto antes em grandes competições.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zi-gueira-esclarece-polemica-sobre-nao-torcer-para-times-brasileiros.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

O lead apresenta as informações básicas que são necessidades do leitor. As perguntas quem, fez o quê, quando, onde e por quê são respondidas respectivamente. O autor reporta no

primeiro parágrafo que a matéria gira em torno das declarações do ex-jogador que esclarecem os comentários realizados em sua transmissão, após um comentário, citando qual foi o comentário mais impactante que polemizou nas redes sociais. Observa-se que a ordem de apresentação das informações corresponde a importância dada ao elemento informativo, neste caso, o ex-jogador, seguido da sua função e o time a que está vinculado, para então chegar a sua ação de esclarecer seus comentários.

A comprovação da hipótese de que uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas foi observada se dá através dos itens necessários em uma redação jornalística que podem ser encontrados dentre os elementos presentes na reportagem. O título se mostra interessante a medida que estampa uma polêmica que gerou diversos comentários nas redes sociais, assim como a linha de apoio ou chamada, que complementa o título, apresenta novas informações relevantes e resume a reportagem, citando uma frase da explicação do entrevistado que instiga o autor a ler o restante da entrevista e suas declarações. A apresentação do lead se mostra clara, segundo o grau de importância da narrativa, uma vez que as declarações só ganham peso devido a quem falou, neste caso o ex-jogador que mantém seus fãs através de suas transmissões. A pirâmide invertida é claramente observada a partir das perguntas respondidas que esclarecem o título e saciam as necessidades básicas do leitor. Dessa forma compreende-se que o autor prima pelo padrão pré-estabelecido no jornalismo convencional, comprovando assim a hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas ser aplicada na redação da reportagem.

Prosseguindo, a segunda análise, a apuração, representada através do texto grifado, instituída como uma prática necessária para a confirmação das informações e comprovação da veracidade do material apresentado, a matéria conta com o autor apresentando suas credenciais ao citar a entrevista exclusiva que dá origem a reportagem e dando um breve resumo das declarações citadas na íntegra nos próximos parágrafos, onde o entrevistado esclarece de fato seu posicionamento e o motivo de seus comentários durante a transmissão.

Em contato exclusivo com a reportagem do SporTV.com, o ex-jogador mostrou ressentimento com a postura de alguns companheiros de profissão e voltou a citar os bastidores como motivo de sua irritação.

- O que eu posso dizer é que tudo que faço é sempre de forma honesta e transparente. Não falo mal de ninguém pelas costas, quem me conhece sabe o quão verdadeiro eu sou. Grande parte dos profissionais que hoje estão na Pro League estão desde o início do cenário, como eu. Capinaram muita grama pra chegar onde chegaram, para fazemos do eSport o que ele é hoje. O mínimo que todos precisam ter é respeito uns aos outros, e isso não acontece por trás das câmeras. Se alguém se sentiu mal pelo que falei, peço desculpas pela forma, mas não pelo teor do que foi exposto. Torço pra quem torce por mim, respeito quem me respeita e sempre serei verdadeiro quanto a isso - afirmou.

- Não vou ficar passando a mão na cabeça de gente que sorri na frente das câmeras mas que espera a primeira oportunidade para te apunhalar pelas costas. Não torço

contra os brasileiros, torço a favor dos profissionais que trabalham com amor e respeito a tudo que os eSports e o Rainbow Six representam para o cenário, para a vida de cada um. Eu quero o bem de quem me quer bem. É mais ou menos nisso que tudo se resume - completou.

Horas após a repercussão do caso, o streamer havia postado em seu Twitter, citando "piadas nos bastidores" em relação à própria equipe. Ele fazia referência às eliminações da Team Liquid no Six Invitational de 2018 e no Major de Paris no mesmo ano - quando, segundo relatou na stream, seu time foi alvo de ironias de outros jogadores brasileiros.

Campeão mundial pela Team Liquid na Pro League de Atlantic City, no ano passado, ziGueira teve, como únicas ressalvas, Gabriel "cameram4n" e Ronaldo "ion" - este, classificado como "bom menino" pelo experiente ex-jogador. Também mostrou apoio a José "Bullet", com quem levantou o taça em 2018. Em relação ao restante, disse ter torcido contra neste fim de semana. A declaração foi, especificamente: "O resto pode se f..."

A sinceridade de ziGueira dividiu os fãs brasileiros de Rainbow Six Siege na internet. Alguns exaltaram o fato de o ex-jogador não ter escondido o que estava sentindo naquele momento. Outros condenaram a atitude por não contribuir para o cenário como um todo.

- Talvez eu tenha usado alguns termos que poderiam ser substituídos. A intenção não foi ofender ninguém, e sim mostrar um pouco do backstage dos campeonatos, coisas que nenhum torcedor imagina que aconteça. Muitas vezes, endeusam e santificam alguns jogadores. Não sou um cara de mandar indireta, e isso tem dois pesos e duas medidas. Nunca poderão questionar minha honestidade, mas por outro lado é muito difícil expor certas verdades. Sempre fui bem transparente em tudo que faço - argumentou ziGueira.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-ziGueira-esclarece-polemica-sobre-nao-torcer-para-times-brasileiros.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Após a citação direta das declarações do ex-jogador, o jornalista contextualiza a fala do entrevistado com fatos ocorridos no passado, mostrando uma apuração do comentário realizado pelo ex-jogador durante a entrevista, atestado através do Twitter e comprovado através do *printscreen* da postagem de 2018 logo em seguida. Na sequência, o autor explica a relevância do entrevistado, com o intuito de explicar o motivo de suas declarações tomarem tais proporções, ao correlacionar seu *status* e os títulos conquistados durante o tempo que foi jogador profissional, prosseguido de uma análise do impacto de suas declarações nos fãs da modalidade que, segundo ele, dividiu as opiniões dos entusiastas do cenário competitivo de *Rainbow Six Siege*.

Afirmamos como positiva a busca pela comprovação das hipóteses sobre as técnicas aplicadas ao tema, visto que na matéria é possível compreender que o tema aparece logo no título, a polêmica no *Rainbow Six Siege*, seguido das datas citadas durante o decorrer da reportagem, assim como as credenciais apresentadas através da entrevista concedida com exclusividade. O autor apresenta ainda as fontes consultadas, revela que foi diretamente ao jogador citado e apresenta diretamente suas declarações através de citações longas da entrevista. Na sequência, a narrativa é relacionada a outros acontecimentos do cenário, como as conquistas realizadas pelo ex-jogador juntamente com o título e o impacto das declarações do mesmo na

comunidade que acompanha o cenário da modalidade. Tais elementos comprovam uma apuração da reportagem, uma vez que demonstram que o autor desenvolveu um roteiro que reúne elementos essenciais em uma narrativa jornalística partindo da entrevista concedida pelo ex-jogador, atestada através dos *tweets* e correlacionada com outros temas relevantes ao assunto, mostrando que tal abordagem se faz digna de um material jornalístico produzido segundo as formas de produção institucionalizadas.

O terceiro elemento de análise, a pauta, representada nos elementos grifados necessária para compreender como a matéria foi pensada e roteirizada, ação institucionalizada como uma prática jornalística essencial para a construção da notícia, demonstra elementos que delineiam a construção da pauta jornalística antes da produção da matéria.

Após um período de pausa, o Brasileirão de Rainbow Six Siege será retomado no dia 9 de junho, com os duelos entre FaZe Clan e paiN Gaming e Black Dragons contra Ninjas in Pyjamas. Ainda não há uma data para o retorno da Pro League, mas já se sabe o local dos dois próximos Mundiais do game: Raleigh (nos Estados Unidos) e Japão (cidade a ser definida).

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zigueira-esclarece-polemica-sobre-nao-torcer-para-times-brasileiros.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

O tema é claramente encontrado no título. O grau de importância é compreendido na citação da entrevista exclusiva concedida, uma vez que denota um furo de reportagem, ou seja, uma declaração inédita que necessita ser veiculada com rapidez enquanto o assunto ainda está em voga. O histórico levantado é demonstrado no parágrafo em que o autor relembra os feitos do jogador, o time por quem atuou e os títulos que conquistou, juntamente das datas. Outro elemento presente é a escolha das fontes, neste caso o próprio ex-jogador que é o cerne da reportagem. Finalizando a reportagem, encontramos o enfoque na figura da relação construída entre a relevância do jogador sua relação com o meio eSportivo, já que sua declaração polemizou nas redes sociais e dividiu os fãs da modalidade, como proposto na reportagem. Comprovamos a hipótese de que a apuração das informações foi fidedignamente abordada, como demandam as práticas jornalísticas, a fim de atestar a veracidade das informações. Encontramos os elementos que constroem uma pauta prévia podem ser encontrados durante a narrativa. Encontra-se com clareza o tema da reportagem, da mesma forma que o grau de importância se apresenta diante dos acontecimentos recentes, definindo-os como uma pauta quente, uma vez que é um tema em voga na comunidade *gamer* de *Rainbow Six Siege*, debatido nas redes sociais e que gerou comentários logo após o posicionamento da figura conhecida no cenário. As fontes da reportagem são outro elemento de fácil constatação já que o autor

apresenta trechos de uma entrevista, bem como o *printscreen* do *tweet* mencionado, demonstrando também o histórico levantado previamente, já que correlaciona a entrevista concedida recentemente com um fato acontecido logo após sua declaração, antes mesmo da polêmica se instaurar, levando ao enfoque da reportagem na figura da relação entre a entrevista, o *tweet* passado e o impacto das declarações do entrevistado dentre as pessoas que acompanham o cenário de *Rainbow Six Siege*. Sendo assim, os elementos descritos comprovam a construção de uma pauta jornalística que observa os princípios da profissão e a definem como uma prática jornalística.

4.4.1.5 CBLol 2019: Flamengo e paiN Gaming fazem o confronto de abertura do 2º Split da competição

A quinta matéria analisada, postada no dia 23 de maio de 2019, abordava a partida de abertura da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLol). Na reportagem, o autor declara que dois times conhecidos do cenário competitivo farão o enfrentamento inicial da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, explicando a data do acontecimento e antecipando a data final da competição, acompanhado de uma lista com as datas e horários e times que se enfrentam na primeira rodada.

Ainda de acordo com padrão adotado, os elementos que correspondem aos itens A, B e C serão sublinhados, sendo A) a análise da redação da matéria, que busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; B) a apuração, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações e; C) a pauta, para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria, chegando ao fim com a análise sobre a comprovação ou não das hipóteses.

Nossa primeira análise corresponde à estrutura da redação da reportagem, com elementos referentes a análise exemplificados por meio do grifo, visto que tal elemento é uma prática essencial na construção da notícia jornalística e tem como objetivo apresentar as informações coletadas nas fases anteriores. O título compreende que o leitor conhece o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLol), visto que é iniciado com a sigla do campeonato para indicar que a matéria se refere a competição desta modalidade do esporte eletrônico. A seguir, o título apresenta o nome de dois times de peso no cenário competitivo, sendo o do Flamengo um time que ascendeu recentemente e que é reconhecido devido sua ligação com o time de futebol e o da PaiN Gaming, um nome tradicional e conhecido na

modalidade. Completando o título, encontra-se a informação de que os dois times farão a primeira disputa da segunda etapa do campeonato.

CBLol 2019: Flamengo e paiN Gaming fazem o confronto de abertura do 2º Split da competição

Primeira rodada, no dia 1º de junho, terá ainda a atual campeã INTZ enfrentando a esperada Redemption. Final acontecerá no dia 7 de setembro, mas ainda em local indefinido

A Riot Games divulgou nesta quinta-feira a tabela detalhada para o 2º Split do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol 2019). E o primeiro confronto é um encontro de atuais gigantes do competitivo do game no Brasil. Atual vice-campeão do torneio, o Flamengo vai encarar o campeão do Circuito Desafiante, paiN Gaming. A abertura do CBLol acontece no dia 1º de junho.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/cblol-2019-flamengo-e-pain-gaming-fazem-o-confronto-de-abertura-do-2-split-da-competicao.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

A linha de apoio complementa o título, adicionando uma nova informação, a da disputa entre outros dois times de relevância, a saber INTZ e Redemption¹⁴. Na sequência, o repórter adianta a data da final da briga pelo prêmio, informando o dia 7 de setembro. A estrutura do lead é se mostra objetiva, uma vez que responde às perguntas iniciais de uma notícia, o que, quando, onde, quando e por quê na figura de uma pirâmide invertida, na qual as informações do Quem corresponde à empresa Riot Games¹⁵, O que, divulgou, Quando, na quinta-feira, Por quê, pela segunda etapa do campeonato, bem como informações que apresentam os personagens e contextualizam sua situação no cenário da competição de *League of Legends* através de um breve resumo de suas conquistas.

Podemos comprovar nossa hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas que corroboram para a construção de uma notícia com informações completas ao leitor observando que é possível encontrar elementos necessários para informar o básico sobre um acontecimento. O título apresenta dois nomes de grande relevância no cenário, Flamengo e PaiN Gaming, chamando a atenção de, no mínimo, dois públicos: os flamenguistas do futebol e os “lolzeiros” que acompanham a competição e torcem tanto para um time quanto para outro. A linha de apoio adiciona novas informações como a data da primeira rodada, bem como desperta a curiosidade dos torcedores dos outros times citados, avançando para a data da final do campeonato, revelando que não há local definido, o que resume a reportagem. Na sequência, o lead se mostra bem construído, onde as informações que o leitor busca são apresentadas de forma clara e em ordem de importância, segundo a pirâmide invertida. Tais elementos denotam

¹⁴ Dois times profissionais do jogo League of Legends.

¹⁵ Empresa desenvolvedora do jogo League of Legends e responsável pelos campeonatos oficiais da modalidade.

a observação do autor aos princípios jornalísticos na apresentação das informações, comprovando a hipótese de que uma abordagem fidedigna foi constituída no decorrer da composição da reportagem, apresentando as informações de forma clara e objetiva e respondendo às perguntas básicas do leitor que compreende o quê, quem, quando, onde e por quê.

Em nossa segunda análise, observando através dos grifos, a apuração, na sequência do texto, encontramos ainda um novo parágrafo que complementa o lead, apresentando dois novos times que se enfrentam na sequência, acompanhados do seu status na competição, como o time INTZ, atual campeão do CBLol na época da postagem e a Redemption, que, após realizar novas contratações, passou a receber muitas expectativas. Finalizando o breve parágrafo, o autor comenta a data da final do campeonato e explica que o local ainda não foi definido.

Atual campeã do CBLol, INTZ fará o terceiro jogo da tarde de abertura. Os Intrépidos vão enfrentar de cara Redemption, cercada de expectativa após as contratações na janela de transferências. Ainda sem local definido, a decisão acontecerá no dia 7 de setembro.

CONFIRA A PRIMEIRA RODADA COMPLETA

1º Rodada - 01/06

13h - Flamengo x paiN Gaming

14h - UpperCut x CNB

15h - INTZ x Redemption

16h - Team One x KaBuM

Grande Final - Sábado, 07/09

12h - Vencedor Semifinal 1 x Vencedor Semifinal 2

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/cblol-2019-flamengo-e-pain-gaming-fazem-o-confronto-de-abertura-do-2-split-da-competicao.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Na sequência há o *printscreen* da postagem da produtora do *League of Legends* no Twitter, onde anuncia os próximos jogos e revela as informações que delinearam a construção da notícia. Dessa forma, observa-se que o autor apresenta suas fontes, na figura do *printscreen* e constrói a reportagem relacionando as novas informações, ou seja, a tabela de jogos, com as informações de relevância do cenário, uma vez que apresenta os times e os relaciona com suas conquistas e suas últimas ações de destaque no cenário, explicando o motivo de estarem na primeira rodada e quais são as expectativas em cima dos confrontos, delineando um enfoque para a reportagem, de forma que relaciona o tema a outros assuntos relevantes, finalizando com a apresentação da lista de datas, horários e disputas da primeira rodada do campeonato.

Realizando a comprovação da hipótese de uma reportagem apurada devido os princípios jornalísticos, a fim de verificar os fatos reportados e atestar sua veracidade, observamos que a partir do momento em que o autor do texto apresenta elementos na reportagem que corroboram

para a credibilidade da narrativa, como os *printscreens* do anúncio oficial das partidas da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, como fonte da informação e os relaciona com os eventos passados e as expectativas da comunidade que acompanha o cenário competitivo, pode-se compreender que um trabalho de apuração foi realizado de acordo com os princípios jornalísticos, visto que os elementos que corroboram para uma notícia jornalística estão presentes. Ao apresentar a declaração da fonte e expandir a informação, explicando-a e contextualizando-a, podemos considerar um trabalho jornalístico de apuração, visto que o autor vai além do que é exposto no *tweet* para desenvolver a reportagem, atentando com fidedignidade às práticas jornalísticas convencionais que determinam a investigação jornalística do fato, o que comprova a hipótese de uma pauta fidedigna às práticas jornalísticas e define o material em um conteúdo jornalístico.

Analisando a reportagem em busca de elementos que constituem uma pauta jornalística, apresentados abaixo nos itens sublinhados, observa-se que o tema da reportagem se mostra logo no início, quando o título indica o nome do campeonato a que se refere e o confronto que virá no início da segunda etapa da competição. Ao longo do texto, nota-se que o autor realiza comentários acerca dos times a medida que vai introduzindo-os na narrativa, como faz antes de citar Flamengo e PaiN Gaming, onde as classifica como “atuais gigantes do competitivo”, bem como atribui os títulos conquistados pelos times, como “atual vice-campeão”, “atual campeão”, etc.

A Riot Games divulgou nesta quinta-feira a tabela detalhada para o 2º Split do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol 2019). E o primeiro confronto é um encontro de atuais gigantes do competitivo do game no Brasil. Atual vice-campeão do torneio, o Flamengo vai encarar o campeão do Circuito Desafiante, paiN Gaming. A abertura do CBLol acontece no dia 1º de junho.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/cblol-2019-flamengo-e-pain-gaming-fazem-o-confronto-de-abertura-do-2-split-da-competicao.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Tal característica denota um histórico dos times, um conhecimento dos eventos que antecederam o atual momento e o levaram aos enfrentamentos abordados na reportagem. Prosseguindo, constata-se que os elementos apresentados na narrativa giram em torno dos confrontos da primeira rodada do campeonato, relacionando assuntos de relevância aos enfrentamentos que virão, o que mostra um encaminhamento na reportagem. A reportagem apresenta sua fonte principal através do *tweet* da Riot Games, onde constam data e horário de postagem, fazendo com que a reportagem obtenha um grau de importância considerado como um furo de reportagem, logo uma pauta quente que necessita ser noticiada com rapidez, dado a

efemeridade do assunto.

Comprovamos a hipótese de que o autor preparou um roteiro prévio à produção da notícia, como realizado nas práticas jornalísticas rotineiras, a análise da pauta é constituída, neste caso, de um tema bem delineado, a volta da segunda etapa do campeonato. Prosseguindo, os comentários do autor ao apresentar os times adicionando descrições e titulações denotam o conhecimento de um histórico dos times e da competição em questão. Nota-se que o autor tem o conhecimento do desempenho das equipes na etapa anterior, justificando os confrontos que se sucederão exemplificando o enfoque dado à matéria, uma vez que relaciona os temas para construir a narrativa, expandindo a informação primária anunciada pela fonte, compreendida aqui na figura do *tweet* da produtora da modalidade, outro elemento essencial na construção da pauta. Ao apresentar o *tweet*, observa-se que o autor permite que o leitor determine o tempo entre a divulgação da informação e a construção da notícia, uma vez que consta o horário do *tweet* e justifica a necessidade de noticiá-lo com rapidez, como feito na reportagem postada 36 minutos após o *tweet*. Tal elemento representa o grau de importância da matéria e a classifica como uma pauta quente, que necessita de velocidade na veiculação antes que deixe de ser um furo de reportagem e perca seu valor-notícia. A partir dos elementos identificados pode-se constatar que a matéria foi construída a partir de um roteiro pré-definido onde o tema, o histórico, o enfoque e as fontes são considerados para a elaboração da narrativa, provando que as práticas jornalísticas foram observadas fidedignamente, comprovando assim a hipótese deste trabalho, ou seja, faz com que esta abordagem se mostre fidedigna às práticas jornalísticas e definem tal conteúdo como jornalístico.

4.4.1.6 Circuito Desafiante 2019: Riot divulga as line-ups oficiais dos seis times para a disputa do 2º Split

A sexta matéria, postada no dia 23 de maio de 2019, abordava a divulgação das composições dos times competidores da segunda divisão do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, o CBLLoL. A reportagem anunciava a divulgação realizada pela produtora do jogo e do campeonato em que listava as composições dos seis times competidores desta fase, fazendo ainda uma explicação sobre o funcionamento da competição e as datas correspondentes, finalizando com informação de que o vencedor disputa uma vaga na primeira divisão do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*.

Para a realização desta pesquisa, e encontrarmos elementos que corroborem para o entendimento de uma reportagem que aborda fidedignamente as práticas jornalísticas na

produção de notícias sobre os eSports, partimos da efetuação de três análises na reportagem apresentada, sendo sublinhadas à medida que apresentam elementos que constituam A) a redação, representada, analisando a estrutura do texto e a apresentação das informações coletadas; B) a apuração, a fim de constatar a verificação dos dados apresentados; e C) a pauta, em busca da compreensão de uma organização prévia de informações para a produção da notícia, culminando na análise de comprovação das hipóteses.

Assim, em nossa primeira análise, conferimos a redação da reportagem destacando seus elementos através dos textos sublinhados, onde observa-se que o título da matéria resume o conteúdo da reportagem indicando o campeonato que abordará e o acontecimento que o envolve, a divulgação dos nomes que irão compor os times do Circuito Desafiante. A seguir, a linha de apoio complementa o título revelando o principal destaque da matéria, seguido dos times que tratará no decorrer da narrativa.

Circuito Desafiante 2019: Riot divulga as line-ups oficiais dos seis times para a disputa do 2º Split

Tockers na HL Gaming é um dos destaques: veja os jogadores que defendem Falkol, Keyd, ProGaming, RED Canids e Rensga na 2ª etapa da segunda divisão do League of Legends brasileiro

As escalações oficiais dos seis times que disputam o 2º Split do Circuito Desafiante de 2019, segunda divisão do MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) da Riot Games no Brasil, já são conhecidas. A empresa divulgou a lista na noite desta quarta-feira, durante edição do programa League News. Falkol, HL Gaming, Keyd (rebaixada do CBLoL), ProGaming, RED Canids e a estreante Rensga são as equipes que têm o sonho de subirem para a elite do League of Legends brasileiro.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/circuito-desafiante-2019-riot-divulga-as-escalacoes-oficiais-dos-times-do-2o-split.ghml>. Acesso em: Outubro de 2019

O lead apresentado na sequência apresenta claramente as informações da pirâmide invertida de forma clara e concisa, partindo do mais importante, identificado aqui como o que, logo, a escalação dos times da segunda etapa do campeonato em questão, seguido do quem, neste caso observado como a empresa (Riot Games), fez o que, na figura da divulgação e do quando a informação veio a público, a noite da quarta-feira, com o onde logo na sequência, o programa League News. Por fim, o lead é finalizado com os nomes dos times que estarão na competição e o porquê de competirem, ou seja, a classificação para a primeira divisão do campeonato. Os elementos se mostram bem conectados e objetivos, tornando a leitura simples e rápida, ao passo que instiga o leitor que se interessa pelo tema a ler o restante da reportagem para descobrir as composições citadas na linha de apoio, ou seja, os times competidores do torneio e os jogadores que constituem suas posições.

Comprovamos a hipótese na busca pela comprovação de que a redação da reportagem representa uma redação fidedigna ao jornalismo contemporâneo, averiguou-se que a reportagem apresenta os elementos fundamentais para uma redação jornalística, através de um título que informa com precisão e objetividade e instiga a curiosidade do leitor em descobrir quais são os seis times que estão na competição, seguido de uma linha de apoio ou síntese da matéria que resume a reportagem e faz com que o leitor se interesse pela reportagem ao indicar a lista com os nomes dos jogadores. Na sequência, o lead responde às perguntas básicas de uma notícia, quem, quando, onde, como e porque, de forma clara, construindo uma informação completa e de qualidade. Tais elementos denotam uma observação e aplicação na forma de apresentação das notícias, como observado pelos autores que fundamentam tais práticas, mostrando a realização de um trabalho jornalístico no tratamento das informações anunciadas.

Em nossa segunda análise, a observação da apuração, identificada nos grifos, analisamos o parágrafo seguinte, dando continuidade à matéria, em que temos um parágrafo que complementa o lead apresentado anteriormente, de forma que correlaciona a informação sobre os times com o cenário em que esses times estarão inseridos durante o campeonato.

A fase regular da segunda etapa do campeonato começa no dia 10 de junho e vai até 5 de agosto. As semifinais ocorrem nos dias 19 e 20 de agosto. A final do Circuito Desafiante 2019, valendo vaga direta para o 1º Split do CBLol, 2020, está marcada para 14 de setembro. A Série de Promoção entre o penúltimo colocado do CBLol e o vice-campeão do Circuitão acontece no dia seguinte à decisão da segunda divisão. Confira as escalações dos times que disputam o 2º Split do Circuito Desafiante 2019:

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/circuito-desafiante-2019-riot-divulga-as-escalacoes-oficiais-dos-times-do-2o-split.ghtml>. Acesso em: Outubro de 2019

O texto apresenta ainda as datas do campeonato em detalhes, deixando claro quando ocorrerão as etapas da competição e o objetivo do campeonato, ampliando a informação primária e relacionando ela com o campeonato, contextualizando-a. Para a validação das informações, o autor incorpora um *tweet* da própria Riot Games, através da franquia LoL eSports, com um vídeo, onde constam as informações apresentadas na reportagem. Outro elemento presente é uma videoreportagem que apresenta as algumas das informações do texto, mas relaciona a matéria com outros temas relevantes, como os bastidores de um time profissional. Por fim, a lista de times e seus respectivos representantes é apresentada. O trabalho do autor em apurar os fatos é justificado através dos elementos utilizados na matéria, a informação, a fonte, a relação da informação com outros temas relevantes são objetos claramente identificáveis através da narrativa, da incorporação do *tweet* que originou a

informação e da contextualização realizada, juntamente com a exploração audiovisual dos bastidores de um time da primeira divisão do campeonato.

Comprovamos, assim, nossa hipótese, de uma abordagem das práticas jornalísticas no decorrer da produção, visto que o texto apresenta elementos que justificam a investigação do jornalista na ânsia de reunir as informações básicas para apresentá-las ao leitor através dos elementos que relacionam a matéria com outros assuntos, uma vez que não se detém ao lead, mas abre a informação relatando como funcionará o campeonato em que os times competirão delineando o enfoque da reportagem. A incorporação do *tweet* da franquia LoL eSports é outro elemento que comprova a busca do autor pela informação, uma vez que disponibilizou seu empenho em consultar as fontes da informação, citadas na figura do *tweet*. Assim, atesta-se a comprovação da hipótese, definindo o conteúdo da reportagem como um conteúdo jornalístico, visto que apresenta as características de uma apuração fidedigna às práticas jornalísticas.

Em nossa terceira análise, observando a pauta da reportagem, através dos elementos destacados nos grifos, no anseio de identificar elementos que justifiquem a aplicabilidade das práticas jornalísticas no desenvolvimento de um roteiro pré-produção noticiosa, identificamos que a matéria apresenta a característica de uma pauta quente, identificada através do grifo, visto que é um assunto do momento, onde a informação foi divulgada recentemente e deve tornar-se efêmera num futuro breve.

As escalações oficiais dos seis times que disputam o 2º Split do Circuito Desafiante de 2019, segunda divisão do MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) da Riot Games no Brasil, já são conhecidas. A empresa divulgou a lista na noite desta quarta-feira, durante edição do programa League News. Falkol, HL Gaming, Keyd (rebaixada do CBLoL), ProGaming, RED Canids e a estreante Rensga são as equipes que têm o sonho de subirem para a elite do League of Legends brasileiro.
 Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/circuito-desafiante-2019-riot-divulga-as-escalacoes-oficiais-dos-times-do-2o-split.ghml>. Acesso em: Outubro de 2019

O tema é de fácil percepção, já que o título deixa claro que abordará os times do Circuito Desafiante do *League of Legends* brasileiro. Não é possível identificar a presença de um histórico do tema, uma vez que o texto se atém ao porvir, apresentando apenas uma breve explicação do rebaixamento da Keyd¹⁶. Nota-se que houve o planejamento prévio de um enfoque, que é bem delineado na etapa seguinte, a apuração, com a apresentação de outros temas que possuem relevância para matéria e a complementa. Outro elemento fundamental ao planejar a matéria são as fontes, as quais são legíveis na narrativa, uma vez que são citadas logo

¹⁶ Time profissional de League of Legends

no título, no início da reportagem e apuradas na incorporação do *tweet* à reportagem. Tais elementos corroboram para a compreensão de que a pauta foi pensada, planejada e bem construída previamente para ser apurada e apresentada no formato da redação

Não comprovamos a hipótese de que o autor atentou às práticas jornalísticas na produção da pauta perante a observação de que não é possível identificar histórico conciso na narrativa, embora o tema, a divulgação das *line-ups*, se mostre claro, bem como a data da informação, as fontes consultadas e a relação com os temas relevantes, neste caso, as datas e o funcionamento do campeonato, que aparece de forma clara para contextualizar a informação primária. Diante dos elementos que comprovam uma organização de um tema, necessitando o levantamento de um histórico para contextualizar e relacionar a informação com outros assuntos relevantes, o que não comprova a hipótese e não define o material como um conteúdo jornalístico, de acordo com as instituições contemporâneas do jornalismo.

4.4.1.7 paiN Gaming acerta patrocínio histórico com a Coca-Cola no retorno à elite do LoL no Brasil

A sétima matéria analisada foi postada no dia 24 de maio de 2019 e abordava o patrocínio da Coca-Cola ao time da PaiN Gaming. A reportagem informa que a empresa do ramo de bebidas, patrocinadora grandes eventos esportivos tradicionais, passará a patrocinar um time brasileiro, a paiN Gaming. Na narrativa o autor comenta a importância do patrocínio e comenta sua relevância no cenário, bem como contextualiza a participação da empresa no ramo esportivo e a situação do time no cenário competitivo de *League of Legends*.

Como visto, o padrão de análise adotado compreende a realização de três análises, no qual os elementos correspondentes aos itens são apresentados através dos textos sublinhados, temos A) a análise correspondente à redação da matéria, que busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; B) a apuração da matéria, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações e; C) a pauta, para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria, finalizado com a análise de comprovação da hipótese.

Em nossa primeira análise, os elementos da redação, destacados nos textos grifados, buscam identificar as práticas observadas na apresentação das notícias, a partir dos quais observamos que o título da matéria apresenta a informação do acerto do patrocínio da Coca-Cola à PaiN Gaming acompanhado da afirmação de ser algo histórico, o que destaca a importância da informação, seguido da contextualização do time no cenário competitivo. A

característica do cabeçalho chama a atenção do leitor, não só o que acompanha as notícias do cenário, como também a do leitor que não compreende nada sobre o tema, uma vez que destaca uma ação de uma marca reconhecida mundialmente.

paiN Gaming acerta patrocínio histórico com a Coca-Cola no retorno à elite do LoL no Brasil

Patrocinadora da Copa do Mundo e Olimpíada, gigante do setor de bebidas patrocinará pela primeira vez uma equipe de esporte eletrônico no país. Acordo tem duração inicial de seis meses

Patrocinadora histórica da Copa do Mundo e Olimpíada, a Coca-Cola vai investir pela primeira vez no esporte eletrônico brasileiro. A multinacional do setor de bebidas vai estampar a camisa do time de League of Legends da paiN Gaming, uma das organizações mais tradicionais do setor no país. O acordo tem duração de seis meses com opção de renovação por igual período.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/pain-gaming-acerta-patrocínio-historico-com-a-coca-cola-no-retorno-a-elite-do-lol-no-brasil.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

A linha de apoio reforça as informações do título, resgatando a relação da marca com os eventos esportivos convencionais mais reconhecidos e destacando sua posição no ramo em que atua, ao passo que o relaciona com os eSports e atribui uma nova informação sobre a informação principal, a duração do contrato. O lead informa as questões de quem, neste caso a Coca-Cola, fez o que, na figura do investimento no esporte eletrônico do país, onde, representado pelo esporte eletrônico brasileiro e como será, a duração de seis meses, porém não menciona quando foi feito o anúncio nem onde, constituindo uma pirâmide invertida incompleta, na ausência de duas informações elementares às respostas básicas de uma informação completa.

Constatamos que a hipótese não é comprovada na observação das práticas jornalísticas que foram aplicadas na apresentação das informações pois não apresenta completamente as informações apuradas. Embora os elementos encontrados na reportagem estejam compreendidos dentre os itens necessários em uma redação jornalística, como o título que estampa nomes promissores em seus meios, como a Coca-Cola e a PaiN Gaming e promove a característica instigante necessária para uma notícia, bem como a linha de apoio que complementa o título e resume a matéria. Tais elementos corroboram para a compreensão uma falha na narrativa jornalística que observa os padrões elementares da profissão elevando a reportagem ao status de notícia, uma vez que a apresentação das informações não se mostra suficiente para a resposta às perguntas básicas de quem, quando, onde, como e por quê, como demandam as instituições contemporâneas do jornalismo, culminando numa abordagem que não corresponde às práticas jornalísticas e não justificando o material analisado como jornalístico.

Em nossa segunda análise, a apuração, representada nos grifos, observa-se que o autor relaciona o investimento mencionado no lead ao comentário de analistas do cenário sobre o impacto da atenção da marca para os esportes eletrônicos no Brasil, já que, segundo o autor da matéria, por ser um patrocinador que não se envolve diretamente com a atividade do patrocinado, é um fato novo, já que a maioria das marcas que patrocinam ou colaboram com os times são relacionadas ao mundo tecnológico, como fabricantes de equipamentos e provedores de conexão à internet.

Atualmente, a empresa de bebidas patrocina também gigantes do esporte ao redor do mundo como a Premier League, escuderia da F1 McLaren, Jogos Olímpicos e Copa do Mundo. Especula-se que a marca seja uma das cinco que mais investe em patrocínios esportivos ao redor do mundo com montante que se aproxima da casa de US\$ 300 milhões (R\$ 1,2 bilhão) anuais.

Depois de amargar duas edições na segunda divisão do LoL brasileiro, a paiN Gaming está de volta ao CBLol, elite do game no Brasil. Com dois títulos, é uma das organizações mais vencedoras da competição e tem uma das maiores torcidas do esporte eletrônico. No retorno à elite, o time manteve a base campeã do Circuito Desafiante e foi ao mercado para trazer o multicampeão Felipe "Yang", ex-Keyd e INTZ, para a rota do topo. O time é um dos favoritos ao título.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/noticia/pain-gaming-acerta-patrocinio-historico-com-a-coca-cola-no-retorno-a-elite-do-lol-no-brasil.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Prosseguindo, o parágrafo seguinte explica o envolvimento da marca no mundo esportivo, relacionando o acontecimento a outras esferas que envolvem os esportes eletrônicos num panorama geral dos esportes. Para tal, é citado o envolvimento da marca com a Fórmula 1, Futebol e Olimpíadas, acompanhado de uma estimativa do valor investido pela Coca-Cola anualmente em esportes. Finalizando o texto, o autor resgata o histórico do time patrocinado, lembrando seu desempenho nas últimas temporadas, ao citar que o time volta à elite do campeonato após passar duas edições na divisão de acesso da competição, e denotando sua relevância e história nas competições esportivas ao afirmar que o time possui a torcida dos esportes eletrônicos, o que demonstra um conhecimento do contexto de outras modalidades além do *League of Legends*, finalizando com as contratações realizadas para a nova edição do campeonato, onde menciona o nome do jogador profissional Felipe “Yang”.

Comprovamos a hipótese no documento de análise a partir da observância das práticas jornalísticas no decorrer da apuração das informações, já que encontramos com clareza os elementos que denotam uma apuração que segue os princípios jornalísticos convencionais. O autor relaciona a visão de especialistas do cenário específico dos eSports, mostrando que considerou a necessidade de um terceiro posicionamento sobre o fato, visto sua relevância, aos valores do contrato, fator que chama a atenção em quem se interessa pelo assunto, bem como

ao histórico do patrocinador, encontrando um motivo que justifica o investimento, finalizando com o histórico do time patrocinado, ou seja, apresentou as diversas esferas que envolvem a notícia. Para completar, as fontes foram apresentadas devidamente, através da incorporação do *tweet* de anúncio, mas falhando ao não citar os analistas consultados e a fonte de suas posições. Assim, observa-se que as características encontradas demonstram que as práticas jornalísticas foram observadas na apuração das informações levando a compreensão de um trabalho sério e comprometido com a informação, uma vez que atesta a veracidade das informações através das fontes e relaciona o acontecimento às partes envolvidas na ação, se mostrando uma apuração fidedigna às práticas jornalísticas e comprovando o pressuposto de que as práticas jornalísticas são aplicadas também na apuração da matéria sobre eSports.

Em nossa terceira análise, que analise a pauta, representada em grifos, partimos na busca pelos elementos que delinham a estrutura de uma pauta construída previamente. O título deixa claro que o tema da reportagem se refere ao patrocínio da gigante do ramo de bebidas aos eSports. Outra relação mencionada no texto é os valores acertados, onde o escritor afirma que as cifras não foram divulgadas, mas ressalta que as organizações esportivas são empresas, não clubes, sendo obrigadas a apontarem os volumes em balancete, demonstrando um conhecimento do histórico do cenário das competições.

Muito comemorado pela organização, o patrocínio é visto por especialistas e nos bastidores do esporte eletrônico como uma ruptura em de acordos no sport, principalmente por se tratar de uma marca não endêmica (que não se relaciona diretamente com a atividade do patrocinado).

As cifras são mantidas em sigilo por ambas as partes. Vale lembrar que as organizações de esporte eletrônico no Brasil são empresas e não clubes, que são obrigados a apontar o volume de receitas em balancete. O acordo com a multinacional é exclusivo do League of Legends do clube e não extensivo aos times da paiN em outros games.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/pain-gaming-acerta-patrocínio-historico-com-a-coca-cola-no-retorno-a-elite-do-lol-no-brasil.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Outro elemento encontrado é o destaque de ser a primeira vez que uma empresa desse porte se volta aos esportes eletrônicos, o que demonstra uma situação efêmera, ou seja, uma situação considerada como novidade atualmente, o que classifica a matéria como uma pauta quente, que deve ser noticiada com rapidez. A seguir, as informações que demonstram as atividades da marca no meio esportivo exemplificam o levantamento de um histórico a respeito do tema, da mesma forma que o histórico do time na competição. Observa-se que as fontes também estão claras na medida que são apresentadas no decorrer da matéria, quer por meio da incorporação do *tweet*, quer pela citação indireta aos analistas. Por fim, o enfoque se mostra

bem construído na relação proposta entre as atividades da marca, o time citado e o cenário dos esportes eletrônicos.

Comprovamos a hipótese de que os eSports são abordados de forma fidedigna às práticas institucionalizadas, seguindo uma fase tão importante na produção noticiosa como é a produção de pauta, comprova-se que o autor demonstra os elementos de construção de pauta no decorrer do texto, uma vez que as fontes citadas são claras, o tema da reportagem é evidente e temos a construção de um enfoque que amplia a matéria e apresenta um panorama geral dos envolvidos na redação. Tais elementos são características de um texto pensado antes da produção da pauta, o que os tornam práticas convencionadas no jornalismo contemporâneo e que, ao serem incorporadas, representam a fidedignidade às práticas jornalísticas observadas neste trabalho, comprovando a hipótese de que um material jornalístico é encontrado de acordo com as convenções que assim o determinam.

4.4.1.8 F1 2019: Alonso e Verstappen vêm os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais

A oitava reportagem analisada, postada no dia 24 de maio de 2019, apresentava declarações de atletas automobilísticos sobre o ingresso de jogadores profissionais dos esportes eletrônicos no mundo do automobilismo real. A matéria era constituída de duas entrevistas com corredores profissionais da Fórmula 1, em que os atletas comentavam sua visão sobre a possibilidade de jogadores eSportivos migrarem para as pistas reais, apresentando as vozes de Alonso e Verstappen, que declaram não ver problema algum, apesar dos perigos que as pistas reais proporcionam.

Na busca por encontrarmos elementos que denotem uma reportagem que aborda fidedignamente as práticas jornalísticas na produção de notícias sobre os eSports, partimos da efetuação de três análises na reportagem atual, grifando os elementos constitutivos dos itens de análise, sendo A) a redação, analisando a estrutura do texto e a apresentação das informações coletadas; B) a apuração, a fim de constatar a verificação dos dados apresentados; e C) a pauta, em busca da compreensão de uma organização prévia de informações para a produção da notícia, terminando em uma observação a respeito da comprovação da hipótese.

Na primeira análise realizada na matéria, identificando no grifo, ou seja, a redação, observamos que o título da reportagem apresenta a visão de dois nomes de prestígio no mundo do automobilismo sobre os eSports de Fórmula 1, fazendo com que os leitores já tenham ciência do que se refere a matéria. Em seguida, a linha de apoio complementa o título com as

informações que o explicam e resumem a reportagem, deixando um gancho com a declaração sobre fatores diferentes para instigar a curiosidade do leitor em ler o restante da reportagem e descobrir que fatores são esses.

F1 2019: Alonso e Verstappen vêm os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais
Pilotos avaliam simulador, não enxergam problema na entrada de pro players na Fórmula 1 da vida real, mas avisam: "Vão lidar com fatores diferentes"
 Chegar na elite do automobilismo mundial é uma tarefa difícil e para poucos. Porém, com o crescimento dos eSports, esse caminho pode ser um pouco mais tranquilo. Pelo menos essa é a opinião do bicampeão mundial Fernando Alonso e do holandês Max Verstappen, da RBR. Para os pilotos, a semelhança do modo competitivo do jogo F1 2019 com a vida real deve encaminhar a ida de alguns talentos do esporte eletrônico para as pistas de verdade.
 Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/f1-2019-alonso-e-verstappen-veem-os-esports-como-uma-boa-maneira-de-chegar-nas-pistas-reais.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

O lead da matéria é iniciado com um “nariz de cera”, que, segundo o manual de edição online do jornal Folha de São Paulo¹⁷, é um parágrafo de introdução que retarda o assunto principal, ou seja, não inicia o texto diretamente, com a apresentação das informações, mas introduzem o assunto a ser abordado sendo prolixo e não compatível com o jornalismo. As informações dispostas na sequência não comentam quando, nem onde os profissionais avaliaram o simulador citado na linha de apoio, mas inicia a discussão proposta no título com o resumo da opinião de Fernando Alonso e de Max Verstappen. Nota-se que o autor julga como mais importante destacar a opinião dos corredores, compreendido como o que, seguido do quem, neste caso Alonso e Verstappen e do porquê, identificado como a transição do virtual para o real. A escolha dos entrevistados é clara e se justifica através da apresentação dos mesmos, indicando suas premiações e escuderias por quem disputam.

Consideramos que não foi possível comprovar a aplicação das práticas jornalísticas na apresentação das informações na redação da reportagem, já que o primeiro parágrafo é considerado prolixo, ou seja, se estende na narrativa e não introduz diretamente as informações, constatando ainda a ausência de algumas informações básicas de redação, embora o texto se apresente bem construído. A estrutura da redação é constituída de um título que expõe o nome de dois pilotos famosos, de forma a atrair a atenção de quem se interessa pelos mesmos e pela Fórmula 1, acompanhado de uma linha de apoio instigante que resume a matéria e convida o leitor a se juntar a leitura. Tais elementos demonstram que a apresentação das informações não

¹⁷ Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/fofha/circulo/manual_edicao_n.htm. Acesso em: novembro de 2019

foi construída de acordo com as práticas jornalísticas instituídas como fidedignas ao longo da discussão deste trabalho, o que não torna o material um conteúdo passível de ser reconhecido como jornalístico.

Em nossa segunda análise, a apuração das informações, também grifada nos elementos que a constituem, observamos que na sequência do texto são apresentadas declarações dos pilotos acerca do tema que explicam como essas transições devem ser feitas e os perigos que os pilotos podem encontrar ao deixar as pistas virtuais, seguido de quem realizou a declaração e da citação de suas ligações com o cenário eletrônico.

- Acho que não há nenhum motivo para pensar que não seja possível (passar do virtual para o real). Precitaria de adaptação em muitas coisas, mas acredito que um piloto com talento nos eSports, especialmente pela sofisticação que temos nos simuladores, com um bom treinamento e em uma boa escuderia, pode se tornar um bom piloto de Fórmula 1 dos circuitos reais - explica Alonso, que possui a própria organização de eSports.

Terceiro colocado atualmente no ranking da F1, Max Verstappen vê com bons olhos as disputas do simulador. Para ele, não existem grandes diferenças entre os procedimentos dos pilotos nas corridas reais e virtuais.

- Basicamente você faz o mesmo, sempre tenta extrair o máximo, tentar obter a melhor volta, trabalhar com o set-up, ver como ser mais rápido. Você basicamente faz a mesma coisa sem a Força G - disse ao site Motor.es, da Espanha.

Essa transição, porém, não pode ser feita de qualquer forma, segundo Fernando Alonso. O espanhol argumenta que os pilotos "virtuais" terão de enfrentar situações complicadas e que fogem da experiência do simulador, mesmo com tanta tecnologia envolvida.

- Terão de lidar com diferentes fatores, como a velocidade e o perigo de um acidente, porque é diferente em um carro real - avisa.

Em abril deste ano, o melhor do mundo no simulador da F1, Brendon Leigh, fazia sua estreia na National Formula Ford Series quando sofreu um acidente que o tirou da segunda corrida da bateria. O bicampeão mundial na modalidade virtual seguia sozinho na pista, mas perdeu o controle e se chocou contra o muro logo no início.

Outro caso de troca entre real e virtual é do brasileiro Igor Fraga, que flutua entre as duas modalidades. Campeão da Fórmula 3 Academy e oito vezes campeão de kart no Japão, o mineiro foi contratado em janeiro deste ano para representar a McLaren no torneio oficial do simulador da Formula 1 e foi o único brasileiro na primeira edição do mundial de F1 virtual em 2017.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/f1-2019-alonso-e-verstappen-veem-os-esports-como-uma-boa-maneira-de-chegar-nas-pistas-reais.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Tais elementos revelam elementos comprovam a veracidade da informação e sua origem, a consulta às fontes, bem como a apuração de seu histórico e sua relação com os eSports. O texto segue conciso e objetivo, explicando como essa transição deve ser feita com base nas declarações dos pilotos, finalizando com a narrativa de dois casos ocorridos durante essa transição com jogadores que permeiam entre o esporte eletrônico e o convencional. Essa relação indica o enfoque de maneira clara e de fácil compreensão. A apresentação de fatos ocorridos e atletas que passaram do virtual para o real demonstra a apuração do autor para relacionar o

assunto principal da reportagem com temas relacionados, porém peca nas informações de quando, onde e credenciais, já que cita apenas uma vez a fonte da informação após uma citação da declaração de Verstappen, o site Motores, o que não acontece após a fala de Alonso.

Comprovamos a aplicação da hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas na apuração da reportagem, ao observamos que a apuração se mostra consistente e fiel à praticada no jornalismo, de forma que apresenta os entrevistados e os torna a fonte principal das informações. A apuração se mostra ainda ao encontrarmos as informações que correlacionam as histórias das fontes, suas carreiras e os eSports. Outra relação que comprova a prática jornalística de apuração é a relação a outros temas que giram em torno dos dois mundos, como o perigo das pistas reais. Assim, podemos considerar que a reportagem atende aos princípios jornalísticos, comprovando a hipótese de que a abordagem realizada é fidedigna às práticas jornalísticas, o que define o material em conteúdo jornalístico.

Nossa terceira análise, em busca de elementos que denotem uma construção apropriada de um roteiro que guie a produção da notícia, sublinhados no texto, observamos a pauta, dessa forma, observa-se que o texto apresenta os elementos para a construção de uma pauta de forma clara, uma vez que é possível encontrar os elementos necessários para desenvolver a narrativa.

F1 2019: Alonso e Verstappen vêem os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais

Pilotos avaliam simulador, não enxergam problema na entrada de pro players na Fórmula 1 da vida real, mas avisam: "Vão lidar com fatores diferentes"

Chegar na elite do automobilismo mundial é uma tarefa difícil e para poucos. Porém, com o crescimento dos eSports, esse caminho pode ser um pouco mais tranquilo. Pelo menos essa é a opinião do bicampeão mundial Fernando Alonso e do holandês Max Verstappen, da RBR. Para os pilotos, a semelhança do modo competitivo do jogo F1 2019 com a vida real deve encaminhar a ida de alguns talentos do esporte eletrônico para as pistas de verdade.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/f1-2019-alonso-e-verstappen-veem-os-esports-como-uma-boa-maneira-de-chegar-nas-pistas-reais.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

O título apresenta o tema da reportagem ao indicar o esporte a que se refere, a Fórmula 1 e a ligação entre eSports e o esporte convencional, seguido da apresentação dos elementos que encaminharão o tema, como os entrevistados e sua opinião. Observa-se que um histórico também é identificável quando os pilotos são apresentados, uma vez que revelam seus títulos e as escuderias por quem competem. Da mesma forma, identifica-se o enfoque da reportagem ao passo que o autor apresenta casos relacionados com a transição do virtual para o real, demonstrando a conexão do assunto com outros temas relevantes, neste caso, os perigos que a vida real pode apresentar. Outro elemento legível no texto é a consulta às fontes, visto que a

narrativa é construída com base nas afirmações dos pilotos, apresentadas no decorrer da reportagem de forma direta e indireta. Como a reportagem não apresenta a informação da data das declarações nem o local, a pauta pode ser considerada como uma pauta fria, considerando que pode ser lida a qualquer momento sem se tornar obsoleta.

Comprovamos a aplicação das práticas jornalísticas na produção de uma pauta prévia para direcionar as demais fases da produção noticiosa, identificarmos elementos importantes para a produção de uma pauta, constata-se que o autor da matéria seguiu preceitos importantes da profissão jornalística para a obtenção das informações. O tema se mostra bem delineado da mesma forma que o histórico na apresentação dos entrevistados, fontes da informação, assim como o site citado na reportagem. A pauta não apresenta data das declarações, porém esta ausência é o que a qualifica como uma pauta fria, demonstrando que a pauta foi pensada para não se tornar efêmera. Tais elementos demonstram a comprovação da construção de uma pauta segundo os preceitos da produção jornalística, fazendo com que tal fase siga de acordo com a convenção pelo jornalismo contemporâneo como uma prática essencial para a definição de um material informativo como material jornalístico, comprovando assim a hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas.

4.4.1.9 PUBG Lite: sem competitivo, versão acessível do Battle Royale é aprovada em lançamento em SP

A nona matéria analisada foi postada aos 25 do mês de maio de 2019 e abordava uma nova versão mais leve do jogo PUBG¹⁸, que não contaria com um cenário competitivo. A reportagem tratava do lançamento do formato mobile de um jogo já conhecido nas competições de eSports, o PUBG, porém, segundo a reportagem, este formato não estaria incluso em competições oficiais. A reportagem apresentava ainda a opinião de figuras conhecidas e influentes no cenário do jogo, que colaboram com a análise do novo formato e seu impacto no contexto de PUBG.

Como observado nas análises anteriores, efetuamos três análises na narrativa copiada na íntegra, a qual está disponível também nos anexos desta monografia, grifando os elementos constituintes de cada item na citação dos trechos da matéria, sendo a primeira destas A) a análise da redação da matéria, que busca de identificar como se dá a apresentação e a construção das informações definidas como relevantes de se tornarem notícia; a segunda B) a análise da

¹⁸ Jogo eletrônico do gênero Battle Royale, ou seja, batalha real, disputado profissionalmente como uma modalidade dos eSports.

apuração da matéria, através de elementos que exemplifiquem os meios utilizados pelo jornalista para a comprovação das informações; e a terceira C) a análise da pauta, para identificar a existência de um roteiro na produção da matéria, concluindo com a identificação referente à comprovação da hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas.

Em nossa primeira análise à reportagem sobre o novo formato de PUBG, a análise que observa a redação da reportagem, observamos que o título da reportagem anuncia o lançamento de uma versão mais acessível do jogo PUBG e que a mesma não contará com um cenário competitivo. Ainda no título o autor informa uma aprovação da nova versão e o local do lançamento. A linha de apoio complementa o título ao passo que adiciona novas informações, como o dia em que o lançamento ocorreu acompanhado de um comparativo a outros jogos do mesmo estilo para explicar quais são os requisitos, explicando também quais os benefícios da nova versão.

PUBG Lite: sem competitivo, versão acessível do Battle Royale é aprovada em lançamento em SP

Game foi lançado na última quinta-feira com requisitos semelhantes aos de Fortnite e Apex Legends. Jogo passa a ficar mais leve e mais acessível

O PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) lançou uma versão mais acessível para os fãs do Battle Royale. Na última quinta-feira (23) o PUBG Lite foi disponibilizado para baixar no site da desenvolvedora. A diferença entre o tradicional está no peso do jogo. Mais leve para rodar os gráficos, o game agora fica acessível para os computadores mais modestos. A desenvolvedora ainda não fala em competições do jogo, já que o PUBG Lite ainda está em fase de testes.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pubg-lite-sem-competitivo-versao-acessivel-do-battle-royale-e-aprovada-em-lancamento.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

O lead da matéria se mostra bem construído, conectando as informações no decorrer da narrativa, na qual apresenta as informações de forma objetiva e clara, através da pirâmide invertida, que é iniciada pelo nome do jogo em questão, seguindo para a ação realizada, compreendida como o lançamento da nova versão mais acessível. Na sequência, o autor apresenta a data do lançamento ao citar que o PUBG disponibilizou a versão para download na quinta-feira (23), acompanhado do local onde está disponível para download, ou seja, o site da produtora. Ao comparar com a versão anterior, o autor explica o porquê do lançamento, uma vez que o mesmo se torna mais acessível a computadores com menor desempenho e completa com a informação de que não houve um anúncio de competições do jogo já que a versão segue em testes. Assim, o lead se mostra completo, respondendo às questões iniciais de quem, o quê, quando, onde, como e por quê.

Comprovou-se que a abordagem realizada aqui é fidedigna às práticas

institucionalizadas na apresentação das informações coletadas, os elementos indicados no texto referentes a redação constituem os itens necessários em uma redação jornalística de qualidade. Observa-se que o título se mostra muito interessante, uma vez que deixa claro que se trata da aprovação de uma versão mais acessível de um dos jogos mais jogados no período da reportagem. Os leitores que se deparam com a informação e possuem interesse no jogo certamente serão atraídos para a matéria. Com as novas informações da linha de apoio o leitor recebe uma base do que pode esperar na descrição da nova versão. O lead apresentado na sequência se mostra muito bem construído de acordo com as práticas institucionalizadas do jornalismo, uma vez que atenta em responder todas as questões que um lead pode e deve abordar, deixando claro que as informações mais importantes são o quem fez o quê, neste caso o PUBG lançou uma versão mais leve do jogo, assim como o quando e onde, respectivamente na figura da “quinta-feira (23)” e do “no site da desenvolvedora”, completando com o porquê ao explicar que agora o jogo se torna “mais acessível para os computadores mais modestos”. Dessa forma, a estrutura da redação se mostra consistente com elementos suficientes para a indicação de uma redação que adota os princípios jornalísticos, comprovando a hipótese de uma abordagem fidedigna às práticas jornalísticas.

Em nossa segunda análise, a apuração, constatamos que o autor relaciona o lançamento da nova versão com a visão de pessoas conhecidas no cenário da modalidade. O autor apresenta uma nova fonte de informação que compara a versão mais atual ao mobile e corrobora para a aprovação do novo produto indicando outro jogo semelhante e exemplificando o tipo de computador mais modesto a que a redação se refere.

Entre os jogos gratuitos que explodiram estão o Fortnite e o Apex Legends. Apesar do declínio de 75% em número de jogadores, o Apex ainda segue entre os top 10 jogos mais assistidos na Twitch. O Fortnite é líder absoluto.

Existem algumas diferenças do PUBG Lite para o “padrão” e o mobile.

- Quando você escuta algum tiro, dá uma pequena marcação no mapa. Mostra a localização de onde veio o disparo igual no mobile. Você tem a auto coleta, você passa em cima dos itens e o personagem pega automático. Muito parecido com o mobile. O jogo ficou mais dinâmico– disse Vespa.

A CEO da Black Dragons, Nicolle “Cherrygums” foi escolhida como a porta-voz do jogo e falou de como vê a entrada da versão mais leve no mercado.

- Eu tenho time de PUBG e eu sei que o grande sufoco dos jogadores, seja profissional ou não, é que era um jogo muito bem renderizado, era difícil de jogar e precisava de um bom computador para se jogar maravilhosamente bem. Se tudo crescer quem sabe nossos jogadores de PUBG não migrem para o PUBG Lite – analisou Cherrygums.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pubg-lite-sem-competitivo-versao-acessivel-do-battle-royale-e-aprovada-em-lancamento.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

Na sequência, o autor contextualiza o ambiente em que o jogo está inserido informando

sobre a visibilidade alcançada pelos jogos concorrentes em um dos principais sites de transmissões *gamers* ao vivo, a Twitch TV e retorna com a citação à fonte anterior para apontar as principais diferenças entre a versão lite, a versão padrão e a versão mobile. Na sequência o autor da reportagem introduz uma terceira fonte à discussão, a porta-voz escolhida do jogo, que também é CEO de um dos times profissionais do cenário de PUBG. O autor finaliza o texto com a declaração da última fonte sobre a entrada desta nova versão no cenário, onde ela aponta características que dificultavam a jogabilidade anteriormente e a possibilidade de uma migração do jogo padrão ao lite, uma vez que se torna mais acessível para os jogadores, sejam eles profissionais ou não.

Comprovamos a adoção fidedigna das práticas jornalísticas na apuração das informações, observa-se que o autor apresenta diversas vezes para dar a descrição do novo produto, apesar de não apresentar detalhes de como a entrevista foi coletada, é possível encontrarmos elementos que corroboram para uma apuração de qualidade, já que as fontes são devidamente apresentadas e suas citações são incorporadas diretamente para autenticar a veracidade das declarações. A construção da narrativa se mostra muito consistente, visto que a leitura é conduzida através das entrevistas e parágrafos de transição que orientam às novas informações. A apresentação aos personagens que vão sendo introduzidos à narrativa demonstra uma pesquisa acerca das personalidades influentes no cenário, visto que tais apresentações mencionam os papéis desenvolvidos no competitivo e suas conquistas nas disputas. Tais elementos corroboram para a comprovação de que o autor realizou um trabalho de pesquisa sobre a relevância das fontes, da mesma forma que buscou relacioná-las ao enfoque da matéria, o que representa a observância das práticas jornalísticas e define tal conteúdo em material jornalístico.

Na terceira análise, analisamos a pauta, a fim de compreender os elementos que corroboram para a construção de um roteiro de produção na primeira etapa da produção da notícia. Compreende-se que o tema é identificável através do próprio título, o lançamento do PUBG Lite, a versão mais acessível de PUBG, uma vez que as fontes consultadas, outro elemento que corrobora para a construção da pauta, abordam o tema da nova versão e sua relação com as outras versões.

Desde o lançamento, Felipe “Vespa”, profissional na versão mobile, não parou de jogar. Atualmente, o jogador tem como próximo desafio o qualificatório do Mundial, que distribui um total de R\$ 10 milhões.

- O PUBG Lite é bem diferente do mobile. Comecei no PUBG PC e migrei para o celular. Esse entrou para as tendências, acho que o PUBG Lite vai ser parecido com o Fortnite. Igual estão falando: esse jogo vai rodar em um microondas, não precisa de

placa de vídeo para jogar. Vai pegar uma comunidade muito grande – contou o jogador.
Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pubg-lite-sem-competitivo-versao-acessivel-do-battle-royale-e-aprovada-em-lancamento.ghtml>. Acesso em: outubro de 2019

A consulta às fontes se mostra bem planejada e concreta, já que, além do site da desenvolvedora, foram escolhidas duas personalidades de influência no cenário. A apresentação dessas fontes se mostra, da mesma forma que as anteriores, competente, considerando que é possível constatar o levantamento de um histórico que resgata os feitos dos entrevistados no cenário do PUBG, outro elemento que revela a produção pauta. Por fim, o enfoque da reportagem é delimitado através da fala dos entrevistados, levando a uma abordagem às características, desempenho e diferenças da nova versão às demais. O lançamento de uma nova versão se constitui efêmero, uma vez que a notícia necessita ser veiculada com rapidez, antes que se torne obsoleta, o que a constitui como uma pauta quente.

Comprovamos que as práticas jornalísticas de pauta, que delimitam o tema, definem as fontes apresentam um histórico prévio e determinam o enfoque da reportagem, compreendemos que a pauta é uma etapa imprescindível na produção da notícia, uma vez que ela é quem vai guiar o jornalista na busca pela informação. A reportagem analisada atesta a construção de uma pauta de qualidade bem construída, uma vez que seu tema é bem delimitado, seguido de uma escolha categórica de fontes que discorrem sobre o tema abordado como autoridades, e de um histórico bem definido demonstrado na apresentação das fontes e sua relevância para o cenário. O enfoque é observado como as características da nova versão e as principais diferenças para as demais versões. Com base na citação da data de lançamento, define-se a reportagem em uma pauta quente, já que, se a narrativa for lida em outro momento após o lançamento da versão lite não será uma novidade aos que já baixaram e testaram a versão acessível. Assim, comprova-se que o autor seguiu um roteiro pré-estabelecido pelo jornalismo institucionalizado, observando as práticas jornalísticas e comprovando a hipótese deste trabalho de que tal abordagem é fidedigna às práticas jornalísticas e se faz passível de definir como um conteúdo jornalístico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da indagação: Como o jornalismo digital aborda os eSports?, orientamos esta pesquisa a fim de compreender como a prática de jogar videogame, desenvolvida a contar dos anos 1980 transformou-se num fenômeno cultural, de modo que alcançasse milhões de indivíduos através do mundo, culminando em sua profissionalização e adquirindo relevância na sociedade a ponto de reivindicar o título de esporte, bem como passar a ser tratado como um novo tema da cobertura jornalística de diversos veículos de comunicação tradicionais.

Dito isso, supomos que a cobertura jornalística é praticada nos veículos de comunicação de forma fidedigna às práticas jornalísticas institucionalizadas, ou seja, em observância às técnicas comuns da atividade. Dessa forma, formulamos três hipóteses: 1) O jornalismo digital aborda a redação jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas; 2) O jornalismo digital aborda a apuração das informações sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas; 3) O jornalismo digital aborda a pauta jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas.

Partimos então da primeira hipótese, de que o jornalismo digital aborda a redação jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas na redação das reportagens, considerando que apresentam uma estrutura composta por um título informativo, que convide o leitor à matéria, seguido de uma linha de apoio que o complemente, adicionando novas informações e um lead bem construindo, visando à resposta às 6 perguntas básicas de uma informação: O quê, quem, quando, onde, como e por quê, de modo que o leitor possa compreender sobre o que se trata a reportagem ao ler o primeiro parágrafo.

Na composição da segunda hipótese, compreendemos que o jornalismo digital aborda a apuração das informações sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas, onde as informações são designadas como dignas de se tornar notícia, buscando averiguar a ocorrência da fase de verificação das informações apresentadas de modo que complementem o lead por meio de fontes que atestem a veracidade das afirmações, a relação do tema a outros temas relevantes e a apresentação de elementos que corroborem para a melhor compreensão da narrativa, comprovando que o jornalista partiu em busca de investigar e desenvolver a informação primária na construção da notícia.

Em detrimento da terceira hipótese, compreendemos que o jornalismo digital aborda a pauta jornalística sobre eSports de maneira fidedigna às práticas jornalísticas, visto que esta é a fase de planejamento e roteirização da reportagem, onde buscamos constatar a presença de elementos que comprovem a observância desta fase, como uma delimitação do tema, de modo

que fique claro ao assunto que ela se refere, a construção de um histórico prévio a respeito do tema, mostrando o conhecimento sobre a informação, o enfoque da reportagem e a indicação de fontes, a fim de confirmar e atestar a veracidade das informações.

A partir das análises apresentadas, observa-se que o portal do canal SporTV se empenha na cobertura dos eSports brasileiros, de modo que seus jornalistas demonstram uma busca por construir pautas de acordo com os preceitos jornalísticos, porém, encontramos elementos que fazem com que a primeira hipótese demonstre uma comprovação parcial.

A redação é fidedigna pois apresenta um título informativo, que atrai o leitor a partir de elementos que aguçam a curiosidade. Na sequência, apresentam ainda uma linha de apoio que complementa o título com novas informações, prosseguido de um lead bem delineado, de modo que responde às perguntas básicas de uma informação, visto que o leitor pode compreender sobre quem, fez o quê, onde, como e por quê em 6 matérias analisadas neste trabalho.

A redação não é fidedigna pois não apresentavam informações básicas do lead em 3 reportagens analisadas, sendo que na primeira ocorrência a reportagem não constava as informações de quando ou onde no lead, enquanto na segunda ocorrência a matéria não apresentava as informações referentes à quando e onde ocorreram os fatos, e na terceira ocorrência, a matéria não apresentava um lead objetivo, sendo introduzido por um nariz de cera que retarda a entrada no assunto principal.

Já a segunda hipótese também se mostra parcial, visto que observamos que a ocorrência de erros na apuração das informações decai em relação à primeira hipótese, uma vez que apresenta elementos que demonstram a consulta às fontes que atestam a veracidade da afirmação, de mesmo modo que relaciona a notícia com outros temas de relevância ao assunto.

A apuração é fidedigna pois apresenta os elementos de comprovação das informações, como fontes, relação com outros temas e elementos de investigação em oito reportagens analisadas. Esse fato é positivo pois demonstra um cuidado em apresentar as informações verdadeiras ao leitor da reportagem, bem como atesta que os eSports são uma modalidade esportiva digna de receber a atenção do veículo a ponto de designar a função de noticiar seus acontecimentos aos jornalistas que produzem as informações. Fazendo com que os leitores também o entendam como um esporte sério.

A apuração não é fidedigna pois em uma das reportagens analisadas não foram apresentadas as fontes da informação. Isso é muito negativo para a construção de uma notícia, perdendo seu teor jornalístico e sendo definido como um texto informativo, uma vez que a fonte da informação é o que atesta a veracidade do material informado, assim como mostra que o

jornalista foi em busca de expandir o acontecimento inicial com afirmações contras, já que é o papel que o jornalista assume ao transformar uma informação em notícia.

Por fim, a terceira hipótese também pôde ser considerada como parcial, devido aos elementos de uma construção de pauta serem apresentados na maioria dos casos observados.

A pauta é fidedigna pois apresenta os elementos de construção de um roteiro prévio para a produção que conta com o tema, o histórico, o enfoque e a indicação de fontes em oito reportagens. Essa ocorrência é positiva tanto para o veículo, visto que demonstra uma abordagem de qualidade aos temas que se propõe abordar, quanto aos eSports, que se mostram ao leitor um tema relevante e sério através de uma reportagem bem planejada, resultando em um material jornalístico de qualidade e prazeroso de ser lido.

A pauta não é fidedigna pois em uma das reportagens analisadas não apresentava um histórico prévio da informação. Tal elemento é negativo para os eSports, visto que quem não conhece o tema não compreenderá de que serve a informação apresentada, pois resulta em uma reportagem onde a informação não é contextualizada, deixando o leitor a par do acontecimento sem um fundamento de como o acontecimento se deu, visto que não é colocado em comparação aos acontecimentos anteriores

Ao fim das 27 análises realizadas ao longo deste trabalho, constatou-se que houve comprovação parcial na comprovação da hipótese de uma redação jornalística que apresenta as informações completas ao leitor pois não foi verificada em três matérias, dos nove documentos analisados, ao passo que a construção de pauta fidedigna às práticas jornalísticas não foi verificada apenas em um dos casos, bem como a apuração das informações, que também se verificou comprovada em oito, dos nove casos observados.

A partir das análises apresentadas, observa-se que o portal do canal SporTV se empenha na cobertura do eSport brasileiro, de modo que seus jornalistas constroem pautas de acordo com os preceitos jornalísticos, observando identificando um tema, construindo um histórico prévio, determinando um enfoque e indicando fontes para fundamentarem a reportagem, ao passo que a apuração das informações se mostra bem feita ao decorrer das produções, construindo pontes entre temas de relevância, apresentando suas fontes, quer por meio de entrevista, citação ou incorporação de *tweets* no produto final. Observamos ainda que, embora as reportagens sejam planejadas de acordo com as práticas jornalísticas e apuradas de maneira fidedigna às mesmas, a redação, ou seja, a apresentação das informações é a que mais se sujeita a erros, uma vez que as informações são apuradas, mas a construção final da notícia as exclui.

Durante a realização desta pesquisa, onde analisamos uma fonte de informações para

milhares de brasileiros que consomem conteúdos relacionados ao esporte, percebemos que os esportes eletrônicos têm conquistado seu espaço na mídia diante de sua reivindicação do reconhecimento como prática esportiva, pois têm sido alvo da cobertura de veículos midiáticos de renome e que a abordagem realizada é uma abordagem séria, que trata os eSports como um elemento de relevância, sendo um conteúdo noticiável e digno de ser transformado em informação, colaborando para a compreensão de que o tema possui desdobramentos para serem pesquisados.

Assim, este trabalho contribui para a academia a fim de atestar a seriedade do tema e a relevância que ele adquiriu no meio jornalístico a ponto de ser abordado de forma fidedigna às práticas jornalísticas básicas de qualquer redação, bem como fundamenta sua relação com a sociedade em que está inserida, fazendo gerar novos desdobramentos a partir disso, uma vez que pode servir como base de novos estudos a respeito das modalidades que mais se destacam entre as notícias e os motivos de receberem mais atenção dentre as demais modalidades, analisando o número de postagens a respeito de cada modalidade e qual a contribuição delas ao leitor, assim como pesquisas a respeito do valor-notícia atribuído aos esportes eletrônicos, considerando em sua noticiabilidade quais são os critérios que o veículo adota para transformar as informações sobre eSports em notícia.

No decorrer deste trabalho nos deparamos com diversos elementos constitutivos dos videogames, de modo que esta produção se torna prazerosa ao unir dois temas tão recorrentes na atualidade, a prática jornalística na circulação das informações e os esportes eletrônicos que surgem diante de uma sociedade que atribui muita visibilidade e atenção aos esportes tradicionais, de forma que quem não os acompanha fica à margem em grupos de conversas. Assim, essa monografia nos possibilitou colaborar na compreensão do surgimento de um novo esporte a ser comentado nas rodas de conversa, bem como compreender qual é a sua relevância. Esta luta foi árdua e longa, porém os jogos eletrônicos se mostram um grande tema a ser pesquisado pois possuem desdobramentos infinitos a serem comentados. Falar de jogos sempre é prazeroso, ainda mais quando estes jogos possuem times profissionais com jogadores que conquistam os entusiastas com suas jogadas, o que divide as opiniões entre os amigos, e tornam as discussões sobre quem é melhor mais calorosas.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**, São Paulo: Paz e terra, 1999. 3 v.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2003.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999. 264 p.
- PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Brasília, 2014. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, Universidade de Brasília., Brasília, 2014.
- SPORTV. **Sobre o SporTV**, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/noticia/2011/05/sobre-o-sportv.html>>. Acesso em: 18 nov. 2019.
- WAGNER, Michael. G. **On the Scientific Relevance of eSports**. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING & CONFERENCE ON COMPUTER GAMES DEVELOPMENT, 2006, Las Vegas. **Anais eletrônicos...** Las Vegas, 2006. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em: 20 Out 2019.
- Vai e-vem LoL: HL Gaming acerta duas contratações de peso para o Circuitão: Tockers e Zantins. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/vai-e-vem-lol-hl-gaming-acerta-duas-contratacoes-de-peso-para-o-circuitao-tockers-e-zantins.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.
- Rainbow Six Siege: ziGueira diz que torce contra times brasileiros e causa polêmica no cenário. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zigueira-diz-que-torce-contratimes-brasileiros-e-causa-polemica-no-cenario.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.
- Vai e-vem LoL: Keyd contrata topo húngaro Mumus100 e caçador mexicano Grell para o Circuitão. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/vai-e-vem-lol-keyd-contrata-topo-hungaro-mumus100-e-cacador-mexicano-grell-para-o-circuitao.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

Rainbow Six Siege: ziGueira esclarece polêmica sobre não torcer para times brasileiros. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zigueira-esclarece-polemica-sobre-nao-torcer-para-times-brasileiros.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

CBLol 2019: Flamengo e paiN Gaming fazem o confronto de abertura do 2º Split da competição. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/cblol-2019-flamengo-e-pain-gaming-fazem-o-confronto-de-abertura-do-2-split-da-competicao.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

Circuito Desafiante 2019: Riot divulga as line-ups oficiais dos seis times para a disputa do 2º Split. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/circuito-desafiante-2019-riot-divulga-as-escalacoes-oficiais-dos-times-do-2o-split.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

paiN Gaming acerta patrocínio histórico com a Coca-Cola no retorno à elite do LoL no Brasil. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/noticia/pain-gaming-acerta-patrocinio-historico-com-a-coca-cola-no-retorno-a-elite-do-lol-no-brasil.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

F1 2019: Alonso e Verstappen vêm os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/f1-2019-alonso-e-verstappen-veem-os-esports-como-uma-bomaneira-de-chegar-nas-pistas-reais.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

PUBG Lite: sem competitivo, versão acessível do Battle Royale é aprovada em lançamento em SP. **SporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pubg-lite-sem-competitivo-versao-acessivel-do-battle-royale-e-aprovada-em-lancamento.ghtml>> Acesso em: 26 de out. de 2019.

ANEXOS

ANEXO A – Reportagem na aba games de 2016

24/06/2016 13h35 - Atualizado em 24/06/2016 16h47

PaiN x INTZ e CNB x Keyd: CBLLoL 2016 entra nos duelos de semifinais

Confronto entre os maiores campeões de etapas seguirá com "BrTT" na reserva. Keyd persegue título após vice na 1º split, e Blumers buscam reafirmação no cenário

Por Chandy Teixeira
Rio de Janeiro

FACEBOOK TWITTER G+ PINTEREST

CNB X KEYD PAiN X INTZ

Qual será o confronto da final da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL) 2016 no dia 9 de julho, no Ginásio do Ibirapuera? Esta pergunta será respondida com as semifinais neste final de semana entre CNB x Keyd, no sábado, e PaiN x INTZ, no domingo.

Fonte: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/06/pain-x-intz-e-cnb-x-keyd-cblol-2016-entra-nos-duelos-de-semifinais.html>

TUDO SOBRE

Games

- Adversário no Mundial de LoL provoca e brasileiro responde: "Vai passar" em 12/09/2017
- Team One encara Cloud 9 e Dire Wolves na Fase de Entrada do Mundial em 12/09/2017
- Team One pode ter começo duro no Mundial de LoL; sorteio é nesta em 11/09/2017
- Antes de Bisping, Georges St-Pierre encara pro-

ANEXO B – Destaques da aba de eSports do site SporTV

MENU SPORTV E-SPORTV BUSCAR

REI DA MESA
Guifera ganha seletiva e vai defender Santos no e-Brasileirão mais uma vez

RAINBOW SIX PARA MENORES
Ubisoft afirma que as mudanças no Rainbow Six são apenas para adequação ao mercado asiático

TALENTO SOB OFENSAS
Chema sofre ataques na web após ser indicada ao Prêmio eSports Brasil; organização repudia

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv>. Acesso em: Novembro de 2018.

ANEXO C - Lista de notícias E-SporTV



The screenshot shows the E-SportTV website interface. At the top, there is a dark blue navigation bar with 'MENU', 'SPORTV', and 'E-SPORTV' logos, and a search bar labeled 'BUSCAR'. The main content area features two news articles. The first article is titled 'Prêmio eSports Brasil anuncia atletas indicados; vote no seu preferido!' and includes a photo of the award ceremony. The second article is titled 'CS:GO: Astralis atropela Team Liquid, conquista IEM Chicago e já mira título em casa' and includes a photo of the team celebrating. To the right, there are two side panels: 'Galeria de vídeos' with a video thumbnail and 'Programação' with a 'SPORTV' logo.

Prêmio eSports Brasil anuncia atletas indicados; vote no seu preferido!
Edição de 2018 apresentará os fãs mais engajados com convite para a cerimônia de premiação, que acontece no dia 19 de dezembro, em São Paulo
Há 16 horas — Em e-sportv

CS:GO: Astralis atropela Team Liquid, conquista IEM Chicago e já mira título em casa
Equipe dinamarquesa levanta mais uma taça na temporada, evita comentários sobre melhor time da história do Counter-Strike e quer título diante da torcida em dezembro
Há 17 horas — Em e-sportv

Galeria de vídeos
Assista aos vídeos de e-sports

Programação
Confira os horários dos programas do canal campeão

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv>. Acesso em: Novembro de 2018.

ANEXO D - Vai e-vem LoL: HL Gaming acerta duas contratações de peso para o Circuitão:
Tockers e Zantins

Vai e-vem LoL: HL Gaming acerta duas contratações de peso para o Circuitão: Tockers e Zantins

Juntos, os dois reforços do time que disputa a divisão de acesso têm seis títulos do CBLLoL. Anúncio oficial deve ser feito nos próximos dias

Por Chandy Teixeira — Rio de Janeiro, RJ
21/06/2019 17h42 - Atualizado há 3 horas



Foto: Reprodução Flickr/Hot Games Brasil

A HL Gaming fechou duas contratações de peso para a disputa do 2º Split do Circuito Desafiante de League of Legends. Após negociação longa, o Blog apurou que o time acertou com dois campeões da elite do game: o topo Luccas "Zantins" e o meio Gabriel "Tockers". O anúncio oficial é esperado ainda esta semana.

A HL Gaming novamente informou que não comenta oficialmente as negociações. Após anunciar entrada no competitivo do game no fim do ano passado, o time tenta o acesso para o CBLLoL com a dupla que tem seis títulos da elite do LoL brasileiro.

+ Vai e-vem LoL: saiba tudo sobre a janela de transferência do CBLLoL e Circuitão
+ Vai e-vem LoL: pacote resume transferências para 2º Split do CBLLoL 2019



Zantins também acertou com a HL Gaming — Foto: Divulgação / Hot Games

Ex-integrante do lendário Exodia, Tockers tem em seu currículo quatro títulos do CBLLoL. Três deles atuando pela INTZ e outro pela RED Canids. O meio, aliás, é o jogador com mais canecos da elite ao lado de Felipe "b7IT". Ele, que inclusive chegou a cogitar aposentadoria, estava na KeyD onde acabou sendo rebaixado no último Split da competição.

Com a line-up da Kabum, Zantins foi o topo do time na conquista do bicampeonato do CBLLoL pela organização em 2018. Disputou a edição do mundial daquele ano, mas acabou caindo de rendimento junto com a equipe em seguida. É o terceiro jogador a deixar a organização nesta janela de transferência. A ESPN havia noticiado primeiramente o interesse da HL Gaming no jogador.

Estas foram as duas únicas contratações da HL Gaming para o 2º Split do Circuito Desafiante. A janela de transferências para o torneio fechou na última segunda-feira.

@chandy.teixeira



CHANDY TEIXEIRA

Repórter da TV Globo desde 2014.
Participou das coberturas da Copa do Mundo no Brasil e jogos olímpicos Rio 2016. Cobre esporte eletrônico desde 2016. Aqui, bastidores, opinião e os gabinetes que determinam os rumos do esporte

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/vai-e-vem-lol-hl-gaming-acerta-duas-contratacoes-de-peso-para-o-circuitao-tockers-e-zantins.ghtml>

ANEXO E - Rainbow Six Siege: ziGueira diz que torce contra times brasileiros e causa polêmica no cenário

globo.com | esports | games | esports | games | esports

ESPORTV

Rainbow 6

Rainbow Six Siege: zigueira diz que torce contra times brasileiros e causa polêmica no cenário

Campeonato mundial pela Team Liquid, ex-jogador faz desabafo ao vivo, diz que outros representantes nacionais "podem se f... e chamar de brasileiros" de "retardado"

Por SportTV.com — 14/10/2019
10:22:29 (UTC-3) - Última atualização: 10/10/2019

Um desabafo feito pelo ex-jogador de Rainbow Six Siege, Lima "ziGueira", que anunciou sua aposentadoria há poucas semanas, virou polêmica no cenário competitivo do game. Ainda vinculado à Team Liquid, mas como streamer, ele afirmou que não torce por outros times brasileiros nas competições internacionais.

O episódio foi o seguinte: no último fim de semana, memorável o Salão Clam representaram o país na Pro League do MEO. Ambos foram eliminados do torneio pela Full Zenit, dos Estados Unidos, a primeira, já na estreia, pelos quartas de final, e segunda, na semi, após eliminar a europeia Leotium Esport.

VGA, MGS

- Rainbow Six Siege: Ubisoft mostra Hakk e Warden, rework na Kaffe e confirma Pro League no Japão
- Calendário dos esports de 2019: confira as datas dos principais campeonatos do ano

Campeonato mundial pela Team Liquid na Pro League de Attack On Cy, no ano passado, zigueira teve como únicos rivais, Gabriel "carnemami" e Ronaldo "top" - este, classificado como "top maverick" pelo seguinte ex-jogador. Também mostrou apoio a José "Buller", com quem disputou o top, em 2018. Em relação ao recente, disse ser torcedor contra neste fim de semana.

"O único time que eu quero que seja campeão é a Team Liquid. O resto pode ser...". O caso em Miami City que torce, por game, de fato, foi a guerra. Você olhava na cara dele, ele estava gritando, torcendo - disse zigueira, durante transmissão ao vivo.



Compartilhado em: Facebook, Twitter, YouTube, LinkedIn, Email

Claramente irritado, o ex-jogador mostrou novamente também com Dima, "Buller", o jogador atualmente vinculado à Black Dragons. Já virgou o desabafo e tentou um episódio durante a Pro League vencida pela Liquid.

-Ele joga Rainbow Six e deve se perguntar porque não consegue jogar em um time melhor. Nenhum time grande quer um cara assim, um cara que só quer mostrar no "twitch". O feedback deve retardado e só torce. Vou informar de nomes meus... Ele falou que a Liquid não tá jogando da Rússia e eu agradeço a ele, porque não sabe me falar um campeonato mundial. O que eu mais queria era falar a boca daquele maldade - afirmou.

Voltado como comentarista na Pro League Rio de Janeiro do ano passado, quando a Liquid não classificou, ele afirma que, durante a transmissão, virgou por dentro com a direção da Klau Clam para a Col no idioma. Mesmo defendendo na situação, Gabriel "carnemami" torceu o apertado do streamer.

ziGueira @ziGueira
20/10/2019
Agora lembrei: eu sei um cara que tem milhões de seguidores, acho o pai e a mãe dele que são os times de sua região do LoL, tem milhões de seguidores. Se ele não quiser jogar depois por quanto tempo eu vou estar na Twitch e depois não vou jogar? 🤔
7/10/2019, 04:31:00 (UTC-3)
779 seguidores em 10/10/2019

ziGueira @ziGueira
20/10/2019
Agora lembrei: eu sei um cara que tem milhões de seguidores, acho o pai e a mãe dele que são os times de sua região do LoL, tem milhões de seguidores. Se ele não quiser jogar depois por quanto tempo eu vou estar na Twitch e depois não vou jogar? 🤔
7/10/2019, 04:31:00 (UTC-3)
779 seguidores em 10/10/2019

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zigueira-diz-que-torce-contra-times-brasileiros-e-causa-polemica-no-cenario.ghtml>

ANEXO F - Vai e vem LoL: Keyd contrata topo húngaro Mumus100 e caçador mexicano Grell para o Circuitão



Vai e-vem LoL: Keyd contrata topo húngaro Mumus100 e caçador mexicano Grell para o Circuitão

Organização anuncia reforços estrangeiros para reformulação da equipe no Circuito Desafiante de League of Legends. Mico, Jockster e Tockers deixaram o time

Por SportTV.com — São Paulo
22/05/2019 19:02 - Atualizado há 5 horas



Rebaixada para o Circuito Desafiante de **League of Legends**, a Keyd anunciou duas contratações nesta quarta-feira. Ambos os reforços são estrangeiros: o caçador mexicano Jesús "Grell" Loya e o topo húngaro Szépvölgyi Mánó "mumus100". Mánó chegou para compor a reformulação da equipe, que perdeu algumas de suas principais referências para a sequência da temporada.



Mumus100 chega para ocupar a vaga de um dos jogadores mais consagrados da Keyd e um dos componentes do Exodia - histórica formação que conquistou três vezes o CBLol, quando jogou junta. Felipe "Yang" partiu para a paiN Gaming, que foi campeã do Circuitão e garantiu o retorno à elite nacional para a próxima etapa.

VEJA MAIS

- **League of Legends: versão mobile do game está sendo desenvolvida, diz agência de notícias**
- **Vai e-vem LoL: saiba tudo sobre a janela de transferência do CBLol e Circuitão**
- **Glossário do League of Legends: veja os principais termos do jogo**
- **Calendário dos eSports de 2019: confira as datas dos principais campeonatos do ano**

Grell, por sua vez, ocupará a vaga deixada por Huang "Laba", caçador taiwanês que não se adaptou ao cenário brasileiro e ficou marcado negativamente na campanha que terminou com a queda da Keyd para o equivalente à segunda divisão.

Também deixaram a organização o atirador Micael "micaO", que voltou à INTZ, o meio Gabriel "Tockers", contratado pela HL Gaming, e o suporte Luan "Jockster", que agora veste a camisa da Redemption, micaO e Jockster disputaram vaga na equipe titular com Augusto "Klaus" e Matheus "Professor" no último split.



**ANEXO G - Rainbow Six Siege: ziGueira esclarece polêmica sobre não torcer para times
brasileiros**

Rainbow Six Siege: ziGueira esclarece polêmica sobre não torcer para times brasileiros

Streamer pede desculpas pela forma como se expressou, volta a citar bastidores do cenário competitivo e afirma em entrevista exclusiva: "Eu quero o bem de quem me quer bem"

Por SporTV.com — São Paulo
22/05/2019 09:53 - Atualizado há 13 horas



Ex-jogador de **Rainbow Six Siege** e streamer da Team Liquid, Leo "ziGueira" esclareceu as polêmicas declarações que fez em durante uma transmissão sua após a Pro League de Milão - que aconteceu no último fim de semana e terminou com a queda das duas representantes brasileiras, Immortals e FaZe Clan, antes da final. **Na oportunidade, ziG disse que torce para equipes nacionais, que não a Liquid, serem eliminadas o quanto antes em grandes competições.**

Em contato exclusivo com a reportagem do **SporTV.com**, o ex-jogador mostrou ressentimento com a postura de alguns companheiros de profissão e voltou a citar os bastidores como motivo de sua irritação.

"O que eu posso dizer é que tudo que faço é sempre de forma honesta e transparente. Não falo mal de ninguém pelas costas, quem me conhece sabe o quão verdadeiro eu sou. Grande parte dos profissionais que hoje estão na Pro League estão desde o início do cenário, como eu. Capinaram muita grama pra chegar onde chegaram, para fazemos do eSport o que ele é hoje. O mínimo que todos precisam ter é respeito uns aos outros, e isso não acontece por trás das câmeras. Se alguém se sentiu mal pelo que falei, peço desculpas pela forma, mas não pelo teor do que foi exposto. Torço pra quem torce por mim, respeito quem me respeita e sempre serei verdadeiro quanto a isso - afirmou.

"Não vou ficar passando a mão na cabeça de gente que sorri na frente das câmeras mas que espera a primeira oportunidade para te apunhalar pelas costas. Não torço contra os brasileiros, torço a favor dos profissionais que trabalham com amor e respeito a tudo que os eSports e o Rainbow Six representam para o cenário, para a vida de cada um. Eu quero o bem de quem me quer bem. É mais ou menos nisso que tudo se resume - completou.

Horas após a repercussão do caso, o streamer havia postado em seu Twitter, citando "piadas nos bastidores" em relação à própria equipe. Ele fazia referência às eliminações da Team Liquid no Six Invitational de 2018 e no Major de Paris no mesmo ano - quando, segundo relatou na stream, seu time foi alvo de ironias de outros jogadores brasileiros.



Campeão mundial pela Team Liquid na Pro League de Atlantic City, no ano passado, ziGueira teve, como únicas ressalvas, Gabriel "cameram4n" e Ronaldo "Iori" - este, classificado como "bom menino" pelo experiente ex-jogador. Também mostrou apoio a José "Bullet", com quem levantou o taça em 2018. Em relação ao restante, disse ter torcido contra neste fim de semana. A declaração foi, especificamente: "O resto pode se f...".

VEJA MAIS

- **Rainbow Six Siege: Ubisoft mostra Nøkk e Warden, rework na Kaffe e confirma Pro League no Japão**
- **Calendário dos eSports de 2019: confira as datas dos principais campeonatos do ano**

A sinceridade de ziGueira dividiu os fãs brasileiros de Rainbow Six Siege na internet. Alguns exaltaram o fato de o ex-jogador não ter escondido o que estava sentindo naquele momento. Outros condenaram a atitude por não contribuir para o cenário como um todo.

fim de semana. A declaração foi, especificamente: "O resto pode se f...".

VEJA MAIS

- **Rainbow Six Siege: Ubisoft mostra Nøkk e Warden, rework na Kaffe e confirma Pro League no Japão**
- **Calendário dos eSports de 2019: confira as datas dos principais campeonatos do ano**

A sinceridade de ziGueira dividiu os fãs brasileiros de Rainbow Six Siege na internet. Alguns exaltaram o fato de o ex-jogador não ter escondido o que estava sentindo naquele momento. Outros condenaram a atitude por não contribuir para o cenário como um todo.

próximos Mundiais do game: **Raleigh (nos Estados Unidos)** e Japão (cidade a ser definida).



ziG em ação pela Team Liquid — Foto: Covadonga / iStock

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/rainbow-6/noticia/rainbow-six-siege-zigueira-esclarece-polemica-sobre-nao-torcer-para-times-brasileiros.ghtml>

ANEXO H - CBLol 2019: Flamengo e paiN Gaming fazem o confronto de abertura do 2º Split da competição



The screenshot shows the top navigation bar of the E-SPORTV website with logos for 'globo.com', 'g1', 'globoesporte', 'gshow', and 'videos'. The main header features the 'E-SPORTV' logo and a search bar. The article title is prominently displayed in bold black text. Below the title, a short introductory paragraph is visible, followed by social media sharing icons for Facebook, Twitter, and WhatsApp.

A Riot Games divulgou nesta quinta-feira a tabela detalhada para o 2º Split do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol 2019). E o primeiro confronto é um encontro de atuais gigantes do competitivo do game no Brasil. Atual vice-campeão do torneio, o Flamengo vai encarar o campeão do Circuito Desafiante, paiN Gaming. A abertura do CBLol acontece no dia 1º de junho.

• CBLol 2019: veja tabela completa de jogos do 2º Split do principal torneio de LoL do Brasil



Flamengo fará abertura do CBLol. Fonte: da paiN - Riot: Riot Games/Divulgação

Atual campeão do CBLol, INTZ fará o terceiro jogo da tarde de abertura. Os intrépidos vão enfrentar de cara Redemption, cercada de expectativa após as contratações na janela de transferências. Ainda sem local definido, a decisão acontecerá no dia 7 de setembro.



CONFIRMA A PRIMEIRA RODADA COMPLETA

1ª Rodada - 01/06
 13h - Flamengo x paiN Gaming
 14h - Uppercut x CNB
 15h - INTZ x Redemption
 16h - Team One x KaBuM

Grande Final - Sábado, 07/09
 12h - Vencedor Semifinal 1 x Vencedor Semifinal 2

FLAMENGO

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/cblol-2019-flamengo-e-pain-gaming-fazem-o-confronto-de-abertura-do-2-split-da-competicao.ghtml>

ANEXO I - Circuito Desafiante 2019: Riot divulga as line-ups oficiais dos seis times para a

LoL no Brasil



paIN Gaming acerta patrocínio histórico com a Coca-Cola no retorno à elite do LoL no Brasil

Patrocinadora da Copa do Mundo e Olimpíada, gigante do setor de bebidas patrocinará pela primeira vez uma equipe de esporte eletrônico no país. Acordo tem duração inicial de seis meses

Por **Chandy Teixeira** — Rio de Janeiro, RJ
24/05/2019 14:02 / Atualizado há 4 horas



Patrocinadora histórica da Copa do Mundo e Olimpíada, a Coca-Cola vai investir pela primeira vez no esporte eletrônico brasileiro. A multinacional do setor de bebidas vai estampar a camisa do time de League of Legends da paIN Gaming, uma das organizações mais tradicionais do setor no país. O acordo tem duração de seis meses com opção de renovação por igual período.

Muito comemorado pela organização, o patrocínio é visto por especialistas e nos bastidores do esporte eletrônico como uma ruptura em de acordos no esport, principalmente por se tratar de uma marca não endêmica (que não se relaciona diretamente com a atividade do patrocinado).



paIN Gaming tem uma das maiores torcidas do esporte eletrônico nacional — Foto: Lucas D'Amorim

As cifras são mantidas em sigilo por ambas as partes. Vale lembrar que as organizações de esporte eletrônico no Brasil são empresas e não clubes, que são obrigados a apontar o volume de receitas em balancete. O acordo com a multinacional é exclusivo do League of Legends do clube e não extensivo aos times da paIN em outros games.



Atualmente, a empresa de bebidas patrocina também gigantes do esporte ao redor do mundo como a Premier League, escuderia da F1 McLaren, Jogos Olímpicos e Copa do Mundo. Especula-se que a marca seja uma das cinco que mais investe em patrocínios esportivos ao redor do mundo com montante que se aproxima da casa de US\$ 300 milhões (R\$ 1,2 bilhão) anuais.

- **CBLLoL 2019: Flamengo e paIN Gaming fazem o confronto de abertura do 2º Split da competição**
- **CBLLoL 2019: Riot divulga line-ups oficiais dos times que disputam 2º Split; confira a lista**



Empresa escapa sua marca também no carro da McLaren na Fórmula 1 — Foto: Mark Thompson/Getty Images

Depois de amargar duas edições na segunda divisão do LoL brasileiro, a paIN Gaming está de volta ao CBLLoL, elite do game no Brasil. Com dois títulos, é uma das organizações mais vencedoras da competição e tem uma das maiores torcidas do esporte eletrônico. No retorno à elite, o time manteve a base campeã do Circuito Desafiante e foi ao mercado para trazer o multicampeão Felipe "Yang", ex-Keyd e INTZ, para a rota do topo. O time é um dos favoritos ao título.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/pain-gaming-acerta-patrocinio-historico-com-a-coca-cola-no-retorno-a-elite-do-lol-no-brasil.ghtml>

ANEXO K - F1 2019: Alonso e Verstappen vêm os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais

F1 2019: Alonso e Verstappen vêm os eSports como uma boa maneira de chegar nas pistas reais

Pilotos avaliam simulador, não enxergam problema na entrada de pro players na Fórmula 1 da vida real, mas avisam: "Vão lidar com fatores diferentes"

Por SportTV.com — Rio de Janeiro
24/06/2019 17:08 - Atualizado há 7 horas



Chegar na elite do automobilismo mundial é uma tarefa difícil e para poucos. Porém, com o crescimento dos eSports, esse caminho pode ser um pouco mais tranquilo. Pelo menos essa é a opinião do bicampeão mundial Fernando Alonso e do holandês Max Verstappen, da RBR. Para os pilotos, a semelhança do modo competitivo do jogo F1 2019 com a vida real deve encaminhar a vida de alguns talentos do esporte eletrônico para as pistas de verdade.



Fernando Alonso é um dos entusiastas dos eSports na Fórmula 1 — Foto: Getty Images

- Acho que não há nenhum motivo para pensar que não seja possível (passar do virtual para o real). Precisaria de adaptação em muitas coisas, mas acredito que um piloto com talento nos eSports, especialmente pela sofisticação que temos nos simuladores, com um bom treinamento e em uma boa escuderia, pode se tornar um bom piloto de Fórmula 1 dos circuitos reais - explica Alonso, que **possui a própria organização de eSports**.

Terceiro colocado atualmente no ranking da F1, Max Verstappen vê com bons olhos as disputas do simulador. Para ele, não existem grandes diferenças entre os procedimentos dos pilotos nas corridas reais e virtuais.

- Basicamente você faz o mesmo, sempre tenta extrair o máximo, tentar obter a melhor volta, trabalhar com o set-up, ver como ser mais rápido. Você basicamente faz a mesma coisa sem a Força G - disse ao site Motor.es, da Espanha.



Max Verstappen, da RBR na F1, treina no simulador — Foto: reprodução

Essa transição, porém, não pode ser feita de qualquer forma, segundo Fernando Alonso. O espanhol argumenta que os pilotos "virtuais" terão de enfrentar situações complicadas e que fogem da experiência do simulador, mesmo com tanta tecnologia envolvida.

- Terão de lidar com diferentes fatores, como a velocidade e o perigo de um acidente, porque é diferente em um carro real - avisa.

*** F1 2019: game que terá Senna e Prost divulga novo trailer com gráficos impressionantes; assista**
*** Calendário dos eSports de 2019: confira as datas dos principais torneios**

Em abril deste ano, o melhor do mundo no simulador da F1, Brendon Leigh, fazia sua estreia na National Formula Ford Series quando **sofreu um acidente que o tirou da segunda corrida da bateria**. O **bicampeão mundial** na modalidade virtual seguiu sozinho na pista, mas perdeu o controle e se chocou contra o muro logo no início.



Bicampeão mundial do simulador da F1, Brendon Leigh enfrenta um carro real de categoria — Foto: Reprodução/Instagram

Outro caso de troca entre real e virtual é do brasileiro Igor Fraga, que flutua entre as duas modalidades. Campeão da Fórmula 3 Academy e oito vezes campeão de kart no Japão, o mineiro foi **contratado em Janeiro deste ano para representar a McLaren no torneio oficial do simulador da Fórmula 1** e foi o único brasileiro na primeira edição do mundial de F1 virtual em 2017.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/f1-2019-alonso-e-verstappen-veem-os-esports-como-uma-boua-maneira-de-chegar-nas-pistas-reais.ghtml>

ANEXO L - PUBG Lite: sem competitivo, versão acessível do Battle Royale é aprovada em lançamento em SP



globo.com g1 globoesporte gshow videos ASSINE JÁ MINHA CONTA EMAIL ENTRAR

MENU SPORTV E-SPORTV Q BUSCAR

PUBG Lite: sem competitivo, versão acessível do Battle Royale é aprovada em lançamento em SP

Game foi lançado na última quinta-feira com requisitos semelhantes aos de Fortnite e Apex Legends. Jogo passa a ficar mais leve e mais acessível

Por Júlia Garcia — São Paulo
25/05/2019 17h19 - Atualizado há 13 horas

f t w

O PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) lançou uma versão mais acessível para os fãs do Battle Royale. Na última quinta-feira (23) o PUBG Lite foi disponibilizado para baixar no site da desenvolvedora. A diferença entre o tradicional está no peso do jogo. Mais leve para rodar os gráficos, o game agora fica acessível para os computadores mais modestos. A desenvolvedora ainda não fala em competições do jogo, já que o PUBG Lite ainda está em fase de testes.



Após o lançamento de PUBG Lite em São Paulo — Foto: Divulgação / PUBG Corp.

Desde o lançamento, Felipe "Vespa", profissional na versão mobile, não parou de jogar. Atualmente, o jogador tem como próximo desafio o qualificatório do Mundial, que distribui um total de R\$ 10 milhões.

- O PUBG Lite é bem diferente do mobile. Comecei no PUBG PC e migrei para o celular. Esse entrou para as tendências, acho que o PUBG Lite vai ser parecido com o Fortnite. Igual estão falando: esse jogo vai rodar em um microondas, não precisa de placa de vídeo para jogar. Vai pegar uma comunidade muito grande - contou o jogador.

Entre os jogos gratuitos que explodiram estão o Fortnite e o Apex Legends. Apesar do declínio de 75% em número de jogadores, o Apex ainda segue entre os top 10 jogos mais assistidos na Twitch. O Fortnite é líder absoluto.

+ Fortnite x PUBG: o panorama dos maiores games Battle Royale da atualidade no competitivo

+ Calendário dos esportes de 2019: confira as datas dos principais campeonatos do ano

Existem algumas diferenças do PUBG Lite para o "padrão" e o mobile.

- Quando você escuta algum tiro, dá uma pequena marcação no mapa. Mostra a localização de onde veio o disparo igual no mobile. Você tem a auto coleta, você passa em cima dos itens e o personagem pega automático. Muito parecido com o mobile. O jogo ficou mais dinâmico - disse Vespa.

A CEO da Black Dragons, Nicole "Cherrygums" foi escolhida como a porta-voz do jogo e falou de como vê a entrada da versão mais leve no mercado.

- Eu tenho time de PUBG e eu sei que o grande safoco dos jogadores, seja profissional ou não, é que era um jogo muito bem renderizado, era difícil de jogar e precisava de um bom computador para se jogar maravilhosamente bem. Se tudo crescer quem sabe nossos jogadores de PUBG não migrem para o PUBG Lite - analisou Cherrygums.

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pubg-lite-sem-competitivo-versao-acessivel-do-battle-royale-e-aprovada-em-lancamento.ghtml>