

## O relato do acontecimento no jornalismo de jogos digitais brasileiro a partir dos sites IGN Brasil, Techtudo e Tecmundo<sup>1</sup>

Giovanni Pasquali Piovesan<sup>2</sup>

André Fagundes Pase<sup>3</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

### Resumo

Este artigo tem o objetivo de compreender como se constitui o relato dos acontecimentos no discurso jornalístico presente nos portais online brasileiros dedicados à cobertura da indústria de jogos digitais. Para isso, foram analisadas 6 notícias sobre a aquisição da *Activision-Blizzard* por parte da *Microsoft*, publicadas originalmente no mês de junho de 2023. Como metodologia foi utilizada a análise de discurso, seguindo a linha de Charaudeau (2009), visando identificar como foram relatados os fatos e ditos. A análise indica que os jornalistas brasileiros ainda dependem de veículos estrangeiros para conseguir informações e não utilizam uma grande variedade de métodos para relatar os acontecimentos.

### Palavras-chave

Comunicação; Jornalismo de Jogos; Análise de Discurso; Relato dos acontecimentos.

### Introdução

O jornalismo especializado em jogos digitais não apenas apresenta notícias, relatos sobre novos lançamentos ou entrevista nomes de destaque no cenário, mas também demanda a compreensão de fatores técnicos e econômicos para auxiliar os leitores na compreensão de um fato ou notícia. Isto foi observado durante o início do processo de aquisição da empresa norte-americana *Activision-Blizzard* pela *Microsoft*, fabricante do console *Xbox* e desenvolvedora do sistema operacional *Windows*, em janeiro de 2022.

A operação entre as empresas não envolve uma simples incorporação de títulos em um outro catálogo de produções, mas desdobramentos que demandam reflexões a partir de perspectivas de regulação econômica e em diferentes países, entre outros fatores. A cobertura destes fatos mobilizou a conjugação destes saberes entre os profissionais da imprensa, pois não era uma simples questão de noticiar as operações empresariais, mas também de ponderar questões sobre concentração de mercado. Para compreender como a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Jornalista, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUCRS, email: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br

<sup>3</sup> Pós-Doutor em Jogos Eletrônicos, Doutor em Comunicação, Professor e Pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PPGCom) da PUCRS, email: afpase@pucrs.br

---

imprensa brasileira cobriu isso, foi realizada a análise dos relatos de dois acontecimentos diferentes, observando como os fatos e ditos foram abordados em três veículos online brasileiros.

### **O Relato do Acontecimento**

Nesta pesquisa utilizaremos a metodologia da análise de discurso, seguindo a linha de Charaudeau (2009), para analisar notícias publicadas em portais online brasileiros, especializados na cobertura da indústria de jogos digitais. O autor define que a notícia é fruto do que se denomina “acontecimento relatado”, que compreende o relato de fatos e ditos. Os fatos geralmente dizem respeito às ações e aos comportamentos relacionados aos acontecimentos, já os ditos são constituídos pelos pronunciamentos e as falas de indivíduos neles envolvidos.

Assim, o fato relatado é constituído a partir da descrição dos acontecimentos, da explicação acerca deles e das reações dos indivíduos. Enquanto que o dito relatado, que pode ser também chamado de discurso relatado, é um ato de enunciação pelo qual um locutor relata o que foi expresso por um outro locutor, com o intuito de se comunicar com um interlocutor diferente do interlocutor original.

Ao descrever um fato em um material jornalístico, seja uma notícia, matéria ou reportagem, inevitavelmente constrói-se uma narrativa que relata o acontecimento em questão, ou a sucessão de acontecimentos. Essa narrativa conta com um narrador e um ponto de vista: “É por isso que a narrativização dos fatos implica a descrição do processo da ação (‘o quê?’), dos atores implicados (‘quem?’), do contexto espaço-temporal no qual a ação se desenrola ou desenrolou (‘onde?’ e ‘quando?’)” (CHARAUDEAU, 2009, p. 153).

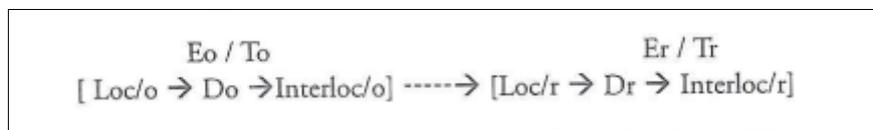
Para descrever os fatos de maneira autêntica e verossímil, Charaudeau (2009) aponta que jornalistas podem utilizar diversos recursos linguísticos que remetem a três tipos de procedimentos. São eles: a designação identificadora, que consiste em apresentar provas acerca do fato, como documentos, imagens ou falas; a analogia, que se dá a partir de reconstituições do fato, geralmente utilizada quando não existem maneiras de apresentá-lo de forma direta; e a visualização, que consiste em descrever os fatos quando não é possível vê-los a olho nu, esse seria o caso de mapas, maquetes e panoramas.

Já a explicação do fato acontece quando o jornalista tenta dizer quais são as motivações por trás do acontecimento, as intenções dos envolvidos, as circunstâncias que permitiram sua ocorrência e a lógica que o conecta. Além disso, o jornalista também pode

abordar as possíveis consequências decorrentes do fato em questão. Como mencionamos anteriormente, além do relato dos fatos, o acontecimento relatado também compreende o relato dos ditos. Nesse ato de enunciação, o dito original (Do), que é produzido pelo locutor original (Loc/o) e é dirigido ao interlocutor original (Interloc/o), é relatado, posteriormente, em um espaço e tempo (Er/Tr) diferente do espaço e tempo original (Eo/To). O relato do dito (Dr) é realizado a partir de um locutor-relator (Loc/r) e é destinado a um interlocutor-relator (Interloc/r), e por isso, também pode ser chamado de discurso

Figura 1 - Representação do dito relatado.

relatado (Figura 1).



Fonte: Charaudeau, 2009, p. 162.

Ao relatar um acontecimento, também é possível observar inúmeras funções que o dito relatado cumpre, produzindo diferentes tipos de prova. Quando utilizado em uma operação de empréstimo, com relação ao outro, o dito relatado pode ter função de produzir três tipos de prova: a primeira diz respeito à autenticidade do dito original, em que o locutor-relator utiliza o dito para reafirmar a veracidade de um caso. A segunda atribui responsabilidade ao autor do dito original, em que o locutor-relator utiliza o dito como forma de responsabilizar o locutor de origem por algo. E, por fim, a terceira é a prova de verdade do que foi dito, que serve para sustentar ou justificar os propósitos do locutor-relator.

No entanto, quando o dito relatado é utilizado em uma operação de demarcação, com relação a si, são produzidas três provas diferentes: a primeira diz respeito ao posicionamento de autoridade, onde o locutor-relator mostra que possui conhecimento sobre determinado assunto. A segunda traz o posicionamento de poder, pois o locutor-relator revela ao interlocutor algo do qual ele não tinha conhecimento. A terceira e última prova representa o posicionamento de engajamento, pois o processo de relatar revela, em sua escolha de palavras, a adesão do locutor-relator aos propósitos do locutor de origem.

Da mesma maneira do fato relatado, o dito relatado também é descrito de diferentes formas pelo locutor-relator. No caso de nossa pesquisa, o jornalista Charaudeau (2009, p. 164) elenca três tipos de operação: “A seleção feita a partir do dito de origem (Do), a identificação dos elementos dos quais depende o Do e a maneira de

relatar”. O processo de seleção pode ocorrer de forma total, quando o dito é reproduzido na íntegra, sem que o locutor-relator o altere; ou então de forma parcial, quando o dito é apresentado em pequenos trechos. O processo de identificação dos elementos envolvidos no dito original, como locutor e interlocutor de origem, também pode ocorrer de: forma total, onde todos os elementos são identificados, incluindo o espaço e tempo do dito original; de forma parcial, onde apenas alguns elementos são identificados, geralmente apenas o locutor de origem; ou então, em algumas ocasiões, pode não haver identificação dos elementos.

A operação que diz respeito à maneira de relatar, pode ocorrer de quatro formas distintas. Primeiro, o locutor-relator pode citar o dito original, utilizando dois pontos e aspas para apresentar o discurso do locutor de origem de forma integral. A segunda forma ocorre quando o locutor-relator integra o dito original em seu discurso. A terceira forma diz respeito à narrativização do dito original, fazendo com que ele desapareça e se integre completamente ao dito relatado. Por fim, o locutor-relator pode também evocar o dito de origem, em que é realizada uma alusão a algo que o locutor de origem disse ou costuma dizer frequentemente.

Em nossa pesquisa, abordaremos os elementos mencionados acima, que correspondem ao fato relatado e ao dito relatado. A partir de nossa análise das publicações selecionadas, pretendemos identificar de que forma os jornalistas apresentaram a descrição, explicação e as reações ao fato relatado. Durante o processo de descrição, também consideraremos quais procedimentos foram utilizados para criar autenticidade e verossimilhança. Quanto ao dito relatado, observaremos quais foram suas funções no texto e quais tipos de prova foram produzidas. Também elencaremos os processos de seleção, identificação e maneiras de relatar utilizados pelos jornalistas.

### **O Jornalismo de Jogos Digitais**

Como o objeto de estudo desta pesquisa serão os materiais jornalísticos, na forma de notícias, também é importante levar em consideração alguns elementos da prática jornalística. Traquina (2005a), por exemplo, define que os profissionais atuam sob uma constelação de valores, sendo que os principais são a liberdade e a objetividade. Dentre os outros valores, também estão: a independência e a autonomia dos profissionais em relação aos outros agentes sociais; a credibilidade; a associação com a verdade; o rigor; a exatidão e a honestidade. É importante destacar que o jornalista não tem uma autonomia incondicional durante o processo de produção de notícias, como mostra Pena (2005), pois

---

a filtragem de informações obedece a normas profissionais que buscam superar a subjetividade dos jornalistas.

Dentre essas normas, Traquina (2005b) destaca os critérios de noticiabilidade, um conjunto de valores que determinam se um fato ou acontecimento é relevante o bastante para se tornar uma notícia. Esses valores podem variar conforme o jornalista, editoria ou até mesmo o veículo de comunicação. Traquina também observa que existem critérios que são, em grande parte, comuns a diversas áreas da prática jornalística, como a relevância de um fato, a notoriedade de quem está envolvido nele e a sua novidade.

Mais recentemente, Kovach e Rosenstiel (2021) também destacam que a tecnologia criou uma nova organização econômica do jornalismo, em que as normas da profissão passam por constantes mudanças, sendo redefinidas ou completamente abandonadas em um curto período de tempo. No entanto, o propósito do jornalismo não é definido pela tecnologia, ou por jornalistas e as técnicas que eles utilizam. Os autores definem o propósito do jornalismo como algo mais básico: a função que as notícias desempenham na vida das pessoas.

Tratando-se do jornalismo de jogos digitais, esta função já não é tão clara. Como parte de uma indústria cultural altamente lucrativa, o jornalismo de jogos acaba desempenhando também um papel comercial importante, obedecendo a lógica de mercado que impacta seus veículos de comunicação. Isso pode ser observado em certos portais, onde as principais informações retratadas pelos jornalistas são a divulgação de datas de lançamentos de jogos, preços, serviços de assinatura, etc. Além dessa relação externa com a indústria e o público em geral, o jornalismo também possui uma lógica econômica interna, como destaca Charaudeau (2009). Isso ocorre porque, todo veículo de comunicação também é uma empresa que vende um produto; no caso dos portais online que analisaremos, as notícias sobre jogos.

De um ponto de vista empírico, pode-se dizer que as mídias de informação funcionam segundo uma dupla lógica: uma lógica econômica que faz com que todo organismo de informação aja como uma empresa, tendo por finalidade fabricar um produto que se define pelo lugar que ocupa no mercado de troca dos bens de consumo (os meios tecnológicos acionados para fabricá-lo fazendo parte dessa lógica); e uma lógica simbólica que faz com que todo organismo de informação tenha por vocação participar da construção da opinião pública (CHARAUDEAU, 2009, p. 21).

Essa lógica econômica também é impactada, além de sua importância cultural como meio de entretenimento, sendo que os jogos também contribuem para o desenvolvimento de novas tecnologias que são utilizadas em outros ramos industriais,

---

como destacam Salen e Zimmerman (2012). Portanto, eles fazem parte de uma indústria extremamente lucrativa, seja pelo seu aspecto de entretenimento ou pelo seu aspecto tecnológico. Schreier (2021) classifica a indústria de jogos de digitais como uma das mais influentes e lucrativas no mundo do entretenimento. Desde seu início na década de 70, com jogos como *Computer Space* e *Pong*, a indústria passou por um crescimento econômico e tecnológico, o que aumentou também seu impacto cultural.

Da mesma forma que os estudos sobre jogos digitais são um campo em constante evolução, o jornalismo dedicado à cobertura da indústria de jogos digitais ainda aparece em várias publicações como um enigma, uma forma de jornalismo insignificante ou então uma indústria comercial de área de atuação e objetivos ainda pouco definidos. Fisher (2012) destaca que o jornalismo de jogos pode ser considerado similar aos formatos de jornalismo utilizados para cobrir outras indústrias de entretenimento, como o cinema, o teatro e a música: “Eles são jornalistas de entretenimento escrevendo no formato de revelação/pré-visualização/revisão semelhante ao modo como os jornalistas da indústria cinematográfica trabalham” (FISHER, 2012, p. 233, tradução livre<sup>4</sup>).

No Brasil, o jornalismo de jogos constituiu-se a partir de um ciclo de informação similar, com revistas de jogos, como a *Odyssey Aventura*, oferecendo guias e resenhas, além de informações sobre jogos futuros. Segundo Marques (2021), isso fez com que a área se tornasse refém à estrutura de revelação, pré-visualização e revisão já existente em outros países, o que continuou sendo norma mesmo após a popularização da internet e o surgimento dos portais online.

As publicações dentro desse ciclo se dão de tal forma: primeiro são noticiados os lançamentos de jogos futuros, a “revelação”; depois são divulgadas imagens do jogo ao lado de matérias que descrevem o que se passa nele, a “pré-visualização”; e, por fim, após o jogo ser disponibilizado para os veículos de comunicação, são publicadas resenhas e análises críticas, a “revisão”. Com o tempo também é possível observar o aumento das publicações com dicas para jogadores, além de espaços de leitores dedicados à troca de experiências. No entanto, em grande parte, as estruturas das revistas de jogos não foram alteradas.

Historicamente o jornalismo de jogos brasileiro enfrentou dificuldades por estar isolado dos polos tecnológicos que produzem jogos, como os Estados Unidos e o Japão.

---

<sup>4</sup> Do original: They are entertainment journalists writing in the reveal/preview/review format similar to how movie-industry journalists work.

Segundo Pereira (2020) isso dificultou a produção de notícias ou reportagens sobre acontecimentos recentes. Para solucionar esses e outros problemas, o jornalismo de jogos digitais no Brasil acabou utilizando diferentes recursos, um deles sendo a tradução de notícias publicadas em portais estrangeiros. Por esse motivo, é possível observar vários elementos em comum, como falas e imagens, nas publicações brasileiras que abordam o mesmo fato.

Em sua análise da percepção que jornalistas tradicionais construíram a respeito do jornalismo de jogos, Perreault e Vos (2020) afirmam que ele ainda é visto, por jornalistas que atuam em mídias convencionais, como uma forma de jornalismo superficial. Isso se dá pela falta de regulamentação e profissionalização da área, dos veículos de comunicação e dos próprios jornalistas. Tal falta de regulamentação também resulta em desvios de ética e conflitos de interesse, como destacam Nieborg e Sihvonen (2009). Segundo os autores, a grande maioria dos anúncios publicados em revistas de jogos eram financiados por empresas que criavam e produziam os jogos abordados pelas revistas. Tal prática ainda existe e pode ser observada nos portais online.

Os jornalistas de jogos fazem parte de uma tríade que os conecta a públicos e anunciantes que, juntos, têm um relacionamento mutuamente benéfico. Semelhante ao público de televisão vendido como mercadoria aos anunciantes, os leitores de revistas de jogos, páginas de jornais, blogs e sites de notícias dedicados a jogos, são transformados em uma mercadoria e vendidos a anunciantes, a maioria deles sendo editores de jogos e fabricantes de hardware (NIEBORG; SIHVONEN, 2009, p. 5, tradução livre<sup>5</sup>).

Portais online frequentemente hospedam links diretos para os produtos, os quais, na maioria dos casos, são os jogos que estão sendo abordados em notícias e análises. Foram observados casos de empresas de jogos que anunciam seus serviços e produtos ao lado de conteúdos de caráter jornalístico sobre eles. Segundo os autores, isso afeta a integridade e a neutralidade jornalística desses portais, à medida que jornalistas passam a temer que uma cobertura negativa de determinado jogo ou empresa possa resultar em um prejuízo para o veículo: “(...) podendo resultar em uma atitude de ‘não morda a mão que o alimenta’” (NIEBORG; SIHVONEN, 2009, p. 6, tradução livre<sup>6</sup>).

---

<sup>5</sup> Do original: Game journalists are part of a triad linking them to audiences and advertisers who together have a mutually beneficial relationship. Similar to television audiences sold as commodities to advertisers, the readers of game magazines, newspaper pages dedicated to games, blogs and dedicated News websites, are turned into a commodity and sold to advertisers, the majority of them being game publishers and game hardware manufacturers.

<sup>6</sup> Do original: (...) arguably leading to an attitude of "do not bite the hand that feeds you."

---

Desde os primórdios do jornalismo na área, os veículos dependiam diretamente da indústria de jogos. Boaventura (2016) aponta que as empresas de jogos mantêm sua relação com veículos jornalísticos de duas formas: através do material publicitário – como trailers, vídeos de jogabilidade e demonstrações do jogo – ou através de notícias sobre o lançamento de um jogo que são dissecadas pela imprensa. É importante destacar que, através desses materiais, o próprio jornalista também ganha com a divulgação feita pelas empresas, a ponto de os profissionais competirem entre si para noticiar anúncios e divulgações da forma mais rápida possível.

### **Análise do Discurso**

Para esta pesquisa, optamos por realizar a análise dos relatos de dois acontecimentos diferentes, observando como os fatos e ditos foram relatados nas notícias publicadas em três portais online, totalizando seis publicações. Ambos os acontecimentos estão relacionados à aquisição da empresa de desenvolvimento e publicação de jogos, Activision-Blizzard, por parte da Microsoft, empresa responsável pelos consoles da linha Xbox e pelos estúdios de desenvolvimento de jogos da *Xbox Game Studios*.

A aquisição foi anunciada oficialmente em janeiro de 2022 pelo diretor executivo da Xbox, Phil Spencer (2022), como parte de uma estratégia de expansão da Microsoft no mercado de desenvolvimento e publicação de jogos digitais. No entanto, a compra teve de ser analisada pela *FTC* (2023), a Comissão Federal de Comércio dos Estados Unidos. Segundo a instituição, a aquisição representa uma possibilidade de formação de monopólios, que pode reduzir a concorrência no mercado e levar a Microsoft a controlar preços e qualidade de bens e serviços.

O primeiro acontecimento cujo relato analisaremos deu-se quando um juiz da Corte do Distrito Norte do estado da Califórnia, onde está localizada a sede da Activision-Blizzard, bloqueou temporariamente o progresso da aquisição, acatando a uma solicitação da *FTC*. Já o segundo acontecimento diz respeito a uma declaração feita pelo diretor executivo da *Sony*, Jim Ryan, perante a corte. Em sua declaração, Ryan afirmava que a empresa não enviaria detalhes de seus consoles futuros da linha *Playstation* para desenvolvedores da Activision-Blizzard. Na indústria de jogos digitais, tal prática é comum entre as empresas que produzem consoles, como a Microsoft e a Sony. Isso acontece para que os desenvolvedores possam adequar seus jogos, que ainda estão em fase de produção aos novos consoles. No entanto, segundo Ryan, a Sony não estaria

---

disposta a oferecer tais informações a uma empresa que poderia ser adquirida por uma concorrente.

Com relação aos relatos do primeiro acontecimento, observamos que a designação identificadora foi utilizada para descrever os fatos em todas as publicações. Os jornalistas apresentaram o acontecimento a partir dos documentos publicados pela FTC, disponíveis no site oficial da instituição e em notícias publicadas em portais estrangeiros. Ao explicar o fato que estava sendo relatado, todos os jornalistas utilizaram links para notícias anteriores que eram relevantes ao acontecimento, como forma de contextualizar as informações.

No caso da publicação produzida por Gabriel Sales para o portal IGN Brasil, também observamos alguns trechos onde o jornalista explica quais são os próximos passos que deverão ser tomados para a resolução do acontecimento: "Caso a liminar não fosse concedida, a Microsoft poderia concluir a compra da Activision Blizzard, mas agora precisará esperar o resultado das audiências para saber se poderá ou não dar seguimento ao negócio" (SALES, 2023a).

No entanto, o texto de Sales ainda é, em parte, incompleto, em comparação com as outras duas notícias, pois explica apenas as motivações da FTC em bloquear a compra, mas não explica o interesse da Microsoft em efetuar-la. Talvez a explicação mais completa esteja presente na publicação do jornalista Rafael Monteiro, para o portal Techtudo. Nela, observamos uma contextualização do fato que conta com a descrição de inúmeros acontecimentos, que envolvem a FTC e a Microsoft, desde que a compra foi anunciada. A publicação de Monteiro também aborda as intenções dos envolvidos e as circunstâncias que possibilitaram o acontecimento.

A notícia publicada no portal Tecmundo, produzida pelo jornalista Douglas Vieira, além de abordar as motivações dos envolvidos, também tenta explicar possíveis desdobramentos e consequências que podem surgir do acontecimento: "Vale mencionar, entretanto, que o acordo precisa ser realmente finalizado até o dia 18 de julho. Caso algo acabe barrando esse processo e a data seja ultrapassada, a Microsoft terá que pagar uma multa à Activision-Blizzard, e o acordo ser cancelado" (VIEIRA, 2023).

Quanto às reações ao fato, todas as notícias trazem a reação na forma de declaração, nenhuma na forma de ato. Na publicação de Monteiro, para o Techtudo, a reação é atribuída à empresa Microsoft, já na publicação de Sales, para o IGN, a reação é de um porta-voz da empresa, cujo nome não é identificado. Curiosamente, a publicação

---

de Vieira, para o Tecmundo, atribui uma reação ao porta-voz da empresa e outra reação à empresa em si. Ambos, Vieira e Sales, ao relatarem a reação do porta-voz, utilizam como fonte uma entrevista concedida por ele ao portal americano *The Verge*.

Dessa forma, observamos a presença de um locutor intermediário, utilizado pelos jornalistas brasileiros para relatar o dito. Nesse caso, também se torna importante abordar a questão da seleção e identificação dos ditos, relatados pelos jornalistas. Ambos, Vieira e Sales, selecionaram exatamente a mesma frase vinda de um pronunciamento de Brad Smith, vice-presidente da Microsoft, enviado ao *The Verge*. As falas de Smith já haviam passado por um processo de seleção parcial, realizado pelo portal americano, em que apenas alguns trechos relevantes do pronunciamento foram relatados. Ao traduzirem uma parte do pronunciamento para citá-lo em suas notícias, os dois jornalistas brasileiros acabaram realizando um recorte posterior, aplicando uma segunda seleção parcial ao dito.

É interessante, ainda, destacar que nenhum dos jornalistas revelou o nome e cargo de Smith, referindo-se a ele apenas como um porta-voz da empresa. Sobre outros elementos da identificação do dito, no texto de Sales, para o IGN, todas as identificações foram realizadas de forma parcial, em nenhum dos ditos relatados foi identificado o espaço e tempo do dito original. Já no texto de Monteiro, para o Techtudo, a maioria dos ditos foram identificados de forma parcial, sendo que apenas um deles foi identificado de forma total, onde locutor, dito, interlocutor, espaço e tempo do dito original foram identificados. Por fim, o texto de Vieira, para o Tecmundo, identificou os elementos do dito original de forma parcial, elencando apenas os locutores originais.

Tratando-se das funções do discurso relatado, observamos que a grande maioria dos ditos foi utilizada com relação a si, cumprindo a função de poder, onde o locutor-relator faz saber alguma coisa ao outro. Nesses casos, os jornalistas revelavam algo que foi dito sobre o qual o interlocutor relator, nesse caso, o público, não tinha conhecimento. Em alguns casos, também identificamos que ditos foram utilizados com relação ao outro, cumprindo as funções de autenticidade, onde os jornalistas utilizam os ditos para comprovar a veracidade do acontecimento, e responsabilidade, onde os jornalistas atribuíam aos locutores originais determinada opinião ou posição acerca dos acontecimentos.

Com relação às maneiras de relatar o dito, na publicação de Sales, para o IGN, apenas duas formas foram utilizadas, a citação direta do dito e a integração do dito original no texto. Na publicação de Monteiro, para o Techtudo, além da citação direta, também

---

observamos o uso da narrativização, em que o dito foi integrado completamente com o texto: "Em vários órgãos regulamentadores a Sony ofereceu argumentos de que não poderia se manter competitiva sem a franquia Call of Duty (...)" (MONTEIRO, 2023a).

Já a publicação de Vieira, para o Tecmundo, usou tanto a citação direta quanto a integração do dito original em meio ao texto: "Agora, é preciso esperar a ordem do juiz, mas a criadora do Xbox diz que está confiante na ida ao tribunal, tendo em vista que, se sair vencedora, terá mais força para finalizar a compra" (VIEIRA, 2023).

Sobre o segundo acontecimento que analisaremos, também observamos que a designação identificadora foi utilizada por todos os jornalistas como meio de descrever os fatos. Neste caso, ao invés de documentos oficiais, a descrição do acontecimento foi realizada a partir das falas de indivíduos ligados diretamente ao caso e a partir de notícias publicadas em portais estrangeiros.

A notícia redigida pelo jornalista Rodrigo Estevam, para o portal Tecmundo, usa um *tweet* do jornalista americano Stephen Totilo para descrever e explicar o fato. Em suas redes, Totilo compartilhou trechos de uma declaração do diretor executivo da Sony, Jim Ryan, que se posicionava sobre a aquisição. Além disso, Estevam também explica como serão as próximas etapas do caso, dando destaque para aquelas que irão acontecer no futuro próximo, quais foram as intenções da Microsoft ao realizar a aquisição e quais as motivações da Sony em impedi-la.

Novamente, como forma de contextualizar seus leitores, todos os jornalistas utilizaram links de notícias anteriores que explicavam o histórico dos acontecimentos relevantes ao caso. Mais uma vez, a publicação do portal IGN Brasil foi produzida pelo jornalista Gabriel Sales, que tratou das motivações por trás do acontecimento, das intenções dos envolvidos e especulou sobre possíveis desdobramentos futuros. Ainda assim, ao explicar o fato, em nenhum momento foram abordadas as circunstâncias que ocasionaram o acontecimento.

O portal Techtudo, por outro lado, abordou as circunstâncias que tornaram o fato possível. Produzida mais uma vez pelo jornalista Rafael Monteiro, a notícia tratou das motivações e intenções dos envolvidos, também tratando de como os possíveis desdobramentos do caso no futuro poderiam impactar as empresas envolvidas. Observamos ainda um foco em possíveis ações dos envolvidos no futuro imediato, em que o autor expõe quais são as consequências caso estas se concretizem ou não: "A Microsoft tem até o dia 18 de julho desse ano para completar o acordo inicial de compra

---

com a Activision Blizzard. Caso contrário, o acordo terá de ser renegociado ou cancelado (...)” (MONTEIRO, 2023b).

Como no acontecimento anterior, todas as notícias trouxeram as reações ao fato na forma de declaração, nenhuma na forma de ato. É interessante destacar que os fatos utilizados para relatar o acontecimento, do qual as notícias tratavam, já eram em si, uma reação a outro fato. Dessa forma, todas as publicações trouxeram a mesma reação, oriunda de uma declaração de Ryan para a FTC. Esta foi publicada, com partes censuradas devido à natureza sigilosa do caso, no portal de notícias americano *Axios* pelo jornalista Stephen Totilo. Depois disso, o jornalista também compartilhou trechos da declaração em seu perfil pessoal no *Twitter*. Como mencionamos anteriormente, estes tweets foram utilizados no texto de Estevam, para o Tecmundo. O texto de Monteiro, para o Tectudo, também creditou Totilo e o portal *Axios* pelas informações, enquanto que a publicação de Sales, para o IGN, atribuiu as informações somente ao portal, e não mencionou o jornalista.

Quanto às funções do discurso relatado, observamos uma similaridade ao acontecimento anterior, já que os ditos utilizados com relação ao outro cumpriram as funções de autenticidade e responsabilidade. Novamente, na maioria dos casos, os ditos foram utilizados com relação a si, cumprindo a função de poder. Assim como no relato do acontecimento anterior, a maioria dos ditos foram selecionados de maneira parcial. No entanto, a publicação de Estevam, para o Tecmundo, reproduziu na íntegra os tweets de Totilo, sendo essa a única instância de uma seleção total de um dito.

Sobre o processo de identificação, observamos que o texto de Sales, para o IGN, mesclou ambas as formas parciais e totais. Ao utilizar a identificação parcial, o jornalista destacou apenas o locutor do dito original. Já nos casos onde identificamos a identificação total, Sales destacou o locutor de origem (Ryan), o dito original, o interlocutor de origem (a FTC) e o espaço e tempo original (“em uma conversa em abril”):

“Jim Ryan revelou esse posicionamento em uma conversa com a Comissão Federal de Comércio (FTC) dos Estados Unidos, em abril. Segundo uma reportagem do portal *Axios*, Ryan disse que a Sony ‘simplesmente não pode correr o risco de uma companhia cuja dona é uma concorrente direta ter acesso a essa informação” (SALES, 2023b).

Mais uma vez é possível observar a presença de um locutor intermediário, o portal *Axios*, que publicou as informações originais sobre o acontecimento, incluindo o dito original de Ryan. Tanto o texto de Monteiro, para o Tectudo, quanto o texto de Estevam,

---

para o Tecmundo, utilizam identificações parciais, sendo que apenas o locutor e o interlocutor de origem do dito relatado são identificados.

Por fim, tratando-se das maneiras de relatar o dito, observamos que a notícia produzida por Sales, para o IGN, contou com todas as quatro maneiras elencadas por Charaudeau (2009). O jornalista citou diretamente e integrou os ditos de Ryan em seu texto, narrativizou a declaração anterior de Smith, que nesse caso foi atribuída à Microsoft, e evocou trechos das falas de Ryan, que dessa vez foram atribuídas à Sony e não ao diretor executivo. Já no texto de Monteiro, para o Techtudo, a principal maneira de relatar os ditos foi a integração; no entanto, o jornalista também citou um deles. Em um dos parágrafos, podemos observar o relato em sequência de três ditos diferentes, todos realizados de maneira integrada ao texto:

“O presidente da Sony diz que, uma vez concluída, a compra da Activision levaria a empresa a ter menos incentivo para desenvolver seus jogos com foco em aproveitar características únicas do PlayStation. De acordo com o executivo, o incentivo primário da Activision seria melhorar as atividades comerciais do Xbox e não da própria empresa. O juiz fez um comentário sobre uma experiência entre a Sony e o estúdio Mojang, desenvolvedora de Minecraft que também foi comprado pela Microsoft, porém este trecho está censurado” (MONTEIRO, 2023b).

O texto de Estevam, por sua vez, também utiliza uma citação, no caso dos tweets de Totilo. Mas todos os outros ditos são relatados utilizando a integração, como é o caso de todas as declarações do executivo da Sony: “(...) Ryan afirma que seria forçado a deixar de repassar detalhes sobre o hardware do próximo PlayStation à Activision, como veio fazendo nos anos anteriores” (ESTEVAM, 2023).

### **Considerações Finais**

A partir da revisão bibliográfica e da análise realizada para esta pesquisa, podemos observar que o jornalismo de jogos digitais no Brasil se constitui a partir do desejo e objetivo de informar o público. No entanto, tais informações tratam de um tema que está vinculado a um mercado emergente e a uma indústria extremamente lucrativa, o que favorece a cobertura de aspectos comerciais dos jogos digitais e dificulta a produção de materiais jornalísticos sobre acontecimentos espontâneos. Os métodos de relatar o acontecimento também apontam outras questões interessantes sobre os veículos que analisamos e o jornalismo de jogos de forma geral.

Em nossa análise, podemos observar que os jornalistas se atêm a certos métodos específicos ao relatarem acontecimentos, não havendo grande variedade entre as diferentes publicações. Ao descreverem os fatos, por exemplo, todos os textos utilizaram

a designação identificadora. Isso também é representativo das dificuldades enfrentadas por jornalistas brasileiros, que ainda dependem de jornalistas estrangeiros para conseguir informações, pois além dos documentos oficiais divulgados pela FTC, eles foram a fonte mais utilizada.

Ao relatarem os ditos, os jornalistas brasileiros, na maioria dos casos, também não aplicaram técnicas diferentes. Todos os ditos foram selecionados de maneira parcial, nenhum foi relatado em sua totalidade, o que também pode ser indicativo de uma preferência pela brevidade nas notícias, caracterizadas por informações rápidas e textos curtos. Vale destacar, também, que as similaridades dos textos também estão presentes em outros materiais jornalísticos produzidos pelos portais, que, como veículos de comunicação, não diferem entre si em suas estratégias, características ou linhas editoriais.

### Referências bibliográficas

BOAVENTURA, João Pedro Balakdjian. **O Jornalismo de games e a cultura do Hype como estratégia de venda**. XV SBGames, São Paulo, 2016. In: SBGames XV, 2016, São Paulo. Anais [...] p. 1305 – 1311.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das Mídias**. São Paulo: Contexto, 2009.

ESTEVAM, Rodrigo. **Sony não vai liberar PS6 para Activision se empresa for comprada pela Xbox**. Tecmundo, 22 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/265524-sony-nao-liberar-ps6-activision-empresa-for-comprada-xbox.htm>>. Acesso em 26 de jun. de 2023.

FISHER, Howard D. **Don't let the girls play**: Gender representation in videogame journalism and the influence of Hegemonic Masculinity, Media Filters, and Message Mediation. Tese (Doutorado em Filosofia) – Scripps College of Communication, Ohio University. Athens, 2012.

FTC. **FTC Seeks to Block Microsoft Corp.'s Acquisition of Activision Blizzard, Inc.** FTC, 8 de dez. de 2022. Disponível em: <<https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2022/12/ftc-seeks-block-microsoft-corps-acquisition-activision-blizzard-inc>>. Acesso em 24 de jun. de 2022.

KOVACH, Bill; ROSENSTIEL, Tom. **The Elements of Journalism**. New York: Crown Publishing Group, 2021.

MARQUES, Marcos Henrique Martins. **O New Games Journalism no Youtube**: A atualização de uma maneira de fazer jornalismo de games no canal Nautilus. Aturá Revista Pan-Amazônica de Comunicação, v. 5, n. 1, p. 105-123, 2021.

MONTEIRO, Rafael. **Microsoft x Activision Blizzard: juiz determina bloqueio de compras EUA**. Techtudo, 14 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/06/microsoft-x-activision-blizzard-juiz-determina-bloqueio-de-compra-nos-eua-edjogos.ghtml>>. Acesso em 25 de jun. de 2023.

---

MONTEIRO, Rafael. **PS6: Sony não dará detalhes à Activision em caso de venda para Microsoft.** Techtudo, 22 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/06/ps6-sony-nao-dara-detalhes-a-activision-em-caso-de-venda-para-microsoft-edjogos.ghtml>>. Acesso em 26 de jun. de 2023.

NIEBORG, David; SIHVONEN, Tanja. **The new gatekeepers:** The occupational ideology of game journalism. Digital Games Research Association, 2009.

PENA, Felipe. **Teoria do Jornalismo.** São Paulo: Contexto, 2005.

PEREIRA, Bruno Nogueira Galvão. **O jornalismo de games como mediador:** um conflito entre função social e mercado. In: SBGames XIX, 2020, Recife. Anais [...] p. 869 – 875.

PERREAULT, Gregory; VOS, Tim. **Traditional journalists on gaming journalism:** Metajournalistic discourse on the rise of lifestyle journalism. *New Media & Society*, v. 21, n. 8, p. 159–176, 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SALES, Gabriel. **Tribunal dos Estados Unidos bloqueia temporariamente venda da Activision Blizzard à Microsoft.** IGN Brasil, 14 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://br.ign.com/microsoft/110133/news/tribunal-dos-estados-unidos-bloqueia-temporariamente-venda-da-activision-blizzard-a-microsoft>>. Acesso em 25 de jun. de 2023.

SALES, Gabriel. **Sony não compartilhará detalhes do PlayStation 6 com Activision Blizzard.** IGN Brasil, 22 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://br.ign.com/playstation-5/110455/news/sony-nao-compartilhara-detalhes-do-playstation-6-com-activision-blizzard>>. Acesso em 25 de jun. de 2023.

SCHREIER, Jason. **Press Reset:** Ruin and recovery in the video game industry. New York: Grand Central Publishing, 2021.

SPENCER, Phil. **Welcoming the Incredible Teams and Legendary Franchises of Activision Blizzard to Microsoft Gaming.** Xbox Wire, 18 jan. de 2022. Disponível em: <<https://news.xbox.com/en-us/2022/01/18/welcoming-activision-blizzard-to-microsoft-gaming/>>. Acesso em 24 de jun. de 2023.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo. Porque as notícias são como são.** Florianópolis: Insular, 2005.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo. A tribo jornalística – uma comunidade interpretativa transnacional.** Florianópolis: Insular, 2005.

VIEIRA, Douglas. **Microsoft está proibida de comprar a Activision Blizzard (por enquanto).** Tecmundo, 14 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/265200-microsoft-proibida-comprar-activision-blizzard.htm>>. Acesso em 25 de jun. de 2023.