

---

## Uma análise discursiva da transmissão via streaming de uma partida de campeonato de esports <sup>1</sup>

Mirele Carolina Ribeiro CORRÊA<sup>2</sup>  
José Carlos MARQUES<sup>3</sup>  
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

### RESUMO

Este artigo integra projeto de pesquisa que estuda o universo comunicacional fomentado pela comunidade de *esports*, modalidade esportiva constituída pelos jogos eletrônicos competitivos. Neste trabalho em específico, procura-se reconhecer a transmissão via *streaming* de campeonatos de *esports* como um texto audiovisual que articula discursos, contextos e permite interações e relações tais que se configura cenário de produção de sentidos, para tanto, tece-se uma análise discursiva. O corpus estudado é uma partida de campeonato internacional do *game* CS:GO transmitida via plataforma de *streaming* Twitch. OBJETIVOS E PROBLEMA DE PESQUISA: buscamos identificar nesta análise de uma transmissão via *streaming* de uma partida de esports, algumas das relações que atravessam o campo do esports, falando sobre seus encontros comunicacionais e culturais, reconhecendo processos históricos e ideológicos, por exemplo, que apontam para a questão do pertencimento, da identidade “torcedor brasileiro” e o nacionalismo insuflado no ato de torcer por uma vitória do time brasileiro, tendo implícitas questões sociais e históricas tornando tão simbólico ser a partida contra um time europeu e realizada em solo brasileiro. Assim, procuramos visualizar contextos e historicidade presentes no discurso, sem perder de vista a busca por reconhecer o perfil de quem está inserido e fomenta a comunidade do esports que vai de jogadores a torcedores, de apresentadores a patrocinadores, de empresas organizadoras a público consumidor, entre outros. Visualizando portanto semelhanças e contrastes entre a transmissão de esports que está inserida na comunidade e dá voz aos interlocutores sendo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Pesquisa – Comunicação e Esporte, evento do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 5 a 9 de setembro de 2024.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp, Campus Bauru –SP. Email: [mirele.ribeiro@unesp.br](mailto:mirele.ribeiro@unesp.br)

<sup>3</sup> Livre-Docente em Comunicação e Esporte (Unesp) e Doutor em Ciências da Comunicação (USP). Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (Unesp). Líder do Grupo de Estudos em Comunicação sobre Esporte e Futebol (GECEF) e membro do Núcleo Interdisciplinar de Estudos sobre Futebol e Modalidades Lúdicas (Ludens). E-mail: [jose.marques@unesp.br](mailto:jose.marques@unesp.br)

construída na subjetividade versus os conceitos de objetividade do jornalismo esportivo tradicional. Dessa forma, tem a finalidade de reconhecer na transmissão de esports linguagens que convivem e são colocadas em relação. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO: Tendo em vista que o *esports* é originário do ambiente midiático virtual, sendo assim constituído e tendo lugar na era da midiatização, portanto, com interações entre os interlocutores em tempo real e em um fluxo rápido de produção de conteúdo/sentido e disseminação de informação tão característicos das mídias digitais alicerçadas na comunicação horizontal, no modelo “todos-para-todos”. Balizamos a presente análise nos preceitos de bios midiático de Muniz Sodré, bem como de cultura da convergência de Henry Jenkins para contextualizarmos as relações provenientes desse ambiente comunicacional. Nas transmissões via *streaming* de partidas oficiais de campeonatos de *esports*, a divisa entre espectador e comunicador se apresenta mais diluída que em outros tipos de veiculações e até mesmo outros ambientes esportivos. Isso porque no caso das transmissões dos campeonatos de esports oficiais realizadas via plataforma de *streaming*, tais como Twitch e/ou Youtube, a interação entre público e mídia ocorre de forma bem direta por meio do chat, das redes sociais ou de fóruns específicos, tendo também a resposta simultânea dos moderadores do chat ou mesmo dos apresentadores/streamers. Em uma transmissão via Twitch/Youtube é possível encontrar características da linguagem jornalística (entrevistas com público e/ou jogadores), linguagem esportiva (comentaristas e analistas), linguagem de apresentação televisiva e radiofônica (streamer, apresentador, locução/narração), linguagem de interação virtual (chat em tempo real, redes sociais), entendemos então que temos aqui um exemplo que transita entre o sincretismo que permite que as linguagens mantenham suas características e, colocadas em relação, elas produzem um todo de sentido, e o hibridismo no qual se vê surgir um novo formato. Seja considerada híbrida ou sincrética, fato é que a transmissão de *esports* via plataforma *streaming* apresenta particularidades midiáticas e discursivas. Assim, olhamos para esse material seguindo as diretrizes de Eni Orlandi sobre como a interpretação parte do repertório e contexto, do chamado dispositivo ideológico do sujeito “que o faz interpretar de uma maneira e não de outra. Pelo processo de identificação, como sabemos, o sujeito se inscreve em uma formação discursiva para que suas palavras tenham sentido” (ORLANDI, 2006, p.26). A intenção é reconhecer, entre implícitos e presupostos, contextos sociais e históricos que vão além da partida, mas estão presentes na transmissão quando, por exemplo, enfatizam que “gringo” não pode entender a paixão

---

da torcida brasileira e/ou falam sobre o fim do “complexo de vira-lata”. **CORPUS DE PESQUISA:** Em novembro de 2022, a edição do Major, campeonato internacional do *game* Counter-Strike: Global Offensive, também conhecido por CS:GO, foi sediado no Brasil. E, mesmo com a arena cheia de espectadores presenciais que esgotaram os ingressos disponibilizados para venda em poucas horas e uma *fan fest* igualmente lotada no lado de fora da arena, as transmissões oficiais via plataforma *streaming* do evento alcançaram números impressionantes. Diante disso, decidimos explorar as características de uma transmissão de *esports* e, para tanto, selecionamos como corpus de análise uma partida em específico que nos apresenta material suficiente. Trataremos de olhar com atenção para a partida entre a equipe brasileira Furia e a equipe ucraniana da Navi que aconteceu em novembro de 2022, pelas quartas de final do campeonato IEM Major Rio 2022 do jogo CS:GO. Salientamos que a partida não foi selecionada ao acaso, tem um forte peso para a comunidade de adeptos que acompanham diariamente o cenário do game, por entre outras razões ter possibilitado a classificação de uma equipe brasileira contra uma das equipes de maior tradição no histórico competitivo do CS e porque era a primeira vez que esse campeonato – o de maior relevância dentre os torneios internacionais da modalidade – o Major, era realizado no Brasil. Tais particularidades deram à partida contornos especiais que teceram a sua narrativa de uma forma ímpar como discorreremos ao longo dessa análise. **CONSIDERAÇÕES:** Em linhas gerais, quando falarmos da história da partida, falamos sobre resultados e jogadas como cenas que se desenrolam e podemos identificar como personagens os jogadores; já quando falarmos da transmissão de uma partida de campeonato de *esports* via plataforma de *streaming*, esse leque de interlocutores se abre sendo possível incluir torcedores, apresentadores, narradores, espectadores online, repórteres, entre outros, na construção da narrativa, da história, do discurso. Reconhecemos nesse percurso/análise que há muito sobre identificação e sobre pertencimento também presente na dinâmica da comunidade de *esports*. Semelhante ao que acontece com outros tantos esportes, atletas bem sucedidos se tornam ídolos e passam a inspirar seus torcedores, fãs e seguidores. São diversos os casos de nomes brasileiros hoje reconhecidos internacionalmente por suas conquistas na modalidade dos jogos eletrônicos competitivos que vieram de famílias com baixa condição social, que cresceram na periferia e agora são exemplos de transformação social via *esports*. A figura dos *streamers* (produtores de conteúdo digital) também carregam tal significação e, por isso, desempenham papel de influenciador dentro dessa comunidade.

---

Percebemos assim que para além da questão tecnológica que envolve essa temática, as relações estabelecidas entre os interlocutores são determinantes para a narrativa da partida, para a construção e fomentação desse universo comunicacional e para a produção de sentido.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; *esports*; jogos eletrônicos; mídias digitais.

## REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUCROT, Oswald. **Princípios de Semântica Linguística: dizer e não dizer**. São Paulo: Editora Cultrix, 1978.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 1ª edição. Editora Aleph. São Paulo, 2009.

ORLANDI, Eni. LAGAZZI-RODRIGUES, Suzy. (Orgs). **Introdução às ciências da linguagem: Discurso e textualidade**. Campinas: Ponte, 2006.

SODRÉ, Muniz. **Midiatização e jornalismo**. In: *Redes, sociedade e pólis: recortes epistemológicos namidiatização*. Ferreira [et al.] (organizadores). – Santa Maria, RS: FACOS-UFMS, 2020.