

## **Cobertura jornalística de *e-sports*: processo produtivo na mídia tradicional e na mídia segmentada<sup>1</sup>**

Liliane de Lucena ITO<sup>2</sup>

Marcos Antônio LOURENÇO<sup>3</sup>

Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, SP

### **RESUMO**

O objetivo desta pesquisa é investigar o processo produtivo da cobertura jornalística especializada em *e-sports*. Para tal, foi realizada revisão bibliográfica e pesquisa documental sobre a origem dos jogos até o surgimento dos jogos eletrônicos, e entrevistas em profundidade com profissionais da mídia tradicional e da mídia segmentada. Com isto, espera-se compreender razões para lacunas na produção jornalística, entender situações específicas do campo do *e-sports*, dentre outros elementos significativos. Acredita-se que os resultados possam contribuir, dada a originalidade do recorte proposto, aos estudos do jornalismo especializado em esportes e entretenimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** *e-sports*; jornalismo esportivo; mídias digitais.

### **INTRODUÇÃO**

Desde a origem da popularização dos jogos eletrônicos nos EUA e Japão (maiores produtores de jogos até hoje), nas décadas de 1970 e 1980, as competições aconteciam para a divulgação comercial de jogos e reunião de entusiastas. A primeira competição de *e-sports* (jogos eletrônicos) que se tem registro ocorreu na Universidade de Stanford, em 1972, onde os estudantes locais foram convidados para jogar *Spacewar* e o vencedor ganharia uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone*.

Com o avanço nas telecomunicações durante os anos 90 e a expansão das redes de alta velocidade, a prática de jogos eletrônicos foi muito favorecida. Isto se deve ao fato de as interações on-line dos jogos serem capazes de criar uma experiência em comunidade, o que gera envolvimento e engajamento entre os participantes, que agora conseguem constante renovação de interação social (Pulcides; Nodari, 2015).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professora do Curso de Jornalismo da Unesp; docente permanente do PPGCom da mesma instituição. Pesquisadora visitante na Universidade Beira-Interior (UBI, Covilhã, Portugal) e pós-doutoranda na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM, SP). E-mail: [liliane.ito@unesp.br](mailto:liliane.ito@unesp.br)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Unesp. E-mail: [marcos.lourenco@unesp.br](mailto:marcos.lourenco@unesp.br)

Outro fator importante na disseminação dos esportes eletrônicos foi a possibilidade de os jogadores criarem seus próprios vídeos e os disponibilizarem de forma on-line e, mais recentemente (a partir de 2010), fazerem transmissões em tempo real desses conteúdos. Com isso, qualquer pessoa que tivesse os recursos necessários poderia se destacar e se tornar um produtor de conteúdo audiovisual.

Além do engajamento do público entusiasta dos jogos, é possível apontar a profissionalização dos jogadores, motivada pela criação de ligas, geridas por empresas desenvolvedoras de jogos ou da área de computação. Um exemplo é o sistema de franquias criado pela *Riot Games* para o jogo *League of Legends*. No Brasil, o sistema é representado pelo Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) e, para uma equipe entrar nesse meio, é necessário investir uma quantia superior a R\$ 10 milhões.

Tais fatores deixam claro o quão importante se tornou a prática e o nicho dos esportes eletrônicos. A audiência e o dinheiro investido no setor faz com que seja pertinente uma cobertura jornalística de qualidade, especializada e capaz de atender ao grande público já existente, em sua maioria jovem.

Um movimento natural foram sites de tecnologia e cultura popular que já produziam conteúdos sobre videogames se aproximarem dos *e-sports*, visto o crescimento exponencial demonstrado. Esses deram origem ao que denominamos aqui como mídia segmentada, ou seja, sites e ambientes digitais que não têm registro como veículos jornalísticos profissionais. Por outro lado, devido à importância deste mercado, o jornalismo de legado (*legacy media*) ou, em outras palavras, os veículos jornalísticos tradicionais e especializados, como o *Globo Esporte*, programa esportivo da Rede Globo de Televisão, também passam a realizar, de forma esporádica, a cobertura de *e-sports*.

Nesta investigação, realizou-se revisão bibliográfica e pesquisa documental sobre a origem dos jogos até o surgimento dos jogos eletrônicos, e entrevistas em profundidade com profissionais da mídia tradicional e da mídia segmentada. Acredita-se que os resultados possam contribuir aos estudos do jornalismo especializado em esportes.

## **METODOLOGIA**

Para fundamentar o trabalho e oferecer base à etapa empírica, foi realizada revisão bibliográfica e pesquisa documental. Foram realizadas duas entrevistas em profundidade

com jornalistas que trabalham na área. Os entrevistados foram Chandy Teixeira, repórter esportivo da editoria de *e-sports* no Globo Esporte<sup>4</sup>, da Rede Globo; e Roque Marques, editor-chefe da Dust 2 Brasil<sup>5</sup>. O primeiro representa a mídia tradicional e o segundo, a mídia segmentada. As entrevistas ocorreram de forma remota, com duração de cerca de 1 hora cada, em agosto de 2023.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Designar a espécie humana como *Homo sapiens* (o ser racional) ou *Homo faber* (ser que fabrica objetos - algo que não é presente somente na espécie humana) não são definições coerentes com a nossa complexidade. Para Huizinga (2000), surge a necessidade da incorporação da expressão *Homo ludens* (o ser lúdico) à nossa nomenclatura. O termo “lúdico” tem sua origem no latim *ludus*, utilizado para designar os jogos e divertimentos. Foi também utilizado por Heráclito para categorizar o tempo. Em sua concepção, o tempo é o brincar de uma criança, o ato de brincar na sua forma mais pura, desprovido de qualquer tipo de retidão (Baptista, 2010).

Segundo Caillois (2017), o jogo é uma atividade livre, voluntária e incerta, cujos jogadores não podem ser obrigados a participar, visto que se perderia sua natureza alegre e divertida, suas características intrínsecas. No jogo, sempre existe alguma coisa *em* jogo, algo que transcende as necessidades imediatas da vida. A intensidade e o poder de fascinação existentes nos jogos não podem ser analisados simplesmente por vias biológicas, pois jogar extrapola o domínio da vida humana.

Apesar de o jogo parecer uma atividade livre e, aparentemente infantil, é replicado durante vários estágios da vida de cada indivíduo. Para Bougerè (1998), o ato de brincar é um espaço de criação cultural por excelência. O jogo, para o autor, é um local de emergência e enriquecimento de uma cultura lúdica: é uma acumulação de experiências desde bebê; é uma interação social e alimenta-se de uma cultura geral.

Os jogos são ferramentas culturais de extrema importância. Nas sociedades primitivas, era possível verificar a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais - seres capazes de produzir formas de jogo, como dito anteriormente -, e que, desde a

---

<sup>4</sup> Disponível em: < <https://ge.globo.com/esports/> >. Acesso em: 28 jun. 24.

<sup>5</sup> Disponível em: < <https://www.dust2.com.br/> >. Acesso em: 28 jun. 24

origem, verificam-se características lúdicas, como: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo (Huizinga, 2000). Durante o jogo, os indivíduos fazem um “contrato social” que, além de servir como elemento de união entre os indivíduos, delimita também o que é “certo” naquele período de espaço-tempo.

A partir dessa relação social de junção de pessoas com interesses em jogos em comum se deu a formação de clubes, e após isso, o jogo ganhou uma nova face, o surgimento do esporte. A palavra esporte como conhecemos foi originária de “sport”, registrada pela primeira vez no século XV, onde atualmente situa-se a Grã-Bretanha; já a palavra “sport” é derivada de “disport”, originária do francês antigo. Contudo, essas palavras só adquiriram o conceito que conhecemos a partir dos séculos XVIII e XIX. Para ser mais preciso, é nesse momento que se configura o campo esportivo como o conhecemos (Bourdieu, 1983).

Praticamente todas as definições de esporte o associam com atividades físicas. Ou seja, envolve o uso de habilidades motoras, aptidão física e esforço físico. Essas características já delimitam muito o conceito do que seria o esporte. Porém, as atividades físicas podem ser variadas, o que dificulta uma caracterização geral do termo. Entretanto, como devemos classificar atividades em que o fator físico exerce um papel secundário? Essas modalidades deveriam não ser consideradas esportes? Segundo Huizinga (2000), toda competição é um esporte – o autor classificou os jogos poéticos e as discussões em formas de oratória na Grécia Antiga como meios de competição, ou seja, como esportes.

Um dos maiores exemplos de um subcampo esportivo é o xadrez. Durante a primeira metade do século XIX, os confrontos emblemáticos das escolas enxadristas europeias marcaram o que viria a ser um esboço de profissionalização esportiva na modalidade. Apesar de ser uma modalidade centenária, o xadrez só foi aceito como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) em 1999. No entanto, o COI tem se movimentado durante os últimos anos, tentando abraçar mais modalidades. Neste ano, em Paris, serão incluídas o breakdance e a canoagem slalom extremo. Segundo o Comitê, a inclusão do break tem como objetivo se aproximar das novas gerações e ser mais atrativa para os jovens.

Esta busca pela conexão com o público jovem é gerada pelo interesse em atingir uma maior quantidade de pessoas. Para Bourdieu (1997), “as pressões da difusão

televisiva afetam também cada vez mais a escolha dos esportes olímpicos”. Ou seja, ocorre uma transformação onde os Jogos Olímpicos são vistos como um espetáculo televisivo, e não mais – ou talvez em menor grau – como um evento exclusivamente esportivo. Em março de 2023, o COI anunciou um evento olímpico de *e-sports*. Todos os jogos envolvidos eram de simuladores de esportes reais e tradicionais, com atividades físicas. O evento aconteceu em Singapura, dos dias 23 a 25 de junho e contou com 9 modalidades, entre elas o xadrez e o *just dance* (jogo que simula danças), algo que pode ser relacionado ao breakdance.

## PRINCIPAIS RESULTADOS

A partir das entrevistas, notou-se que, no *e-sports*, o principal foco é mesmo o jornalismo de *hard news* e de serviço (que oferece datas de competições, valores de ingressos, locais de eventos, etc.).

Outro ponto relevante é que parece haver uma interpretação diferente dos valores-notícia na mídia segmentada, de forma distinta do jornalismo já tradicionalmente estabelecido, pois aquela ainda estaria em construção, abusando então de pautas consideradas polêmicas promovidas por terceiros, sem muitos critérios para a publicação – ou seja, sem devida apuração, isenção e objetividade, elementos deontológicos seguidos pela mídia tradicional.

No entanto, não é como se não existissem valores-notícias nos *e-sports*. Porém, a maneira como são selecionados os acontecimentos dignos de noticiabilidade não permite que os critérios sejam utilizados da mesma forma como ocorre no jornalismo tradicional. Traquina (2005) cita, por exemplo, os critérios de relevância (corresponde à preocupação de informar o público dos acontecimentos que são importantes porque têm um impacto sobre a vida das pessoas), proximidade (em termos geográficos) e o tempo (a atualidade do tema). Dentre os três, pode-se afirmar que o jornalismo especializado em *e-sports* só se preocupa com a atualidade do tema, deixando de lado outros critérios relevantes.

Na mídia tradicional, no entanto, é mais comum a transmissão de partidas “mais importantes”, como as fases finais de competições. Assuntos muito nichados parecem ficar de fora. Outro ponto importante que diferenciam os dois processos produtivos é o trabalho de reportagem, no qual histórias de personagens são apuradas de maneira mais

profunda e contextual. Na mídia segmentada, parece haver pouco interesse em se buscar mais informações sobre jogadores ou pessoas envolvidas nos campeonatos, o que provoca um distanciamento maior entre público e jogadores profissionais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, intencionou-se abordar a temática do *e-sports*, destacando sua relevância no mercado atual de games, suas origens relacionadas ao jogo e ao esporte, e como o jornalismo especializado vem noticiando pautas relacionadas ao tema. Partiu-se da hipótese de que o jornalismo da mídia tradicional difere, em termos de processo produtivo daquele que é feito pela mídia segmentada, ou seja, sites e ambientes digitais nativos, que não se atrelam a veículos jornalísticos registrados como tal.

Dentre os resultados, parcialmente apresentados aqui, percebe-se haver diferenciações entre ambos, mas também semelhanças. Ao que tudo indica, a convergência de formatos entre jornalismo cultural e jornalismo esportivo fez com que o jornalismo especializado em *e-sports* ainda não tenha sua própria característica. Na realidade, o que pode ser notado é um jornalismo de serviço e notícias de formato *hard news*. Obviamente, há exceções, como entrevista ou reportagem, porém, nada comum dentro do nicho especializado.

Longe de esgotar aqui o tema, vale ressaltar que esta pesquisa segue em andamento e estão previstas outras entrevistas com mais jornalistas e/ou redatores, tanto da mídia segmentada quanto da mídia tradicional. Espera-se que, a partir disso, o estudo possa contribuir de maneira significativa para a compreensão dos diferentes processos produtivos da cobertura de *e-sports* no Brasil.

## REFERÊNCIAS

- BAPTISTA, M. R. O tempo e a criança: comentários ao fragmento 52 de Heráclito de Éfeso. **Mal-Estar e Sociedade**, 2010, p. 85-100.
- BOURDIEU, P. **Sobre a televisão: A influência do jornalismo - Os jogos olímpicos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.
- CAILLOIS, R. **Os Jogos e Os Homens**. Editora Vozes, 2017.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- PULCIDES, A. L.; NODARI, S. **eSPORTS: Narrativas em hipermídia como competições**, 2016.
- TRAQUINA, N. **Teorias do jornalismo**. 2. ed. Florianópolis: Insular, 2005.