
Jornalismo e Counter-Strike no Brasil: Estudo sobre a cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” no site Dust-2¹

Camila Martins de SOUZA²
André Azevedo da FONSECA³
Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR

RESUMO

Os *e-sports*, modalidade competitiva de jogos eletrônicos, impõe novos desafios ao jornalismo esportivo. Campeonatos de *Counter-Strike* (CS) já se consolidaram entre os amantes dos jogos, indicando oportunidades para profissionais de imprensa que ainda não foram suficientemente compreendidas. O objetivo deste trabalho é compreender as linguagens jornalísticas empregadas na cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” de CS desenvolvida pelo site *Dust-2*. Através de uma análise de conteúdo, buscou-se identificar as principais tendências e características das produções, bem como discutir os gêneros jornalísticos explorados pela área dentro dos moldes do jornalismo digital. Foi possível detectar padrões e técnicas corriqueiras no jornalismo tradicional, utilizadas em paralelo às inovações propiciadas pela tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: jornalismo; *e-sports*; *Counter-Strike*; *Dust-2*; jornalismo digital.

INTRODUÇÃO

O termo *e-sport*, também conhecido como esporte eletrônico, é utilizado para classificar a prática competitiva de jogos de computador. Assim como os esportes tradicionais, a sua atividade pode ser feita profissionalmente ou amadoramente, com diversas categorias e modalidades que englobam diferentes jogos digitais.

Nas últimas décadas, o mercado de esportes eletrônicos cresceu significativamente. Mais do que um mero *hobby*, os jogos passaram a contar com organizações especializadas na profissionalização da área, que promoveram a movimentação de campeonatos *online* e presenciais ao redor do Brasil e do mundo.

Com a expansão desse mercado, cresce cada vez mais a procura de informação de qualidade sobre o cenário. Nesse contexto, cria-se ao jornalismo um grande potencial a

¹ Trabalho apresentado no IJ01 – Jornalismo, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Jornalismo da UEL, e-mail: camila.martins@uel.br

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UEL, e-mail: andre.azevedo@uel.br

ser explorado. Através da criação de editorias próprias, ou incluindo a temática dentro de editorias já existentes, a especialidade jornalística voltada aos *e-sports* se desenvolve rapidamente, explorando linguagens e acumulando experiências.

O objetivo desta pesquisa é compreender as linguagens jornalísticas empregadas na cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” desenvolvida pelo site *Dust-2*. Com isso, busca-se identificar como de fato é produzido o conteúdo de *e-sports* no país, detectando as principais tendências e características das produções, bem como discutindo os gêneros jornalísticos explorados pela área dentro dos moldes do jornalismo digital. Partimos da hipótese de que a lógica dos games impõe linguagens disruptivas ao jornalismo, em uma superação das práticas tradicionais.

O Brasil recebeu, no ano de 2022, um dos principais campeonatos internacionais do cenário do Counter-Strike, o “Intel Extreme Masters Rio Major 2022”, que se tornou pauta no ecossistema dos e-sports no Brasil e no mundo. O portal brasileiro *Dust-2*, referência no universo de Counter-Strike no país, foi um dos principais responsáveis pela cobertura jornalística do evento.

O portal analisado faz amplo uso da multimídia em suas produções, optando por sempre utilizar diferentes formatos para dar forma aos seus produtos, que são disponibilizadas em diferentes plataformas além do site. A multimídia, bem como a transmídia, são recursos não somente usados por esse portal durante as produções, mas também são tendência em todo o setor do jornalismo de *e-sports*.

O método empregado foi a análise de conteúdo. A partir da obtenção das matérias do período escolhido, foi realizada uma classificação inicial, quanto as fases do campeonato nas quais elas foram desenvolvidas, a fim de realizar uma primeira fase de preparação dos materiais a serem analisados. Em seguida, as publicações foram identificadas segundo seus formatos, levando em consideração a classificação anterior para a compreensão do contexto e motivações. Partindo disso, as publicações foram submetidas à análise, destacando os pontos mais importantes.

Com este estudo, busca-se compreender o cenário do *Counter-Strike* no Brasil e apontar os desafios do jornalismo no cenário competitivo dos esportes eletrônicos, uma vez que é importante que se compreenda as linguagens deste fenômeno em expansão para que se possa identificar também suas contribuições para a própria categoria, bem como para o jornalismo digital.

Brasil, o país do Counter-Strike

A análise da cobertura jornalística sobre jogos eletrônicos no Brasil é indissociável da compreensão de dois fatores. Em primeiro lugar, não é possível compreender o desenvolvimento do *e-sport* no Brasil sem mencionar o jogo *Counter-Strike* (CS), um fenômeno que, em 2024, completa 24 anos de existência.

O *Counter-Strike* é um jogo competitivo de tiro em primeira pessoa, modalidade também conhecida como FPS⁴. A premissa do jogo é fundamentada na competitividade, na disputa direta entre duas equipes, com apenas um vencedor. Foi essa competitividade que estimulou o crescimento da comunidade de CS, e é ela que também fez crescer a paixão dos jogadores casuais em acompanhar o cenário profissional do *game*.

A profissionalização dos *e-sports* levou os espectadores a desenvolverem um sentimento já conhecido por aqueles que acompanham os esportes tradicionais; pertencimento, e acima de tudo, a paixão por uma equipe que o representa. Os torcedores são movidos pela paixão a se reunirem para acompanhar as transmissões da partida do seu time do coração e a torcerem incansavelmente pelo seu sucesso. E a satisfação pela vitória do seu time, essa só quem é torcedor é capaz de entender.

E em segundo lugar, é importante compreender que o desenvolvimento do conceito de esporte eletrônico no país só foi possível justamente pelas histórias que compõem o cenário. A história do *Counter-Strike* como *e-sport* no país se entremeia à própria história dos jogadores profissionais, dos times competitivos e organizações.

Porém, em um mundo digital submetido a constantes mudanças diante do avanço da tecnologia, basta apenas um mês para que algo se torne obsoleto e caia em desuso. Mas então, o que faz o CS se manter relevante? Um dos fatores que auxiliaram na sua consolidação foi, sem dúvida, a capacidade de adaptabilidade. O *game* passou por diversas versões e atualizações com o passar dos anos, que trouxeram ajustes em problemas das versões anteriores, melhorias na performance e nos gráficos do jogo, além de incluir novas funcionalidades que melhoram a jogabilidade e atraíam ainda mais atenção do público-alvo.

De acordo com a plataforma *Leetify* (2023), o Brasil é o terceiro país com mais jogadores casuais de CS no mundo, representando 5,43% do total de jogadores ao redor do globo, ficando atrás somente da Rússia e dos Estados Unidos.

⁴ Abreviação para a sigla em inglês “*First person shooter*”

Na *Twitch*, o *Counter-Strike* brasileiro também se destacou como um grande sucesso. Alexandre Borba Chiqueta, conhecido como “Gaules”, foi o segundo *streamer* mais visto do mundo no ano de 2023 segundo o *Stream Charts*⁵ (2024), alcançando a marca de 108.83 milhões de horas assistidas. O canal do brasileiro é responsável pelas maiores transmissões de campeonatos do cenário competitivo de *Counter-Strike*, ultrapassando até mesmo as transmissões oficiais da competição.

Mas a popularidade de Gaules não é fruto apenas do trabalho atual na plataforma *Twitch*, iniciado em 2018. A história do maior *streamer* do país remonta aos dias do CS 1.6, ainda no cenário amador das *lan-houses* de São Paulo, onde Alexandre ajudou a escrever o início da história do CS nacional.

O cenário Brasileiro em ascensão

No Brasil, o cenário teve sua primeira manifestação ainda durante a primeira versão do jogo, conhecida como 1.6. Dentro das *lan-houses* ao redor do país, foram fundados times que carregaram o nome do país em campeonatos regionais e internacionais ainda nos anos 2000, inserindo o Brasil no mapa do jogo e dando os primeiros estímulos para o desenvolvimento do cenário emergente.

Um dos principais times responsáveis por esse movimento foi o “*Generation X*”, também conhecido por G3X, que se tornou uma das organizações mais populares da sua época, e foi responsável pelos primeiros títulos significativos do país no *game*.

O GX3 foi fundado por Gaules, que na época compunha um dos times patrocinados por uma das principais *lan-houses* do país. A empresa, que patrocinava na época diversos pequenos times, tomou a decisão de compor o que seria o único e principal time deles. Diante do iminente desligamento do time, em 2001 foi fundada a G3X, composta pelo jogador junto a outros frequentadores da *lan* (MARQUES, 2018).

O G3X foi considerado o principal time da América Latina durante seus principais anos de atuação, uma hegemonia no CS da região junto ao “MIBR”, atuando como os principais representantes nas grandes competições internacionais. O time teve suas atividades encerradas no ano de 2007, após o rompimento com o seu principal patrocinador, a Intel. Já em 2015, o G3X retornou ao cenário do *Counter-Strike*, porém novamente, a falta de retorno financeiro se tornou um empecilho, levando o G3X a

⁵ Site de coleta e análise de estatísticas do mercado de *streaming*

encerrar suas atividades em jogo no ano de 2016 (BASTOS, 2021).

Mas a G3X não foi o único colaborador no desenvolvimento do cenário de *e-sport* no país. Principal rival do G3X nessa mesma década, a “*Made in Brazil*”, conhecida popularmente como MIBR, carrega um dos legados de maior sucesso do *Counter-Strike* brasileiro, representando até os dias de hoje a tradição e orgulho da modalidade.

O time foi fundado originalmente sob o nome de “Arena”, no fim da década de 1990, no contexto amador das *lan-houses* do Rio de Janeiro. Rapidamente, a equipe ganhou notoriedade no cenário nacional, e logo no início dos anos 2000, sob o recém-mudado nome “MIBR”, continuou a crescer e se expandir, passando até mesmo a patrocinar diversas outras escalafões no circuito Rio-São Paulo (BASTOS, 2021).

Considerada uma das melhores equipes de *Counter-Strike* do mundo, no ano de 2012 a MIBR anunciou o fim de suas atividades. A notícia pegou muitos fãs de surpresa, que permaneceram acreditando no retorno da organização, o que só aconteceu seis anos depois, após a venda da marca MIBR para a organização americana “*Immortals*”. Ainda que tenha passado por altos e baixos desde sua revitalização em 2018, a MIBR permanece ativa no *Counter-Strike*.

A era de ouro do “CS” brasileiro

Não há dúvidas entre a comunidade de *Counter-Strike* que o ano de 2016 marcou a história do jogo. O cenário profissional vinha em crescente desde a atualização do *game* para a versão CS:GO, que vinha chamando cada vez mais atenção do público para o cenário dos *e-sports*. E é nesse contexto que o Brasil tornou a se destacar. Foi nesse ano que a organização norte-americana “*Luminosity*”, composta por uma equipe completamente brasileira, ganhou o maior campeonato mundial do cenário do CS na época, o “*MGL Columbus*”, dez anos após da última vitória em nível mundial do país (BASTOS, 2021).

No segundo semestre do mesmo ano, às vésperas do campeonato “*ESL One: Cologne*”, os jogadores que até então compunham a *Luminosity Gaming* optaram pela rescisão do contrato com a organização, após o convite da empresa alemã “*SK Gaming*” a representarem o time no campeonato.

A transição da equipe, que manteve a formação, foi uma jogada estratégica tanto para os alemães quanto para os jogadores, já que os primeiros buscavam uma equipe de elite para representar a marca SK. Já para os brasileiros, a troca de time trouxe mais

estrutura e suporte, permitindo a equipe a continuar sua busca por vitórias.

Após quatro vitórias no campeonato, a equipe de brasileiros conquistou a “dobradinha” de títulos em *Majors* após uma vitória tranquila sob a já conhecida Team Liquid na grande final (ALLANA, 2022). Essas vitórias promoveram a cena nacional, oferecendo um panteão de heróis aos fãs brasileiros e favorecendo a expansão do mercado em construção, que, para se desenvolver, passou a investir também em comunicação.

O Brasil no CS hoje

Desde 2016, nenhum time brasileiro foi capaz de conquistar a vitória em um Major, que vem sendo dominado pela excelência do *Counter-Strike* europeu. Ainda assim, o cenário brasileiro de *Counter-Strike* não estagnou, contando tanto com as jovens promessas quanto com a experiência de jogadores já veteranos na modalidade.

Parte do sucesso das organizações brasileiras se dá, evidentemente, pelo aumento do investimento no cenário do país, que resultou em melhorias dentro da realidade brasileira no *e-sport*. Dentre essas melhorias, é importante citar a criação das equipes paralelas às centrais do time, como representantes da liga feminina e equipes de base, o que só foi possível com o aumento da estrutura do cenário.

O Brasil também continua a se destacar através dos talentos individuais desenvolvidos em solo brasileiro, com diversos jogadores que chamam atenção pelo estilo e habilidade em jogo. Em um cenário em movimento, a indústria precisa, é claro, renovar constantemente seu panteão de heróis, que hoje conta com novos talentos que conquistaram visibilidade com suas respectivas equipes, ainda que possuam pouco tempo atuando no cenário profissional do jogo.

Além de receber edições de campeonatos de prestígio internacionais, como *Intel Extreme Masters Rio Major 2022* e o *Intel Extreme Masters Rio 2023*, o Brasil também cresceu através das ligas nacionais, que movimentam o cenário profissional e amador.

IEM Rio Major 2022

O “*Intel Extreme Masters Season XVII- Rio Major 2022*”, mais conhecido como “*IEM RIO 2022*”, foi a décima edição de um campeonato *Major* no CS:GO, sendo a primeira sediada no Brasil. O torneio foi disputado entre os dias 31 de outubro e 13 de novembro de 2022, na cidade do Rio de Janeiro.

Os campeonatos denominados “*Majors*” de *Counter-Strike* são considerados os

maiores e mais relevantes do calendário anual da modalidade, e acontecem semestralmente reunindo as melhores equipes do mundo, que disputam pelo título de campeã mundial, considerada a glória máxima para um time profissional.

Originalmente, o campeonato em terras brasileiras aconteceria em 2020. No entanto, em decorrência da pandemia de *Covid-19*, o campeonato foi cancelado devido à crise global causada pela doença. Depois de dois anos de espera, o Rio de Janeiro pôde receber o campeonato, que contou com atletas de 35 nacionalidades e torcida presentes no estádio e nas transmissões ao vivo através das plataformas de *streaming*.

Com tudo isso, para intensificar a capilaridade de uma nova indústria da economia digital, vemos surgir, interligadas à construção do negócio, novas configurações de empresas jornalísticas que, ao atender às especificidades deste nicho, passaram a experimentar novas linguagens para consolidar a relação entre este mercado e os consumidores.

DUST-2: a extensão da tradição HLTV

O *Dust-2* é um portal jornalístico brasileiro voltado à cobertura do cenário de *Counter-Strike* do Brasil e do mundo. Fundado em 2022, o site atua no Brasil como uma filial da *HLTV.org*, um dos principais portais de notícias e informações sobre o cenário competitivo global da modalidade. O nome “Dust-2” foi adotado como um padrão para os portais subsidiários da *HLTV*. Trata-se de uma referência a um dos mapas tradicionais do *Counter-Strike* de mesmo nome, que fez parte do *map pool*⁶ competitivo até 2023.

A equipe do portal brasileiro é composta por jornalistas especializados na cobertura de *e-sports*, e a chefia fica por conta do jornalista Roque Marques Neto, que possui experiência na cobertura do cenário de *Counter-Strike*. O *Dust-2* tem como editoria central o *Counter-Strike* nacional, atuando na cobertura das ligas locais, campeonatos internacionais com participação de brasileiros, especulações de mercado, e tudo que se relaciona ao *e-sport*.

No texto de apresentação da plataforma, os editores fazem questão de anunciar seu trabalho a partir de qualidades tradicionais do jornalismo, tal como entrevistas e coberturas ao vivo. É particularmente interessante observar que, tal como no jornalismo investigativo, os jornalistas prometem “furos de reportagem”. Ao mesmo tempo que

⁶ Conjunto de mapas que podem ser jogados em uma partida

anunciam elementos do jornalismo tradicional, e introduzem seu uso de ferramentas do jornalismo digital.

Atuando como uma extensão do portal *HLTV*, o *Dust-2* se anuncia como detentor da tradição dos 22 anos de história do site principal, que cresceu junto ao *Counter-Strike* desde seu nascimento ainda nos primórdios do jogo. Junto a isso, a composição da equipe por membros já conhecida pela comunidade contribuiu para que o portal se estabelecesse dentro do cenário brasileiro.

Os highlights da *DUST-2* na cobertura do Major

Como vimos, o *Counter-Strike* se tornou uma verdadeira paixão entre a comunidade *gamer* brasileira. E o *IEM Rio Major 2022* permitiu com que essa paixão fosse vista e reconhecida internacionalmente. Isso evidenciou que a comunidade do país fosse viva e vibrante, sedenta por tudo que possa envolver o cenário.

Essa demanda foi o que moveu o jornalismo a passar a atender o nicho que já justificava a profissionalização do campo. A *Dust-2* surgiu no cenário brasileiro com esse objetivo: estender o trabalho do jornalismo especializado em *Counter-Strike* já realizados no exterior para o nosso mercado. Devido à sintonia em relação aos consumidores, rapidamente se transformou no portal mais confiado pela comunidade.

No *IEM RIO*, o *Dust-2* foi um dos principais veículos de comunicação que realizaram a cobertura do evento. Ao todo, o portal veiculou 249 publicações entre os dias 24 de outubro e 14 de novembro- uma semana antes e um dia após o fim do campeonato respectivamente- e que possuíam como objeto central o campeonato.

A fim de realizar a análise dessa cobertura, foi empregado o método de análise de conteúdo (MORAES, 1999) sob essas publicações desenvolvidas no período proposto que abordaram o campeonato como temática central de diferentes formas. Em primeiro lugar, as matérias referentes a tal recorte temporal no portal em questão foram submetidas a um procedimento de filtragem e análise prévia, as quais resultaram em 249 publicações que cumpriam o requisito da pesquisa. Após a obtenção dos materiais, foi realizada uma classificação inicial que os separou quanto à temporalidade de sua publicação, dividindo-as em três categorias: publicações pré-campeonato, durante o campeonato e pós-campeonato, uma vez que as matérias presentes em cada período possuem características e objetivos específicos, que serão posteriormente categorizados e analisados.

Essa análise irá se estruturar em três principais categorias, sendo elas: quais os formatos e ferramentas adotadas nos materiais de cada período temporal do portal, quais as pautas e direcionamentos dos materiais, quais outros recursos extras foram utilizados para estender ou complementar o material veiculado no portal.

Formatos e suas características

No jornalismo, os formatos adotados pelos meios de comunicação desempenham um papel fundamental na maneira que a informação chegará para o consumidor da notícia. Cada formato possui suas características e estruturas específicas, a fim de desempenhar diferentes funções durante a cobertura de um fato.

Junto ao jornalismo digital, um leque de novas possibilidades se abriu a partir da experimentação de linguagens, que se desenvolvem na velocidade dos novos recursos explorados no processo de construção da narrativa. No decorrer da cobertura do *IEM RIO Major 2022*, observamos que o portal *Dust-2* fez o uso de múltiplos formatos estruturados de maneira padronizada, cada um suprimindo uma necessidade do veículo.

A estrutura básica de todos os materiais desenvolvidos pelo portal segue um padrão comum às matérias *online*; todas as publicações possuem manchete, linha fina, texto e ao menos uma foto que abre a publicação. Neste sentido, reproduzem procedimentos tradicionais da imprensa. Porém, cada formato possui especificidades quanto à estrutura e utiliza de diferentes recursos para transmitir uma informação. A presença do *lide* não é unanimidade em todos os materiais, tendo seu uso mais comum às notícias, sendo dispensado em reportagens especiais e perfis, por exemplo.

A linguagem empregada nas publicações, portanto, é a jornalística, que tem como características principais a objetividade e a clareza. Por se tratar de um portal especializado em *Counter-Strike* e voltado para a comunidade que acompanha o cenário do jogo, é pressuposto que o público-alvo da plataforma já possui conhecimento prévio sobre o tema, dominando expressões tradicionalmente usadas no contexto do *game*.

Por esse motivo, o texto empregado no *site* é adaptado para se comunicar com esse público, apresentando na estrutura do texto gírias, expressões, referências e termos específicos relacionados ao sem que haja a necessidade de trazer junto a explicação.

Um formato muito explorado pelo portal é o de serviços, que possuem características em sua grande maioria mais técnicas, com o texto estruturado de maneira clara e objetiva, no intuito de facilitar o entendimento do leitor com informações. Nesse

formato, é recorrente no portal o uso da multimídia através da inclusão de *cards* de atualização automática, que geralmente abordam informações recentes de maneira concisa, e acompanham a matéria e trazem as principais informações técnicas da partida.

Outro recurso digital utilizado regularmente foi a incorporação de publicações do “X”, através de *cards* diretamente ligados ao post original. É comum que publicações de celebridades do cenário se tornem pauta para notícias no jornalismo especializado – ou seja, utilizadas para trazer a repercussão do fato na comunidade. Portanto, a inserção das mesmas no corpo da matéria é um recurso comum nas notícias veiculadas pelo site, sendo utilizadas para complementar o corpo da matéria.

Esse tipo de *card* permite que o usuário tenha acesso direto à publicação original, recurso que não somente demonstra a veracidade do relato trazido no corpo da matéria, uma vez que a existência da publicação pode ser verificada por qualquer usuário, mas também atende a uma necessidade que cresceu junto ao avanço das tecnologias: a da interatividade. Ao interagir com esse *card*, o leitor é levado diretamente para a publicação original e pode compartilhar e participar das discussões vinculadas a ela.

Utilizado em todas as fases do campeonato, com ênfase no período durante a competição, o formato de entrevista foi um dos mais presentes durante a cobertura. As publicações deste formato utilizaram do recurso audiovisual como complemento da informação escrita, muitas vezes até mesmo substituindo a necessidade da leitura do material. Antes mesmo do recurso em texto, o site apresenta a versão em vídeo da entrevista na íntegra, sem cortes ou edições, que foi carregado no seu perfil do YouTube e pode ser reproduzido no próprio portal, sem a necessidade de abrir o site. A perspectiva de disponibilizar entrevistas brutas na íntegra é coerente com o perfil dos consumidores, acostumados com transmissões longas, sem edição.

O uso de *hiperlinks* também é frequente nas produções da plataforma. Eles se apresentam durante o texto como palavras ou frases sublinhadas e destacadas na cor verde, seguindo a paleta de cores que compõe a identidade visual do portal. Ao clicar no *hiperlink*, o leitor é levado a outra matéria do portal, que apresenta a informação complementar à que o usuário está consumindo no momento.

Nesse sentido, com o uso destas ferramentas digitais, o portal cria uma rede que aprofunda o consumo de seu conteúdo, explorando o que Canavilhas (2006) define como “teoria da pirâmide deitada”. Nessa teoria, o autor defende que o jornalismo digital permite a criação e tais redes, que levam ao leitor definir seu próprio percurso de leitura

(CANAVILHAS, 2006), e disponibiliza ao jornalista diversos novos recursos que complementam e reinventam o jornalismo dentro do formato digital, e que foram amplamente explorados pelos profissionais do portal analisado.

Ao longo do campeonato, uma das publicações se destacou entre as diversas que compuseram a cobertura. Em uma única ocasião, o editor-chefe do portal, o jornalista Roque Marques, optou por uma abordagem não convencional, que se sobressaiu entre as demais por se tratar de uma crônica jornalística. A crônica, que ganhou o título de “O país do *Counter-Strike*”, narra a experiência do próprio jornalista durante um dia do campeonato. Nela, o autor transporta o leitor para dentro da arena, levando-o a se sentir como se estivesse vivenciando aquela experiência pelos olhos do protagonista.

Este formato permite que o autor expresse as suas observações e reflexões de maneira pessoal. Através da humanização da vivência, envolve o público profundamente na narrativa, os tornando ainda mais próximos do evento. Por outro lado, as emoções que a crônica busca representar por meio de um discurso que sugere a superação da melancolia e a conquista de uma euforia triunfal contribuem para a valorização do próprio conteúdo do portal, assim como do produto e da cena.

Pautas

O caráter daquela crônica condiz com o estado de espírito que o mercado de *games* espera de seus consumidores. É essa paixão que fez com que milhares de amantes do *Counter-Strike* de diversos lugares do mundo lotassem as arenas brasileiras para o *IEM Rio Major 2022*, e é essa paixão que também move os torcedores brasileiros a consumirem todos os materiais disponíveis que se relacionam aos eventos aguardados.

A escolha das pautas que serão desenvolvidas em cada fase do campeonato é feita com objetivos específicos em cada período. Seja para estimular a procura pelo torneio, trazer informações e serviço para a comunidade sobre os acontecimentos nos estádios ou trazer resultados e próximas partidas, cada fase apresenta um direcionamento que pode explorar diferentes aspectos dos fatos.

O trabalho desenvolvido durante a fase do pré-campeonato tem como objetivo instigar esse público a se preparar e participar do evento, além de incentivar ao consumo das produções que virão a ser desenvolvidas. O portal trouxe pautas que auxiliaram tanto os usuários que compareceram às partidas presencialmente, quanto aqueles que acompanharam o percurso das suas equipes favoritas diretamente de casa.

Já o trabalho desenvolvido durante o campeonato representou maior volume de publicações, contando com 115 materiais voltados principalmente a atualizar a comunidade brasileira do que estava acontecendo no estádio, muitas vezes em tempo real.

Dessa forma, grande parte das publicações do período tem como pauta os resultados dos jogos que acabaram de acontecer, com a temática sendo abordada de diferentes formas, entre elas guias, análises, notícias e entrevistas.

As entrevistas, em sua grande maioria, foram realizadas logo após o fim das partidas, com algum representante do time que estava em palco nos instantes anteriores, trazendo esclarecimento sobre estratégias adotadas pelo time durante a partida e relatos sobre a experiência com jogos. Essa prática foi principalmente empregada para atender à curiosidade da torcida, de certa forma aproximando-a das decisões técnicas do time.

Além dos trabalhos relacionados aos resultados dos jogos, o portal não deixou de abordar as questões humanas que compuseram o campeonato, dando voz a histórias que aconteceram dentro do estádio. O que transformou o campeonato em algo marcante para a comunidade do CS não foi apenas a estrutura e os resultados, mas sim a paixão e festa que o público brasileiro demonstrou durante todo o período, e isso não poderia deixar de ser pautado pelo portal.

A adoção de pautas nesse sentido durante a cobertura acresce a ela uma nova camada de sensibilidade, que envolve o leitor e o aproxima ainda mais da vivência do campeonato. O leitor se vê nos personagens de tais publicações e criam conexões junto ao período e ao campeonato, e conseqüentemente também à cobertura que proporcionou essa experiência. Os usuários da comunidade sabem que naquele portal eles vão ver mais do que os resultados e estatísticas, mas também serão vistos, ouvidos e valorizados.

Por fim, as pautas abordadas ao fim do campeonato funcionaram como uma conclusão para o trabalho desenvolvido durante o período, atuando em sua maioria na síntese e análise dos eventos que aconteceram durante a competição. Também podem abordar o legado e o impacto do evento na vida e carreira daqueles que fizeram parte dele.

O uso de outras redes

Na atualidade, nenhum trabalho jornalístico se limita apenas ao seu veículo de comunicação original. Cada vez mais os usuários na internet buscam como fonte principal de informação as redes sociais, que fornecem a eles informações simplificadas, diretas e

de atualização em tempo real, muitas vezes comprometendo a veracidade da informação nesse processo.

Em decorrência disso, se tornou comum a presença de portais e jornalistas nas redes sociais, que a utilizam como uma extensão do trabalho realizado, e aproximam a notícia do seu consumidor final. Apropriando-se do espaço aberto nessas plataformas para propagar o jornalismo e garantindo a qualidade da informação.

Outro benefício para os portais de notícia quanto ao uso das redes sociais é a possibilidade da interatividade direta com o consumidor da notícia. Ainda que o portal *Dust-2* possua uma área de fórum da comunidade, o principal retorno sobre as publicações é obtido através das redes sociais, onde são realizadas grande parte das discussões na contemporaneidade.

As diferentes plataformas de redes sociais possuem características e usos específicos, e podem ser utilizadas de diferentes formas com diferentes objetivos conforme as ferramentas possíveis dentro dela, que são utilizados como uma extensão do portal de maneiras diferentes para contribuir com o trabalho desenvolvido.

O perfil do “X” do portal foi usado de duas principais formas durante o período analisado: primeiramente, como um propagador das notícias do portal, veiculando a manchete e o *link* que leva o usuário diretamente para a matéria original. Em segundo lugar, com uma postura informal e adaptada para a realidade da rede sendo utilizado para veicular informações e conteúdos extras, que vão além daquilo que vai para o portal.

O perfil na rede social divulgou detalhes dos bastidores, vídeos diretamente da arena, além de informações rápidas que não necessariamente se tornaram notícia, mas que contribuem – seja para o torcedor que está no estádio ou para aquele que está acompanhando de casa.

Já o perfil do Youtube da plataforma foi utilizado como uma espécie de acervo, principalmente voltado para as entrevistas realizadas no campeonato. Devido a funcionalidade do portal em conectar diretamente o vídeo do YouTube à matéria, o portal utilizou da plataforma para arquivar esses vídeos, além de, é claro, disponibilizá-los para os usuários da plataforma que não os viram anteriormente junto à matéria original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contrariando nossa hipótese de que o cenário do *e-sports* teria desencadeado um conjunto ilimitado de novidades disruptivas no campo do Jornalismo, o estudo de caso

do portal *Dust-2* indica que, na prática, a cobertura de *games* utiliza técnicas rotineiras no jornalismo tradicional na maior parte das suas reportagens, com a presença de estruturas clássicas como manchete, linha-fina, foto e legenda em sua composição.

No entanto, é possível notar que o portal explora algumas possibilidades e inovações em suas produções, que as complementam e dialogam com as referências culturais e tecnológicas dos consumidores.

É possível notar também o emprego da linguagem jornalística tradicional nas produções, que foi integrada ao linguajar característico do jogo. Essa adaptação colabora para facilitar a comunicação com o público-alvo do portal, que é composto por membros da comunidade que já estão habituados às expressões e gírias no dia-a-dia do jogo.

Observa-se uma tendência estratégica adotada pelo portal quanto a escolha das pautas desenvolvidas durante o período: para além da cobertura de resultados, o portal abordou histórias e acontecimentos do público em paralelo às partidas, trazendo os espectadores ao foco, incluindo as suas histórias na pauta.

Verificamos também que gêneros tradicionais do jornalismo, têm sido utilizados pelo portal em suas produções com novos sentidos. Não somente eles promovem a transparência com a comunidade, mas também instigam a ligação emocional com o público que o consome, estreitando os vínculos com o jogo, com os jogadores, com a própria comunidade e até mesmo com o portal e suas produções.

No contexto dos novos paradigmas da Internet, os portais de notícia tiveram que se adaptar. Em muitos pontos, os novos recursos contribuíram. Por outro lado, também adicionaram novos desafios a serem enfrentados na realidade do jornalismo especializado.

As redes sociais substituíram a tradição dos fóruns de discussão que compunham os portais de notícia e trouxeram uma forma de interação. Os fóruns favoreciam uma comunidade interna e coesa, sob controle da moderação da própria empresa de comunicação. Com as redes sociais, as interações fugiram do controle, pois são realizadas no ambiente das plataformas das grandes empresas que monopolizam o setor. Coube aos portais de notícias se adaptar à nova realidade e expandir seus trabalhos para a mesma.

O jornalismo passou a não se limitar mais ao portal de origem, tornando necessário explorar as novas redes como uma extensão do trabalho jornalístico. Por outro lado, as plataformas externas atuam também como um propagador e atrativo para o produto jornalístico desenvolvido pelo portal.

REFERÊNCIAS

ALLANA, Danish. **CSGO10: The rise of brazilian counter-strike (2016)**. HLTV.org, 2022. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/34403/csgo10-the-rise-of-brazilian-counter-strike-2016>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

BASTOS, Thulio. **CS:GO: A história da MIBR, um dos principais times brasileiros de Counter-Strike**. Game Arena.gg, 2021. Disponível em: <<https://gamearena.gg/esports/csgo/a-historia-da-mibr-um-dos-principais-times-brasileiros-de-counter-strike>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

BASTOS, Thulio. **CSGO: Relembre 2016, o ano mais vitorioso do Brasil no Cunter-Strike**. Game Arena.gg, 2021. Disponível em: <<https://gamearena.gg/esports/csgo/relembre-2016-o-ano-mais-vitorioso-do-brasil-no-counter-strike>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

BENTZEEN, Vitoria Von. **CS:GO atinge maior número de jogadores em quase 3 anos**. Dust 2 Brasil, 2023. Disponível em: <<https://www.dust2.com.br/noticias/33498/csgo-atinge-maior-numero-de-jogadores-em-quase-3-anos>>. Acesso em: 10 de fev. de 2024.

BIAZZI, Leonardo. **MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil**. SporTV, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: Da pirâmide invertida à pirâmide deitada**. Jornalismo digital de terceira geração, p. 26-36, 2006.

GAMERS WORLD. **HLTV ranking mundial CS2 (CS:GO) 2024**. Disponível em: <<https://pt.egamersworld.com/counterstrike/team/ranking/hltv>>. Acesso em: 16 mar. 2024.

IYER, R. **Twitch 2023 in numbers — most watched streamers, categories, languages, and more**. Disponível em: <<https://streamscharts.com/news/twitch-2023-recap>>. Acesso em: 21 mar. 2024.

MORAES, Roque. **Análise de conteúdo**. Revista Educação, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MARQUES, Roque. **Criado na resiliência, curado pela tribo: a história de Gaules**. ESPN Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules>. Acesso em: 13 de mar. de 2024.

MARQUES, Roque. **O país do Counter-Strike**. Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <<https://www.dust2.com.br/noticias/31909/o-pais-do-counter-strike>>. Acesso em: 17 de mar. 2024.