

Jornalismo especializado em esportes eletrônicos: em busca de uma definição ¹

João Pedro Ferreira²

Marcos Américo³

Universidade Estadual Paulista - Unesp

RESUMO

Este trabalho busca compreender, pela definição dos conceitos de “eSports” e “jornalismo especializado”, o que é o jornalismo especializado em esportes eletrônicos e como ele ocorre no ecossistema midiático jornalístico. Busca-se, então, formular um verbete, a partir das considerações propostas por Hegenberg (1974), que verse sobre a essência e as singularidades desse tipo de jornalismo especializado. Essa discussão busca auxiliar, assim, futuros estudos e debates sobre essa segmentação da atividade jornalística.

PALAVRAS-CHAVE: eSports; segmentação jornalística; videogames; comunicação.

CORPO DO TEXTO

É inegável que os esportes eletrônicos, comumente chamados de eSports, representam, hoje, um fenômeno global de massas, atraindo milhões de seguidores ao redor do mundo. Nesse sentido, destaca-se que, concomitantemente ao desenvolvimento competitivo dos jogos eletrônicos, a atual cobertura jornalística da modalidade não se limita a apenas um espaço de comunicação, sendo realizada em diversos ecossistemas midiáticos. Desde sites tradicionais de notícias, como os veículos esportivos espanhóis Marca e As, até coberturas ao vivo em plataformas de streaming de vídeos e games, como é o caso do YouTube e da Twitch, o crescimento social e econômico dos esportes eletrônicos vem alterando o modo do fazer jornalístico.

Segundo a empresa de consultoria ASO World, é estimado que os eSports alcancem uma taxa de crescimento de 5% quanto à audiência global, saltando de 611 milhões de espectadores, em 2024, para 641.1 milhões, em 2025. A empresa afirma que

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho - Experiências lúdicas mediadas & entretenimento multiplataforma, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Discente do Curso de Jornalismo da UNESP. Bolsista IC/FAPESP, email: jpa.ferreira@unesp.br

³ Docente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP, email: marcos.americo@unesp.br

eventos populares, como a primeira Olimpíadas de eSports, em 2027 na Arábia Saudita, e a segunda edição da Copa do Mundo de eSports em 2025 na Arábia Saudita, contribuem para que haja um aumento no público que acompanha os esportes eletrônicos.

Em termos de crescimento econômico, os eSports também vêm se destacando no cenário global. A empresa canadense Precedence Research espera, segundo projeções e pesquisas, que o mercado de games alcance, até 2025, 303.47 bilhões de dólares de faturamento. Em meio a esse crescimento, os eSports assumem, conforme analisa a empresa, quase 3% do crescimento total do mercado dos videogames, com 8.11 bilhões faturados até o ano de 2025. O que desperta a atenção da empresa e de especialistas é a velocidade com que os eSports crescem. No estudo apresentado, enquanto os games possuem uma taxa de crescimento de 10.24% no período apresentado, os eSports possuem uma taxa de crescimento 21,98%.

Em meio às diversas novas plataformas digitais, como as plataformas de transmissões ao vivo, as mídias tradicionais jornalísticas ainda possuem seu espaço de atuação. Alguns exemplos de veículos noticiosos que se debruçam sobre a produção de matérias e notícias de eSports são os jornais espanhóis “As” e “Marca”. Ambos os veículos, mesmo que conhecidos pela veiculação de conteúdos esportivos tradicionais, investem na aproximação com o público dos jogos eletrônicos competitivos. Rodríguez (2019) explica sobre como esses jornais se estruturam (2019):

[...] Marca é claramente o meio de comunicação mais comprometido com notícias sobre e-Sports. Atualmente, o Marca tem sua própria seção de e-Sports, assim como o As. [...] pode-se observar que, embora tanto o Marca quanto o As tenham atualmente uma seção dedicada aos e-Sports, somente no caso do Marca essa informação tem um peso relevante em sua primeira página, oferecendo conteúdo especializado a um público geral. No caso do As, os e-Sports têm muito menos visibilidade (isso não significa que tenham menos ou pior cobertura), o que significa que são mais voltados para um público específico que quer um produto específico e sabe onde encontrá-lo (Rodríguez, 2019, p. 93).

Observa-se que a decisão de veículos jornalísticos em adotarem uma postura de especialização quanto aos esportes eletrônicos gera uma discussão relevante no meio acadêmico: deve-se ponderar o jornalismo especializado em eSports? Se sim, como ele deve ser definido e quais critérios devem ser utilizados nesse processo?

Partindo-se da constatação de que a vasta quantidade de conceitos sobre o

jornalismo especializado em eSports não conduz a um consenso que possibilite a compreensão acerca de como ocorre essa especialização jornalística, decidiu-se propor um novo verbete: jornalismo especializado em eSports.

Segundo Hegenberg (1974, p.20), “a definição de um termo ou palavra não é considerada verdadeira nem falsa, é apropriada ou não conforme as convenções estabelecidas”. Para definir um verbete que sintetize o objeto em estudo, utiliza-se como guia alguns princípios fundamentais descritos pelo autor (Hegenberg, 1974, p.27):

- uma definição deve aludir à essência daquilo que se procura definir;
- uma definição não deve ser circular;
- uma definição deve ser colocada, sempre que possível, em forma afirmativa;
- uma definição não deve ser formulada em linguagem obscura ou metafórica.

Opta-se por um novo verbete que possa expressar como ocorre a especialização dos esportes eletrônicos no jornalismo. Inicialmente, urge-se definir, para a conceituação do jornalismo especializado em eSports, os conceitos de eSports e jornalismo especializado:

Esportes Eletrônicos: Os esportes eletrônicos, ou eSports, referem-se, em primeiro plano, à prática esportiva em que jogadores participam, de forma online ou presencial, de competições de videogame. A modalidade é atribuída ao caráter esportivo a partir do ponto em que o esporte é, segundo Claus Tiedemann (2004), uma atividade cultural onde há o engajamento voluntário de indivíduos que tem por objetivo “desenvolver, treinar e comparar habilidades de importância cultural dentro de um conjunto de regras comuns e sem prejudicar alguém de forma deliberada”. Apesar disso, urge-se ressaltar que os eSports também configuram-se, segundo afirma Wagner (2006), como uma área disciplinar que não satisfaz uma definição tradicional de esporte, configurando-se como um campo de estudos completamente distinto e singular. Nesse sentido, o autor afirma que, ao pensar sobre o conceito de esporte eletrônico, “deve-se observar que não há necessidade específica de considerar os eSports como uma área de disciplinas que satisfaça a definição tradicional de esporte”. O autor argumenta que a questão sobre os jogos competitivos serem ou não um esporte é superestimada e, até certo ponto, irrelevante para a discussão acadêmica dos eSports. Segundo ele, “poderíamos muito bem considerar os eSports como um campo de estudo completamente separado”. Em suma, pode-se afirmar que, sob a perspectiva das duas vertentes de significados sobre os

jogos virtuais competitivos, os eSports são: um fenômeno sociocultural singular, que se configura, concomitantemente, como uma ciência totalmente distinta, ao trazer contribuições relevantes para diferentes áreas do conhecimento (tais como o processo de aprendizagem e comunicação), e como uma prática esportiva.

Jornalismo Especializado: É o Jornalismo que se dedica a fazer abordagens mais profundas de um determinado assunto, utilizando temas e uma linguagem voltados para um determinado público. Com assuntos que vão de religião, política, economia até videogames e esportes eletrônicos, o jornalismo segmentado surge como um serviço social, uma vez que se dedica à cobertura de assuntos de interesse de diferentes áreas da sociedade. Além disso, o jornalismo especializado é democrático, realizando tanto um papel de intermediação entre especialistas de um assunto e o público. Esteve Ramírez (2010) ainda define o jornalismo especializado como “periodismo en profundidad”, a partir do ponto em que se dedica a ampliar a perspectiva de um tema específico (diferente do noticiário geral) acompanhando as mudanças sociais, o surgimento de novas perspectivas culturais, causas e consequências de um tema específico, etc. É apresentado, desta forma, a proposta de verbete:

Jornalismo Especializado em esportes eletrônicos: É o jornalismo que se dedica especificamente a fazer a cobertura sobre o cenário dos esportes eletrônicos, o qual engloba, por exemplo, as competições e circuitos, o mercado de transferência dos jogadores profissionais, presença de organizações e empresas voltadas para os eSports, etc. Além disso, a prática jornalística dos eSports é marcada fortemente por uma linguagem própria, que mistura a informalidade, presente em narrações dos torneios e que ganha a atenção do telespectador, e o aspecto técnico, uma vez que cada jogo eletrônico traz consigo vocabulário e termos próprios. Enquadrado nesta definição, o jornalismo especializado em eSports tem por características principais:

- A cobertura jornalística dos esportes eletrônicos pode envolver três níveis: amador, semiprofissional e profissional.
- Envolve a produção de notícias que envolvem o mercado da área, com organizações voltadas aos jogos eletrônicos competitivos, financiamentos e investimentos por parte de empresas, transferência de profissionais, além de parcerias e publicidades entre marcas e os eSports, etc.
- Surge um público voltado à cobertura da prática dos eSports, com um jornalismo

realizado em diversos veículos, presença de transmissões ao vivo em plataformas, competições e torneios realizados presencialmente em arenas e estádios com um grande público, etc.

- Produzir pautas e matérias mais profundas sobre diferentes jogos eletrônicos. Ao mesmo tempo, realiza o papel de intermediação entre os especialistas de um assunto e as respectivas audiências.
- A linguagem jornalística de eSports é marcada por três elementos: a emocionalidade e a coloquialidade na narração de competições, que são aspectos atraentes para o público (normalmente mais jovem); a presença de termos técnicos específicos de cada jogo, que são comuns para um público especializado no assunto.

Em suma, os termos utilizados, até o momento, para definir o jornalismo especializado em eSports trazem em si algum tipo de superficialidade, restringindo-se a conceitos que se limitam a apontar a área como uma cobertura esportiva dos jogos eletrônicos competitivos, sem debruçar-se sobre características mais profundas e singulares deste jornalismo. Logo, para que fosse possível abordar um significado detalhado e que demonstrasse a essência única do jornalismo especializado em esportes eletrônicos, exigiu-se recapitular os conceitos de eSports e jornalismo especializado. A opção por esse verbete procura atender os princípios descritos por Hegenberg (1974) e poderá servir de base para futuros estudos em relação à especialização jornalística em eSports.

REFERÊNCIAS

ABIAHY, A. C. de A. **O jornalismo especializado na sociedade da informação**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2000.

AMÉRICO, Marcos. **O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports)**. Estudos em Jornalismo e Mídia, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014.

ASO WORLD. **Global eSports Market Report 2024**. 2024. Disponível em: <https://asoworld.com/blog/global-esports-market-report-2024/>. Acesso em: 27 mar. 2025.

BAHIA, Juarez. Jornal, **História e Técnica: as técnicas do jornalismo**. v. 2. 5. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.

ESTEVE RAMÍREZ, Francisco. **Fundamentos de la especialización periodística**. In: CAMACHO MARKINA, Idoia (org.). *La especialización en el periodismo: formarse para informar. Sevilla/Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2010. p. 7 – 22.

FERNANDES, Alessandra Lemos. **Jornalismo: especialização e segmentação**. Curitiba: Appris, 2017.

HEGENBERG, L. **Definições: termos teóricos e significado**. São Paulo: Cultrix / Ed. da Universidade de São Paulo, 1974.

JUSKI, J. R. **Jornalismo especializado**. Porto Alegre: Editora Grupo A, 2020.

MUÑOZ-TORRES, Juan Ramón. **Aproximación al concepto de Información Periodística Especializada**. In: ESTEVE RAMÍREZ, Francisco (org.). Estudios sobre Información Periodística Especializada. Valencia: Fundación Universitaria San Pablo C.E.U., 1997. p. 25 – 42.

PRECEDENCE RESEARCH. **eSports market**. 2024. Disponível em: <https://www.precedenceresearch.com/esports-market> . Acesso em: 27 mar. 2025.

PRECEDENCE RESEARCH. **Video game market**. 2024. Disponível em: <https://www.precedenceresearch.com/video-game-market> . Acesso em: 27 mar. 2025.

RODRÍGUEZ, A. P. **e-Sports y medios de comunicación**. Creatividad y Sociedad, 2019.

SEIJAS CANDELAS, Leopoldo. **Estructura y Fundamentos del Periodismo Especializado**. Madrid: Editorial Universitas, S.A., 2003.

TUÑÓN, Amparo. **Periodismo especializado y cultura de la información**. Universitat i Periodisme. Universitat Autònoma de Barcelona, 2000.

WAGNER, M. G. **On the Scientific Relevance of eSports**. Proceedings of the International Conference of Internet Computing, 2006.