

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

**CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS**

**JORNALISMO**

**ALAN PAVANI MENDES**

**O JORNALISMO BRASILEIRO NO UNIVERSO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS**

São Paulo

2019

**ALAN PAVANI MENDES**

**O JORNALISMO BRASILEIRO NO UNIVERSO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS**

Relatório Final do TCC II (Trabalho de Conclusão de Curso) apresentado ao Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie para obtenção do Título de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação do Sr. Professor *Dr. Paulo Rodrigo Ranieri*.

**SÃO PAULO**  
**1º SEMESTRE/2019**

Este Trabalho de Conclusão de Curso não reflete a opinião da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Seu conteúdo e abordagem são de total responsabilidade de seu autor.

<https://jornalismodegames.com/>  
Última edição: 29/05/2019

Dedico este trabalho aos meus pais, meus irmãos, minha namorada, meus amigos e toda minha família, que me deram forças para que eu alcançasse meus objetivos e concluísse mais uma etapa da minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer, antes de tudo, aos meus pais, pelo incentivo e compreensão em todos os momentos que tive de dar prioridade ao TCC. Agradeço também à minha namorada, por todos os momentos de apoio e companheirismo nessa longa trajetória até aqui.

Aos meus amigos, companheiros de trabalhos e familiares que também fizeram parte da minha formação de caráter e me transformaram em uma pessoa mais madura e objetiva.

Ao professor Paulo Ranieri, pela orientação, apoio e confiança. Agradeço também aos tantos professores que me inspiraram indiretamente nessa caminhada.

A todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

## RESUMO

O jornalismo esportivo no Brasil não se resume apenas em futebol e televisão. Hoje em dia, a modernidade obriga o jornalismo a migrar para a internet e acompanhar o crescimento de esportes que antes não tinham tanta visibilidade, como os eletrônicos, que cresceram e se desenvolveram também na web. Então qual a relação entre jornalismo e e-Sports? O trabalho em questão tem o objetivo de responder o porquê das duas áreas se complementarem, uma vez que o jornalismo em crise precisa dos esportes eletrônicos para abrir uma nova oportunidade de trabalho e os e-Sports precisam do jornalismo para se expandir e atingir todas as camadas da sociedade. O desenvolvimento do site mostra que tratar os e-Sports como “esporte” é um dever da profissão, o que acarretará também na quebra do preconceito que existe no universo de games. Ao mesmo tempo, o trabalho expõe a grandiosidade que já se tornou esse mercado e o potencial futuro que o mesmo carrega.

**Palavras-chave:** E-Sports; Esporte; Jornalismo de games; Esportes Eletrônicos; Jornalismo Esportivo; Jogos; Mídia-digital

## **ABSTRACT**

Sports journalism in Brazil is not just about soccer and television. Nowadays, modernity forces journalism to migrate to the internet and keep up with the growth of sports that previously lacked visibility, such as electronics, which grew and developed on the web. So what is the relationship between journalism and e-Sports? The task in question aims to answer why the two areas complement each other, since journalism, in a period of crisis, needs electronic sports to open up a new job opportunity and e-Sports need journalism to expand and reach all layers of society. The development of the site shows that treating e-Sports as a "sport" is a profession's duty, which will also lead to the breakdown of the prejudice that exists in the universe of games. At the same time, the work exposes the greatness that has already become this market and the future potential that it carries.

**Key-words:** E-Sports; Sport; E-Sports Journalism; Eletronics Sports; Sports Journalism; Games; Digital media



## SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Referencial teórico.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 Esportes eletrônicos.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 Webjornalismo.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3 Cobertura de games.....</b>	<b>17</b>
<b>2. Desenvolvimento da peça.....</b>	<b>19</b>
<b>3. Considerações finais.....</b>	<b>22</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>24</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>26</b>
<b>Apêndices.....</b>	<b>29</b>

## INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos, mais conhecidos como e-Sports, são competições de games organizadas no mais alto nível, englobando todos os tipos de modalidades, como futebol, luta, jogos de tiro e estratégia.

De acordo com o site Dotesports.com, eles existem desde 1972, quando 24 estudantes participaram da “Intergalactic Spacewar Olympics”, mas vêm tomando uma proporção gigantesca no século XXI.

Não só os gamers, como a própria mídia percebeu que uma grande participação nesse universo acarretaria em um lucro proporcional ao sucesso dos jogos. Hoje em dia, grandes nomes da comunicação esportiva, como ESPN e SPORTV, já transmitem campeonatos em suas programações, com narradores e comentaristas durante toda a competição.

Na internet, o sucesso é ainda maior. Segundo a Riot Games e o site oficial de LOL (League of Legends), a audiência do campeonato mundial de 2017 chegou a 80 milhões, com mais de 1,2 bilhão de horas assistidas ao longo do campeonato. Isso se deve às transmissões online e às streams feitas na internet.

Outro fator que indica o crescimento do esporte é o patrocínio e investimentos de grandes nomes e marcas em times e jogadores. Coca-Cola, Fisk, o ex-atleta e campeão do mundo Ronaldo Fenômeno e a empresa de negócios esportivos Go4it são alguns dos grandes nomes que investem nos esportes eletrônicos.

Apesar de toda essa movimentação, milhares de pessoas são leigas no assunto e sequer sabem que jogar videogame não é mais um hobby, apenas. Atualmente, os e-Sports já são considerados como esportes e tem um espaço, ainda que pequeno, na grade do jornalismo esportivo brasileiro.

Uma vez que a grande movimentação desse universo de games se concentra na internet, nada mais justo que introduzir esse conteúdo na plataforma que melhor se adequa ao tema. A escolha de um site é justamente disponibilizar para o público um número maior de informações de diferentes maneiras, como fotos, vídeos, matérias, artigos e entrevistas.

O Webjornalismo consegue levar essa interatividade para o público. Além de textos bem produzidos em páginas chamativas, o jornalismo online “linka” os assuntos e leva o internauta para diferentes tópicos do mesmo tema em poucos segundos,

podendo ser outro texto ou até mesmo fotos e vídeos. Esse tipo de interatividade prende o leitor e o deixa mais motivado a continuar na plataforma.

Embora já existam muitos sites desenvolvidos para os esportes eletrônicos, a grande maioria é voltada para aqueles que já são familiarizados com o tema ou têm um enfoque em apenas uma modalidade, como o site oficial do League of Legends. O objetivo do site é apresentar o universo dos esportes eletrônicos também para o público que desconhece do assunto, mostrando como o jornalismo esportivo vem se adequando a esta nova modalidade.

O trabalho pretende responder a seguinte pergunta-problema: Como um site pode mostrar a relação entre o jornalismo contemporâneo e os e-Sports? E para responder a pergunta-problema é de extrema importância que o site tenha artigos, entrevistas, coberturas de eventos, histórias, análises e imagens que retratem essa relação de dois meios que tentam se encontrar no século XXI.

Nele, os assuntos serão desenvolvidos em páginas, com diferentes categorias, para facilitar o entendimento. Portanto, tópicos e subtópicos como desenvolvimento dos consoles e matérias levarão o internauta à uma imersão com o tema procurado.

Para isso, é essencial a pesquisa sobre as modalidades, ir à eventos, pesquisar mais sobre os games e, principalmente, entender qual a participação da mídia na cobertura dos mesmos. Ao mesmo tempo que o jornalismo ajuda os e-Sports a crescerem com suas divulgações e coberturas, os esportes eletrônicos abrem uma nova frente de trabalho para a profissão.

Outro objetivo é tirar essa imagem que a população acostumou a ter de que videogame é apenas diversão. Muitas pessoas já vivem disso, são profissionais do ramo e levam o tema muito a sério, praticando e se dedicando ao máximo como qualquer outro trabalho. Todos os assuntos que envolvem torcida e emoção tem de ser trabalhados com muito cuidado, muitos fãs acompanham seus ídolos mundo à fora torcendo, chorando e vibrando. Esportes eletrônicos devem ser tratados como assunto sério.

O tema do TCC não surgiu do nada. Desde muito cedo vi (e ainda vejo) meu irmão mais velho jogando esportes online. Por esse motivo passei a me interessar cada dia mais e, conseqüentemente, praticar também o esporte. Já passou pela minha cabeça participar de campeonatos mundo à fora, mas o jornalismo tomou meu tempo, se tornou minha paixão e me fez querer trabalhar com isso de outra maneira.

O tempo que meu irmão dedicou aos e-Sports poderia levá-lo à uma carreira de sucesso na profissão. Entretanto, o preconceito e a falta de informação que as pessoas têm o fizeram desistir da ideia ou ao menos não o deixaram sequer pensar na possibilidade de virar um jogador profissional.

Hoje, tenho a oportunidade de concluir meu curso de uma das maneiras que mais me deixa feliz: Tratar sobre os esportes eletrônicos e, principalmente, levar conteúdo, informação e novidades para pessoas que não conhecem do assunto. Bases que me levaram a amar o jornalismo.

## 1. REFERENCIAL TEÓRICO

Os esportes eletrônicos vêm crescendo muito ao longo dos anos. Hoje em dia é possível perceber o aumento de jogadores que se tornam profissionais em busca de uma vida voltada apenas ao games.

No Brasil, com esse grande crescimento, foi criada a ABCDE (Associação Brasileira de Clubes de eSports) com 10 grandes times, como INTZ, Kabum, Pain, e cerca de 10 milhões de jogadores amadores e profissionais.

Sites na web, transmissões em TV aberta (ESPN e SporTV), premiações gigantescas, mobilidade do público para eventos de grande porte e movimentação da mídia para cobertura mostram a importância desse tema nos dias atuais.

O Jornalismo tradicional sempre teve como base tratar de assuntos considerados “quentes”, ele não cria temas, mas sim observa o que interessa a massa e produz conteúdos em cima disso. O aumento na audiência dos e-Sports fez crescer também a quantidade de conteúdo produzido sobre o assunto. Apesar de algumas transmissões que aparecem em TV aberta, é na internet que a concentração de público é maior. O mundial de Lol em 2018, por exemplo, teve média de mais de 4 milhões de espectadores por partida na web.

Não é a indústria que cria o produto por seus interesses, mas ele é decorrência do desejo expresso pela pessoa, a partir do qual a indústria se mexe para atendê-lo. Assim se faz esquecer sua instância real para surgir como um bem de consumo. (SERVA, 1997, p.93-94)

Pelo fato da internet disponibilizar um conteúdo 24h por dia e de fácil acesso, o público se sente mais atraído e livre para surfar na web durante o dia, procurando os assuntos que deseja saber mais sobre, do que ficar preso a uma determinada programação de televisão esperando pelo programa que quer assistir.

Além disso, a informação chega à internet em uma velocidade muito mais rápida do que nas outras plataformas. O público consegue acessar informações de outros lugares do planeta, não se limitando apenas às publicações feitas em seu país, ou em sua região.

A internet, com uma velocidade conseguida apenas pelo fax e pelo telefone, transmite as mensagens e os arquivos quase instantaneamente, seja respondendo à pauta enviada por

um jornalista via e-mail ou publicado uma notícia na World Wide Web para imediato conhecimento. (RODRIGUES, 2006, p.42)

Essa rapidez na circulação de informação faz da internet a principal plataforma dos esportes eletrônicos, tanto para o público em geral, que gosta do assunto, quanto para o jornalismo, que consegue todas as informações da grande quantidade de competições e modalidades que os e-Sports disponibiliza pela web e já publica em seus sites para o leitor que busca conteúdo sobre o tema.

Por esse motivo, quando falamos em e-Sports na grade da televisão nacional, estamos tratando apenas de coberturas de competições, com narração e comentários de eventos ao vivo em campeonatos. Diferentemente da internet, que além de coberturas ao vivo, disponibiliza conteúdos interativos sobre o universo dos games a todo momento.

## **1.1. ESPORTES ELETRÔNICOS**

Os campeonatos de jogos eletrônicos não são novidade. Ao longo do tempo, os videogames, com seus gráficos e novas funções, foram se aperfeiçoando e se tornando muito mais competitivos. Já no começo da década de 70, o universo de games não era tratado como o mercado lucrativo que é hoje, mas também era visto como um vasto ambiente a ser explorado.

Se os arcades ganharam bastante popularidade já no começo da década de 70, os consoles começaram a ganhar força com o lançamento do Atari 2600 no final da década de 70. (PEREIRA, 2014, p.15)

Além disso, com o desenvolvimento da internet e a migração do jornalismo para essa nova plataforma, principalmente na virada do século, a acessibilidade do público para conhecer sobre os novos lançamentos aumentou consideravelmente.

O jornalismo digital diferencia-se do jornalismo praticado nos meios de comunicação tradicionais pela forma de tratamento dos dados e pelas relações que são articuladas com os usuários. (PINHO, 2003, p.58)

A cultura de games cresceu ao mesmo tempo que a comunicação mundial evoluiu e a velocidade da informação aumentou. Essa cultura fez os games expandirem não apenas para novos consoles, e sim para celulares, computadores e

diferentes tipos de tecnologias móveis, o que facilitou e proporcionou o aumento do público que entrava nesse universo.

Com isso, ficou cada vez mais comum o interesse dos jogadores em se tornarem profissionais de esportes eletrônicos. Para a diferenciação de jogadores comuns daqueles que realmente praticavam para se tornarem profissionais, a comunidade de games começou a criar categorias para facilitar o entendimento do público.

Para definir esses jogadores foram cunhados os termos “casual” (em inglês) e “hardcore”. Apesar de subjetivas, essas palavras ajudam os jogadores a encontrarem entre si seus semelhantes em cada modalidade e, assim, alinharem expectativas para uma partida juntos. Enquanto um jogador casual é mais despreocupado e leniente em seu jogo, o hardcore possui características mais parecidas com as do profissional: dedica-se, treina, aprende e está sempre em busca de melhorias para quem sabe, profissionalizar-se um dia. (LUPATINI, 2014, p.27)

Ao mesmo tempo que o universo dos games evoluía, o jornalismo tentava se reinventar. Mesmo que separadamente, a evolução de cada um culminou em um encontro futuro, no qual jornalismo e e-Sports. Se por um lado o jornalismo se reinventa na nova plataforma, os esportes eletrônicos evoluem no lugar que já nasceram para brilhar. Além disso, a mídia foi, de certa forma, obrigada a migrar para o online. A rapidez na comunicação ajudou e ajuda a crescer os esportes eletrônicos. Simultaneamente, os e-Sports abrem um novo espaço para o jornalismo esportivo.

Na internet, o internauta consegue buscar vídeos, críticas, fotos e textos falando sobre determinado jogo ou modalidade. Essa grande quantidade de conteúdo disponível na web favorece o mercado e oferece ao consumidor diversas opções de jogos e conteúdos interativos.

## **1.2. WEBJORNALISMO**

O Webjornalismo hoje não é algo definido, como a descrição de uma palavra no dicionário. Vivemos no exato momento de transição do jornalismo impresso para o online e os buracos ainda são gigantescos. À medida que os padrões têm que ser mantidos para o reconhecimento do público como uma plataforma séria e profissional, como sempre foi, algumas rupturas com esse antigo modelo têm de acontecer para transformar esse novo estágio do jornalismo em algo novo e com características próprias, sempre mantendo a informação e a verdade como principais objetivos.

Ao mesmo tempo em que é necessário manter convenções a fim de que o público – leitores/usuários – reconheça e se identifique com o produto jornalístico, também é preciso que rupturas aconteçam para que os webjornais se firmem como uma opção singular e com atrativos diferenciados diante do público. (MIELNICZUK, 2004, p.3)

Essas rupturas com o jornalismo tradicional transformam o webjornalismo em um meio de comunicação diferente do comum, com uma linguagem própria e um estilo único de atrair e manter o público por perto. Para isso, é necessário um bom nível de criatividade para entreter e interagir com quem navega pelo site.

Não é novidade uma plataforma que reúna texto, imagem e som no mesmo espaço. A televisão já fazia e faz isso constantemente, mas a principal diferença entre o jornalismo na web para os outros meios é a narrativa. Com uma linguagem mais simples e que se adapta ao longo do tempo, o público associa aquele meio de comunicação como o mais atual e de fácil entendimento.

A diferença do jornalismo transmídia sobre as outras formas de narrativas jornalísticas está na narrativa, que adota uma linguagem contemporânea, onde a mobilidade e a liquidez de estruturas, ou seja, a interatividade, assumem papéis importantes, como o de envolver e atrair o receptor para a interpretação participativa da mensagem, assim como sua transformação. Esse ponto – a expansão da narrativa a partir da interatividade – é um dos pontos fundamentais que podemos perceber. (RENÓ & RENÓ, 2013, p. 62)

A relação de webjornalismo com e-Sports é justamente o novo. *Games* conversa diretamente com o público jovem, mas também pode remeter ao passado e conversar com gerações mais antigas, conectando todo e qualquer público que se interessa por videogames. Jornalismo sempre foi saber conversar com o público e fazê-lo entender a mensagem. Mudar para o online não altera essa essência e os esportes eletrônicos se transformam em uma ótima oportunidade para adaptação.

Tudo relacionado a e-Sports é feito pela internet. Coberturas ao vivo são feitas em lives (Facebook, Instagram, Twitch, Twitter e Youtube), campeonatos também são transmitidos ao vivo pela internet. Gameplays são feitas no youtube e a interação entre jogadores profissionais e fãs acontecem majoritariamente na web, principalmente nas páginas de streams.

### **1.3. COBERTURA DE GAMES**



Hoje em dia, no Brasil, não temos uma cobertura de games que se aproxime dos sites do exterior como a Gamespot. que se aprofunda no tema e não oferece apenas pautas óbvias, como o resultado de um campeonato ou simplesmente uma cobertura ao vivo.

Esse tipo de jornalismo de games acontece muito em outros sites, que não se aprofundam no tema para não dificultar o entendimento ou porque acreditam que o público do veículo não seja voltado para e-Sports.

O portal americano de jogos Gamespot mantém uma seção dedicada integralmente ao e-sport, com atualizações diárias e pautas relevantes. Assim, traz entrevistas, análises, colunas e especiais – a maioria em vídeo – fugindo da cobertura padrão que geralmente trata do mero acontecimento dos torneios (LUPATINI, 2014, p.32)

O portal Uol é o site brasileiro que mais disponibiliza conteúdo para quem quer saber mais sobre esportes eletrônicos. Entretanto, também não oferece uma grande variedade de temas e informações. ESPN e SporTV vêm crescendo na área, principalmente porque já fazem transmissões ao vivo na televisão de grandes campeonatos, como LoL, Clash Royale e Fifa Ultimate Team.

Único portal a possuir uma seção específica de e-sports, o UOL peca pela superficialidade das pautas. O foco está em assuntos paralelos ao cenário competitivo em si, quando há uma riqueza estratégica e factual a ser discutida no profissional brasileiro. (LUPATINI, 2014, p.32)

Para chegar nesse estágio atual de cobertura de games, o jornalismo evoluiu juntamente com a qualidade dos jogos, dos consoles e da tecnologia. Antes da criação da internet e o aumento na velocidade de informação, o jornalismo de games tinha muito mais tempo para fazer uma crítica sobre determinado jogo ou sobre determinado videogame. Esse tipo de conteúdo era disponibilizado em revistas específicas, para esse público específico. Até hoje existe a revista PlayStation, mas com um conteúdo voltado para a jogabilidade e história.

Hoje em dia, o jornalismo de games também é voltado para um público específico, mas também é voltado para aqueles que querem entrar nesse universo. Além disso, hoje não são apenas jogos para diversão. A competitividade deve ser um dos pontos principais a serem trabalhados pelas desenvolvedoras de jogos, até pelo aumento expressivo dos e-Sports e a profissionalização do esporte.

## 2. DESENVOLVIMENTO DA PEÇA

O desenvolvimento do meu site sobre jornalismo de games aconteceu em cinco etapas definidas ainda no sétimo semestre. A primeira delas foi a leitura de trabalhos específicos sobre web jornalismo e evolução dos games, até o atual cenário em que o jornalismo na internet já cobre competições de e-Sports. A leitura envolveu nomes como José Benedito e Bruno Rodrigues, falando de jornalismo na internet e Webwriting.

A segunda etapa aconteceu simultaneamente com a primeira, envolvendo a leitura de matérias que saíam sobre o assunto em questão. Isso fez com que eu ficasse atento a mudanças no universo de esportes eletrônicos e uma eventual competição que estaria por vir. Acompanhei textos de Marcelo Ferrantini, Tatiana Furtado, Lucas Lupatini e Aarsh Nagpa para entender um pouco mais sobre o desenvolvimento do esporte.

A terceira etapa consistiu na participação de eventos sobre o tema, como a Brasil Game Show, o campeonato de FIFA 18, organizado pela Webedia, e o campeonato de LOL que aconteceu na Arena Riot. Esse contato direto com o universo gamer me deu uma dimensão maior da grandiosidade que os e-Sports tinham se tornado. Ler sobre um assunto me deu conhecimento, mas participar desse mundo me deu experiência.

A participação na BGS 2018 e no campeonato de LOL, que fez parte do programa Path To Pro, me proporcionou imagens exclusivas e muito bonitas de público e jogadores, se transformando futuramente em duas das três matérias em vídeo que coloquei no meu site. A primeira mostrava esse universo pelo lado do público, como ele se relacionava com os games e e-Sports. O segundo foi feito com uma visão jornalística, típica cobertura de competições.

Um terceiro vídeo foi feito, dessa vez com Henrique Augusto Valentino, de 18 anos. O jovem é um colecionador de consoles, atuais e antigos, e a matéria foi feita para conectar gerações e conversar com todo tipo de público. Visitei a casa de Henrique e consegui belas imagens da sua coleção.

A participação nesses eventos também me proporcionou conhecimento do ambiente durante as partidas. Senti de perto as emoções dos torcedores e consegui perceber o quão importante aquele esporte é, não só para os profissionais do ramo,

mas também para aqueles que se identificam com o trabalho e torcem de corpo e alma para que dê certo.

A quarta etapa foi a produção dos meus conteúdos, como as matérias, as entrevistas, os vídeos e as edições das fotos tiradas nos eventos. Paralelo a isso, construí a identidade visual do meu site e montei o esqueleto que organizaria meus conteúdos de uma forma clara, objetiva e bonita. Esse foi o momento que levou mais tempo e concentração de todo o trabalho, pois todas as ferramentas que utilizei para montar meu produto necessitavam de um conhecimento que eu não tinha, uma vez que nunca tinha trabalhado com eles.

Para a edição de fotos utilizei o Photoshop, programa que só tinha mexido no primeiro semestre da faculdade. Para a edição de meus vídeos, utilizei o Premiere, que nunca tinha sequer baixado no meu computador, apenas sabia que existia. Para a construção do meu site, utilizei o Wordpress, que é a ferramenta utilizada para a produção de um site profissional, que era o que eu gostaria de ter, mas não sabia nem por onde começar.

Consegui também fazer entrevistas que se complementaram muito no meu trabalho, como grandes nomes do jornalismo de games, como o Leo Bianchi e Alessandro Jodar, uma jogadora profissional de e-Sports (Cláudia Santini) que explicasse o cenário atual das mulheres no esporte, um analista de marketing (Glauco Belarmino) para falar de investimento e o CEO de uma empresa de esportes eletrônicos, o Eric Teixeira, da Mais E-Sports BR.

Os dois jornalistas, Leo Bianchi e Alessandro Jodar, que consegui entrevistar no começo de 2018, foram fontes importantíssimas na construção do meu projeto. Jodar, um pouco mais jovem, e Bianchi, com um pouco mais de peso no jornalismo de games, já têm uma bagagem quando o assunto é cobrir e conversar sobre games. Tão importante quanto, os dois conseguiram falar com propriedade sobre a relação entre os dois e como os e-Sports tem de ser tratados com a devida importância, acarretando também em uma nova frente de trabalho para os jornalistas.

Ao pensar sobre uma fonte profissional dos esportes eletrônicos fui diretamente tentar conversar com a Cláudia “Santinha” Santini, pois além de ter uma carreira já consagrada dentro desse universo, tinha acabado de entrar na equipe feminina de CS:GO da INTZ e seria uma ótima oportunidade de falar o quão importante é os clubes profissionais deixarem o preconceito de lado e contratarem line-ups femininas, com equipes femininas em seus elencos. Fazer um projeto sobre

e-Sports e não falar sobre o preconceito que as mulheres sofrem nesse meio, deixaria meu trabalho incompleto.

Isso tudo levou tempo, pois não queria simplesmente pagar alguém para programar meu site, eu queria fazer, aprender e montar um conteúdo completamente meu, com a minha assinatura. Foi isso que fiz, passei madrugadas aprendendo a mexer, tanto com videoaulas no YouTube, quanto na prática e experiência. A mesma coisa para os outros programas, como o Premiere, que depois que se aprende a utilizá-lo, o resultado é ótimo. Minhas fotos, vídeos e meu site foram tomando forma aos poucos, tiveram centenas de versões até chegar no resultado final, demonstrando que a evolução do meu trabalho foi fruto de um empenho pessoal para melhorar nesses programas em específico.

A quinta etapa foi a finalização do produto, juntando todas as minhas produções no esqueleto de site montado por mim e pensando em como ficaria melhor para o público que nele navegasse. Nesse momento também foi definido o nome que eu daria a ele. A primeira ideia foi utilizar alguma gíria, palavra ou frase que se relacionasse com esse universo. Mas, analisando meus conteúdos e seguindo a ideia inicial de fazer uma peça voltada também para o público leigo no assunto, resolvi dar uma cara um pouco mais séria ao meu site, que atraísse um leitor disposto a aprender mais sobre o assunto. Foi nesse momento que surgiu o “Jornalismo de Games”, uma vez que não trataria apenas sobre jogos e campeonatos, mas também na relação com o jornalismo.

Essa organização pré-definida antes da elaboração dos conteúdos fez com que eu conseguisse desenvolver primeiro o meu conhecimento sobre o tema para depois pensar em organizar tudo que tinha no meu produto final. Hoje em dia, um bom produto jornalístico não depende apenas de um texto bem escrito. O design é peça chave para atrair o público, principalmente na web e sua imensurável quantidade de conteúdo.

No fim, fiz uma breve pesquisa com amigos e familiares que entendem e que não são familiarizados com esse universo para saber se aquilo que esperava de resultado deu certo. Também acessei o site diversas vezes, de todas as plataformas para ter a certeza de que tudo estava funcionando e que todo e qualquer público conseguiria acessar os meus conteúdos.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta do projeto era responder a seguinte pergunta-problema: Como um site pode mostrar a relação entre o jornalismo contemporâneo e os e-Sports? Depois da produção e finalização do trabalho, é possível dizer que esta pergunta foi respondida. Um site pode mostrar essa relação através de matérias, fotos e vídeos que expressem a seriedade e o profissionalismo que existe nos esportes eletrônicos. A desconstrução do preconceito em cima dos games é fruto do jornalismo e sua capacidade de retratar a realidade, mostrando que se tornar profissional de e-Sports exige muita dedicação, como qualquer outra área de atuação.

Além disso, a paixão do brasileiro sobre o tema pode ser identificada nas fotos, matérias e vídeos disponibilizados em todo o site. Esses conteúdos mostram o quão importante os esportes eletrônicos se tornaram na vida de milhões de pessoas, não só no Brasil, como no planeta todo. Essa dimensão também é retratada em números, a partir de pesquisas fornecidas pela Webedia. A paixão do torcedor de esportes online é a mesma de qualquer outro esporte, mas ainda não é tratada com a mesma seriedade e naturalidade que os outros recebem.

Ao mesmo tempo, a modernização do jornalismo contemporâneo, mais criativo e inovador, também foi colocada em pauta no projeto. Ainda sobre a mídia contemporânea, o trabalho mostrou como os e-Sports abrem uma nova frente de trabalho para esse mercado, que em crise, busca novas alternativas.

O site, por todos esses motivos listados, foi a melhor das opções para a produção do trabalho, pois não haveria sentido em falar da contemporaneidade jornalística em uma plataforma que não fosse a internet, uma vez que ela se caracteriza como o presente e o futuro da profissão. Além disso, para falar das inovações do jornalismo nesse novo meio, era necessário produzir um conteúdo que pudesse dialogar diretamente com o tema. Para dizer que a profissão precisa utilizar cada vez mais formas de conteúdo, foram produzidos textos, fotos e vídeos no mesmo espaço que caracterizam a inovação e junção de diferentes formas de trabalho sobre o mesmo assunto, entretendo e informando o internauta de diferentes maneiras.

Analisando o resultado de todas as pesquisas, entrevistas e experiências nesse universo de e-Sports, pode-se dizer que os esportes eletrônicos não se configuram mais apenas como o esporte do futuro, pois a realidade do Brasil e, principalmente, dos países europeus e asiáticos mostram que além do futuro, o

presente já se configura como espaço inevitável da profissionalização e desenvolvimento dos games.

Paralelamente a isso, o trabalho mostra que o jornalismo não foi feito para desconstruir os preconceitos, mas que para descaracterizar a ideia de que videogame é hobby, basta mostrar a quantidade de pessoas que se interessam, que se dedicam, que se profissionalizam e que fazem um mercado bilionário girar sem demonstrações de desaceleração.

A internet passa a ser o novo espaço de trabalho do jornalista, que pode e deve se adaptar a ela. Uma vez que os esportes eletrônicos se desenvolveram no mundo online e dominam muitas vezes o interesse do público esportivo concentrado na web, é dever do jornalismo dar a devida atenção que os e-Sports merecem, muitas vezes utilizando uma linguagem diferente para que os leigos ou aqueles que buscam saber mais sobre o assunto também entendam o que é explicado.

As dificuldades enfrentadas para a conclusão do projeto, quando colocadas em uma balança de dificuldades e trunfos, pendem muito mais para o lado de conquista, de superação e o da construção de um profissional. Claro que ter um prazo para entregar um trabalho e não saber mexer no programa que resultará em seu resultado final é preocupante e desesperador em alguns casos, como foi por alguns longos meses, mas durante a realização da peça a determinação foi ponto chave para aprender a utilizá-los e construir um produto que se enquadrasse no padrão imposto no início de seu desenvolvimento. Hoje, me sinto muito mais completo como jornalista. A superação dos próprios limites é o que leva ao resultado almejado.

Jornalismo de Games representa a maneira que o jornalista pode conversar com o público sobre esportes eletrônicos. Não digo apenas com aqueles que gostam e entendem do assunto, como os jovens do século, mas um site que entretenha todas as gerações, que dialogue com aqueles que não sabem nada sobre o assunto, mas que reconhecem a grandiosidade de um tema quando é exposto de maneira clara, objetiva e simples.

## Referências Bibliográficas

FERRANTINI, Marcelo. **Os eSports são esportes mesmo?** 2017. Disponível em: <<https://www.esporteinterativo.com.br/posts/1961-opiniao-os-esports-sao-esportes-mesmo>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

FURTADO, Tatiana. **De nerds a ciberatletas: o crescimento exponencial do e-Sports.** 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em: 11 mar. 2018.

LUPATINI, Lucas. **A cobertura midiática e a profissionalização dos e-sports no Brasil: Uma contribuição do feature radiofônico.** 2014.

MANSO, Marco. **Ronaldo Fenômeno compra parte de time de 'League of Legends' e entra para os eSports.** 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/664270\\_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports](http://www.espn.com.br/noticia/664270_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports)>. Acesso em: 17 mar. 2018.

MIELNICZUK, Luciana. **Webjornalismo de Terceira Geração: continuidades e rupturas no jornalismo desenvolvido para a web.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 2004.

NAGPA, Aarsh. **The Evolution of eSports.** 2015. Disponível em: <<https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693>>. Acesso em: 17 mar. 2018.

PINHO, José Benedito. **Jornalismo na internet: Planejamento e produção da informação on-line.** São Paulo: Summus Editorial Ltda, 2003.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

RENÓ, Denis Porto. **Linguagens e interfaces para o jornalismo transmídia.** In: **Notícias e Mobilidade: o jornalismo, na era dos dispositivos móveis.** Labcom-Laboratório de Comunicação e Conteúdos Online, 2013. p. 55-70.

RODRIGUES, Bruno. **Webwriting-Redação & Informação para a Web.** Brasport, 2006.

SANTS, Marcelo D.. **ESPN lança programação dedicada a eSports na TV e transmitirá Brasil Premier League.** 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/667668\\_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league](http://www.espn.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league)>. Acesso em: 17 mar. 2018.

SERVA, Leão Pinto. **A mídia antes do dilúvio e nos últimos tempos.** Porto Alegre: Mandarim, 1997.

VIANA, Bhernardo. **As 10 maiores premiações dos esports**. 2017. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/news/maiores-premiacoes-esports-campeonatos-dinheiro-19764#list-1>>. Acesso em: 15 mar. 2018.



## ANEXOS

### Anexo I – Pesquisa feita pela Newzoo

Pesquisa: Audiência e-Sports



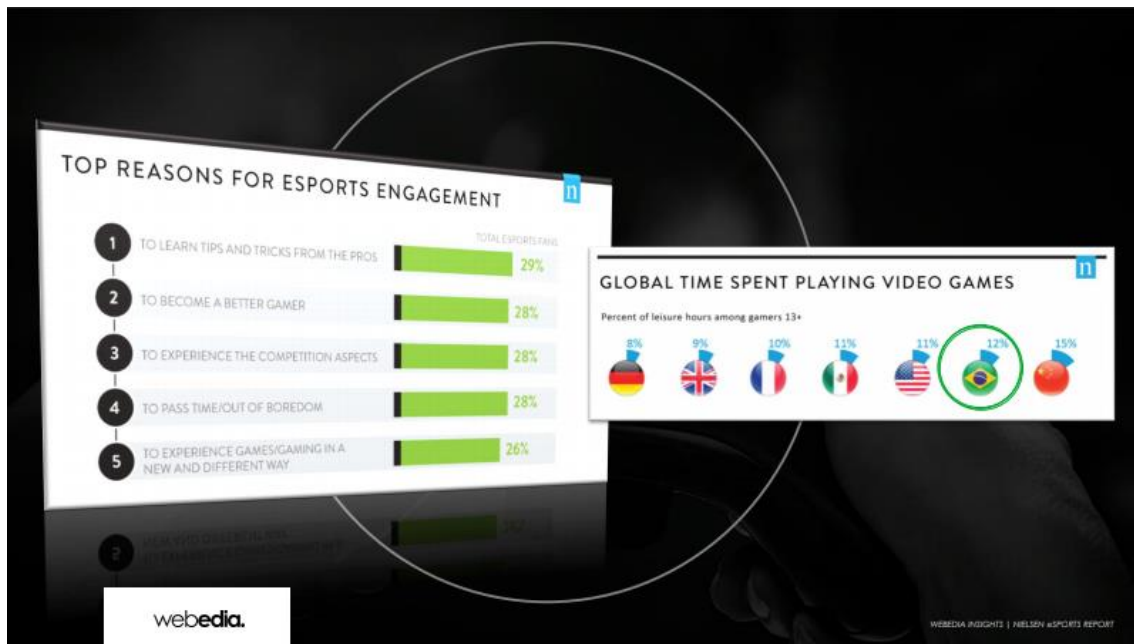
### Anexo II – Pesquisa feita pela Webedia

Pesquisa: Mercado e-Sports



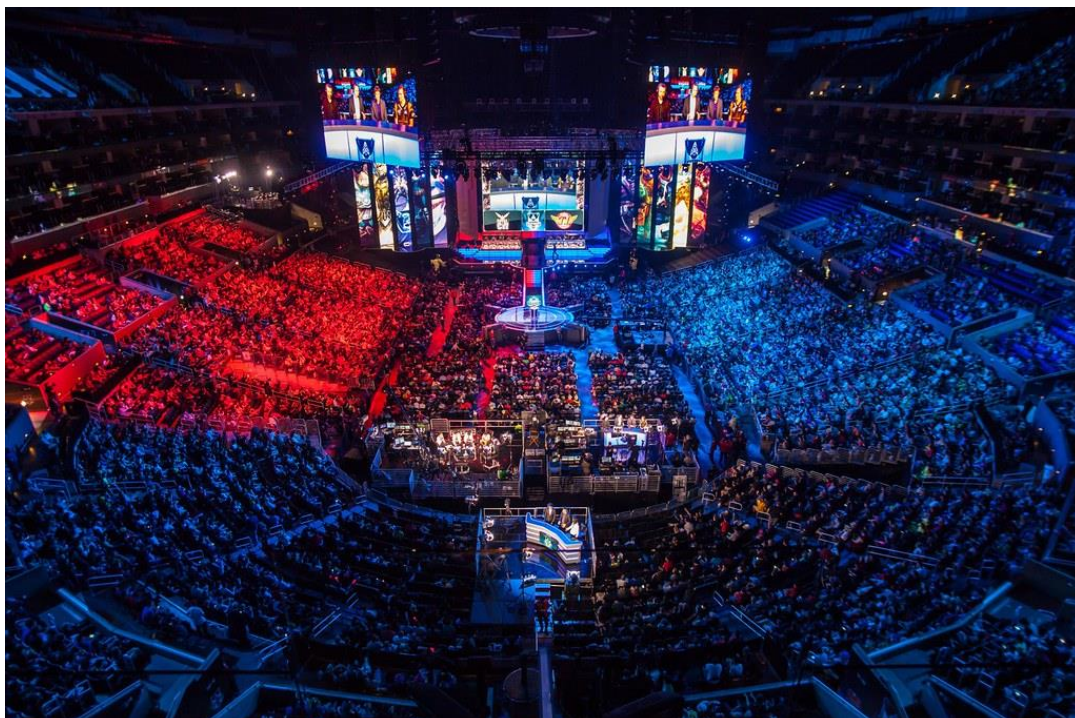
### Anexo III – Pesquisa feita pela Webedia

Pesquisa: Tempo que as pessoas passam jogando videogame



### Anexo IV – Foto matéria “O JORNALISMO ESPORTIVO BRASILEIRO ABRAÇA OS E-SPORTS”

Divulgação: Flickr (sistema de armazenamento de fotos para divulgação)



## Anexo V – Matéria sobre a parceria entre Marvel e Epic Games

Texto foi citado na lateral da página “Crescimento dos jogos Battle Royale”

https://www.theenemy.com.br/pc/fortnite-vingadores-ultimato-endgame-evento

PLATAFORMAS - VÍDEOS NEWS REVIEWS ARTIGOS LISTAS TECH - ESPORTS

Fortnite sugere evento temático de Vingadores: Ultimato

NINTENDO - XBOX - PLAYSTATION - MOBILE - PC

# Fortnite sugere evento temático de Vingadores: Ultimato

Nova parceria com a Marvel ganha teaser nas redes sociais do game

POR BRUNO SILVA 22.04.2019 11H10

**f**

**t**

**e**

**d**

A **Marvel** está de volta a **Fortnite**. A **Epic Games** lançou, por meio das redes sociais do jogo, um teaser que sugere o já especulado evento temático baseado em **Vingadores: Ultimato**, que chega aos cinemas na próxima quinta-feira (25).

Com a data de estreia do filme, a imagem coloca um dos avatares do game portando o escudo do **Capitão América**, sugerindo que os jogadores poderão ter acesso ao item.


Com o teaser, Marvel e Epic reeditam a bem-sucedida parceria de 2018 que colocou **Thanos** em Fortnite como um evento limitado e especial. Durante o período, os jogadores podiam se transformar no Titã Louco ao encontrar a Manopla do Infinito no mapa do game. Quem se transformava em Thanos ganhava superpoderes.



## APÊNDICES

### Apêndice I - Autorização de uso de imagem

Henrique Augusto da Silva Valentino



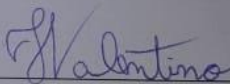
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO

**AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E/OU ÁUDIO**

Eu, Henrique Augusto da Silva Valentino, portador do  
RG N° 39.597.349-1 e CPF N° 498-143.238-02,  
autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem (foto e/ou vídeo) e/ou voz, bem como cedo os  
seus efeitos patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o **Instituto Presbiteriano  
Mackenzie** e para a **Universidade Presbiteriana Mackenzie**, sem qualquer custo, por tempo  
indeterminado, para utilização – sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas  
acadêmicas ou reproduções; em publicações experimentais acadêmicas, sejam elas eletrônicas ou  
impressas, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente,  
juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 21 de abril de 2019.

  
Cedente

Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Apêndice II - Autorização de uso de imagem**

Cláudia Santini – INTZ

**imprensa@intz.com.br**

para eu ▼

Oi Alan, tudo bem?

Segue no link a foto da Santininha, nossa atleta de CS:GO Feminino &gt;

<https://we.tl/t-dwxl3jS3kq>

Eu, como assessora de imprensa, autorizo o uso da imagem da atleta.

Até!

Paula Medeiros

011 9 5931 0227

Assessoria de Imprensa

INTZ



## Apêndice III - Autorização de uso de imagem

Jornalista – Leo Bianchi

