

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL INSTITUTO DE CIÊNCIAS  
HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

WILLIAM MAKAISY NASCIMENTO SILVA

**SOUGAMER: O CRESCIMENTO DO CENÁRIO GAMER EM ALAGOAS**  
**RELATÓRIO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

MACEIÓ – AL

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL INSTITUTO DE CIÊNCIAS  
HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

WILLIAM MAKAISY NASCIMENTO SILVA

**SOUGAMER: O CRESCIMENTO DO CENÁRIO GAMER EM ALAGOAS**  
**RELATÓRIO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Jornalismo, do Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes, da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Jornalismo.

Orientação: Prof. Dr. Ronaldo Bispo do Santos.

MACEIÓ –AL

2023

**Catlogação na fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

S586s Silva, William Makaisy Nascimento.

William Sougamer : o crescimento do cenário gamer em Alagoas /  
39 f. Makaisy Nascimento Silva. – 2023.

Orientador: Ronaldo Bispo dos Santos.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo) –  
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas,  
Comunicação e Artes. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 31-32.  
Apêndice: f. 33-39.

1. E-Sports. 2. Games. 3. Jogos eletrônicos. 4. Reportagem multimídia. I.  
Título.

CDU: 070

**SOUGAMER: O CRESCIMENTO DO CENÁRIO GAMER EM ALAGOAS**  
**RELATÓRIO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal de Alagoas, pela seguinte banca examinadora, sob presidência do primeiro.

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

Banca Examinadora

---

Prof. Dr. Ronaldo Bispo do Santos  
(Orientador)

---

Prof. Dr. Anderson David Gomes do Santos

---

Profa. Dra. Andrea Moreira Gonçalves de Albuquerque

---

Profa. Dra. Magnólia Rejane dos Santos  
(Suplente)

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar os agradecimentos vão para mim mesmo, por ter aguentado todas as dificuldades e vontades de desistir durante o percurso da graduação.

E aos meus familiares, que apesar dos pesares sempre apoiaram minhas decisões e me incentivaram.

Não poderia deixar de citar também os amigos que fiz no decorrer dos anos da graduação. Eles foram, sem dúvidas, um dos motivos que me fizeram permanecer no curso por todo esse tempo e muitos levo comigo até hoje, tanto profissionalmente quanto emocionalmente. Em especial Ellen, Lucas, Isa e Manu. Nomes que marcaram minha trajetória na UFAL.

Um agradecimento especial também para todas as experiências que tive nos estágios em que passei, todos me moldaram enquanto profissional. São muitos rostos e nomes que hoje posso chamar de colegas de profissão.

*“Palavras são, na minha nada humilde opinião, nossa inesgotável fonte de magia. Capazes de causar grandes sofrimentos e também remediá-los.”*

Alvo Dumbledore

## RESUMO

Durante os últimos anos a popularidade dos *eSports*, ou esportes eletrônicos, como são conhecidos, vem crescendo e conquistando cada vez mais espaço no Brasil e no mundo. Em Alagoas, o cenário gamer vem se consolidando e produzindo cada vez mais novos talentos que estão tirando do mundo dos games seu sustento diário. Apesar de crescente, jogadores profissionais alagoanos ainda encontram dificuldades na área, seja por conta da família ou da sociedade que não reconhece a atividade como um trabalho real. O presente projeto mostra, através de entrevistas jornalísticas com personagens que vivem o dia a dia desse novo mundo, como é sobreviver e tirar o sustento dos jogos eletrônicos. A reportagem multimídia, por ser caráter completo e diverso é um recurso fundamental e valioso para divulgação da informação na atualidade, uma vez que a forma de consumir conteúdo mudou.

Palavras-chave: reportagem multimídia; *eSports*; games; Alagoas, pro-players.

## **ABSTRACT**

In the last couple of years, the popularity of eSports, or electronic sports, as they are known, has been growing and conquering more space in Brazil and in the world. In Alagoas, the gamer scene has been consolidating and producing new talents that are taking their daily livelihood from the world of games. Although it is growing, professional players from Alagoas still find difficulties, specially because sometimes their own family, and society, does not recognise the activity as a real job. This project shows, through journalistic interviews with characters who live daily in this new world, how it is to generate income through electronic games. The multimedia feature is essential for the construction of the text, being a complete model of transmitting information.

Keywords: reportage; multimedia; eSports; games; Alagoas; pro-players.



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	8
2. JUSTIFICATIVA .....	10
3. OBJETIVOS.....	12
3.1. GERAL:.....	12
3.2. ESPECÍFICOS:.....	12
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
4.1 LAZER E ENTRETENIMENTO .....	13
4.2 REPORTAGEM MULTIMÍDIA: UM NOVO MUNDO .....	14
4.3 ENTREVISTA E PAUTA .....	17
4.4 PODCAST.....	19
5. PROCESSO DE PRODUÇÃO JORNALÍSTICA.....	20
5.1 PESQUISA E APURAÇÃO .....	20
5.2 PAUTA .....	20
5.3 ENTREVISTADOS.....	21
5.3.1 PERGUNTAS E RESPOSTAS.....	22
5.4 CRIAÇÃO DO PODCAST .....	23
5.5 REDAÇÃO E EQUIPAMENTOS .....	24
6. FINALIZAÇÃO E DESIGN.....	26
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	30
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	31
9. APÊNDICE .....	33
9.1 PAUTA .....	33
9.2 ROTEIRO PODCAST .....	38

## 1. INTRODUÇÃO

Da criação do primeiro jogo eletrônico no ano de 1958 para cá - 2023 – mais de 70 anos se passaram e um longo caminho de evolução tecnológica foi e continua sendo percorrido. Do *joystick* do ATARI até consoles atuais como o Nintendo Wii, o Xbox, a linha de *Playstation* ou até mesmo os smartphones, os games receberam constantes aperfeiçoamentos e caíram cada vez mais na graça do público.

Com sua longa trajetória, o jogo é uma das atividades mais antigas da humanidade, podendo ser dividido em diversas categorias e cada uma com sua característica. “Os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas. Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas” (GULARTE, 2010, p. 17, apud SILVA e BARBOSA, 2014, p.02).

Dentro desse mundo inovador e mágico, durante os últimos anos, a popularidade dos *eSports*, ou esportes eletrônicos, como são conhecidos, cresceram e conquistaram cada vez mais espaço. O primeiro modelo de jogo eletrônico criado que se tem conhecimento foi feito em 1952, pelo professor britânico de ciência da computação da universidade de Cambridge, Alexander S. Douglas, que criou o OXO (1952), famoso jogo da velha virtual, que pode ser considerado o primeiro jogo do mundo.

Atualmente, com o sucesso e popularidade dos jogos, além do aumento da imersão na internet, foi criado o termo *pro player* (jogador profissional) ou *cyber-atletas* para se referir aquelas pessoas que jogam profissionalmente e ganham a vida através dessa atividade. Os jogos deixaram de ser apenas um modo de entretenimento e se tornaram algo a mais.

Depois de décadas de desenvolvimento em paralelo, os segmentos de games para console e para computador começaram a experimentar certo grau de convergência tecnológica, com a intersecção de características desses mercados anteriormente separados. Isso foi impulsionado por uma evolução inesperada no campo dos games on-line. O mundo on-line tornou-se um lugar popular de comunicação e entretenimento. (NOVAK, 2010, p. 33).

Apesar de ser um dos mercados mais crescentes no Brasil e em todo o mundo, a falta de conhecimento de muitos sobre essa nova forma de trabalho torna necessário expandir a discussão sobre o perfil desses novos profissionais e o que os levaram a essa atividade.

Dessa forma, este projeto mostra o crescimento do esporte eletrônico, enquanto trabalho, no estado de Alagoas, mostrando como muitos alagoanos decidiram trabalhar jogando. A reportagem multimídia expõe, através de entrevistas e pesquisas, como os alagoanos ganham a vida através de jogos e como eles chegaram até esse novo modo de emprego.

## 2. JUSTIFICATIVA

É seguro dizer que grande parte da população brasileira já ouviu falar ou foi apresentada em algum momento da vida, seja por amigos, familiares ou por vídeos em redes sociais, aos jogos eletrônicos. Através da adesão de muitos brasileiros, essa modalidade de jogo se tornou uma forma lucrativa de lazer, que fez com que muitos abandonassem empregos tradicionais e optassem por viver jogando.

Dados da Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2022 mostram que o número de jogadores no Brasil não para de crescer. Segundo o mais recente levantamento, o público que consome jogos eletrônicos subiu para 74,5% no Brasil, um aumento de 2,5% em comparação ao ano de 2021. Os dados apontam ainda que cerca de 81,2% dos entrevistados já ouviu falar em eSports, como é conhecida a modalidade competitiva e profissional de jogos.

O crescimento de pessoas entrando no mercado dos games e encontrando nele uma forma rentável de trabalho vem se tornando cada vez mais comum. Dentro desse nicho alguns optam por fazer transmissão ao vivo jogando através de plataformas de streaming como *Facebook Gaming*, *Twitch*, *Booyah* etc, e outros optam por participarem de campeonatos famosos, como o Campeonato Brasileiro de *League Of Legends* (CBLOL), a Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF) ou *Valorant Challengers Brazil*.

Em Alagoas, o mercado competitivo é emergente e cada vez mais se destaca com jogadores e equipes profissionais, que focam principalmente em transmissão ao vivo de jogos on-line. Além da transmissão, existem times focados em competitivo, com o CRB *eSports* e o CSA *eSports*, que levam jovens para campeonatos estaduais.

Apesar de ser um dos mercados mais crescentes no Brasil e em todo o mundo, a falta de conhecimento de muitos sobre essa nova forma de trabalho torna necessário expandir a discussão sobre o perfil desses novos profissionais e o que os levaram a essa atividade.

Dessa forma, este projeto visa mostrar o crescimento do esporte eletrônico, enquanto trabalho, no estado de Alagoas, mostrando como muitos alagoanos decidiram trabalhar jogando. A reportagem multimídia irá mostrar, através de apuração e entrevistas, como estão vivendo os alagoanos que ganham a vida através de jogos e como eles chegaram até esse novo modo de emprego.

A escolha de produzir uma reportagem multimídia se deu pelos vastos recursos disponíveis dentro do gênero, aliados a softwares cada vez mais completos e acessíveis. Com uma narrativa web jornalística mais dinâmica e atrativa, a combinação de imagens, gráficos, vídeos, e ilustrações vem crescendo e sendo um modo inteligente e inovador de se fazer jornalismo.

A produção de uma reportagem sobre o cenário alagoano de jogos – intitulada como [SouGamer: O crescimento do cenário gamer em Alagoas](#) - contribui para a discussão de um dos maiores fenômenos atuais, que vem crescendo junto com a expansão da internet e a inovação tecnológica presente em nossas vidas.

A reportagem multimídia foi construída em uma plataforma online e explora os recursos multimídias que incluem registros fotográficos, vídeos das conversas com os personagens, ilustrações e um podcast.

### **3. OJETIVOS**

#### **3.1. GERAL:**

Realizar uma reportagem multimídia e mostrar o crescimento do cenário de jogos eletrônicos enquanto fonte de renda, saindo de somente formas de ferramentas de lazer diário, para uma fonte de renda financeira, focando no cenário alagoano.

#### **3.2. ESPECÍFICOS:**

- Avaliar a produção, execução e edição de uma série de entrevistas no formato de uma reportagem multimídia sobre o cenário gamer alagoano, por meio de um projeto experimental sobre o tema;
- Utilizar técnicas jornalísticas de produção, texto, apresentação e entrevista para produção do texto;
- Mostrar como é a realidade dos jogadores profissionais alagoanos e quais as dificuldades enfrentadas por aqueles que estão começando nesse ramo, proporcionando mais visibilidade a essa forma de trabalho.
- Utilizar produções que já existem e teóricos que discutem a temática, ainda que de forma superficial por sua atualidade, para refletir sobre a pauta e as formas discursivas do gênero.

## 4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 4.1 LAZER E ENTRETENIMENTO

Para entender mais sobre a temática trabalhada é preciso entender os conceitos básicos ligados a essa nova atividade. A pesquisa teve como base principalmente os conceitos que envolvem jogos e entretenimento, além dos benefícios trazidos pelos games para a formação de cada cidadão.

No que toca ao entretenimento proporcionado pelos jogos eletrônicos e que leva tantos a esse mundo, KRUGER E MOSER (2004) abordam em seu artigo 'O marketing dos jogos eletrônicos', sobre a capacidade que os jogos possuem de emular sensações de realização, atraindo mentes curiosas que acabam entrando nesse universo buscando o que não conseguiram em sua vida real.

O entretenimento contemporâneo também ganhou um papel fundamental na sociedade com as teorias pós-modernistas. O ser humano é atraído pela busca de satisfação nos bens de consumo e através da simulação, que se torna um tipo de realidade aperfeiçoada. O entretenimento age com a ideia de simulação. A realidade é simulada nos filmes e nos videogames. E a emoção ocorre de forma segura na frente da tela da televisão ou do computador (KRUGER e MOSER, 2004, p.03)

Kruger e Moser (2004) definem o entretenimento como algo ligado ao “prazer, ócio e tempo livre”. Nesse contexto, a pandemia do coronavírus chegou como uma porta de entrega para essa nova realidade. Durante o período de *lockdown* iniciado em março de 2020, houve um aumento expressivo de alagoanos em casa, neste cenário muitos viram nos jogos uma forma de ganhar dinheiro. O fato de muitas empresas também terem aderido ao processo de home office, proporcionou a possibilidade de uma profissionalização dos games.

O tempo livre que antes era gasto com lazer passou a completar 100% do tempo dos alagoanos, que procuraram nos jogos uma forma de satisfação e afugentamento da realidade vivida. Os games surgem trazendo, através de uma narrativa envolvente e animada, um modo novo com infinitas possibilidades, escolhas e perspectivas.

Não figurando somente dentro do espectro do lazer e partindo do ponto do que seriam os jogos eletrônicos e como eles afetam os jogadores, muito se é discutido sobre esse universo não se resumir somente em entretenimento, contribuindo também para o desenvolvimento dos jogadores.

Zanolla (2010), apud SILVA e BARBOSA (2014) acredita que os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de aprendizagem e assimilação de conteúdos por crianças e adolescentes. “Ao se colocar como objeto da comunicação e da educação, o jogo eletrônico abriu-se numa perspectiva que se amplia no contexto da formação cultural” (ZANOLLA, 2010, p. 27, apud SILVA e BARBOSA, 2014, p.08).

Apesar de alguns games não terem a pretensão de serem educativos, todos estimulam os jogadores através de elementos de lógica ou matemática. Como explicado por NOVAK (2010) alguns ‘games de quebra-cabeça’ (puzzle games) recentes, por exemplo, começaram a se desviar do gênero e podem estar passando, de maneira imperceptível, a promessa de um entretenimento educativo (NOVAK, 2010, p. 77).

Com isso, juntando os prazeres de jogar e os ensinamentos adquiridos durante o jogo, o ato de jogar se tornou muito mais que um simples momento de lazer, entrando na zona do aprendizado, mas não um aprendizado comum e sim um diferenciado, através da diversão e do companheirismo no imersivo mundo virtual.

## **4.2 REPORTAGEM MULTIMÍDIA: UM NOVO MUNDO**

Dentro de um cenário de crescimento da tecnologia é algo que não pode se deixar de lado. Em constante evolução e transformação ela mudou o modo de trabalho e o modo como se consome conteúdo jornalístico. Com a popularização da internet, um número maior de pessoas foi tendo contato com as ferramentas de navegação e a informação passou a estar a um clique de distância do usuário.



Atualmente, a velocidade na transmissão de dados chegou em patamares nunca antes explorados, entregando ao usuário novas experiências e vivências. “O digital passou a fazer parte da existência humana, algo intrínseco à experiência ordinária.” (Prado e Stuf, 2019, p.2).

Uma vez que o modo de comunicar mudou, o modo de fazer jornalismo inevitavelmente seguiu e segue o mesmo caminho. É preciso conhecer novos métodos e se adaptar aos meios digitais, pensando em novas linguagens que se adequem aos meios e consigam transmitir a informação de forma mais simples e prática.

E como cada meio possui sua própria linguagem, assim como conceituado por Canavilhas (2001, p.64), quando diz que “a rádio diz, a televisão mostra e o jornal explica”, a internet surge absorvendo todos os aspectos dos demais e entregando um conteúdo unificado, que atrai todos os públicos de forma direta e prática. Textos, sons e imagens, tudo fica disponível em apenas lugar, utilizando dessas características o novo jornalismo começa a construir narrativas diversificadas.

Dentro da nova narrativa sendo construída para o jornalismo no mundo diversificado da internet surge a reportagem multimídia. Segundo Lenzi (2016), esse tipo de texto caracteriza-se como uma reportagem com a presença de duas ou mais mídias na produção, como fotos, vídeos, áudios, assim como os tradicionais infográficos e mapas, muito utilizados no jornalismo impresso. Nessa modalidade, apesar do texto continuar sendo o elemento principal, ela se conecta de forma interativa com os outros formatos.

No ambiente interativo digital as reportagens multimídias figuram como ‘o coringa’ dos jornalistas, contando com infinitas possibilidades e recursos. Sendo construídas lado a lado com o avanço tecnológico suas características únicas permitiram a evolução da forma de se fazer comunicação, onde o texto assume formas mais expansivas que apenas um conjunto de palavras, como pontuado por Canavilhas (2014) em seu livro “Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença”:

Na Web, o texto aproxima-se deste último significado: mais do que um mero conjunto de palavras ou frases organizadas segundo um conjunto de regras preestabelecidas, o texto transforma-se numa tessitura informativa formada por um conjunto de blocos informativos ligados através de hiperligações (links), ou seja, num hipertexto. (CANAVILHAS, 2014, p. 4)

Com um corpo criado por textos, vídeos, áudios, imagens, gráficos e diversos outros recursos que tornam a experiência de ler algo totalmente nova, a reportagem multimídia entrega aos usuários, até mesmo os mais resistentes, um conteúdo prático, completo e com uma estética diferenciada, que leva em consideração o olhar de quem escreve e cria a estrutura do projeto.

Ainda falando sobre a experiência do usuário e entendendo que oferecer a melhor forma de se consumir o conteúdo é também um dos objetivos desse novo formato, a reportagem multimídia, através dos hipertextos, oferecem ao leitor uma possibilidade única: a de consumir aquele conteúdo no seu ritmo e da forma que mais lhe agrada, uma independência que não era alcançada dentro do jornalismo impresso e que modifica toda a experiência do leitor.

A construção de uma história hipertextual em suporte digital passa pelo projeto da navegabilidade do site. O autor planeja quais os caminhos possíveis que oferecerá ao seu leitor. Os diversos caminhos abertos oferecem diferentes combinações. A linguagem HTML, no entanto, disponibiliza recursos limitados para a elaboração de histórias hipertextuais. (PRIMO, 2003, p.10)

Com um leque de possibilidades e imersa em um contexto de diferentes narrativas, a reportagem multimídia assume um papel de protagonismo dentro da nova forma de se fazer jornalismo. Com um leitor mais crítico e exigente cuja atenção não é segurada apenas por textos, se tornou necessário modificar a forma de se produzir matérias.

Considerando que o jornalismo se reinventa a cada dia em sua rotina de produção diante do avanço tecnológico e das demandas e pautas da sociedade, pensar em novos formatos para construir reportagens multimídias agrega cada vez mais interesse e qualidade nas produções jornalísticas.

Ao longo desses quase 15 anos de desenvolvimento de produtos noticiosos hipermediáticos, os formatos também evoluíram, a ponto de se verificar, no

cenário atual, um ponto de virada: momento de maturidade em que se estabelecem modos de fazer no que se configura como grande reportagem multimídia, onde características como design, narrativa e navegação se destacam, conferindo qualidade crescente a tais produtos. (LONGHI, 2014, p. 900)

### 4.3 ENTREVISTA E PAUTA

Uma das partes mais importantes do trabalho jornalístico é a pauta. Sendo o conjunto de informações iniciais sobre qualquer assunto, a pauta norteia o que será escrito, as fontes que serão ouvidas, os takes que serão feitos e as retrancas que serão seguidas no texto. O momento da pauta é onde o jornalista precisa descrever exatamente como as coisas serão feitas para que não fiquem confusas durante a execução.

A pauta é definida por Nelson Lage (2001) como uma “listagem dos fatos a serem cobertos no noticiário e dos assuntos a serem abordados em reportagens, além de eventuais indicações logísticas e técnicas” (LAGE, 2001, p. 15). Normalmente na pauta estão informações, direcionamentos e dados que facilitem a produção de perguntas para o repórter que irá escrever texto. Em alguns casos, as pautas já contam com sugestões de perguntas para os entrevistados.

O repórter é essencial para cumprir os objetivos da produção, já que ele deve utilizar de técnicas jornalísticas e, principalmente, interpretação para conduzir a apuração e descobrir coisas que poderiam passar despercebidas:

Como qualquer projeto de pesquisa, envolve imaginação, insight: a partir dos dados e indicações contidos na pauta, a busca do ângulo (às vezes apenas sugerido ou nem isso) que permita revelar uma realidade, a descoberta de aspectos das coisas que poderiam passar despercebidos (LAGE, 2001, p. 15).

Definida a pauta, a entrevista se tornou o passo essencial na construção da reportagem multimídia, uma vez que o foco será em personagens que tiram seu sustento dos jogos eletrônicos em Alagoas. Lage (2001) conceitua a entrevista como sendo o “procedimento clássico de apuração de informações em jornalismo. É uma

expansão da consulta às fontes, objetivando, geralmente, a coleta de interpretações e a reconstituição de fatos”.

É na entrevista com personagens que o repórter tem acesso mais aprofundado as informações que irá trabalhar no texto e decide a narrativa que o texto terá durante sua condução. A entrevista é de tamanha importância que em alguns casos pode mudar totalmente o direcionamento da matéria.

Com o tema previamente definido, parti para a procura dos personagens que seriam entrevistados para a construção da reportagem multimídia. Como o tema é relativamente novo, mas ainda sim abrangente, optei por filtrar os personagens que seriam escolhidos, focando especialmente nas retrancas que queria que o texto tivesse, que seriam focadas nos seguintes pontos: crescimento do mercado gamer em Alagoas; dificuldade que para ganhar através dessa atividade; reação da sociedade com relação a essa modalidade e abrangência do mercado.

Entre os inúmeros personagens cogitados para participarem, foram entrevistados um especialista no mercado gamer e um dos maiores nomes do ramo em Alagoas; um pro player que através da atividade ganha a vida fora do estado apenas jogando; um jogador profissional de futebol digital que possui diversos títulos e uma *streamer* de jogos eletrônicos em ascensão.

Assim como todo texto jornalístico deve ser imparcial, uma reportagem multimídia não é muito diferente. Procurei mostrar os pontos negativos e positivismo dessa nova atividade, assim como as dificuldades e facilidades encontradas pelos alagoanos que decidem se aventurar nesse cenário emergente.

Pela facilidade dos avanços tecnológicos atuais, todas as entrevistas foram realizadas de forma virtual, algumas através de vídeo chamadas outras através do *Whatsapp*, sempre priorizando o que fosse mais fácil e cômodo para a fonte.

#### 4.4 PODCAST

Pondo em prática a essência da reportagem multimídia e suas diversas possibilidades dentro do universo da comunicação, podcast foi uma das janelas que utilizei para explorar o universo multimídia, produzindo a matéria de forma que seu conteúdo pudesse ser explorado em diversos meios da comunicação.

Sendo motivo de vasta discussão a respeito de sua origem, o primeiro modelo que conta um pouco sobre o surgimento do podcast é descrito a partir de acontecimentos históricos, como o surgimento da tecnologia Really Simple Syndication (RSS), como explica Teixeira e Silva (2010, p. 4658).

Apesar de muitas histórias acerca do seu surgimento um ponto é incontestável: a nova forma de comunicação veio para ficar e tem cada vez mais ganhado o gosto do público por conta de sua maior característica, a de ser prático e dinâmico. Em sua monografia ‘Jornalismo Narrativo em Podcast: uma análise da linguagem, da mídia e do cenário’ Isabela Cabral (2015, p. 13) conceitua podcast como “um programa em áudio cujos episódios são disponibilizados para download e podem ser escutados em diversos tipos de dispositivos”.

Do mesmo modo, o podcast pode ser ouvido onde a pessoa desejar, por meio de um smartphone, um iPod, um tablet, o aparelho de som do carro, um computador, entre outros dispositivos. Não existem os limites de uma grade de programação ou do alcance geográfico das ondas eletromagnéticas, como na radiodifusão. Ao consumidor, basta eleger um assunto de sua preferência ou qualquer outra motivação (CABRAL, 2015, p.14).

Por manter uma narrativa que se aplica a reportagem multimídia, que é a possibilidade do leitor (nesse caso ouvinte) consumir o conteúdo onde quiser e da forma que quiser, os podcasts começaram a fazer sucesso principalmente entre o público jovem, que tem seu dia agitado entre trabalho e estudo e procuram formas rápidas de consumir conteúdo. Foi pensando nisso que o podcast – ‘Não é Apenas um Joguinho’, surgiu. Falando sobre cultura geek no geral e explorando as janelas da comunicação multimídia o podcast foi criado para facilitar o entendimento do leitor da reportagem multimídia sobre o assunto tratado.

## **5. PROCESSO DE PRODUÇÃO JORNALÍSTICA**

### **5.1 PESQUISA E APURAÇÃO**

A pesquisa em torno do tema surgiu durante a pandemia da Covid-19 quando comecei a consumir mais conteúdo envolvendo jogos eletrônicos e o mercado de trabalho envolvendo essa modalidade crescente. Após o tema despertar meu interesse me aprofundei no cenário alagoano, buscando entender como esse mercado se comportava aqui e se o nicho tinha espaço para crescimento.

Através de sites na internet e redes sociais consegui informações mais densas sobre o tema, como pesquisas e matérias feitas por portais de comunicação que mapeavam a comunidade gamer e os subgêneros que essa modalidade permite que os jogadores participem.

À medida que fui entendendo o cenário no estado, com seus pontos positivos e negativos, consegui traçar melhor como seria conduzido o texto e qual narrativa seria usada como base, assim como quais personagens fariam parte da reportagem multimídia.

Também fizeram parte da pesquisa, de forma que pudessem nortear o texto, os dados da Pesquisa Game Brasil, maior pesquisa realizada anualmente com a comunidade gamer brasileira. Os dados me fizeram entender o perfil dos jogadores o crescimento palpável de pessoas entrando no mundo dos games no decorrer dos anos.

### **5.2 PAUTA**

O modelo de pauta utilizado compreende as características e informações que ajudem na construção do texto. O documento é separado por alguns tópicos, entre eles, retrancas, fontes, tema, ganchos para seguir, relevância do tema, informações e sugestões de perguntas.

O começo da pauta conta com um cabeçalho com informações sobre o pauteiro, retranca, temática, data e fontes. Esses dados são essenciais para a construção de uma boa dinâmica de trabalho jornalístico.

O tópico “Fontes” da pauta corresponde aos entrevistados da reportagem. O nome dos personagens vem acompanhado da função, junto com um número para contato. Pela distância (alguns personagens não estavam em Alagoas e um deles mora fora do Brasil) a conversa com os entrevistados foi realizada através de plataformas digitais, como o *Whatsapp* para alguns, através de troca de mensagens e o *Google Meets* para outros, sendo entrevista por vídeo chamada.

A retranca é referente a temática que foi seguida no decorrer do texto, sendo uma versão mais específica do tema geral da reportagem. No gancho detalhei exatamente qual a narrativa que será seguida, focando nos direcionamentos que serão tomados.

Por último, as “Sugestões de perguntas” foram utilizadas para facilitar o desenrolar da conversa nos momentos iniciais da entrevista, garantindo a fluidez do assunto e o lembrete de pontuar assuntos que não podiam ficar de fora. Nesse passo da pauta as perguntas utilizadas foram para referência, tendo o entrevistador liberdade para perguntar coisas diferentes dependendo de como a conversa se desenrolar.

### **5.3 ENTREVISTADOS**

No que diz respeito as entrevistas, no primeiro momento foi necessário traçar o perfil dos personagens que estariam no texto. Inicialmente seriam em torno de 5 personagens, mas após alguns problemas envolvendo a dinâmica com um deles, o número desceu para quatro, que seriam essenciais para a construção da narrativa. Além disso, muitos personagens deixariam o texto exageradamente longo e cansativo.

Definida as características essenciais para cada personagem, parti para o momento de contato. O primeiro entrevistado escolhido foi o CEO do CRB eSports e da equipe de jogos *ReborN Gaming*, Romero Barone que, devido a sua longa

carreira e tempo de mercado, tinha uma ampla visão sobre o cenário alagoano de games e também estava por dentro dos novos talentos de Alagoas.

Além de Barone, que traria uma visão mais técnica e mercadológica para o texto (sendo uma referência no mercado), tracei perfil dos jogadores profissionais que seriam ouvidos. Optei por Erick Arthur, um jogador profissional que já ganhava a vida e sobrevivia unicamente do seu trabalho com jogos on-line e que saiu de casa antes dos 18 anos para seguir seu sonho, sendo reconhecido como um prodígio na área.

O outro jogador escolhido também possui um currículo de peso, dessa vez nos gramados virtuais. Sendo Bicampeão alagoano de futebol digital, Ewerson Portela foi o segundo jogador profissional a participar da matéria. Apesar de um possui um nome de peso, o jogador complementava sua renda trabalhando como motorista de aplicativo, que foi um dos motivos da escolha.

A escolha do último personagem ficou por conta de uma das possibilidades para quem gosta de jogar vídeo games, que é o mundo das transmissões ao vivo de jogos. A escolhida foi Lily Kazama, alter ego da advogada Elys Pacheco, um dos nomes que vem se destacando na plataforma de *livestream* (transmissões ao vivo) *Twitch*.

### **5.3.1 PERGUNTAS E RESPOSTAS**

Durante o período de apuração e desenvolvimento do tema elaborei as perguntas que seriam utilizadas como base para cada personagem. No caso do CEO da *ReborN Gaming* e do CRB *eSports*, o foco foi no mercado gamer de forma geral, nas possibilidades de ganhar a vida no segmento de jogos e nas atividades do CRB *eSports* enquanto equipe que treina novos talentos.

Já no caso dos jogadores profissionais Erick Arthur e Ewerson Portela, as perguntas foram elaboradas com base no currículo e características próprias da carreira de cada jogador. Erick Arthur foi questionado sobre sair de casa para viver a vida jogando; sobre a reação de seus pais com sua nova fonte de renda e como ele



enxerga o mercado alagoano. Já Ewerson Portela explicou sobre seus títulos em Alagoas e como apesar deles não conseguia viver 100% de jogos; sobre a dificuldade do cenário e como ele enxerga o futuro do mercado alagoano de games.

Lily Kazama, vulgo Elys Pacheco, explicou sobre o mercado de transmissão de jogos eletrônicos através da plataforma de *livestream* Twitch. A profissional que trabalha com jogos e entretenimento contou sobre o dia a dia e a dificuldade para criar um nome no cenário. Durante a conversa Elys também falou um pouco sobre o machismo que encontra sendo mulher no cenário.

As perguntas foram pré-elaboradas e algumas enviadas via WhatsApp em alguns casos, junto com uma série de orientações para a gravação de áudios que auxiliassem na produção do texto. Alguns entrevistados foram atendidos diretamente em vídeo chamada por conta de sua agenda corrida.

#### **5.4 CRIAÇÃO DO PODCAST**

No caso da produção do podcast intitulado 'Não é Apenas um Joguinho' o processo de produção foi um pouco diferente. Como já citado anteriormente, o podcast foi criado como forma de explorar todos os aspectos da narrativa multimídia, possibilitando que o leitor pudesse visualizar a história por diferentes janelas que fosse mais cômoda pra ele.

Nesse contexto, no podcast utilizei a íntegra da entrevista com o CEO da ReborN Gaming e do CRB eSports, Romero Barone. A entrevista completa, indo além dos cortes que são utilizados durante o texto, ajudam o leitor a ter uma maior imersão dentro do assunto da pauta.

O podcast inicia com a vinheta e logo em seguida o texto de apresentação traz uma breve introdução sobre a criação do podcast e os assuntos que ele tratará naquele episódio, assim como uma breve introdução sobre o entrevistado especial do dia.

Para formatação e criação do podcast foram utilizados os programas *Audacity* e *Capcut*, dois programas especializados na edição de áudio e vídeo. Ambos podem ser encontrados de forma gratuita na internet e foram essenciais na construção do episódio. Através do *Capcut* consegui extrair o áudio da videochamada com o personagem, além de cancelar os ruídos presentes durante a conversa. O *Audacity* foi fundamental para junção dos arquivos de áudio da vinheta, gravação da introdução e conversa com o entrevistado.

## 5.5 REDAÇÃO E EQUIPAMENTOS

Após finalizar a parte da pré-produção que envolveu a formulação da pauta, das perguntas, escolha de personagens e as entrevistas propriamente ditas, cheguei no estágio final, queria seria escrever o texto e pôr em prática tudo que foi aprendido no decorrer do curso.

No primeiro momento analisei o que se foi dito durante as entrevistas, ouvindo-as novamente (no caso das em vídeo chamada) ou lendo, para pensar na narrativa que seria utilizada durante a escrita. Optei pelo esquema padrão jornalístico na hora de construir o texto: a pirâmide invertida, onde as informações principais são ditas no começo do texto e assim sucessivamente.

O título do texto, apesar de ter sido escolhido no fim, - seguindo a lógica jornalística de se criar o título após a finalização do texto -, traz sucintamente a essência do que será tratado no texto. 'Sou Gamer: o crescimento do cenário gamer em Alagoas' prepara o leitor e o faz entender o que ele pode esperar desse projeto. O subtítulo traz um pouco mais de informação sobre o que está por vir.

O texto foi iniciado apresentando a pauta e tornando ela mais familiar para os leitores, para que entendessem o que estava por fim durante toda a reportagem. O primeiro parágrafo além lide jornalístico conta a com um pequeno histórico dos games e abre o texto para falar um pouco sobre a inovação tecnológica e como ela permitiu que hoje pessoas ganhem a vida através de jogos eletrônicos.

Em seguida a reportagem apresenta alguns dados a respeito do cenário gamer no Brasil e o perfil dos jogadores brasileiros, usando como base a Pesquisa Game Brasil (PGB) 2022, maior pesquisa sobre o cenário gamer brasileiro. Os dados exemplificam a importância da temática, mostrando como o segmento tem crescido e merece uma atenção especial.

Dentro desse contexto comecei a inserir a fala dos personagens, sempre com foco em manter a narrativa da matéria dentro do que se foi proposto: o cenário gamer em Alagoas e como os jogadores profissionais sobrevivem e ganham a vida jogando.

No total, a reportagem multimídia conta com quatro personagens essenciais para a construção da narrativa, entre eles estão o CEO do CRB eSports - sendo uma das fontes oficiais do texto -, o jogador profissional de Free Fire, Erick Arthur; o jogador profissional de futebol digital, Ewerson Portela e a streamer de jogos eletrônicos e advogada, Lily Kazama.

No que diz respeito aos equipamentos utilizados na construção do projeto, os programas de edição de imagem, áudio e vídeo foram os mais usados. Todos os programas são versões gratuitas e foram baixados no computador, com exceção do Canva, que é possível ser acessado on-line. A maioria das fotos usadas são de arquivo pessoal dos entrevistados e o Canva foi essencial para melhorar a resolução delas e ajustar o corte para que pudessem ser inseridas no corpo do texto.

**Foram utilizados:**

Editor de áudio - *Audacity*

Editor de vídeo e áudio - *CapCut*

Editor de imagens e design digital - *Canva* e *Photoshop*

## 6. FINALIZAÇÃO E DESIGN

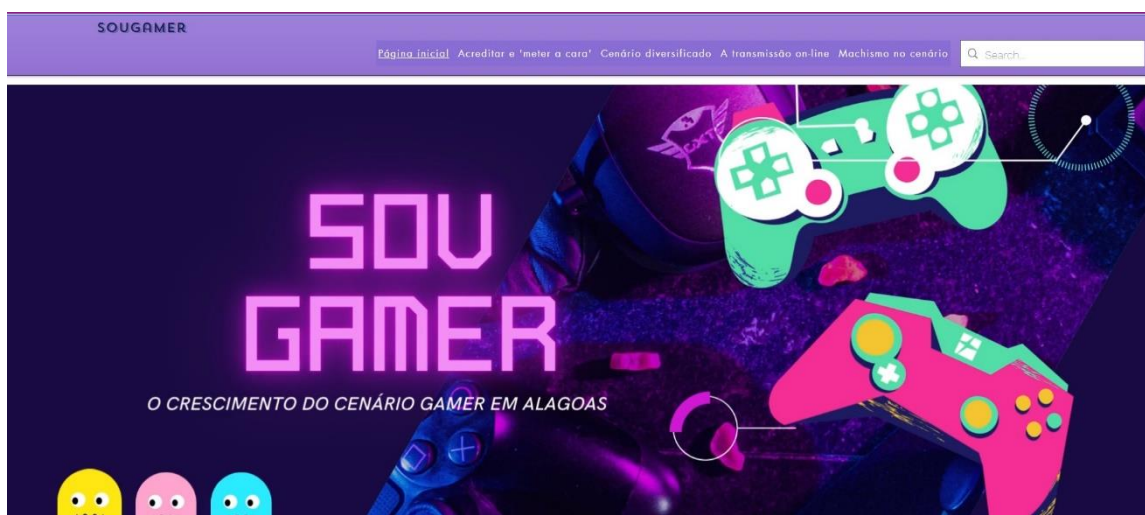
O texto ficou completo no começo de fevereiro de 2023 e nos dias que decorreram o término dediquei a edição final do produto, checando erros gramaticais e lendo novamente o texto para checar se a narrativa trabalhada fazia sentido com o pensamento inicial que quis trazer através do tema escolhido.

Após a finalização do texto cheguei na parte seguinte, que diz respeito a criação e formatação do site que hospedaria a minha reportagem multimídia. A plataforma escolhida para hospedar a matéria foi o Wix, que além de ser gratuito é intuitivo e possui uma gama de *layouts* disponíveis para utilização, que podem ser modelados e alterados seguindo o gosto do usuário.

Apesar de disponibilizar vários *templates* prontos, nenhum se encaixava com o que tinha imaginado para o texto, então a criação ocorreu usando como base um já existente e modelando conforme a essência do produto. Tentei se aproximar mais de algo realmente noticioso, como os portais de comunicação, mas ao mesmo tempo manter um olhar mais moderno e que facilitasse a vida de quem fosse ler.

No design inicial do texto investi em diferentes tons de cores em neon, trazendo um pouco da eletricidade e energia que está presente dentro do mundo de jogos. Optei por utilizar roxo, rosa e verde.

**Figura 1 – O início da reportagem traz uma versão animada do título do texto.**



Assim que o leitor abre o site ele encontra a foto da capa da reportagem multimídia, que foi utilizada em um formato animado, como vídeo, se movendo e tornando esse primeiro momento de contato com o usuário mais interessante e atrativo. Além disso, acima da imagem se encontram as opções de localização no texto, facilitando a vida do leitor e permitindo que ele encontre quais lugares do texto pretende ler primeiro, assim como pesquisar alguma palavra-chave, caso tenha interesse.

As fotos e vídeos dos personagens estão inseridos em destaque no decorrer do texto e em cada intertítulo específico da retransmissão sendo abordada, facilitando a narrativa e o entendimento da reportagem. O alinhamento do texto é central na maior parte do texto. Em alguns momentos o texto é inserido a direita para facilitar assimilação do conteúdo junto com as imagens. Já na versão mobile, leitor que abrir a matéria terá uma visão apenas central.

***Figura 2 – Formatação do texto foi usada em alguns casos a direita, facilitando a leitura junto com imagens.***

O crescimento de pessoas entrando no mercado dos games e encontrando nele uma forma rentável de trabalho vem se tornando cada vez mais comum. Dentro desse nicho alguns optam por fazer transmissão ao vivo jogando através de plataformas de streaming como Facebook Gaming, Twitch, etc, e outros optam por participarem de campeonatos famosos, como o Campeonato Brasileiro de League Of Legends (CBLOL), a Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) ou Valorant Challengers Brazil.



Com um currículo de peso, Romero Barone é hoje um dos maiores nomes do cenário gamer em Alagoas. Foto: Romero Barone/Arquivo Pessoal.

Em Alagoas, o mercado competitivo é emergente e cada vez mais se destaca com jogadores e equipes profissionais que focam em transmissão ao vivo de jogos on-line e em competições, como o CRB eSports e o CSA eSports, que levam jogadores para campeonatos nacionais e internacionais.

Dentro de um cenário crescente, algumas personalidades surgiram ao longo dos anos e vêm até hoje fazendo a diferença no mercado, como é o caso do fundador da ReborN Gaming e atual CEO do CRB eSports, Romero Barone que, com um currículo extenso, vem descobrindo novos talentos e expandindo o mundo dos games em Alagoas.

Administrando um time de jogadores de diversos segmentos, Barone contou que desde que se entende por gente gosta de jogos e que sempre buscou por algo que fosse além da diversão e que pudesse realmente fazer a diferença no cenário nacional, e essa foi uma das razões que o motivou a criar uma equipe profissional que hoje é uma das maiores de Alagoas e acumula talentos em diversos tipos de jogos.

Ainda conforme a construção e corpo texto foram utilizados quatro tipos de fontes: *Arial*, *Avenir Light*, *Museo* e *Trend*. Título, subtítulo e corpo completo de texto seguem o mesmo parâmetro de fonte, apenas variando os tamanhos – 39 para a título, 18 para o sub e 18 o texto do início ao fim, incluindo intertítulos. As fontes usadas nas legendas estão em *Arial* 12.

Além do texto em si, o podcast “Não é Apenas um Joguinho” criado como complemento da reportagem possui um design próprio e também está inserido no corpo do texto através de uma imagem com link oculto após o clique. A capa do podcast também traz o conceito fluorescente das cores em neons, que atraem quem olha pra elas e, além disso, possui em sua capa vários jogos como referência a evolução da cultura geek no decorrer dos anos.

**Figura 3 - Podcast criado para complementar a experiência do leitor no decorrer do texto.**



Aliando todos os aspectos da reportagem multimídia, que inclui interatividade - hiperlinks -, a multimídia - através do uso de imagens, vídeos e áudios - e navegabilidade, o site foi desenhado de forma que agradasse até mesmo os leitores mais críticos, possuindo simplicidade e praticidade, essenciais no dia a dia corrido.



## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reportagem “SouGamer: O crescimento do cenário gamer em Alagoas” surgiu a partir de um desejo que tomou forma durante a pandemia da Covid-19 - em 2020, quando tive mais contato com o cenário - que seria o de entender o crescimento de um cenário que vem conquistando tanto espaço e atraindo cada vez mais pessoas aficionadas por esse mundo e que conseguem tirar seu sustento diário a partir dos jogos eletrônicos.

Durante os anos da graduação e das incontáveis experiências em estágios, trabalhos *freelancers*, projetos e dentro da sala de aula, entendi que enquanto jornalista possuo o poder de contar histórias e trazer visibilidade a assuntos que as vezes passam despercebidos, mas que estão cada dia se tornando mais parte do dia a dia de milhares de pessoas.

A partir de uma reportagem multimídia este trabalho de conclusão de curso elucida e ajuda a entender um pouco mais sobre o tema, colaborando com um entendimento maior sobre a comunidade *gamer* alagoana e como ela tem potencial para crescer e mudar a vida de milhares de pessoas.

Os meses de produção desta reportagem foram um pouco conturbados, tanto que demorei mais tempo do que o necessário, principalmente por conta da dificuldade em conciliar com os horários do meu trabalho. Apesar desse empecilho, já possuía experiência por conta dos anos de estágio, da criação de matérias e do dia a dia jornalístico, então a construção em si, quando pude fazer, não foi difícil.

Além disso, o processo de pré e pós produção foi fundamental para entender as novas exigências do processo comunicativo, que vem evoluindo e exigindo cada vez mais do profissional e, claro, foi de fundamental importância para que pudesse pôr em prática também o que aprendi em sala de aula durante os longos anos do curso.



## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANAVILHAS, J. **Webjornalismo: Considerações gerais sobre jornalismo na web**. BOCC: Biblioteca on-line de ciências da comunicação, 2001. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/esp/autor.php?codautor=602>>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2023.

CANAVILHAS, J. **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Labcom, 2014. Disponível em: < <https://labcom-ifp.ubi.pt/livro/12> >. Acesso em: 13 de fevereiro de 2023.

CABRAL, Isabela. **Jornalismo Narrativo em Podcast: uma análise da linguagem, da mídia e do cenário**. Rio de Janeiro: Monografia (TCC de Jornalismo) Departamento de Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo, Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro, 2015. Disponível em: < [https://www.academia.edu/19991949/Jornalismo\\_narrativo\\_em\\_podcast\\_Uma\\_an%C3%A1lise\\_da\\_linguagem\\_da\\_m%C3%ADdia\\_e\\_do\\_cen%C3%A1rio](https://www.academia.edu/19991949/Jornalismo_narrativo_em_podcast_Uma_an%C3%A1lise_da_linguagem_da_m%C3%ADdia_e_do_cen%C3%A1rio) > Acesso em 12 de fevereiro de 2023.

KRUGER, Fernando; MOSER, Giancarlo. **O Marketing dos Jogos Eletrônicos**. Trabalho apresentado à Sessão de Temas Livres do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2004. Disponível em: < <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/6855734279064491189403319577494707266.pdf/>>. Acesso em: 10 de abril de 2022.

LAGE, Nilson. **A reportagem: Teoria e técnica de reportagem, entrevista e pesquisa jornalística**. Rio de Janeiro: Grupo Editorial Record, 2001. Disponível em: < <http://nilsonlage.com.br/wp-content/uploads/2017/10/A-reportagem.pdf/>>. Acesso em: 10 de abril de 2022.

LENZI, A. **A prática da reportagem multimídia em três atos: experiências do jornal brasileiro Zero Hora em 2012, 2013 e 2015**. Congresso Internacional de Ciberjornalismo. Cidade do Porto, PT. 2016. Disponível em: < [https://www.researchgate.net/publication/335794617\\_A\\_pratica\\_da\\_reportagem\\_multimidia\\_em\\_tres\\_atos\\_experiencias\\_do\\_jornal\\_brasileiro\\_Zero\\_Hora\\_em\\_2012\\_2013\\_e\\_2015/](https://www.researchgate.net/publication/335794617_A_pratica_da_reportagem_multimidia_em_tres_atos_experiencias_do_jornal_brasileiro_Zero_Hora_em_2012_2013_e_2015/)>. Acesso em: 10 de abril de 2022.

LONGHI, Raquel Ritter. **O turning point da grande reportagem multimídia.** Revista Famecos, Porto Alegre, 2014. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/18660/12569> >. Acesso em: 14 de fevereiro de 2023.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games.** Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PGB. **Pesquisa Games Brasil.** Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/> >. Acesso em 10 de abril de 2022

PRADO, Jan Alyne Barbosa; SATUF, Ivan. **Comunicação em ambiente digital.** Portugal: LabCom.IPF, 2019. Disponível em: < [https://www.labcom.ubi.pt//ficheiros/201906241348-2019\\_prado\\_satuf\\_comunicacao\\_ambiente\\_digital.pdf](https://www.labcom.ubi.pt//ficheiros/201906241348-2019_prado_satuf_comunicacao_ambiente_digital.pdf)>. Acesso em 12 de fevereiro de 2023.

PRIMO, Alex. **Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva.** Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, 2003. Disponível em<[https://www.researchgate.net/profile/Alex-Primo/publication/242687250\\_Quao\\_interativo\\_e\\_o\\_hipertexto\\_Da\\_interface\\_potencial\\_a\\_escrita\\_coletiva/links/53fcc0060cf22f21c2f3fee7/Quao-interativo-e-o-hipertexto-Da-interface-potencial-a-escrita-coletiva.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alex-Primo/publication/242687250_Quao_interativo_e_o_hipertexto_Da_interface_potencial_a_escrita_coletiva/links/53fcc0060cf22f21c2f3fee7/Quao-interativo-e-o-hipertexto-Da-interface-potencial-a-escrita-coletiva.pdf)>. Acesso em 14 de fevereiro de 2023.

SILVA, Ana; BARBOSA, Eduardo Fernando Uliana. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o Newsgame.** Campo Grande: 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, 2014. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1.html>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2023.

## 9. APÊNDICE

### 9.1 PAUTA

<b>Data:</b> 20/02/2023
<b>Nome do pauteiro (produtor):</b> William Makaisy
<b>Nome do editor:</b> Ronaldo Bispo
<b>Nome do repórter:</b> William Makaisy
<b>Retranca:</b> Crescimento do cenário gamer em Alagoas
<b>Fontes:</b> CEO do CRB Sports, jogadores profissionais, streamers de jogos on-line

<b>Tema:</b> O crescimento do cenário gamer em Alagoas
<b>Gancho:</b> Mostrar o dia a dia dos profissionais de games e quais as dificuldades encontradas por quem pretende ganhar a vida com essa nova atividade que vem se popularizando.
<b>Relevância/objetivo:</b> O número de pessoas que estão vivendo a vida através dos jogos eletrônicos está cada vez maior no Brasil. Os jogos deixaram de ser apenas uma forma de lazer e entretenimento e têm se tornado fonte de renda lucrativa para centenas de pessoas.
<b>Abordagem e procedimentos para o repórter:</b> Conversar com pessoas que estejam inseridas dentro desse cenário; Buscar informações sobre o mercado gamer no Brasil e em Alagoas; Mostrar como muitos conseguem tirar seu sustento dessa nova atividade; Mostrar como é a realidade dos jogadores profissionais alagoanos e quais as dificuldades enfrentadas por aqueles que estão começando nesse ramo, proporcionando mais visibilidade a essa forma de trabalho;

### Fontes cotidianas (personagens)

- **Romero Barone** – CEO do CRB Sports e da Equipe profissional ReborNGaming –
- **Erick Arthur** – Jogador profissional – Jogador profissional de jogos eletrônicos e hoje vive 100% disso
- **Ewerson Portela** – Bicampeão alagoano de futebol digital – Joga profissionalmente há mais de 10 anos, mas complementa sua renda trabalhando como motorista
- **Elys Pacheco** – Advogada e Streamer de jogos – Vem se tornando uma referência alagoana no cenário de transmissões de jogos on-line.

### Informações e referências para o texto:

- **5 nomes de destaque no cenário gamer de Alagoas**

<https://ge.globo.com/al/noticia/mell-smzinho-anarquia-fabio-e-clemente-cinco-nomes-de-destaque-no-cenario-gamer-de-alagoas.ghtml>

- **Pesquisa Game Brasil mostra que 74.5% dos brasileiros jogam games regularmente**

<https://adrenaline.com.br/noticias/v/74939/pesquisa-game-brasil-2022-mostra-que-745-dos-brasileiros-jogam-games-regularmente>

- **Pesquisa Game Brasil 2022**

[PGB2022\\_report\\_gratuito\\_PT-br\\_final\\_1.0.pdf](#)

- **Conheça a ReborN Gaming, equipe de eSports de Alagoas que tem estrutura profissional e ganha força nos games**

<https://ge.globo.com/al/noticia/conheca-a-reborn-gaming-equipe-de-esports-de-alagoas-que-tem-estrutura-profissional-e-ganha-forca-nos-games.ghtml>

- **Free Fire: Los Grandes Anuncia Contratação De Erickmvp**

<https://www.pichauarena.com.br/free-fire/ff-los-grandes-anuncia-contratacao-de-erickmvp/>

- Como funciona o Twitch e como ganhar dinheiro com streaming de jogo

<https://www.remissaonline.com.br/blog/twitch-como-funciona>

### **Sugestões de perguntas para os entrevistados:**

A seguir estão elencadas algumas sugestões de perguntas pré elaboradas para os entrevistados, lembrando que a entrevista é um momento de conversa e diferentes questionamentos sempre surgem durante o diálogo.

#### **ENTREVISTADO 1 - Romero Barone - CEO da ReborN Gaming e do CRB e-sports**

- 1 - Como você entrou nesse mundo gamer?
- 2 - De onde surgiu a ideia de criar a ReborN Gaming e como está sendo essa experiência no CRB e-sports?
- 3 - Na sua visão como alguém que está na área há tanto tempo, o cenário vem crescendo aqui no estado e acompanhando o cenário geral?
- 4 - Você enxerga que ainda existe um preconceito com relação a essa nova forma de trabalho?
- 5 - Como funciona uma equipe de jogos eletrônicos?
- 6 - Quais os principais jogos que vocês jogam e quais os jogos que estão crescendo no cenário competitivo?
- 7 - Alguma previsão de futuras competições?
- 8 - O que alguém precisa ter para se manter nesse novo segmento? Quais dicas você pode passar para quem tem vontade de ingressar nessa área?

#### **ENTREVISTADO 2 – Erick Arthur – Jogador profissional**

- 1 - De onde surgiu seu interesse no mundo dos jogos?

2 - Quando e como você entendeu que poderia transformar esse gosto em um trabalho e ganhar dinheiro com isso?

3 - Como foi a reação da sua família quando você contou que queria trabalhar jogando?

4 - Como está sendo pra você ganhar a vida dessa forma? Dá para pagar as contas?

5 - Como você vê o cenário atualmente? Acha que tem oportunidades para todos? Dá pra crescer na área?

6 - Referências são importantes? Tem alguém do cenário de games que você se identifica?

7 - Quais jogos você mais joga e quais jogos o cenário competitivo mais pede/demanda?

8 - Quais as dicas você pode dar para alguém que assim como você tem o sonho de começar a jogar profissionalmente?

9 - Quanto tempo você treina diariamente?

10 - Você participa atualmente de competições? Qual a frequência das competições?

### **ENTREVISTADO 3 - Ewerson Portela – Jogador de futebol virtual**

1 - De onde surgiu seu interesse no mundo dos jogos e principalmente no futebol digital, que é sua área?

2 - Quando e como você entendeu que poderia transformar esse gosto em um trabalho e ganhar dinheiro com isso?

3 - Como foi a reação da sua família quando você contou que queria trabalhar jogando?

4 - Como está sendo pra você ganhar a vida dessa forma? Dá para pagar as contas?

5 - O Arthur me contou que você representou o CSA no eBrasileirão PRO esse ano, que rolou no Rock in Rio. Me conta um pouco sobre isso e sobre o seu currículo na nessa aérea, tipo conquistas, campeonatos, etc.

6 - Como você vê o cenário atualmente? Acha que tem oportunidades para todos? Dá pra crescer na área?

7 - Referências são importantes? Tem alguém do cenário de games que você se identifica?

8 - Quais jogos você mais joga e quais jogos o cenário competitivo mais pede/demanda?

9 - Você participa atualmente de muitas competições? Qual a frequência?

10 - Você treina? Se sim, quanto tempo de treino diariamente?

11 - Quais as dicas você pode dar para alguém que assim como você tem o sonho de começar a jogar profissionalmente?

**ENTREVISTADO 4** - Elys Pacheco (Lily Kazama) - Streamer de jogos on-line (Whatsapp)

1 - Aqui você se apresenta, me fala sua idade, nome e sobrenome, ocupação, se é formada, etc. (Essa parte contribui para que eu possa apresentar você no texto)

2 - Quando surgiu esse interesse por jogos? Me conta um pouco sobre esse começo.

3 - Dentre outros caminhos, como jogadora profissional, por exemplo, o que te fez escolher o caminho do streaming e quando você começou?

4 - De onde saiu Lily Kazama que você usa na Twitch?

5 - Como é ser uma streamer de jogos eletrônicos? Como é o dia a dia? -porque sei que você trabalha com outra coisa também -.

6 - Eu vi que você joga bastante jogos estilo soulslike, é esse estilo que seu público mais gosta? Pensa em jogar outros?

7 - Sendo mulher em uma área de tanta exposição e ainda tão machista, você já chegou a sofrer hater? Como lida com isso?

8 - Você enfrentou algum tipo de relutância da sua família/amigos quando decidiu tentar essa área?

9 - Dá para sobreviver e pagar as contas através do streaming?

10 - Você enxerga que o machismo no mundo dos games está diminuindo e permitindo que mais mulheres ocupem lugares de importância nessa área?

11 - Você faz streaming na twitch, que é uma plataforma famosa de lives. Ela é uma boa plataforma para quem quer começar?

12 - Quais são suas referências dentro da profissão?

13 - Quais as dicas que você daria para quem pensa em fazer streaming de jogos?

#### **Sugestões de mídias:**

- Registrar parte dos relatos dos entrevistados em áudio e vídeo;
- Utilizar imagens dos entrevistados para compor a narrativa do texto;

#### **Outras dicas:**

Fazer infografias de dados e demais informações para compor a reportagem.

Editar bem áudios e vídeo a serem anexados.

## **9.2 ROTEIRO PODCAST**

*SOBE A VINHETA*

#### **TEXTO DE ABERTURA:**

OLÁ / SEJA BEM VINDO AO MEU/ AO SEU/ AO NOSSO PODCAST 'NÃO É APENAS UM JOGUINHO'//

UM PODCAST SOBRE CULTURA GEEK ONDE DISCUTIREMOS SOBRE AS NOVIDADES DO MUNDO MÁGICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS //

HOJE / PARA COMEÇAR COM A PERNA DIREITA / CONVERSAREMOS UM POUCO SOBRE O CRESCIMENTO DO CENÁRIO GAMER EM ALAGOAS // PARA ESSA CONVERSA TEREMOS COMO CONVIDADO ESPECIAL / ROMERO BARONE / CEO DO CRB ESPORTS E UM DOS MAIORES NOMES DO CENÁRIO GAMER ALAGOANO //

EAI ROMERO / ME FALA UM POUCO SOBRE VOCÊ //

ESPAÇO PARA O DIÁLOGO

#### **TEXTO FINAL:**



E COM UM PRIMEIRO EPISÓDIO RELATIVAMENTE LONGO / MAS EXTREMAMENTE INFORMATIVO/ FICAMOS POR AQUI //

ATÉ A PRÓXIMA PESSOAL//

*SOBE A VINHETA*