

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES  
CURSO DE JORNALISMO

LUIZ ANTONIO CALDAS DO NASCIMENTO

**A CONSOLIDAÇÃO JORNALÍSTICA NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA  
ANÁLISE DA COBERTURA DA JANELA DE TRANSFERÊNCIA DO CBLOL 2023.1**

Maceió

2024

LUIZ ANTONIO CALDAS DO NASCIMENTO

**A CONSOLIDAÇÃO JORNALÍSTICA NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA  
ANÁLISE DA COBERTURA DA JANELA DE TRANSFERÊNCIA DO CBL0L 2023.1**

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharelado em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Anderson David Gomes dos Santos.

Maceió

2024

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

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

N244c Nascimento, Luiz Antonio Caldas do.  
A consolidação jornalística nos esportes eletrônicos : uma análise da  
cobertura da janela de transferência do CBLOL 2023.1 / Luiz Antonio  
Caldas do Nascimento. – 2024.  
80 f. : il. color.

Orientador: Anderson David Gomes dos Santos.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo) –  
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas,  
Comunicação e Artes. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 72-74.  
Apêndices: f. 75-80.

1. Games. 2. Esportes eletrônicos. 3. Jornalismo esportivo. I. Título.

CDU: 070 : 796

# FOLHA DE APROVAÇÃO

LUIZ ANTONIO CALDAS DO NASCIMENTO

A consolidação jornalística nos esportes eletrônicos: uma análise da cobertura da janela de transferência do CBL oL 2023.1

Monografia submetida à banca examinadora do curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 25 de outubro de 2024.



Documento assinado digitalmente  
ANDERSON DAVID GOMES DOS SANTOS  
Data: 25/10/2024 17:44:09-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Anderson David Gomes dos Santos (Orientador)

**Banca examinadora:**



Documento assinado digitalmente  
GUILHERME BERNARDI  
Data: 25/10/2024 17:56:00-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Ms. Guilherme Bernardi (Cubo-Uel) (Examinador Externo)



Documento assinado digitalmente  
VITOR JOSE BRAGA MOTA GOMES  
Data: 29/10/2024 08:58:20-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Vitor José Braga Mota Gomes (UFAL) (Examinador Interno)

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço à minha mãe, que, apesar de tudo, sempre me apoiou; meu pai que nunca desistiu de mim, mesmo não escolhendo “fazer concurso” como ele sempre quis; a meus professores que sempre deram seu melhor nas aulas e me fez gostar ainda mais do jornalismo. Agradeço também ao meu orientador, Prof. Dr. Anderson David Gomes dos Santos, pelo trabalho em nortear o rumo desse trabalho.

Um agradecimento especial e inusitado para as várias bandas que me seguiram por dias e noites enquanto escrevia este trabalho. Por fim, agradecer a mim mesmo por não desistir quando me vi sem expectativas em diversos momentos.

“As pessoas buscam por uma força que já está dentro delas”

Pantheon (personagem de *League of Legends*)

## RESUMO

A indústria de *games* cresceu e se consolidou como uma das mais rentáveis do século XXI. Os esportes eletrônicos são destaque em competições desde os anos 1970, no entanto, somente no início dos anos 2000 que a modalidade passou a ser considerada como esporte oficialmente. Diversas áreas se aproveitaram da indústria gamer então em ascensão, entre elas o Jornalismo. Este trabalho surge com a intenção de analisar o conteúdo de sites especializados em esportes eletrônicos, o *Mais Esports* e a editoria de *esports* do *ge*. O momento selecionado para a análise foi a primeira janela de transferências do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) em 2023. Trata-se de pesquisa quali quantitativa, que discute o jornalismo em sites e utiliza-se da análise de conteúdo como ferramenta principal de investigação. O trabalho expõe um cenário de jornalismo esportivo especializado em *esports* pouco criativo, com raras exceções, em que o conteúdo consiste, na maioria das vezes, em ser factual e pouco atraente para o público.

**Palavras-chave:** *esports*; jornalismo; *games*; *League of Legends*; comunicação.

## **ABSTRACT**

The games industry has grown and established itself as one of the most profitable of the 21st century. Electronic sports have been featured in competitions since the 1970s, but it wasn't until the early 2000s that it was officially considered a sport. Several areas took advantage of the then burgeoning gamer industry, including journalism. This paper aims to analyze the content of websites specializing in electronic sports, Mais Esports and ge's esports section. The moment selected for analysis was the first transfer window of the Brazilian League of Legends Championship (CBLOL) in 2023. This is qualitative and quantitative research, which discusses journalism on websites and uses content analysis as its main research tool. The work exposes a scenario of uncreative sports journalism specialized in esports, with rare exceptions, in which the content consists mostly of being factual and unattractive to the public.

Keywords: esports; journalism; games; League of Legends; communication.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 - Modelo de pirâmide deitada</b>	<b>20</b>
<b>Figura 2 - Final do CBLol 2016.1 entre INTZ x CNB</b>	<b>24</b>
<b>Figura 3 - FURIA x VKS pelo CBLol</b>	<b>25</b>
<b>Figura 4 - Mapa padrão do gênero MOBA</b>	<b>29</b>
<b>Figura 5 - Imagem panorâmica de Summoner's Rift</b>	<b>31</b>
<b>Figura 6 - Formato dos playoffs do CBLol</b>	<b>41</b>
<b>Figura 7 - Página principal do site Mais Esports</b>	<b>44</b>
<b>Figura 8 - Calendário das partidas</b>	<b>44</b>
<b>Figura 9 - Cabeçalho</b>	<b>45</b>
<b>Figura 10 - Torneios ativos de modalidades diferentes</b>	<b>45</b>
<b>Figura 11 - Mosaico de notícias da página principal do site Mais Esports</b>	<b>46</b>
<b>Figura 12 - Casas de apostas patrocinam o Mais Esports</b>	<b>47</b>
<b>Figura 13 - Datas das partidas futuras acompanhadas pelo site Mais Esports</b>	<b>48</b>
<b>Figura 14 - Página inicial da seção de League of Legends</b>	<b>49</b>
<b>Figura 15 - Notícia sobre a janela</b>	<b>51</b>
<b>Figura 16 - Posicionamento das organizações</b>	<b>52</b>
<b>Figura 17 - Planilha inicial dos times para o CBLol 2023</b>	<b>53</b>
<b>Figura 18 - Torcedores, no X, comentam a saída de Brance, ex-LOUD</b>	<b>56</b>
<b>Figura 19 - Comentários no vídeo do Mais Esports</b>	<b>57</b>
<b>Figura 20 - Página inicial do Mais Esports no YouTube</b>	<b>58</b>
<b>Figura 21 - Playlist sobre as transferências do CBLol 2023</b>	<b>58</b>
<b>Figura 22 - Live do início da janela de transferência</b>	<b>59</b>
<b>Figura 23 - Comentários na live sobre as especulações da janela de transferência</b>	<b>60</b>
<b>Figura 24 - Página inicial do ge</b>	<b>62</b>
<b>Figura 25 - Menu esports no ge</b>	<b>62</b>
<b>Figura 26 - Mosaico das principais notícias de esports</b>	<b>63</b>
<b>Figura 27 - Conteúdo multimídia ge</b>	<b>64</b>
<b>Figura 28 - Feed de notícias</b>	<b>64</b>
<b>Figura 29 - Título da matéria sobre curiosidades da Coreia do Sul</b>	<b>66</b>

## **LISTA DE QUADROS**

<b>Quadro 1 - Gírias e termos comuns do LoL</b>	<b>33</b>
<b>Quadro 2 - Primeiros times da franquia do CBLOL</b>	<b>36</b>
<b>Quadro 3 - Matérias do ge durante a janela de transferência do CBLOL 2023</b>	<b>65</b>

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBLOL	Campeonato Brasileiro de League of Legends
CS:GO	Counter Strike: Global Offensive; jogo online para multijogadores em primeira pessoa
CS2	Counter Strike 2; jogo online para multijogadores em primeira pessoa
DotA 2	Defense of the Ancients; jogo de estratégia online para multijogadores
esports	Modalidade esportiva competitiva de jogos virtuais
games	Jogos eletrônicos
ge	Globo Esporte
LOL	League of Legends, jogo de estratégia online para multijogadores
ME	Mais Esports
MGG	Millenium.GG, site especializado em esportes eletrônicos e games
MOBA	Jogo de estratégia em tempo real para múltiplos jogadores
MSI	Mid-Season Invitacional; campeonato que ocorre no meio do ano entre as principais equipes do mundo

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2 METODOLOGIA.....</b>	<b>14</b>
<b>3 OS CICLOS JORNALÍSTICOS E A COBERTURA ESPORTIVA CONTEMPORÂNEA.....</b>	<b>17</b>
3.1 Jornalismo transmídia.....	17
3.2 Jornalismo esportivo especializado em esportes eletrônicos.....	20
3.2.1 Jornalismo Esportivo Especializado.....	21
3.2.2 Jornalismo Especializado em Esportes Eletrônicos no Brasil.....	22
<b>4 CONTEXTO HISTÓRICO DOS ESPORTS NO MUNDO.....</b>	<b>26</b>
4.1 Os primeiros campeonatos de games.....	26
4.2 Conhecendo o LoL e o gênero MOBA.....	27
4.2.1 A criação do League of Legends.....	29
4.2.2 A linguagem dos games.....	31
4.3 LoL no Brasil.....	33
4.3.1 Início das franquias no CBLOL.....	34
4.3.2 Os representantes do CBLOL no Mundial.....	37
<b>5 ANÁLISE DE CONTEÚDO DE COBERTURA DO GE E MaisEsports.....</b>	<b>40</b>
5.1 Mais Esports.....	41
5.1.1 Criação e desenvolvimento do Mais Esports.....	41
5.1.2 Análise dos elementos presentes no Mais Esports.....	42
5.1.3 Análise inicial da janela de transferência do Mais Esports.....	49
5.1.4 Trabalho do jornalista especializado.....	53
5.1.5 Interações com o conteúdo.....	54
5.1.6 Análise dos números no YouTube.....	56
<b>5.2 GE.....</b>	<b>59</b>
5.2.1 Página inicial do ge e segmentos.....	60
5.2.2 Análise do conteúdo na página principal de esports do ge.....	63
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>68</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>70</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>73</b>
APÊNDICE A - Perguntas e respostas Eric Teixeira, CEO do Mais Esports.....	73
APÊNDICE B - Perguntas e respostas de Luís Santana, repórter especializado nas janelas de transferência do CBLOL.....	76

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos deixaram de ser uma tendência para ser uma realidade. Hoje, seja no computador, console ou no aparelho celular, os *games* estão a um palmo de distância das pessoas. Seja para fins recreativos ou de maneira competitiva, todo mundo pode ter acesso. A inserção dos jogos na realidade possibilitou o surgimento da “cultura gamer”, um estilo de vida influenciado por esse meio, que dita maneiras de se expressar, vestir e agir.

Para ter uma noção de quão imerso estão os jogos eletrônicos na sociedade, em 2022 o Brasil se tornou o 10º mercado que mais movimentou a economia com os games, US\$ 2,7 bilhões, segundo a Newzoo (Gameon, 2022)<sup>1</sup>, empresa de análise e inteligência do mercado de games. Ainda conforme a pesquisa, à época, o Brasil possuía cerca de 101 milhões de jogadores.

Com esse indicativo de crescimento, os veículos de jornalismo passaram a cobrir os principais campeonatos de esportes eletrônicos, surgindo sites e blogs que noticiam os principais acontecimentos desse ecossistema gamer.

Grandes empresas como o Grupo Globo passaram a investir no esporte eletrônico como uma editoria crescente em seus veículos de comunicação, tendo reservado o canal de transmissão esportiva na TV fechada SporTV para exibir o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* desde 2017. Além do Grupo Globo, outros sites surgiram de maneira independente com o intuito de noticiar os fatos que acontecem no mundo dos esportes eletrônicos.

Tendo ciência do maior interesse da cobertura esportiva especializada em esportes eletrônicos, o intuito deste trabalho é de realizar uma análise do conteúdo da cobertura jornalística especializada em esportes eletrônicos, mais especificamente no Campeonato Brasileiro de *League of Legends*<sup>2</sup> (CBLOL), durante o período da primeira janela de transferência do CBLOL 2023, de 22 de novembro a 8 de dezembro de 2022. Para isso, foram escolhidos dois objetos a serem analisados: o site especializado em esportes eletrônicos Mais Esports; e o site *ge*, do Grupo Globo, de perfil generalista.

---

<sup>1</sup> Disponível em:

<https://www.terra.com.br/gameon/vida-gamer/brasil-e-quinto-maior-mercado-de-games-diz-pesquisa,569ecc73b9e4c257413f2989c2225e7fwhapvqpx.html>.

<sup>2</sup> Jogo de estratégia em tempo real desenvolvido pela empresa norte-americana Riot Games.

Assim, os seguintes objetivos específicos foram estabelecidos: analisar a frequência do conteúdo escrito pelos objetos de estudo, interação do público com o conteúdo e associar teorias do jornalismo com o conteúdo analisado.

Na seção a seguir, apresentamos a metodologia utilizada que serviu de base para o desenvolvimento do trabalho e razões para seguir os modelos de coleta e análise selecionados, com base em Bardin (2016).

Na terceira seção, tratamos dos ciclos do jornalismo, aprofundando questões pertinentes sobre o jornalismo de web, como os conteúdos transmídia, com destaque para o jornalismo especializado e de esportes eletrônicos.

Na sequência, a quarta seção detalha a história dos esportes eletrônicos, partindo dos primeiros *games* e campeonatos até chegar no jogo que serve como base para a análise dos objetos: o *League of Legends*, contextualizando o cenário brasileiro e mundial da modalidade.

Para a quinta seção, separamos a análise em si, que foi dividida em três categorias principais e com suas respectivas subcategorias. Nelas são analisadas as questões visuais do Mais Esports e ge, a interatividade dos sites com o público, a quantidade de matérias escritas durante o período selecionado e como o conteúdo é escrito, baseando-se em teorias que norteiam o trabalho.

Por fim, apresentamos as considerações finais sobre a elaboração do trabalho, destacando pontos que chamaram a atenção durante toda a análise do conteúdo e perspectivas para o futuro do jornalismo especializado em esports e para o esporte eletrônico em si.

## 2 METODOLOGIA

Esta seção é dedicada à apresentação geral dos métodos escolhidos para discussão do observável em análise. Para isso, identificamos que a apresentação será dada a partir do método de abordagem dedutivo, ou seja, do geral para o particular.

Para a forma de abordagem, optou-se pelo método qualitativo, utilizando também alguns dados quantitativos. Em consonância com Cardano (2017, p. 11), a proposta de uma análise sobre a pesquisa qualitativa comparada à quantitativa e a escolha dos métodos adotados pela pesquisa qualitativa consiste na “prioridade à redução da extensão do domínio observado, ao invés de se fazer pela simplificação do objeto da ciência social, focando na representação dos fenômenos sociais como processual e contingente”.

A pesquisa tem uma parte de revisão de literatura para servir como base para a análise documental realizada na sequência. Entre os expoentes sobre a pesquisa em Esports está Silva (2019), que pontua hipóteses sobre a abordagem jornalística nos esportes eletrônicos, no âmbito digital, nas perspectivas de redação jornalística, da apuração e da pauta sobre o tema em questão. Outro fator a ser abordado é a falta de jornalistas especializados na área durante as bancadas que acontecem durante as transmissões oficiais do torneio, destacadas por Wilbert (2018).

Para elucidar a abordagem no âmbito do jornalismo de esporte eletrônico durante o período das janelas de transferência referentes à primeira etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) de 2023, optou-se pela coleta de dados em dois sites dedicados à cobertura esportiva, selecionados por possuírem mais destaque dentro da editoria de esportes eletrônicos no cenário brasileiro: *ge*, que é mais generalista sobre esportes e parte do Grupo Globo; e, *MaisEsports*, especializado em esportes eletrônicos. Para este trabalho, foi selecionado o período de 22 de novembro a 8 de dezembro de 2022, referente ao tempo que a janela de transferência entre os times do CBLoL estava em vigência.

A decisão de escolher o *Mais Esports* e o *GE* parte do ponto de vista de que o *Mais Esports* é um portal destinado totalmente para os esportes eletrônicos, sendo deste nicho. A comparação com o *GE* serve porque este é generalista quando se trata da sua especialidade, de maneira que divide a atenção dos esportes eletrônicos com os esportes tradicionais.

Escolhidos os observáveis e definido o recorte temporal para coleta, compreendeu-se como necessário estabelecer três etapas para realizar a análise.

A primeira consistiu em uma coleta de dados para enumerar as matérias realizadas e os temas relacionados ao objeto analisado durante o período selecionado nos dois portais. A partir deste primeiro filtro, num segundo momento, realizar a análise qualitativa das matérias disponibilizadas no período, realizando comparativos nas maneiras em que foram abordadas em ambos os sites.

Para isso, optou-se pela análise sobre a verificação das etapas durante a construção de pauta, sua estrutura e relevância para o cenário. Sendo assim, na observação de como o conteúdo referente à pesquisa deste trabalho é veiculado nos seus respectivos domínios, verificando questões como estrutura de página e como os elementos estão dispostos na matéria e como se complementam com a ambientação do site.

Também foi analisada a estrutura dos portais onde as matérias são veiculadas, como, por exemplo, se há maneiras do leitor passar algum retorno sobre a reportagem, as disposições de imagens, links multimídia, propagandas ao longo do conteúdo e afins.

A partir destas observações chegou-se à segunda parte da análise, como, quantitativamente, se dá essa comunicação entre o conteúdo e o público geral a partir das possibilidades de interação sobre determinado tema.

Por fim, a terceira parte consiste na análise do conteúdo, levando em consideração os ensinamentos transmitidos durante a formação acadêmica do curso de Jornalismo, baseando-se nos conceitos de pirâmide invertida e pirâmide deitada. Será levado em conta durante a análise as seguintes características: 1) as seis perguntas básicas do Jornalismo: “O quê? Quando? Onde? Por quê? Quem? Como?”; 2) relevância do assunto; 3) abordagem coesa; 4) interatividade com o público.

Conforme Bardin (2016, p. 67), uma análise documental consiste em transpor dados “brutos” de maneira que seja facilitada para consultas posteriores, tendo como objetivo “dar forma conveniente e representar de outro modo essa informação, por intermédio do procedimento de transformação”.

Visando concluir a primeira etapa, fez-se necessário delimitar o tema, tendo escolhido sobre a janela de transferência do CBL 2023. Após isso, realizou-se a parte da coleta de dados.

Ainda durante à análise, surgiu a ideia de entrevistar personagens importantes desse meio, que estivessem ligados à temática do trabalho. Sendo assim, o CEO do *Mais Esports*, Eric Teixeira, foi entrevistado em 25 de junho de 2024 para dar sua visão sobre a criação e consolidação do ME no meio jornalístico de esports. Assim como, Luís Santana, jornalista especializado nas janelas de transferência do CBLOL, que concedeu entrevista no dia 6 de junho de 2024, e explicou sobre o funcionamento de suas atividades na janela de transferência.

### 3 OS CICLOS JORNALÍSTICOS E A COBERTURA ESPORTIVA CONTEMPORÂNEA

Para esta seção, serão discutidos os processos evolutivos do jornalismo ao longo dos séculos, ressaltando aspectos da mídia contemporânea, destacadas no decorrer do trabalho. Em específico, os modelos de jornalismo transmídia e o webjornalismo.

#### 3.1 Jornalismo transmídia

A prática do jornalismo pode ser considerada uma fusão do *saber* e da *ética*, baseado no fato, na hora que acontece e do interesse público. Além disso, a história do jornalismo está intrínseca à história da imprensa, criada pelo alemão Johannes Gutenberg, no século XV.

Todavia, para Silva (2012) a história do jornalismo teve seu ápice de propagação durante os séculos XIX e XX com a inovação tecnológica do surgimento do rádio e televisão. Mas foi no fim do século XIX que o jornalismo começou a formar os moldes visto atualmente, quando as práticas jornalísticas passaram a ser consideradas um produto lucrativo.

Ainda conforme Silva (2012), as formas mercadológicas do jornalismo, separando a publicidade das notícias, resulta em um conflito de ideias, pois as notícias, após determinado momento, passaram a conter publicidades.

O avanço tecnológico permitiu inovações na maneira como a notícia é veiculada. Se anteriormente os principais meios de mídia eram a televisão e o rádio, com a chegada da internet, a prática jornalística evoluiu.

Em um primeiro momento, o jornalismo de web era visto como um repositório para as matérias veiculadas nas rádios e televisões, até que as empresas desses segmentos viram-na como uma ferramenta capaz de produzir conteúdos diferenciados, explorando novas possibilidades para atrair o público.

A utilização da internet pelo jornalismo implica em mudanças na forma de se comunicar com o público. A relação jornalista-público se transforma completamente devido à instantaneidade da maneira como a audiência se comporta em relação a determinado assunto, seja comentários positivos, negativos ou críticos. Outrora, essa dinâmica era limitada ao envio de cartas para o jornal, para que ela fosse publicada dias depois da emissão da notícia.

Martins e Rocha (2019, p. 6), a formatação transmidiática pode ser compreendida quando o tema é explorado pelo público por meio de multiplataformas, seja pela televisão, rádio e internet. Ainda na visão de Martins e Rocha (2019, p.7): “A narrativa transmídia é a denominação utilizada para se referir às histórias contadas nos seus diferentes meios e modos, de forma complementar. Portanto, não se trata de uma adaptação, mas de uma extensão”.

Assim, o jornalismo de web reúne características de outros segmentos do jornalismo, sendo capaz de produzir conteúdos sonoros, semelhantes aos encontrados na rádio, o audiovisual, do telejornalismo, e transformá-los em mídias únicas, encontradas no jornalismo transmídia, favorecendo uma leitura não-linear (Canavilhas, 2003).

O surgimento de novas mídias permite que o ecossistema midiático seja evolutivo, também sendo afetado por fatores já existentes. Sobre tal, Canavilhas (2013) destaca a renovação das mídias antigas para a adequação a novas. Sendo assim, os meios estarão em constante evolução, com os novos adotando características dos antigos, enquanto os antigos abordam novos métodos para se manterem presentes.

O autor aborda questões tecnoambientais para destacar a relação simbiótica entre os meios, propondo a existência de uma maior alteração devido à participação mais ativa do público e da criação de novos meios.

A internet também permitiu que pessoas comuns, ou seja, sem formação jornalística, contribuam para a disseminação de conteúdos e notícias mediante de blogs (Quadros, 2005), resultando em uma interação que o público deixava de ser apenas um receptor, mas passa a ser um emissor de conteúdo.

Para Canavilhas (2013), o papel do público mudou, criando duas novas categorias: produtor e distribuidor de informações. Algo que pode ser visto em meio a era das plataformas digitais, quando um indivíduo pode produzir o conteúdo na hora que ele acontecesse e divulgá-lo, seja um crime, uma novidade ou um fato inusitado. No entanto, apesar do livre acesso à informação e à criação do conteúdo, destaca-se que essas pessoas não são jornalistas, não possuem o conhecimento necessário para enquadrar a matéria de uma forma profissional, seguindo os padrões que o jornalismo requer.

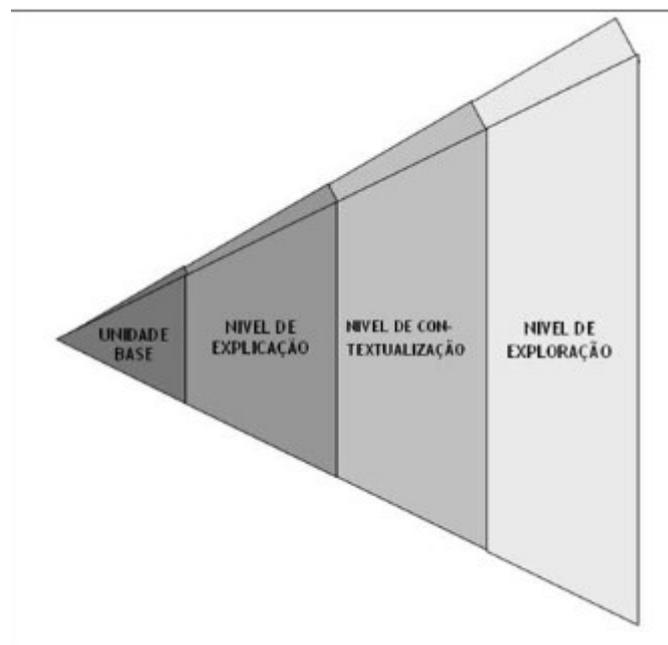
Sobre transmídia, Canavilhas (2013) explora o uso da web para demonstrar o conceito multimidiático, destacando dois pontos, por redundância e integração: “[...] no primeiro caso, trata-se de apresentar o mesmo conteúdo em diferentes formatos, enquanto no segundo existe uma complementaridade entre os conteúdos” (Canavilhas, 2013, p. 57). O uso

do formato multimidiático permitiria que o produtor do conteúdo consiga explorar o assunto em uma variedade de possibilidades, usando de ferramentas que vão além do formato tradicional. Sendo assim, o modelo transmídia tem a possibilidade de se tornar uma forma de expandir o conteúdo, de contar histórias em modos e meios diferentes.

Ainda conforme o estudo de Canavilhas (2006), este modelo foge um pouco dos padrões tradicionais, caso do uso da pirâmide invertida. Este remete no período de guerra civil, nos Estados Unidos. Isso porque, à época, os telégrafos eram alvos importantes durante a guerra, e esse ponto induziu que os jornalistas e operadores do aparelho transmitissem as informações por ordem de importância, não por ordem cronológica como era feito anteriormente.

Entretanto, contrário à fala do autor, a importância da pirâmide invertida vai sendo minada pela forma como o profissional jornalista formata a notícia e detrimento de tempo gasto pelo leitor para se manter informado. Sendo assim, um modelo de pirâmide deitada (Figura 1). É o próprio Canavilhas (2006) que introduz a questão da pirâmide deitada, abordando seus conceitos e modelo.

**Figura 1** - Modelo de pirâmide deitada



Fonte: Canavilhas (2006, p. 15)

No conceito do autor, os quatro níveis funcionam de maneira interligada. O *lide* permanece como a principal ação jornalística na hora de redigir a matéria, contendo as partes mais importantes: “o quê, quem, quando e onde”. No nível de explicação, os conceitos de “por quê e como” são explicados, como complementos da unidade base. Para a parte de contextualização, Canavilhas (2006) indica que é a parte que oferece mais informações, podendo conter vídeos, imagens, infográficos, som e afins. O último nível, de exploração, permite que o conteúdo seja direcionado a outros conteúdos arquivados do site ou de outros locais.

Com esse modelo exemplificado pelo autor, evidencia-se a terceira parte da pirâmide deitada, na *contextualização*, que é onde o webjornalismo mais pode ser beneficiado, envolvendo ferramentas que são encontradas tão somente em conteúdos possibilitados ao jornalismo de web.

Ainda sobre a pirâmide invertida, ele afirma o seguinte:

Em suma, a pirâmide deitada é uma técnica libertadora para utilizadores, mas também para os jornalistas. Se o utilizador tem a possibilidade de navegar dentro da notícia, fazendo uma leitura pessoal, o jornalista tem a seu dispor um conjunto de recursos estilísticos que, em conjunto com novos conteúdos multimídia, permitem reinventar o webjornalismo em cada nova notícia (Canavilhas, 2006, p. 16).

Para o jornalismo esportivo, segundo Américo (2014), esse modelo está presente há bastante tempo, bem antes do advento da internet. Os eventos semanais, como jogos importantes, eram veiculados por meios convencionais variados, como programas de rádio, de televisão, revistas e jornais, antes e após o jogo. Com a chegada da internet, possibilitou uma maior variação nos modelos das práticas transmidiáticas empregadas pelo jornalismo esportivo.

Ainda destacado por Américo (2014) é o papel do jornalista entender as possibilidades que surgem em ambientes tecnológicos diante da “cobertura jornalística, assim como novas e polêmicas modalidades (de jogos e esportes) com a convergência digital” (Américo, 2014, p. 319). De maneira que é fundamental observar a produção jornalística desde cada especialidade.

### **3.2 Jornalismo esportivo especializado em esportes eletrônicos**

Neste tópico, serão discutidos os conceitos sobre o jornalismo especializado. Sendo assim, o jornalismo especializado surge pela demanda de conteúdo aprofundado em um determinado assunto e que seja do interesse público. Podemos exemplificar os periódicos esportivos que destrincham os acontecimentos no mundo do esporte com análises, debates e reportagens especiais.

Para Abiahy (2005), no entanto, o próprio jornalista surge como uma dualidade diante do indivíduo, sendo ele próprio um guia para o outro à busca do conteúdo especializado ou até mesmo uma peça da imensidão de conteúdo divulgado.

Destacando o questionamento do indivíduo, o conteúdo difundido de forma abrangente acaba, em determinado momento, sendo escanteado pelo público, onde um tema pode ser deixado de lado para dar destaque a outro que lhe traga interesse.

Nesse estágio onde as escolhas individuais prevalecem sobre o engajamento com a coletividade, faz sentido que a informação procure atender às especificidades ao se dirigir aos públicos diferenciados. É neste panorama que o perfil do jornalista sofre alterações, as publicações passam a dedicar-se mais a informação personalizada, portanto o jornalismo especializado tende a desenvolver ainda mais (Abiahy, 2005, p. 6).

O desenvolvimento do jornalismo especializado também pode ser atrelado a valores econômicos, onde quem tem o controle das operações pode alcançar um público que estava disperso por não haver conteúdo para suas demandas específicas.

### 3.2.1 Jornalismo Esportivo Especializado

O jornalismo esportivo entra em uma categoria de especializado com mais propagação de conteúdo e formatos nas mídias atuais. Seja pela TV, rádio ou internet, há programas para que o indivíduo possa se manter informado sobre os principais acontecimentos do mundo esportivo.

Entretanto, para o jornalista, com a vasta possibilidade de modalidades, beira o impossível que ele esteja situado de todas as regras e normas de todas as categorias. Para Silveira (2009), apesar da complexidade de estar à par das regras do jogo, o jornalista, como formador de opinião, e com o amplo espaço nas mídias, deveria estudar a fundo a modalidade, assim evitando que ex-atletas, por exemplo, ocupem espaço de um jornalista.

Categoricamente, um ex-atleta ou técnico tem mais conhecimento do esporte que praticou por anos, mas lhe falta melhor experiência para passar informação ao público.

Em concordância com Silveira (2009), o linguajar e termos técnicos de uma modalidade, como o futebol, apesar de muitas expressões caírem em uso popular, ainda requerem uma aplicação no contexto em que se encontra dentro do jogo. Para a autora:

Outra complexidade do mundo esportivo é a sua linguagem própria.[...] O jornalista precisa saber o que é, por exemplo, um *iponn*, golpe do judô. No futebol, esporte mais popular, deve-se saber o que são as “luvas” – não as usadas pelo goleiro, e o que seria a janela? Isso só para citar exemplos da linguagem oral. Existem também a simbólica e a audiovisual, as quais o jornalista deve saber (Silveira, 2009, p.54).

O esporte como tema de discussão é um expoente para o público, embora em sua maioria leigo de normas e regras, entende como o esporte é praticado, principalmente se focarmos no futebol, que representa uma parcela majoritária dos programas esportivos que tem transmissão nas mídias.

### 3.2.2 Jornalismo Especializado em Esportes Eletrônicos no Brasil

Com o avanço tecnológico e o surgimento de “modalidades esportivas não-tradicionais”, as mídias abriram espaço para que os esportes eletrônicos surgissem como um expoente no leque do jornalismo esportivo. Ao longo dos anos, o webjornalismo possibilitou que as barreiras entre “esportes tradicionais” e os “não-tradicionais” fossem menores, com um espaço democrático em suas respectivas programações.

O avanço dos esportes eletrônicos trouxe um novo olhar para quem acompanha este cenário, seja nos campeonatos de *Counter Strike*, *League of Legends*, *Valorant* e outros, inclusive sobre como os torcedores que assistem aos jogos se comportam. Para Corracini *et al.* (2016, p. 2): “[...] os esportes eletrônicos vêm gerando não somente uma nova leva de torcedores fanáticos, mas também possibilita a criação de novos empregos”. Os autores identificaram ainda que tais profissionais são atletas, mas não somente eles criadas pelo surgimento do esporte eletrônico. Gerou-se, com o tempo, toda uma categoria de jornalistas que buscavam seu espaço em esportes eletrônicos, embora não seja fácil.

Os esportes eletrônicos movimentam bilhões de dólares anualmente, além da grande audiência na internet. Não à toa, o Grupo Globo, através do SporTV 3, canal de TV por assinatura, ainda em 2016 e de modo *experimental*, fechou uma parceria com a Riot

Games Brasil para transmitir a grande final do Campeonato Brasileiro de LoL daquele ano, entre INTZ e CNB, que ocorreu no Estádio do Ibirapuera, em São Paulo, conforme Figura 2 a seguir.

**Figura 2** - Final do CBLLoL 2016.1 entre INTZ x CNB



**Fonte:** Riot Games (2016).

Todavia, é necessário destacar que a crescente modalidade esportiva não é necessariamente acompanhada pela categoria jornalística na cobertura, pois a área de atuação para esses profissionais é escassa, tendo poucos portais que cobrem esportes eletrônicos.

É preciso considerar ainda que é um processo recente. As primeiras transmissões oficiais eram feitas por fãs para fãs; de jogadores para jogadores. De maneira que para estar inserido no jornalismo é preciso estudar o assunto que será discutido, principalmente no jornalismo especializado, onde o indivíduo busca um conhecimento aprofundado do tema (Wilbert, 2018).

Para o jornalismo de esportes eletrônicos não seria diferente. O profissional jornalista precisa estudar os conceitos do *game* para que sua informação seja difundida de maneira clara e objetiva para o público, mostrando que ele tem embasamento no que está sendo escrito.

A cobertura jornalística de esporte eletrônico ocorre, majoritariamente, através do webjornalismo, por meio dos sites especializados na modalidade. A velocidade como a notícia se propaga nos meios digitais exige uma cobertura constante no cenário.

Nesse sentido, a internet torna-se uma aliada do jornalista durante uma transmissão de esporte eletrônico, estando em contato constante e direto com o público, interagindo sobre as partidas e lendo as opiniões dos espectadores. Ainda que vá ser mais aprofundado no estudo de caso escolhido, a Figura 3 a seguir apresenta um exemplo disso.

**Figura 3 - FURIA x VKS pelo CBLOL**



Fonte: print feito pelo autor em transmissão de CBLOL

Como visto na imagem acima, a interatividade no *chat* da transmissão do campeonato é constante e mutável, onde conversas inteiras são realizadas e perdidas na mesma proporção. Essa possibilidade de estar tão próximo com o público durante as transmissões permite diálogo, mesmo que difícil, entre comunicador e público.

Partindo do princípio apontado anteriormente, o jornalismo em esports no Brasil ainda é considerado precário, falta espaço em transmissões oficiais e carece de mais profissionais no segmento. Em outras ligas de LoL espalhadas pelo mundo, por exemplo, a presença do profissional jornalista na bancada de transmissão é recorrente, trazendo informações e enriquecendo o debate, o que não ocorre em terras brasileiras, pois essa função de analisar os dados apresentados antes, durante e após a partida é feita pelo analista, geralmente um ex-jogador ou um entusiasta do jogo que esteve presente desde o início da criação do cenário.

Para Wilbert (2018) o papel do jornalista nas transmissões de campeonatos de esportes eletrônicos é importante para o modo como é feito o webjornalismo atualmente. O autor destaca ainda a disparidade na profissionalização do jornalista em outros lugares:

Enquanto em locais como Estados Unidos, Europa e grande parte de Ásia os e-sports possuem programas de TV e streaming com jornalistas dedicados ao assunto, aqui no Brasil os jornalistas não exploram esse ramo. Sendo assim, devemos ressaltar alguns dos princípios de como não só atrair como profissionalizar o papel dos jornalistas como comunicadores nas transmissões ao vivo de partidas e competições de esportes virtuais (Wilbert, 2018, p. 37).

No entanto, fica o questionamento se a presença de jornalistas nas transmissões oficiais do campeonato, pelo menos no Brasil, é necessária, pois a figura do jornalista muitas

vezes não é vista com bons olhos por parte de torcedores, que sentem a paixão imensa por seus clubes do coração tal qual no futebol.

## 4 CONTEXTO HISTÓRICO DOS ESPORTS NO MUNDO

Neste capítulo, será abordado o histórico dos videogames e os primeiros campeonatos eletrônicos em âmbito mundial até chegar no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL). Assim, o trabalho irá trazer detalhes sobre os primeiros campeonatos de *games*, o *League of Legends*, o gênero *gamer MOBA*, a cultura *gamer* e o espaço que o Brasil ocupa nesse cenário.

### 4.1 Os primeiros campeonatos de *games*

A linha do tempo dos campeonatos de esports remonta para os anos 70, quando ocorreram as *Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar*, um antigo jogo de computador, na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos. Neste primeiro torneio<sup>3</sup>, a premiação para o vencedor foi a assinatura na revista *Rolling Stones* (Rigon, 2018).

Em 1980, a empresa *Atari* organizou o primeiro torneio oficial de *esports*. O campeonato *Space Invaders Championship*<sup>4</sup> (Millenium, 2020) atraiu cerca de 10 mil jogadores de diversas localidades dos Estados Unidos para prestigiar e participar da competição, ganhando repercussão midiática.

Não demorou muito para o mercado de jogos eletrônicos ir crescendo, e no ano seguinte, a *Twin Galaxies* foi criada, uma organização responsável por divulgar e registrar pontuações nos jogos eletrônicos, além de ser uma das principais aliadas na fomentação<sup>5</sup> dos torneios da modalidade (Franco, 2020).

Entretanto, foi a partir dos anos 2000 que os *esports* tiveram uma virada de chave sobre sua legitimidade, quando foi reconhecido oficialmente como uma modalidade competitiva<sup>6</sup> na Coreia do Sul (Azevedo, 2014)

---

<sup>3</sup> As Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar, de 1972, teve como premiação uma assinatura da revista Rolling Stones. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia)

<sup>4</sup> O Space Invaders Championship foi o primeiro torneio oficial de *esports* Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3936.html>

<sup>5</sup> A Twin Galaxies é responsável pelo registro de altas pontuações em jogos e organização de torneios. Disponível em:

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/15/os-torneios-de-video-games-antes-do-e-sports.htm>

<sup>6</sup> Coreia do Sul foi um dos primeiros países a reconhecer oficialmente os *esports* como modalidade competitiva. Disponível em:

A origem dos *esports* presume-se estar ligada à Coreia do Sul, em outras regiões asiáticas e até mesmo na Europa, sendo que na Coreia do Sul a modalidade é reconhecida desde os anos 2000 (Kikuchi; Schmiguel; Silva, 2019). No país do leste asiático, os *esports* são considerados como um expoente para as demais regiões, visto que houve uma “profissionalização” na categoria desde os anos 1990, com a chegada do jogo *StarCraft*, da desenvolvedora *Blizzard*.

Com o fenômeno do *StarCraft*, não demorou para ser criada a KeSPA, a Associação Coreana de Esportes Eletrônicos (em tradução literal), aprovada pelo Ministério da Cultura, Esporte e Turismo sul-coreano para transformar a modalidade em um esporte oficial.

Os videogames se tornaram um fenômeno ainda maior quando os consoles diminuíram e puderam ser jogados em casa, havendo uma adaptação na jogabilidade antes “exclusiva” dos fliperamas para a sala de casa, ligado em uma televisão (Barboza; Silva, 2014).

Ainda conforme os autores, essa mudança de ambiente na jogatina dos videogames permitiu uma evolução tecnológica:

Com a chegada do computador pessoal, a indústria de games entra em uma nova fase. Os PCs trouxeram para o lar uma tecnologia até então exclusiva dos laboratórios de pesquisa, grandes empresas e setores militares. Jogos desenvolvidos para videogames foram adaptados para computadores pessoais. [...] Do console para o computador, o próximo passo da cadeia evolutiva dos jogos eletrônicos foram games online. Mas os jogos online só ficaram populares quando a internet tornou-se comercial e disponível para o grande público (Barboza; Silva, 2014, p. 6).

Os jogos estão inseridos no cotidiano do indivíduo desde antes que ele pudesse tomar conhecimento desse ato (Chambela; Teixeira, 2020) e, com a evolução dos games, foi-se criando uma necessidade de competitividade entre o público, o que fez surgir os primeiros campeonatos, como apontado anteriormente com o campeonato *Space Invaders Championship*.

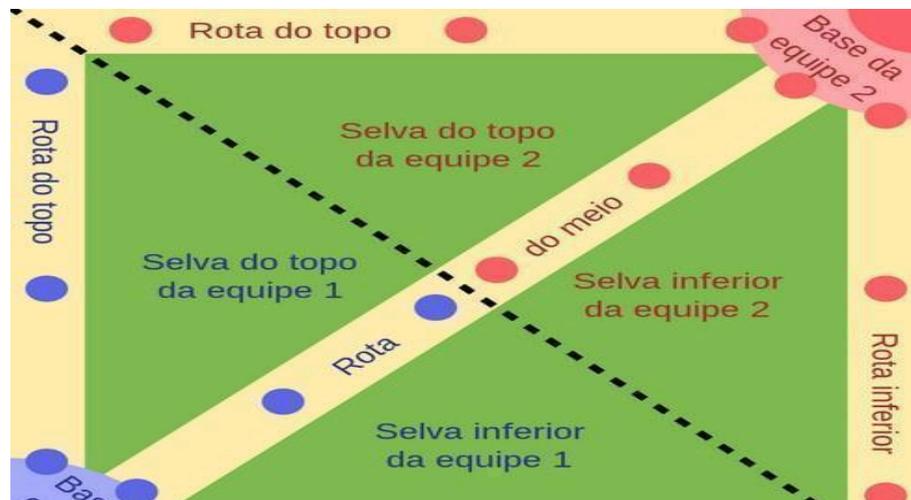
## 4.2 Conhecendo o LoL e o gênero MOBA

Para tratar da popularidade dos jogos eletrônicos, acredita-se ser necessário apresentar o gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), uma modalidade de game

bastante consumida. Como o próprio nome já diz, o *MOBA* é um jogo de estratégia em tempo real, disputado em uma arena de batalha onde os jogadores atuam em grupo para vencer o time adversário. As partidas levam em média de 20 minutos a uma hora dependendo do jogo selecionado.

Para jogar o MOBA não tem segredo, visto que os games desse gênero seguem um padrão de jogo, como as *lanes*, onde cada jogador será posicionado durante o andamento da partida, os objetivos que devem ser feitos para progredir dentro de jogo, a destruição de estruturas e formas de eliminar os adversários, como pode ser observado na Figura 4 a seguir.

**Figura 4 - Mapa padrão do gênero MOBA**



**Fonte:** Print feito pelo autor

O primeiro jogo que se tem conhecimento a utilizar conceitos iniciais do MOBA foi o jogo *Herzog Zwei*, do console *Mega Drive*, em 1989. No entanto, foi somente com o *Defense of the Ancients (DotA)*<sup>7</sup>, em 2003, para muitos o primeiro MOBA, modelado a partir de um mapa de outro jogo famoso no início dos anos 2000, o *WarCraft III*, que o gênero ganhou reconhecimento.

Em 2009, dois MOBAs foram lançados de maneira independente, ou seja, sem ter ligações com outro jogo anterior: *Demigod*, desenvolvido pela Gas Powered Games; e o *League of Legends*, desenvolvido e disponibilizado pela Riot Games.

Atualmente, os MOBAs seguem em destaque nos jogos *online*, tendo o *League of Legends* como maior expoente, seguido por: *DotA2*, *Smite*, *Arena of Valor*, *Honor of Kings*,

<sup>7</sup> O *DotA*, tido como o primeiro MOBA, surgiu em 2003, em uma modificação do game *WarCraft 3: Reign of Chaos*. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/o-que-e-moba,46d925ecf6981ebf3c999511b9b4eb6cavmhwdc6.html>

dentre outros. É importante destacar que alguns desses jogos têm suas versões para mídias móveis, facilitando o acesso de mais jogadores a esse mundo dos games, pois não há a necessidade de montar um computador caro. É por isso que escolhemos o LoL para ser abordado ao longo deste trabalho.

#### 4.2.1 A criação do League of Legends

O *League of Legends*, popularmente conhecido como LoL, foi criado em 27 de outubro de 2009, desenvolvido pela Riot Games, nos Estados Unidos. Para jogar LoL é preciso de duas coisas: um computador e acesso à internet. O MOBA é um jogo gratuito, em que o jogador precisa apenas criar uma conta jogo e está liberado para jogar. No entanto, a empresa disponibiliza o sistema de *skins*, roupagens diferentes para os “campeões”, que custam *riot points* (RP) a moeda dentro do jogo comprada com dinheiro real.

Desde sua criação até os dias atuais, o LoL passou por várias mudanças, seja de *lore* – a história do jogo –, do mapa e até de campeões.

O *LoL*, semelhante a outros MOBAs, segue uma estrutura de mapa linear, com três rotas: topo, meio e bot, além da selva onde ficam os monstros neutros, *dragão elemental* e *Barão Na'Shor*. Com as rotas selecionadas, os cinco jogadores são divididos da seguinte maneira: Um jogador fica na parte do *topo*; um na *selva* — o *caçador*; um na *rota do meio* e uma dupla (*atirador e suporte*) na *rota inferior* do mapa.

Atualmente, o *LoL* possui dois mapas onde as partidas podem ser jogadas. O primeiro é o *Summoner's Rift*, uma arena em “campo aberto”, em que dez jogadores são divididos em duas equipes com cinco componentes cada para duelar até a destruição do *nexus* adversário. As partidas competitivas são jogadas neste mapa, além dos modos ranqueados, onde os jogadores duelam para vencer e conquistar pontos para subir de *elo*. A Figura 5 a seguir ilustra este mapa.

**Figura 5 - Imagem panorâmica de Summoner's Rift**



**Fonte:** Reprodução/Internet

O segundo é o *Howling Abyss*, uma arena gélida e com apenas uma rota, também formado por dez jogadores – cinco de cada lado – com o mesmo objetivo do anterior. O modo de jogo neste mapa é o tradicional ARAM (*All-Random All-Middle*)<sup>8</sup>. O detalhe curioso deste mapa é que os campeões dos *players* são escolhidos de forma aleatória.

A Coreia do Sul tornou-se um expoente na modalidade, principalmente a partir de 2013, quando a T1 (antiga SKT Telecom T1) venceu seu primeiro Mundial de *League of Legends*, comandada por Lee “Faker”, um dos jogadores em destaque daquele momento. A organização venceria o torneio mais três vezes: uma dobradinha em 2015 e 2016 e a mais recente em 2023. Além disso, também é bicampeã do *Mid-Season Invitacional* (2016 e 2017)<sup>9</sup>.

A fundação da organização sul-coreana remonta a 2002, a partir da popularidade do *StarCraft*<sup>10</sup>, criado pelo ex-jogador do MOBA Lim “BoxeR”, sob o nome de *Team Orion*. Em 2012, a T1 criou sua primeira equipe de *League of Legends*. No entanto, foi no ano

<sup>8</sup> Em tradução livre seria “Tudo Aleatório Todos no Meio”

<sup>9</sup> Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/T1\\_\(esporte\\_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/T1_(esporte_eletr%C3%B4nico))

<sup>10</sup> Jogo de estratégia em tempo real para computador lançado em 1998. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/starcraft/>

seguinte que a organização apareceu para o mundo, quando Faker, acompanhado de Jung “Impact” Eon-yeong (*toplaner*), Bae “Bengi” Seong-woong (caçador), Chae “Piglet” Gwang-jin (*atirador*) e Lee “PoohManDu” Jeong-hyeon (*suporte*) venceram o primeiro Mundial da equipe.

Regiões *majors*, como América do Norte, Europa e Sudoeste Asiático são amplas concorrentes que também compõem o Mundial, mas que, geralmente, não apresentam tanto perigo para as equipes sul-coreanas e chinesas na briga pelo título. Brasil, demais países da América Latina, Japão e Turquia, por exemplo, são consideradas regiões emergentes, ou *minors*, no linguajar do eSports.

#### 4.2.2 A linguagem dos games

O universo dos games é um grande celeiro para a globalização, permitindo que jogadores de diversos países interajam em um bem comum: a vitória. Entretanto, a barreira linguística gera uma adversidade na hora de se comunicar. É por isso que uma linguagem específica nos games facilita a interação entre povos de culturas e idiomas distintos (Canteli; Silva, 2020).

No LoL essa realidade não seria diferente. No início do game, o idioma disponibilizado era em inglês, pois se tratava de um jogo de origem estadunidense. Os jogadores brasileiros, à época, não tinham acesso a um servidor situado no Brasil, sendo necessário acessar o servidor dos Estados Unidos para entrar no jogo.

Com essa inserção em uma nova cultura e idioma, muito da linguagem “universal” *in game* acabou sendo exportada para este país, sendo comum que essas gírias e jargões permanecessem ativas no jogador, inclusive havendo uma “brasileirização” para o português, usando essas palavras como verbo.

Destaca-se o discernimento no uso dessas gírias e como elas influenciam culturalmente o indivíduo, algo comum a partir de outras atividades. No Brasil, por exemplo, é bastante comum ouvir expressões relacionadas ao futebol no cotidiano, como: “fui deixado de escanteio”, “bola pra frente” etc. Nos games essa realidade é presente, e por muitas vezes essas gírias e jargões não têm uma definição em dicionários, surgindo a necessidade criar expressões próprias que determinam uma ação dentro de jogo (Canteli; Silva, 2020).

Por meio dessa linguagem, os gamers fecham-se numa comunidade, sendo assim, limitam-se em manter uma convenção separatista de “classes” em que “esse” ou

“aquele” possui um conhecimento mais elevado da língua inglesa. [...] É também, nesse caso, que observando o grau de conhecimento da linguagem gamer, é possível entender o nível de imersão do qual uma pessoa está inserida no universo gamer (Cantelli; Silva, 2020, p. 183).

Este tipo de linguagem está diretamente ligado à cultura gamer, que se apresenta de forma heterogênea. Apesar de soar como uma realidade lúdica e distante, esta cultura é presente no “mundo real”, visto que muitos comportamentos retratados dentro da realidade gamer é um reflexo do que acontece na sociedade como um todo, casos de machismo, violência verbal e explorações econômicas. Assim, conforme Rudiger (2008, p. 23 *apud* Canteli e Silva, 2020, p. 185), “o virtual e o real não são dois mundos paralelos: existem em relação dialética, o que significa dizer que entretêm relações de complementaridade, dependência recíproca e dinâmica tempestuosa”.

O quadro 1 a seguir apresenta uma lista de termos utilizados no LoL que servem para muitos jogos on-line.

Quadro 1 - Gírias e termos comuns do LoL

<b>Gírias</b>	<b>Significados</b>
<i>Gank (Gankar)</i>	Ato de emboscar o adversário
<i>Pick (Pickar)</i>	Selecionar determinado boneco
<i>Farm (Farmar)</i>	Acumular recurso, geralmente ouro
<i>CC (crowd control)</i>	Habilidade que deixa o adversário imóvel
<i>Skill</i>	Habilidade
<i>Wardar</i>	Posicionar uma sentinela para obter visão do adversário
<i>Kill</i>	Abater o adversário
<i>Pick off</i>	Pegar o adversário desprevenido
<i>Engage</i>	Iniciar um ataque
<i>Disengage</i>	Parar ou sair de uma iniciação adversária
<i>Toplane/Toplaner</i>	Região da parte superior do mapa; jogador da rota do topo
<i>Jungle/Jungler</i>	Selva/Caçador, responsável por fazer os monstros neutros do jogo
<i>Midlane/Midlaner</i>	Rota do meio/ jogador da rota do meio

<i>Botlane</i>	Rota inferior do mapa onde o atirador e suporte jogam
<i>ADCarry</i>	Atirador, responsável por ser a principal fonte de dano do time
<i>Support</i>	Suporte, responsável por ajudar o atirador na rota inferior e posicionar sentinelas nas outras partes do mapa
<i>Minions/Wave</i>	Unidades que servem para os jogadores abater e receber ouro
<i>Tower/Turret</i>	Estruturas de defesa da equipe
<i>Nexus</i>	Estrutura que fica no centro da base aliada/adversária. Destruí-lo resulta na vitória

**Fonte:** Elaboração própria

É válido destacar o enraizamento dessas palavras de origem inglesa na cultura gamer. Nas transmissões de *League of Legends* os narradores e comentaristas dão preferência para os termos originais do que suas traduções em Português, pois é de fácil entendimento da comunidade já inserida nesse meio.

### 4.3 LoL no Brasil

O Campeonato Brasileiro de *League of Legends* iniciou-se em meados de 2012, para promover a chegada do servidor brasileiro do jogo, visto que desde o lançamento do game, em 2009, os jogadores brasileiros precisavam acessar o servidor estadunidense.

A 1ª edição do campeonato aconteceu em parceria com o evento de games *Brasil Game Show* (BGS), onde foi realizada a grande final do torneio, também em 2012. À época, o extinto time *vTi Ignis* enfrentou sua equipe ‘irmã’, a *vTi Nox*, foi o primeiro campeão<sup>11</sup> brasileiro de LoL, recebendo uma quantia de R\$ 50 mil.

No ano seguinte, o torneio cresceu e não esteve mais ligado à BGS, consagrando uma das mais antigas organizações da modalidade no Brasil: a *paiN Gaming*.

<sup>11</sup>Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-primeiro-campeonato-brasil-cblol>

2014 pode ser considerado o ano em que o campeonato tomou rumos mais profissionais. O nome mudou para *CBLol*<sup>12</sup> (Circuito Brasileiro de League of Legends) e trouxe mudanças no formato (Martins, 2022).

Naquele ano, o CBLol foi dividido em dois campeonatos (um primeiro vislumbre do que seria posteriormente a 1ª e 2ª etapa adotado no modelo atual); A Liga Brasileira - Série de Campeões — equivalente à 1ª etapa atual — teve a primeira final longe de São Paulo, sendo em Fortaleza (CE); o segundo campeonato a Final Regional Brasileira, teve sua final no Maracanãzinho, no Rio Janeiro, consagrando a equipe KaBuM!<sup>13</sup> como a campeã, conseguindo a vaga inédita para o Mundial, o maior torneio internacional de LoL (Penatti, 2014). Apesar de não conseguir passar da fase inicial, os “Ninjas” conseguiram outro feito inédito: vencer o time campeão da Europa.

2015 foi o momento de consolidação para o torneio, assumindo o formato que permanece até hoje, com duas etapas: uma no início do ano e a outra no meio do ano. Os “Tradicionais” da *paiN Gaming* levaram seu segundo título, conquistando uma vaga para o *Internacional WildCard*, etapa de entrada para o Mundial daquele ano.

#### 4.3.1 Início das franquias no CBLol

O CBLol permaneceu sofrendo alterações ao longo dos anos, mas nenhuma tão drástica quanto a que ocorreu em 2020: o anúncio da chegada do sistema de franquias<sup>14</sup> para a temporada de 2021. Em outras ligas ao redor do mundo as franquias já eram populares, principalmente nos Estados Unidos, sendo a primeira liga a adotá-la, semelhante ao que acontece nos esportes tradicionais populares no país, como o basquete com a *NBA* e *NFL* para o futebol americano.

Em suma, o modelo de franquias torna as equipes aprovadas em sócias da organização do torneio, neste caso, da *Publisher Riot Games*. Os times e a desenvolvedora se tornam coproprietárias do campeonato, dividindo as decisões administrativas da competição.

---

<sup>12</sup> Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-historia-campeoes-e-tudo-sobre-o-campeonato.ghtml>

<sup>13</sup> Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/final-maracanazinho-kabum-vencedora-cblol/>

<sup>14</sup> Disponível em:

<https://ge.globo.com/e-sportv/lol/noticia/league-of-legends-cblol-confirma-transicao-para-franquias-e-revela-planos-para-2020.ghtml>

Com a entrada das franquias, o CBLol deixou o modelo tradicional com rebaixamento para a 2ª divisão, o extinto Circuito Desafiante. Agora, as 10 equipes que comprassem as vagas disputariam entre si o título de campeão brasileiro de *League of Legends*.

Outro ponto positivo das franquias é a estabilidade dentro do torneio, sem o “medo” de rebaixamento, podendo elaborar planejamentos a longo prazo não só com elencos, mas com os próprios patrocinadores, que antes poderiam estar receosos em investir em uma organização que, eventualmente, poderia ser rebaixada.

Uma questão importante no sistema de franquias é o fomento na criação de novos atletas, sendo obrigatório que as equipes no CBLol tenham times para disputar o *CBLol Academy*<sup>15</sup>, que seria uma espécie de “base” para revelar novos profissionais.

Em consulta de informações da época, veiculadas pelo site esportivo *ge*<sup>16</sup>, 18 equipes disputaram as 10 vagas para o sistema de franquias no *CBLol*, algumas tradicionais do cenário e outras que viram a oportunidade de expandir a marca para o *League*.

**Quadro 2** - Primeiros times da franquia do CBLol

<b>Times franqueados para 2021</b>
paiN Gaming
Falkol Prodigy
Red Canids
INTZ
Flamengo Esports*
LOUD
Rensga
KaBuM! e-Sports
Cruzeiro
FURIA Esports

<sup>15</sup> Disponível em:

[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/7029867/franquias-no-cblol-segunda-divisao-sera-academy-diretor-da-riot-comenta](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7029867/franquias-no-cblol-segunda-divisao-sera-academy-diretor-da-riot-comenta)

<sup>16</sup> Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/franquias-no-cblol-2021-veja-lista-dos-dez-times-escolhidos-pela-riot.html>

**Fonte:** Informações coletadas do site GE

Apesar de o sistema de franquias permitir uma sobrevivência no ecossistema da liga para as organizações, houve momentos de turbulência para alguns times, resultando na venda de vagas para outras organizações que haviam ficado de fora do corte final das franquias.

A primeira equipe a se desligar do *CBLol* foi o Cruzeiro, gerenciado pela E-Flix, ainda na etapa inaugural do novo sistema franqueado, em 2021. A vaga da equipe mineira passou a ser da *Netshoe Miners*, após fusão da E-Flix com a NSE Esports (Figueiredo, 2021)<sup>17</sup>. Entretanto, a parceria durou pouco mais de um ano, pois no final de 2022, a *Miners* teve que vender a vaga para a *Vivo Keyd Stars* (Oliveira, 2022)<sup>18</sup> — equipe tradicional no cenário de *LoL* —, após a patrocinadora *Netshoes* encerrar a parceria.

Esse rompimento aconteceu após a aquisição da loja de *e-commerce* KaBuM!, que já tinha uma vaga no CBLol, pela varejista Magazine Luiza. Segundo o regulamento do campeonato, é proibido uma mesma empresa ter relações financeiras com duas equipes participantes do torneio.

Outra “equipe original” das franquias a vender a vaga foi o Flamengo, gerido pela norte-americana *Simplicity*, responsável pelo setor de e-sports do clube carioca, para a *Los Grandes* (Oliveira, 2021), organização brasileira de esportes eletrônicos que se iniciou no game de *battle royale* *Free Fire*. A venda para a *Los Grandes* ocorreu após uma série de polêmicas relacionadas à gestão da empresa norte-americana e do próprio Flamengo.<sup>19</sup>

A última venda de vagas até então ocorreu também em 2022, quando o *Fluxo*, outra organização de esportes eletrônicos oriunda do *Free Fire* e criada em 2021, comprou a vaga da *Rensga* (Oliveira, 2022). O time de Goiás fazia parte das 10 organizações iniciais da franquia, colecionou resultados medianos e ruins, com exceção de um vice-campeonato ainda em 2021.

---

<sup>17</sup> Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/cruzeiro-esta-fora-do-cblol-e-lbff-apos-fim-de-parceria-entenda-mudanca-esports.ghtml>

<sup>18</sup> Vivo Keyd Stars compra vaga da Netshoes Miners no CBLol. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/11/29/cblol-2023-vivo-keyd-stars-oficializa-compra-da-vaga-da-miners.ghtml>

<sup>19</sup> Em 2022, o ex-jogador Leonardo “Lynkez” denunciou condições impróprias nas instalações e falta de pagamento por parte do Flamengo Esports, gerido pela empresa norte-americana *Simplicity Esports*. Na época, Lynkez foi acusado pela diretoria da *Simplicity* de ter supostamente roubado equipamento da organização. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/06/01/cblol-2022-demitido-lynkez-denuncia-condicoes-ruins-em-instalacoes-do-flamengo.ghtml>

Sendo assim, até o momento, os 10 times atuantes no CBLOL são: Fluxo, FURIA Esports, INTZ, KaBuM!, Liberty, LOS, LOUD, paiN Gaming, Red Canids e Vivo Keyd Stars.

#### 4.3.2 Os representantes do CBLOL no Mundial

O Brasil teve seu primeiro representante em palcos internacionais no Mundial de *League of Legends* em 2014, três anos após a criação do torneio. Recordar-se que até o ano anterior os jogadores do MOBA da Riot Games jogavam no servidor dos Estados Unidos, com uma discrepância de *ping* (latência) para os jogadores nativos daquela região.

A organização *KaBuM!*, antes de fazer sua estreia em palcos internacionais, teve que disputar o Circuito Brasileiro de *League of Legends* (antigo CBLOL), disputando a final do circuito contra a CNB, no Maracanãzinho, no Rio de Janeiro, e enfrentar a equipe campeã dos outros países da América Latina, a PEX, no *International Wildcard* (IWC). Após o estrondoso 3x0 contra o time visitante, a organização brasileira carimbou o passaporte para disputar o Mundial na Ásia.

No *Worlds*, a KBM participou do grupo D, que contou com a então campeã da Europa, Alliance; a vice-campeã da América Norte, a Cloud 9; e o terceiro colocado da Coreia do Sul, a Najin White Shield. A campanha da equipe brasileira não foi boa, perdendo cinco dos seis jogos – em formato de ida e volta – da fase de grupos, vencendo apenas a última partida, contra a campeã europeia Alliance.

A *line-up* daquela KaBuM era formada por: Pedro Luiz "Lep" (Topo), Daniel "Danagorn" (Caçador), Thiago "tinowns" (Meio), Gustavo "Minerva" (Atirador) e Daniel "dans" (Suporte). Dos cinco jogadores, apenas Thiago "tin" segue jogando.

Em 2015, a tradicional paiN Gaming foi a representante brasileira em palcos internacionais, após vencer, no Brasil, a INTZ, no Allianz Parque, em São Paulo. Com a vitória, os "Tradicionalistas" tiveram a oportunidade de participar do *International Wildcard*, onde enfrentou outras duas equipes: a Kaos Latin Gamers (KLG) e a Hard Random, da Liga Latino-Americana e Rússia, respectivamente. Na final do seu grupo, a paiN venceu a KLG, por 3x0, garantindo a vaga no Mundial daquele ano.

No *Worlds*, a equipe brasileira caiu no Grupo A, onde enfrentou a campeã da região da América Norte, CLG; o segundo colocado da Coreia do Sul, KOO Tigers; e a Flash Wolves, do segundo colocado da região que englobava Taiwan, Hong Kong e Macau. A

atuação em palcos internacionais foi mais significativa do que a apresentada pela KaBuM! no ano anterior. Apesar de sair com apenas duas vitórias e quatro derrotas, a paiN demonstrou que a região brasileira tinha potencial para ser uma das grandes ligas dentro do torneio. As vitórias brasileiras foram contra a Flash Wolves e a CLG.

A *line-up* dos “Tradicionais” era formada por: Matheus "Mylon" (Topo), Thúlio "Sirt" (Caçador), Gabriel "Kami" (Meio), Felipe "brTT" (Atirador) e Hugo "Dioud" (Suporte).

Em 2016, a Intz foi a representante do Brasil no Mundial de *League of Legends*, após vencer a CNB por 3x1. Os “Intrépidos” disputaram o *International Wildcard*, em Curitiba, vencendo a turma *Dark Passage* por 3x2, carimbando o passaporte para o mundial dos Estados Unidos.

A INTZ foi alocada em um grupo considerado como muito difícil, com a campeã chinesa, *EDG*; o segundo colocado da Europa, *H2k*; e a *ahq*, segundo colocado de Hong Kong/Macau/Taiwan. Os “Intrépidos” enfrentaram a gigante chinesa na sua estreia no torneio. A equipe brasileira, vista como a mais fraca do grupo, surpreendeu os chineses com um jogo agressivo e assertivo em suas jogadas, arrancando uma vitória contra a favorita *EDG*.

A Intz atraiu ainda mais os olhares para a comunidade brasileira, mas o “*Exódia*” – como aquela formação ficou conhecida – não conseguiu repetir o desempenho da primeira partida e se despediu do Mundial como apenas uma vitória e seis derrotas. A sua formação era composta por: Felipe "Yang" (Topo), Gabriel "Revolta" (Caçador), Gabriel "tockers" (Meio), Micael "micaO" (Atirador) e Luan "Jockster" (Suporte).

Para 2017, a Riot Games decidiu por encerrar o *International Wildcard* e adicionar a fase de entrada, uma fase de grupos com as equipes de regiões *minors* e as que ocupavam os terceiros colocados de regiões *majors*. A representante brasileira nessa edição foi a Team oNe, vencendo a final do CBLOL por 3x1, contra a paiN Gaming.

No Grupo B da fase de entrada, a Team oNe disputou a vaga para a próxima fase do Mundial com equipes da América do Norte e Oceania. Os brasileiros enfrentaram a estadunidense *Cloud9*, perdendo os dois confrontos; e a *Dire Wolves*, campeã da Oceania, vencendo um jogo e perdendo o outro, com nova vitória no desempate. A Team oNe se classificou para uma *md5* (melhor de cinco) contra os turcos do *Fenerbahçe*, mas perdeu por 3x1, dando adeus ao Mundial.

Esta eliminação na fase de entrada mostrou um retrocesso no desempenho de equipes brasileiras em palcos internacionais. KaBuM!, Flamengo, INTZ, Red Canids e

LOUD, nos anos seguintes, tiveram o mesmo destino, não conseguindo avançar para a fase de grupos do *Worlds*.

## 5 ANÁLISE DE CONTEÚDO DE COBERTURA DO GE E MaisEsports

Nesta parte do trabalho, será abordada a análise dos sites selecionados, o Mais Esports, portal totalmente concentrado nos esportes eletrônicos; e o GE, o maior portal de notícias de esporte do Brasil. Os sites serão analisados no recorte de tempo de 22 de novembro a 8 de dezembro de 2022, período em que a janela de transferência do CBLOL 2023 estava aberta.

Antes de um aprofundamento no tema, é necessário estar ciente de como funciona o calendário e o próprio torneio em si. Como já foi mencionado na seção anterior, o CBLOL é composto, atualmente, por 10 times franqueados.

O campeonato é dividido em duas temporadas, ou melhor, em *dois splits*, um que se inicia no começo do ano e dá vaga para o campeão disputar o *MSI*, e a segunda temporada, que começa no meio do ano e dá vaga para competir no *Mundial*.

Atualmente, o CBLOL é dividido em duas etapas: grupos e playoffs. A fase de grupos é dividida em nove semanas, em que os times se enfrentam em partidas de ida e volta, somando 18 rodadas, e com os seis primeiros colocados avançando para a próxima etapa.

Já a fase de *playoffs*, em 2023, teve um modelo de eliminação dupla. Neste formato, o 1º, 2º, 3º e 4º colocados ficam na “chave-superior”, enquanto o 5º e 6º colocados disputam na “chave-inferior”. O 1º colocado escolheu quem ia enfrentar entre 2º ao 4º colocados, e os outros dois duelaram entre si, conforme pode ser conferido na Figura 6 a seguir.

**Figura 6** - Formato dos playoffs do CBLOL



Fonte: Reprodução/Riot Games

## 5.1 Mais Esports

Considerado como o maior portal de esportes eletrônicos do Brasil, o Mais Esports tem sua origem ainda em 2013, no início do cenário de LoL, que era parte do seu nome, LoLNews. O site foi criado pelo mineiro Eric Teixeira, em Juiz de Fora.

Rapidamente, tornou-se um expoente no cenário, trazendo matérias e curiosidades sobre o *game*. O que começou como uma “simples brincadeira”, virou um empreendimento respaldado pela comunidade, possibilitando a expansão do conteúdo para outros *games*. O portal conta com profissionais nas áreas de jornalismo e design.

### 5.1.1 Criação e desenvolvimento do Mais Esports

Em entrevista<sup>20</sup> com o fundador e CEO do Mais Esports, Eric Teixeira explicou o surgimento o portal. Segundo ele, a ideia de criar um portal sobre *LoL* partiu de seu pai, que o incentivou a escrever sobre “o joguinho que ele não para de falar”: “O LoLNews<sup>21</sup> surgiu realmente como um projeto para eu estudar programação. Eu cursava Ciência da Computação e precisava estudar por fora, além da faculdade. E assim como essa história”.

Ainda de acordo com Teixeira, nos primeiros meses de portal já foi possível ter noção de que o projeto poderia ser grandioso:

Desde o primeiro mês tivemos algumas visitas e eu vi que poderia transformar aquilo em um negócio no futuro, então já tive essa mentalidade desde o começo. A ficha foi cair quando realmente eu larguei tudo para focar no site, larguei o emprego que tinha e mais para frente a faculdade, mesmo estando no final dela.

No decorrer do projeto, ainda como LoLNews, ele percebeu que poderia expandir para outros jogos, tendo em vista a instabilidade no mercado de jogos, onde o *game morre* do dia para a noite:

Eu não podia me limitar apenas ao League of Legends pois isso poderia ser algo muito custoso no futuro. Jogos vem e vão... o público pode migrar de jogo e com o site se chamando "LoLNews" seria bem complicado de levar outros jogos que meu público estivesse jogando. Por isso optei pela mudança de nome.

2016 foi o ano de virada para o Mais Esports, recebendo investimentos e expandido os horizontes, saindo de Minas Gerais para São Paulo para estar mais próximo e

<sup>20</sup> Entrevista disponibilizada no fim do trabalho, no Apêndice A.

<sup>21</sup> Portal que deu origem ao Mais Esports anos depois.

fazer a cobertura presencial do CBLOL. Teixeira explicou que a operação começou apenas com um jornalista no início, Vincenzo Mandetta Vicchiatti, editor-chefe do Mais Esports de 2016 a 2017, e que a equipe foi aumentando gradativamente:

Foi tudo aos poucos. Contratamos um jornalista em 2016, o Vincenzo, e a equipe foi aumentando naturalmente. Agora em 2024 temos cerca de 25 pessoas dentro do Mais Esports. Jornalistas, designers, *social medias*, programadores etc. Foi um crescimento que aconteceu aos poucos e de forma natural.

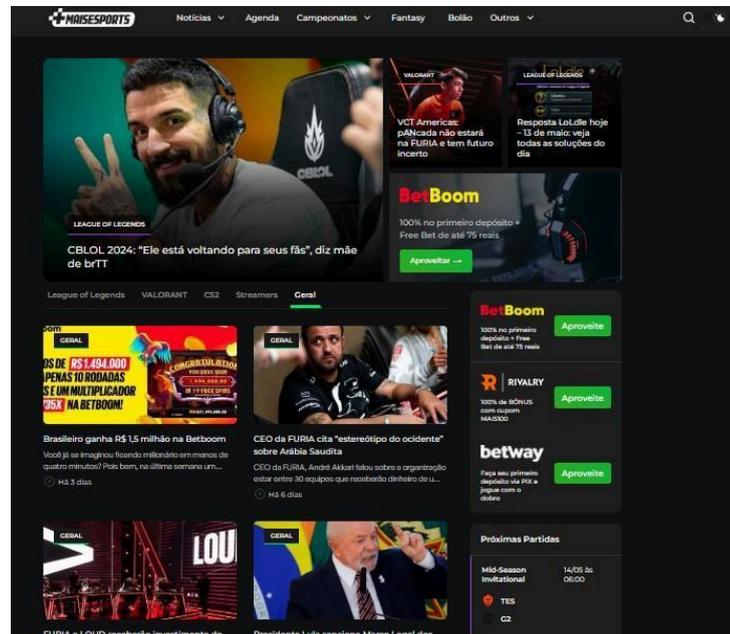
Sobre as janelas de transferências, o foco deste trabalho, o CEO do Mais Esports explica que, no início do portal, ele mesmo escrevia algumas matérias, mas que devido ao seu lado “empresário” optou por deixar de ter esse papel na hora de “dar o furo de notícias”. Segundo ele: “Eu tenho contato com donos de organizações e empresas e seria complicado eu também ser o cara que está fazendo furos de notícia”.

No entanto, Teixeira ressaltou que sempre fora de interesse do Mais Esports ter jornalistas que repercutem e trazem os furos sobre as janelas de transferências, como o repórter Luís Santana, que trabalhou no Mais Esports recentemente: “O Showtana foi um cara que sempre trouxe várias bombas aqui para a gente publicar e sempre teve bastante liberdade de trabalhar aqui dentro do Mais. Nosso objetivo era ajudar ele com o que fosse possível e também ajudar ele a evoluir o conteúdo da janela de transferências”, finaliza Teixeira.

### 5.1.2 Análise dos elementos presentes no Mais Esports

Nesta parte do trabalho, a análise do portal será voltada para a descrição do layout encontrado no Mais Esports. A Figura 7 apresenta a página principal do site.

Figura 7 - Página principal do site Mais Esports



Fonte: Print feito pelo autor no site Mais Esports

Em uma análise inicial, é possível perceber que se trata de uma página eletrônica dinâmica, de conteúdo variado e multimidiático. Esse ponto é determinante para a cobertura dos jogos, visto que eles também usam de ferramentas multimidiáticas para divulgar seus conteúdos. No LoL, por exemplo, é um jogo que usa de recursos audiovisuais, não apenas *in game*, mas em conteúdos direcionados à comunidade, como os vídeos que dão início à sua nova temporada.

Ao partir para os elementos específicos, ao acessar o portal, na parte superior, pode ser visto um calendário interativo (Figura 8), que mostra os resultados das partidas em andamento e as que acontecerão ao longo do dia e nos dias seguintes. Ao clicar numa delas, o usuário será levado para outra página onde será disponibilizado a assistir ao jogo no site, além de conter, ao lado da partida, as *odds*<sup>22</sup> das casas de apostas para os respectivos times.

Figura 8 - Calendário das partidas

PGL Major - AO VIVO	VCT - AO VIVO	PGL Major - AO VIVO	PGL Major - 21/03 12:30	VCT - 21/03 15:00	LPL - 22/03 04:00	LCK - 22/03 05:00	LPL - 22/03
FaZe 1.51 HERO 2.39	Gen.G PR	G2 1.5 FURIA 2.4	TS 1.38 C9 2.8	SEN 1.79 LOUD 1.91	FPX 1.21 RNG 3.9	GEN 1.01 BRO 12	TT TES

<sup>22</sup> Nas apostas, as *odds* são as chances de que um determinado evento ocorra em uma partida.

**Fonte:** Print feito pelo autor no site Mais Esports

Retornando à página inicial, no cabeçalho do site (Figura 9) constam os seguintes elementos: o nome do site estilizado, agenda de jogos, o buscador, uma seção de conteúdo visual sobre fatos e curiosidades sobre os *games*, um link direcionando para um patrocinador.

**Figura 9 - Cabeçalho**



**Fonte:** Print feito pelo autor no site Mais Esports

O cabeçalho ainda traz elementos visuais com *hyperlinks* que direcionam para os perfis em plataformas digitais do site, além de um ajustador visual para os temas de fundo do site – branco ou preto.

Em seguida, logo abaixo, vem a seção dos campeonatos ativos na temporada em um carrossel interativo, onde, ao clicar, o usuário será direcionado para a página responsável por cobrir o torneio (Figura 10).

**Figura 10 - Torneios ativos de modalidades diferentes**



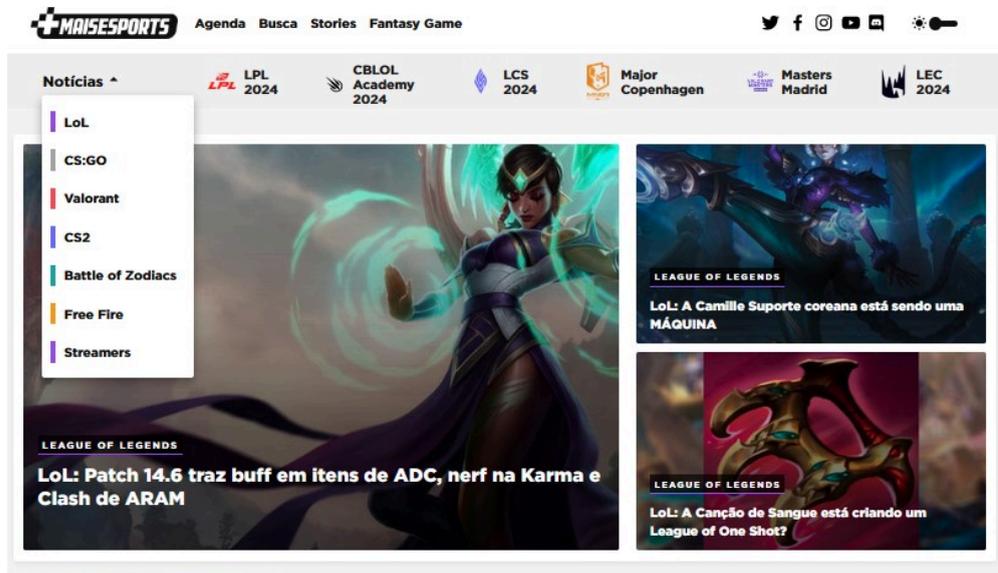
**Fonte:** Print tirado pelo autor no site Mais Esports

É notório o destaque que os campeonatos de *League of Legends* têm nesse carrossel (*CBLol*, *LCK*, *LPL*, *CBLol Academy* e *LCS*), mostrando a relevância do jogo, principal foco para o público-alvo do site.

Na aba de notícias, estão localizadas as modalidades de jogos veiculadas no site, sendo elas: *League of Legends*, *Counter Strike GO*, *Valorant*, *CS2*, *Battle of Zodiacs* e *Free Fire*. Ainda tem uma aba destinada para aquelas relacionadas aos criadores de conteúdo.

Logo abaixo, vem o mosaico de notícias, alimentado com matérias atualizadas das categorias de jogos veiculados, com informações sobre o que muda no jogo com as atualizações, curiosidades e o que acontece nos bastidores dos campeonatos, conforme a figura 11 abaixo.

**Figura 11** - Mosaico de notícias da página principal do site Mais Esports



**Fonte:** Print tirado pelo autor no site Mais Esports

Após o mosaico, vem um carrossel de *stories*, conteúdo dinâmico e visual sobre curiosidades dos *games*.

Em seguida, ainda na página inicial, há a parte de últimas notícias, atualizadas constantemente pelos jornalistas que trabalham no site. Também é possível localizar uma seção de vídeos, direcionados por um *hyperlink* para o canal no YouTube do Mais Esports, onde estão hospedados os vídeos.

Outro ponto que se destaca na página inicial do site são os banners de casas de apostas que patrocinam o Mais Esports, como pode ser visto na Figura 12 a seguir.

**Figura 12** - Casas de apostas patrocinam o Mais Esports



**Fonte:** Print feito pelo autor no site Mais Esports

Nos últimos anos as casas de apostas *on-line* invadiram os cenários esportivos brasileiros, e não demorou para que também entrasse no mundo do esports. No Brasil, mais especificamente no *League of Legends*, as casas de apostas atraem *streamers* como seus parceiros para divulgar os sites de apostas.

Com os sites de notícias ocorrem da mesma forma, sendo uma maneira de sustentar o portal ativo. Atualmente, o Mais Esports conta com três casas de apostas em sua página principal: a BetBoom, Betway e a Rivalry, sendo essa terceira a mais conhecida pela comunidade, pois conta com uma rede de “parceiros” relevantes no cenário.

Por fim, a página inicial também contém, ocupando o lado direito da página, um segundo calendário com partidas ao vivo e as próximas de todos os campeonatos que têm cobertura do site, além de listar os campeonatos que estão ativos e os últimos campeonatos (Figura 13).

**Figura 13** - Datas das partidas futuras acompanhadas pelo site Mais Esports

The image shows a screenshot of the 'Próximas Partidas' (Upcoming Matches) section on the Mais Esports website. The matches are listed in a vertical scrollable format. Each match entry includes the tournament name, the date and time, and the teams involved with their respective logos.

Tournament	Date and Time	Team 1	Team 2
Mid-Season Invitational	14/05 às 00:00	TES	C2
VCT	14/05 às 17:00	TEAM	RVA
VCT	14/05 às 20:00	TL	MIDR.F
Mid-Season Invitational	15/05 às 00:00	TI	TL
VCT	15/05 às 17:00	TBD	TBD
Mid-Season Invitational	16/05 às 00:00	CEN	BLC

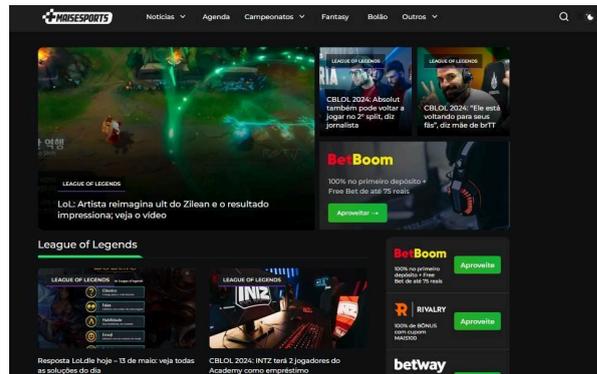
Below the 'Próximas Partidas' section, there is a 'Campeonatos Atuais' (Current Championships) section listing various regional and global tournaments:

- MSI 2024
- VCT Americas
- Game Changers
- VCT EMEA
- VCT Pacifico
- VCT China

**Fonte:** Print feito pelo autor no site Mais Esports

Após clicar na modalidade de LoL, na aba “Notícias”, o usuário é transportado para a página dedicada ao *game*, disponibilizando matérias recentes em um mosaico com as principais e um *feed* com as últimas notícias, conforme pode ser visto na Figura 14 a seguir.

**Figura 14** - Página inicial da seção de *League of Legends*



**Fonte:** Print tirado pelo autor no site Mais Esports

Semelhante à página inicial, aqui também constam banners dos patrocinadores do site, as casas de apostas. As matérias estão distribuídas pela mais recente à mais antiga, contendo uma imagem, título, data de publicação e autor da notícia.

Nas páginas dedicadas às modalidades dos *games*, apesar de similares, são correspondidas por cores diferentes. Na seção de *LoL*, as fontes têm tons de roxo; no *CS:GO*, cinza; *Valorant*, laranja; *CS2*, azul; *Battle of Zodiacs*, verde; *Free Fire*, amarelo; e na seção de *streamers* volta para o roxo.

Nas matérias é possível encontrar hyperlinks que direcionam para outros textos sobre o conteúdo, nesse caso, para mais notícias direcionadas para o LoL, seja sobre curiosidades, tabela, campeonatos etc.

A divulgação do conteúdo é feita através das plataformas digitais. Nesse momento, nota-se como a integração de mídias facilitada pelo webjornalismo rompe barreiras entre jornalista e público, permitindo uma interatividade praticamente instantânea.

O Mais Esports está inserido em outras plataformas de comunicação para a divulgação de seu conteúdo, sendo uma delas o X (antigo Twitter). A rede social permite que o site interaja com o público de maneira constante e praticamente instantânea nos comentários da publicação. Todavia, as matérias disponibilizadas no site, durante a pesquisa para o trabalho, não tinham espaço próprio para comentários dos internautas, apenas para quem estava logado pelo *Facebook*.

O formato da página é seguido pelas demais modalidades, e como o foco deste trabalho é uma análise do conteúdo de *League of Legends*, encerrará aqui esta parte envolvendo à formatação do site.

### 5.1.3 Análise inicial da janela de transferência do Mais Esports

O produto a ser analisado nesta parte do trabalho é a janela de transferência, período da temporada onde os times mexem as peças para virem mais fortes para a etapa seguinte. O momento escolhido foi a primeira etapa do CBLOL 2023, e a janela iniciou-se oficialmente em 22 de novembro de 2022, encerrando-se em 8 de dezembro. Foram contabilizadas 19 matérias e apenas um jornalista responsável por escrevê-las no portal.

É válido destacar que a janela de transferência se tornou um grande evento dentro da comunidade, com os torcedores criando teorias sobre para qual time vai determinado jogador ou se ele permanecerá no time atual.

Vale ressaltar também o período que antecipa a janela de transferências: o *Mundial de LoL*. Em 2022, o Mundial terminou em 5 de novembro, na mesma época onde os rumores de transferências estavam ganhando destaque, e isso acaba sendo relevante porque acontece um amontado de conteúdo sobre esses temas importantes na comunidade, além de matérias sem grandes destaques sobre *patch notes* ou curiosidades sobre o jogo.

No entanto, esses conteúdos mais avulsos não geram tanto engajamento nas plataformas digitais — que é um fator importante para um site totalmente digital. Pode-se discutir que o baixo engajamento nesses conteúdos sobre o Mundial seja porque os times brasileiros não vão bem em torneios internacionais ou até mesmo devido ao horário pouco viável — o Mundial, nos últimos anos, ocorreu em países asiáticos e o fuso-horário aqui no Brasil dificulta acompanhar os jogos.

Destaca-se neste período de transferências o trabalho do jornalista Luís Santana no Mais Esports, conhecido na comunidade por “Showtana”, responsável por dar as notícias em primeira mão. Ao todo, o jornalista foi responsável por noticiar 19 matérias.

De início, as tratativas noticiadas por Santana eram tidas como rumor, mas conforme o período de divulgação das escalções dos times, provou-se que o repórter estava correto.

O conteúdo disponibilizado pelo jornalista do Mais Esports está salvo nos arquivos do site, mas Santana utiliza suas plataformas digitais – principalmente o perfil no X – para divulgar seu trabalho, usando a plataforma para aumentar a divulgação e alcance da página do Mais Esports.

A Figura 15 representa exemplo de notícia publicada pelo jornalista no período (Santana, 2022). A partir dela, veremos como o básico de uma notícia jornalística se apresenta também num veículo noticioso de nicho.

**Figura 15** - Notícia sobre a janela



**Fonte:** Recorte nosso a partir de Santana (2022)

Na matéria da imagem acima nota-se o uso de um conceito básico do jornalismo conhecido como pirâmide invertida, pois os fatos mais importantes são noticiados no primeiro parágrafo, seguido de dados complementares mais abaixo. Como destaca Canavilhas (2007), para o lide da notícia, é necessário responder as seguintes perguntas de relevância para a matéria: O quê? Onde? Quem? Quando? Como? Por quê?

Observa-se ainda, porém, que lide foge um pouco dos padrões da pirâmide invertida, pois o jornalista dá atenção para um assunto anterior (o Mundial de LoL) para só em seguida entrar no tema principal da matéria.

Há de se atentar ainda para o título da matéria, onde o jornalista confirma a transferência do jogador em questão, porém, ao longo do texto, especificamente no último parágrafo da notícia, o repórter aponta que as equipes não confirmam a transação, conforme recorte apresentado na Figura 16 a seguir.

**Figura 16** - Posicionamento das organizações**O que dizem FURIA e paiN?**

Procurada pela reportagem, a FURIA não se manifestou até o momento da publicação desta matéria. A paiN, por sua vez, diz não comentar especulações de mercado e que todas as novidades serão anunciadas em suas redes sociais oficiais.

**Fonte:** Recorte nosso a partir de Santana (2022)

Destaca-se nessa questão de noticiar um fato que algo corriqueiro no meio jornalístico é o “furo”, quando um meio de comunicação transmite a notícia de forma rápida e exclusiva (Boaventura, 2014). O jornalista exerce uma função de “porteiro”, como diz a teoria do *gatekeeper*, pois o profissional decide o que é mais relevante a ser noticiado.

O furo de notícia é um fator determinante para a compreensão do *gatekeeper*, pois é através disso que se tem uma particularidade gerada pela concorrência entre os meios de comunicação, tendo em vista que o primeiro a dar a notícia seria “quem ganha”.

Boaventura (2014) aponta para o problema do imediatismo nos meios de comunicação e na velocidade que os fatos se propagam, provocando uma dificuldade na hora de definir a informação. Assim como, em determinadas ocasiões, uma disseminação de fatos que não são checados em sua totalidade, o que resulta numa queda na qualidade do produto, ou seja, a notícia.

Essas explicações são aplicadas nas matérias veiculadas pelo Mais Esports, pois, apesar da confiança da comunidade nas informações trazidas pelo site, ou melhor, pelo jornalista, até a confirmação oficial do time, os dados levados pelo jornalista não passam de “rumor”. Porém, o jornalista divulga uma planilha conforme a situação de cada equipe, conforme pode ser percebido na Figura 17 a seguir.



#### 5.1.4 Trabalho do jornalista especializado

Santana explicou que o início da sua trajetória com o *League* até efetivamente trabalhar com isso, se deu ainda em 2013, quando começou a jogar: “Meu primeiro contato com o *League of Legends* aconteceu em 2013, quando eu ainda estava no Ensino Médio. Basicamente, comecei a jogar por conta dos meus amigos e acabei gostando bastante do jogo”.

Entretanto, conforme "Showtana", seu trabalho com o *League* só começou sete anos mais tarde, durante o curso de Jornalismo, em 2020, época em que a pandemia da Covid-19 assolou o mundo. Ficar em casa possibilitou que o repórter ficasse mais próximo do cenário: “Ela que fez eu me tornar mais próximo do cenário, principalmente no *Twitter* (antigo *X*), onde eu consegui me conectar com muita gente. Antes, eu era um jogador casual que assistia, jogava, mas não interagia tanto”.

O repórter ainda revelou que, após esse contato maior com a comunidade, o próximo passo foi fazer um bom *networking* e começou a escrever em um portal de um amigo, de quem assumiu a responsabilidade de ser o “cara das transferências”.

Sobre o período das janelas de transferências, Santana explica que faz um filtro sobre as informações que recebem constantemente, primeiro tratando como rumores até conferir com fontes a veracidade da informação:

Normalmente as informações vão chegando até mim através de boatos. Uma pessoa ouve ali, outra aqui e a partir disso eu começo a me conectar com as minhas fontes de fato para ir confirmando algumas coisas. Eu recebo muitas informações durante a janela e sempre fui bastante responsável com o que solto, para evitar algum erro, já que nunca errei até o momento.

Luís explica também que cruza informações com mais pessoas para ter uma noção se o boato condiz com o que ele recebeu e, só depois disso, publicar a notícia. Isso é importante porque trabalhar com furo de notícias nem sempre é algo bem-visto, principalmente se tratando de negociações de jogadores, que envolve muito dinheiro e sigilo das partes. Quanto a isso, Luís Santana<sup>23</sup> afirmou que, no início, sentiu apreensão e atrito com as organizações sobre noticiar as transferências:

No começo tinha bastante atrito, sim, pelo fato de talvez estragar uma possível surpresa e anúncio, ou coisas do tipo, mas atualmente é uma relação bem saudável. Tenho bastante amigos em cargos altos em organizações e quase sempre a gente brinca sobre esse período da janela de transferências.

---

<sup>23</sup> Luís Santana, após sair do *Mais Esports*, tornou-se jornalista do *CBLol* e “*Content Creator*” voltado às janelas de transferências

“Showtana” ressalta, no entanto, que a abordagem do tema foi ficando mais leve conforme os anos e que hoje a comunidade e as próprias organizações tratam o assunto como um grande entretenimento, além de que sempre teve respaldo dos chefes por onde trabalhou — MGG e Mais Esports, posteriormente.

Ainda sobre as transferências, Santana explica que noticiar as negociações com jogadores estrangeiros, principalmente os sul-coreanos, é mais difícil devido à diferença de fuso horário e que não há tanta variedade para confirmar as informações. Apesar disso, a rede de contatos feita durante as viagens internacionais permitiram que ele conseguisse ter contato com algumas pessoas.

Um dos casos mais emblemáticos da janela de transferências na experiência de trabalho de Santana foi o anúncio de aposentadoria do *atirador* Felipe “brTT” Gonçalves, no final de 2021:

Foi um negócio bem louco mesmo porque é o nosso maior nome do cenário e uma possível aposentadoria. A gente teve bastante cuidado muito por conta que ele poderia mudar de ideia a qualquer momento, então sempre foi sobre aguardar até que tudo já estivesse praticamente fechado.

O repórter conta que tentou contato com o jogador e com sua antiga organização, *paiN Gaming*, mas não recebeu nenhuma confirmação do caso até que fosse oficial, apenas uma nota padrão de que não comentariam rumores.

#### 5.1.5 Interações com o conteúdo

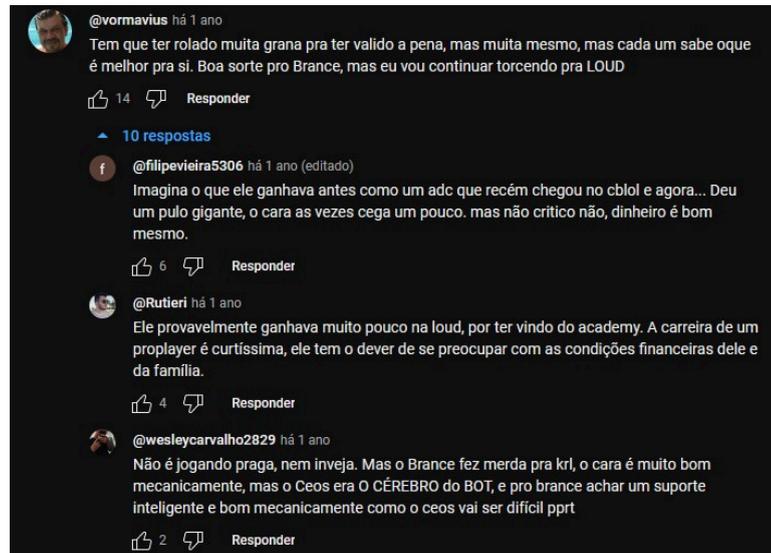
Na análise das interações, um episódio específico ocorrido na janela de transferência para o CBLol 2023 causou mais impacto na comunidade de *LoL*: a transferência do atirador Diego “Brançe”, ex-LOUD e então campeão do CBLol 2022.2, para jogar no Fluxo, uma organização que fez sua estreia no *League of Legends* em 2023 (Santana, 2022)<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Brançe acerta sua transferência para o Fluxo no CBLol 2023.1. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2023-brance-nao-renova-com-a-loud-e-tem-acerto-com-o-fluxo/>



**Figura 19** - Comentários no vídeo do Mais Esports



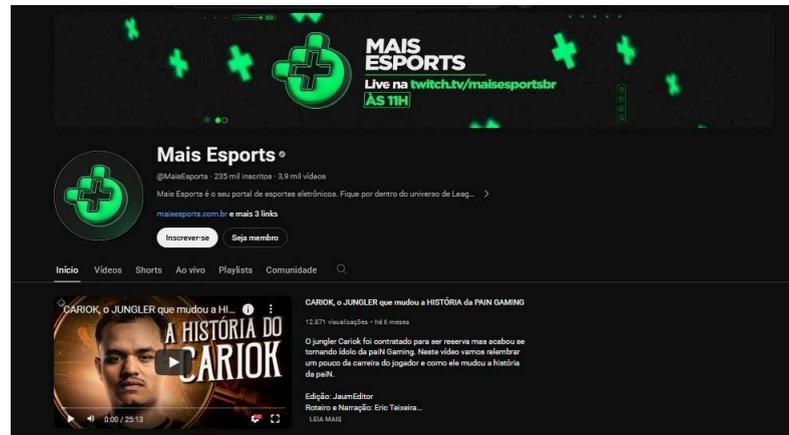
**Fonte:** Print tirado pelo autor nos comentários do perfil Mais Esports (YouTube)

### 5.1.6 Análise dos números no YouTube

Se durante o período da janela de transferência foram veiculadas 19 matérias no site do Mais Esports, o perfil do YouTube do portal teve 12 vídeos sobre o momento de contratações; enquanto no X, as 19 matérias publicadas no site foram divulgadas.

Em um primeiro momento, vamos analisar o conteúdo postado no YouTube. Os vídeos são disponibilizados no perfil do site, “Mais Esports”. Até a escrita deste trabalho, conta com 235 mil assinantes e quase 4 mil vídeos. Em destaque (Figura 20) está um vídeo sobre Marcos “Cariok”, *caçador* da paiN Gaming. O conteúdo conta a história do jogador até sua chegada à Tradicional.

**Figura 20** - Página inicial do Mais Esports no YouTube



**Fonte:** Print tirado pelo autor do perfil “Mais Esports” (YouTube)

Logo abaixo há os vídeos sobre os últimos acontecimentos nos campeonatos noticiados pelo Mais Esports, além de conteúdos diversificados, como *quiz* e curiosidades dos jogos e cenários. O conteúdo é atualizado constantemente e conforme a movimentação dos *games*.

Como o foco deste trabalho é na janela de transferência, parte-se agora para a *playlist* “Janela de Transferência 22-23” (Figura 21). Os vídeos são conduzidos por um único apresentador, revezados entre Eric Teixeira, CEO do Mais Esports; Caique Henriques, apresentador do Mais Esports; e Vitor Ventura, jornalista. O conteúdo serve como um resumo dos fatos ocorridos durante a semana sobre as movimentações dos times.

**Figura 21** - Playlist sobre as transferências do CBLOL 2023



**Fonte:** Print tirado pelo autor do canal “Mais Esports” (YouTube)

Entre os destaques da lista estão duas transmissões que aconteceram de maneira ao vivo, ou seja, simultânea para o público. Elas ocorreram em momentos distintos: a primeira na abertura da janela de transferência, e a segunda, após o fechamento da janela. As *lives* tiveram mais de 1 hora, com a primeira tendo 1 hora e 14 minutos, enquanto a segunda teve 1 hora e 35 minutos.

A Figura 22 a seguir mostra a configuração da tela para a primeira das *lives*, realizada em 23 de novembro de 2022<sup>26</sup>, um dia após o início oficial da janela de transferências.

**Figura 22 - Live do início da janela de transferência**



**Fonte:** Print tirado pelo autor do perfil “Mais Esports” (YouTube)

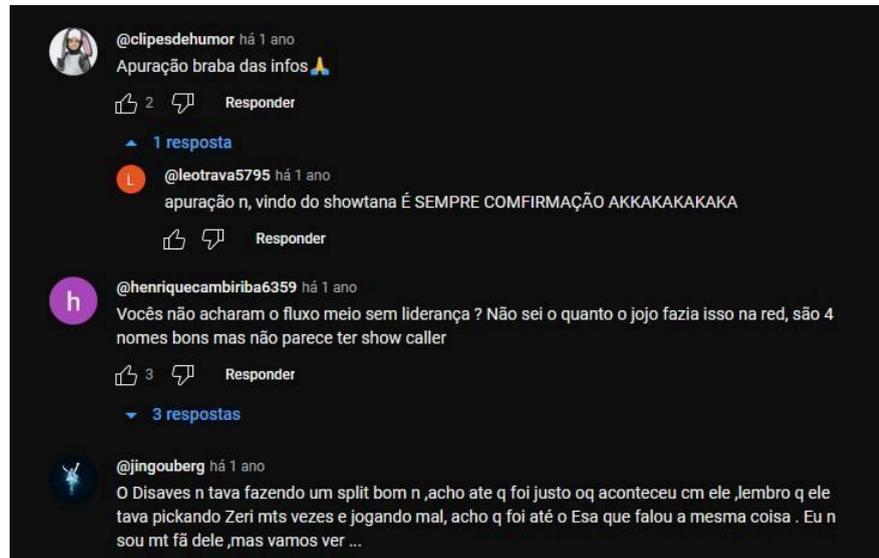
Na *live*, o trio formado por Caíque Henriques, Eric Teixeira e Luís Santana discutem as movimentações durante a janela de transferência, baseando-se nas notícias trazidas por Santana para o site.

Este formato de transmissão permite uma interação entre os apresentadores e o público, onde dúvidas são tiradas e opiniões são consultadas e discussões são fomentadas entre o público em si e com os apresentadores. Exemplos de comentários estão na Figura 23 a seguir.

<sup>26</sup> A *live* está disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=PM9iv9jjzwc&list=PLsOyQCqVdFgFN1xramdjwLUPymzZATeUJ&index=10&ab\\_channel=MaisEsports](https://www.youtube.com/watch?v=PM9iv9jjzwc&list=PLsOyQCqVdFgFN1xramdjwLUPymzZATeUJ&index=10&ab_channel=MaisEsports). Acesso em: 10 de abril de 2024

**Figura 23 - Comentários na live sobre as especulações da janela de transferência**



**Fonte:** Print tirado pelo autor do canal “Mais Esports” (YouTube)

A aproximação entre jornalista e público evidencia a importância do webjornalismo, que permite que os dois polos consigam se encontrar em um meio onde os dois lados possam sair ganhando. Também evidencia como o jornalismo transmídia é fundamental para o jornalismo de web, criando mecanismos que atraiam mais público.

Para a segunda *live*, agora após o fechamento da janela, o trio foi comandado pelo Caíque Henriques, com a substituição de Eric Teixeira, por DarkCalise, também apresentador do Mais Esports, e Luís Santana, jornalista responsável por cobrir a janela de transferência.

Os moldes da live seguem a anterior, em que os apresentadores, agora com a confirmação das equipes, discutem sobre os favoritos e quem se saiu melhor durante a janela. O público tem sua participação semelhante a anterior, com opiniões e questionamentos sobre os times.

Os outros 10 vídeos referentes à janela de transferência variam em duração, sendo o mais curto com apenas 49 segundos e o mais longo – com exceção das *lives* –, 30 minutos e 28 segundos. A média entre os demais vídeos é de oito minutos.

## 5.2 GE

Criado em 2003, o *ge* é um portal de notícias voltado para a editoria de esportes, sendo parte do portal Globo.com, do Grupo Globo. Na época de seu lançamento, o site tinha o

domínio de [esportenaglobo.com.br](http://esportenaglobo.com.br), sendo renomeado dois anos depois para [globoesporte.com](http://globoesporte.com). A atualização seguinte de marca aconteceu 15 anos depois, em 2020, quando o site passou a ser apenas *ge*. O site oferece os conteúdos jornalísticos realizados por profissionais do próprio site, além de disponibilizar matérias de programas esportivos do Grupo Globo.

A parceria entre o Grupo Globo e o CBLOL é de longa data, de meados de 2016, quando o canal esportivo de TV fechada do conglomerado transmitiu a final do campeonato. Essa foi a primeira vez que uma emissora brasileira transmitiu uma final do CBLOL. No ano seguinte, a *Riot Games Brasil* fechou a parceria com o canal SporTV para transmitir em definitivo os jogos do CBLOL (SporTV, 2017)<sup>27</sup>.

Para a análise do *ge*, o período selecionado é o mesmo utilizado para a pesquisa no Mais Esports, de 22 de novembro a 8 de dezembro de 2022. De forma prévia, há uma diferença primordial entre ambos os sites, pois a editoria de esports do *ge* é menor, por se tratar de um noticiário esportivo geral, comparada a um site dedicado totalmente à modalidade.

### 5.2.1 Página inicial do *ge* e segmentos

A página destaca as partidas em andamento pelos diversos campeonatos, priorizando os torneios de futebol, mostrando partidas ao vivo e que acontecerão posteriormente. Nesse ponto, assemelha-se à página inicial do Mais Esports, exceto que não há em destaque no *ge* partidas de esportes eletrônicos.

No cabeçalho, em cor branca, encontra-se os demais sites do Grupo Globo, todos com hiperlink para transferir para outra aba. Na segunda parte, em tons verdes, está localizado a logo do site, o buscador e o menu que dá acesso às editorias específicas dentro do site (ver Figura 24).

---

<sup>27</sup> SporTV acerta parceria com a Riot Games e passa a transmitir jogos do CBLOL. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/sportv-acerta-parceria-e-vai-transmitir-toda-temporada-de-league-legends.html>. Acesso: 13 de fev de 2024.

Figura 24 - Página inicial do ge



Fonte: Print do autor a partir do *ge*

No menu, após clicar, a variedade de modalidades é exposta para o usuário. A categoria de esports é localizada entre as últimas. Ao clicar na categoria, vide Figura 25, o indivíduo é levado a outro menu, dividido em: Página Principal, Tabela CBLol e Prêmio Esports Brasil.

Figura 25 - Menu esports no ge

< menu ge



Fonte: Print do autor a partir do *ge*

O CBLol ser transmitido pelo canal SporTV traz novos olhares para a comunidade, olhares de pessoas que não estão acostumadas a acompanhar as partidas e até mesmo quem tem preconceito com a modalidade, que muitos julgam ser “uma brincadeira”.

No momento em que o Grupo Globo disponibiliza o canal 3 do SporTV, ele demonstra a importância e o crescimento dessa modalidade.

Além do *LoL* e outras modalidades de esports, o SporTV também transmite, no final da temporada, o Prêmio Esports Brasil, uma cerimônia voltada para eleger os melhores do ano de toda a América Latina, contando com jogadores, *streamers*, organizações, *casters*, etc. O Grupo Globo disponibilizou nomes marcantes da casa para apresentar o evento, como a apresentadora do *Esporte Espetacular*, Bárbara Coelho, e o narrador esportivo Everaldo Marques. No site do *ge* também acontece a transmissão simultânea do evento, destacando os bastidores da cerimônia e os vencedores da noite.

Na página principal da editoria (Figura 26), o internauta tem acesso a um mosaico com as três notícias principais – não necessariamente atualizadas, conforme visto durante coleta e análise –, seguida por outras notícias relevantes e últimas notícias.

**Figura 26 - Mosaico das principais notícias de esports**



**Fonte:** Print do autor a partir do *ge*

Ainda é possível ver, no lado direito da tela, uma aba com conteúdos multimídia, os “stories *ge*”, seção de curiosidades sobre o mundo dos games (Figura 27).

**Figura 27 - Conteúdo multimídia ge**



Fonte: Print do autor a partir do ge

### 5.2.2 Análise do conteúdo na página principal de esports do ge

Diferente do objeto da análise anterior, o ge peca na divisão do conteúdo de esportes eletrônicos, não tendo seções específicas para cada jogo que o site cobre no cotidiano. Notícias de *League*, *CS*, *Valorant*, *FC* (antigo Fifa) e demais jogos são atualizadas de forma desordenada e com um espaço de tempo de um dia dependendo do game, como pode ser visto no *feed*, reproduzido na Figura 28.

**Figura 28 - Feed de notícias**



Fonte: Print do autor a partir do ge

Ainda no *feed* de notícias da página inicial, também constam matérias de meses anteriores, com muitas sendo pautas que já esfriaram e não são obsoletas após o dia de sua publicação.

Durante a coleta de dados para analisar o conteúdo sobre a janela de transferência do CBLOL 2023, a quantidade de matérias desatualizadas no *feed* causou dificuldade para mensurar o total de notícias no período analisado. No entanto, com a ferramenta de limitar o período de busca do buscador *Google* foi que finalmente se tornou possível concluir a pesquisa das matérias de interesse para este trabalho.

No recorte de tempo selecionado para analisar no trabalho, limitando somente para a editoria de esports, foram publicadas 49 matérias durante o período, sendo 12 sobre a janela de transferência para o CBLOL 2023, conforme pode ser verificado na Tabela 3.

**Quadro 3 - Matérias do ge durante a janela de transferência do CBLOL 2023**

Tema de matéria	Quantidade
Janela de transferência (LoL)	12
League of Legends (variado)	7
Valorant	5
Free Fire	2
PUBG	1
CS	2
Diversos	20

**Fonte:** Elaboração do autor a partir de coleta no *ge*

Analisando o quadro acima, nota-se um ranking — talvez não intencional — de relevância dentro da editoria. Embora as demais modalidades tenham sua importância e seu nicho de leitor, destaca-se que o *League* possui uma atenção maior para as pautas, centradas no que acontece no cenário, não limitando apenas na janela de transferências, mas em assuntos triviais do jogo.

Observa-se também a relevância da modalidade dentro da editoria, visto que o CBLOL possui uma aba específica para si no menu da editoria, para que o leitor possa acompanhar a tabela de classificação dos times que disputam o campeonato, e como acontece o chaveamento durante os *playoffs*.

Outro ponto interessante dentro da editoria, são as matérias que abordam uma correlação entre os esports e outras modalidades, como o fator inusitado da Copa do Mundo do Qatar, em 2022, quando a Seleção Brasileira enfrentou a Coreia do Sul, pelas quartas de final do torneio. À época, o *ge* fez uma matéria (Figura 29) trazendo curiosidades sobre o adversário do Brasil, destacando a potência internacional que os sul-coreanos têm nos esports.

**Figura 29** - Título da matéria sobre curiosidades da Coreia do Sul

## **Adversária na Copa, Coreia é referência em games e tem atletas de esports como ídolos**

Faker, astro do League of Legends, já fez comercial e trocou camisas com Son, principal jogador da seleção sul-coreana de futebol

**Fonte:** Print do autor a partir do *ge*

### 5.2.3 Análise de conteúdo das matérias do *ge* sobre a janela de transferência

Entrando na análise do conteúdo selecionado para o trabalho, percebe-se que a editoria de esports no *ge* é comandada por jornalistas que possuem conhecimento sobre os jogos. Na cobertura sobre a janela de transferência, as matérias foram escritas pelo jornalista Gabriel Oliveira<sup>28</sup>, autor de 11 de 12 matérias da modalidade de *League of Legends*.

Durante a pesquisa, notou-se uma movimentação modesta de notícias no período destacado para a análise, com uma rotina de uma ou duas matérias sobre as movimentações da janela de transferência. Essa deficiência na cobertura resulta do *ge* faz o ser configurado — embora seja relevante para o cenário — como uma fonte não primária de informação sobre o conteúdo de esports, ainda mais por ter um jornalista (Gabriel Oliviera) experiente em esports, como ele mesmo destaca em seu perfil no *X*.

Ainda conforme a pesquisa feita para o trabalho, pode-se perceber que a divulgação das matérias sobre a janela de transferência ficou a cargo do jornalista publicar em

---

<sup>28</sup> O jornalista foi contactado para uma entrevista sobre seu trabalho na editoria de esports, mas não houve retorno.

sua própria rede social, gerando o engajamento para si e não para a conta oficial do site onde trabalha. A pesquisa também mostrou que o conteúdo envolvendo o CBLOL no perfil do *ge* na rede social *X* é mínimo, conforme o recurso de filtragem de conteúdo.

Um dos conceitos básicos do jornalismo, como citado anteriormente durante o trabalho, é o furo de notícia, e no jornalismo de esports não é diferente. Percebeu-se que o *ge*, por muitas vezes, saiu atrás na hora de anunciar determinado assunto sobre, principalmente, a janela de transferência.

Em contraposição, vimos antes o quanto o site Mais Esports aparece como um norte para as matérias de interesse da comunidade sobre esse momento tão impactante para o cenário competitivo de *League* no Brasil.

Um dos exemplos a ser exposto sobre esse fato foi o processo de transferência de Diego “Brance”, da LOUD para o Fluxo. Enquanto o Mais Esports, através do jornalista Luís Santana, deu em primeira mão a transferência de Brance após jogar apenas uma etapa da temporada pela LOUD; o *ge*, por outro lado, noticiou a saída de Brance seis dias após, justamente quando a janela de transferência teve início (Oliveira, 2017).

Aqui é um fator que difere o *ge* para o outro site analisado no trabalho. A maneira como o *ge* trabalha suas matérias ocorre de maneira mais metódica, sem a necessidade de criar um conteúdo baseado em rumores de transferência, apesar de verídicos no final, demonstra uma preocupação na hora de passar a informação final de maneira precisa.

Um ponto interessante na construção da matéria do *ge* é a construção narrativa sobre a carreira do jogador, transitando pelo lide, onde o repórter noticia a saída do jogador e a confirmação de sua transferência para outra organização (o *Fluxo* na época).

Mais abaixo na notícia segue um conteúdo multimídia, com o comunicado de despedida da LOUD (antigo clube de Brance), no *Twitter*, e em seguida vem o restante da matéria, trazendo informações complementares sobre a negociação e a apuração feita pelo site. No final da matéria há um intertítulo, onde o repórter destrincha a carreira de Brance na sua antiga organização e seus feitos.

Nota-se um trabalho de aprofundamento no conteúdo, de mostrar não só o fato principal da notícia, mas também de contextualizar sobre o personagem descrito na matéria, principalmente por ter sido uma ocasião que gerou repercussão dentro da comunidade.

O conteúdo veiculado pelo *ge* sobre a janela de transferências não tão atraente para o leitor, pois, além do intervalo entre o fato acontecer e ele ser noticiado pelo site ser relativamente longo, o material não é aprofundado com mais conteúdos sobre a ocasião.

Ainda durante a análise, principalmente dessa matéria selecionada, nota um certo descaso por parte do próprio *ge* sobre a notícia; o site peca ao não divulgar a matéria sobre a transferência de Diego Brance, deixando a responsabilidade para o repórter divulgá-la em suas plataformas digitais, quando o próprio *ge* tem um alcance muito maior nas plataformas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise encontrada nesse trabalho propôs entender o papel do jornalismo na editoria de esportes eletrônicos, diante do aumento de interesse que a categoria conquistou ao longo dos anos. A escolha do recorte temporal da janela de transferência do CBLOL 2023 ocorreu pela comoção criada pela comunidade diante das especulações e reformulações das equipes para o campeonato.

Ambos os sites se limitaram a conteúdos mais superficiais e de propostas factuais, embora as notícias que trouxeram estejam inseridas em um âmbito mais investigativo que o jornalismo permite explorar.

O Mais Esports nasceu em um momento onde o jornalismo digital estava mais estável no mercado, e apesar de uma linguagem dinâmica e direta para seu consumidor, o site peca em aspectos onde o multimídia, viabilizado pelo digital, nas suas matérias tornaria um atrativo a mais para quem o acompanha.

O *Mais* não utilizar dessa ferramenta para explorar as nuances que o jornalismo permite, de aumentar a interatividade com o público-alvo, visto que as publicações, principalmente no *X*, onde sua base de leitores está mais concentrada, com exceções de casos mais emblemáticos no meio do esports, como foi mostrado acima com o caso da saída de Brance.

No caso do GE, isso ainda é mais alarmante, visto que há pouca atualização pertinente sobre os esports nas plataformas digitais, muito porque o carro-chefe do *ge* são os esportes tradicionais, com destaque principalmente para o futebol. Apesar disso, o site segue na entrega de novos conteúdos de esports, variando as modalidades.

Um ponto que se destacou durante a análise é que a relação site-público é relativamente distante, embora as possibilidades técnicas para o webjornalismo permitam que haja uma interatividade maior entre as partes. Fica perceptível nas postagens dos sites que a comunidade não *engaja* tanto com o material se não houver um fato novo e que seja muito impactante, além de estar reproduzida em outra mídia (social), em que a interação possa ocorrer de forma mais prática.

Isso provoca questionamentos do porquê não aproveitar desse espaço para trazer o público mais para perto do site, de entender o que os internautas estão comentando e criar

pautas que sejam de grande interesse para eles, de elaborar matérias que sejam ricas de conteúdo e de aprofundamento.

Ainda segundo a análise, percebe-se que os sites funcionam como grandes agregadores de notícias, muitas feitas são feitas de maneira “automática” pelos jornalistas com base em releases de organizações, campeonatos e até mesmo sobre os games com o anúncio de *patch notes* e novidades *in game*.

Este trabalho demonstra como o jornalismo de esportes eletrônicos ainda pode crescer no Brasil, não só na criação de conteúdo, mas na capacitação de profissionais. Por exemplo, como apontado anteriormente, o Mais Esports surgiu como um site da comunidade para a comunidade, então entende-se que muitos conceitos de jogo já estão inseridos na mente dos internautas e nos próprios jornalistas em si, que muitos entraram nesse meio jornalístico por gostar de *games* e buscou nisso uma forma de ganhar a vida, mas falta, também, uma visão para os internautas iniciantes, que ainda estão começando a entrar nesse meio, em que os conceitos são, por muitas vezes, difíceis de se entender em um primeiro momento e por estar em inglês.

O jornalismo de esports é relativamente novo em terras brasileiras, assim como o campo de pesquisa que se propõe a estudá-lo. Essa modalidade de praticar jornalismo tende a crescer e o surgimento de novas pesquisas como essa podem servir como norte para guiar interessados na área e terem um panorama de como fazer jornalismo de esports mudou diante do tempo.

Sendo assim, considerando a importância da cultura de games e a massiva relevância econômica e social que os esportes eletrônicos carregam, é fundamental haver uma valorização e especialização no meio, para que mais jornalistas e meios de comunicação possam explorar as oportunidades que o jornalismo de esports permite, além de criar maneiras inovadoras de utilizar o *cybermeio* para atrair olhares interativos da comunidade.

## REFERÊNCIAS

- ABIAHY, Ana Carolina de Araújo. **O jornalismo especializado na sociedade da informação**. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2005. Disponível em: <https://www.bocc.ubi.pt/pag/abiahya-ana-jornalismo-especializado.pdf>. Acesso em: 25 fev. 2024.
- ADVERSÁRIA na Copa, Coreia é referência em games e tem atletas de esportes como ídolos. **GE**. 05 dez. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/12/05/adversaria-na-copa-coreia-e-referencia-em-games-e-tem-atletas-de-esports-como-idolos.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2024.
- AMÉRICO, Marcos. O Jornalismo Esportivo Transmídia no Ecossistema dos Esportes Eletrônicos. **Revista Estudos em Jornalismo e Mídia**, Florianópolis, v. 11, n. 2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2014v11n2p316/28226>. Acesso em: 29 nov. 2023.
- BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newgame**. Mato Grosso do Sul: 5º Simpósio internacional de ciberjornalismo, 27 de agosto de 2014. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/52383294/Artigo\\_Ciberjor\\_2014\\_-\\_A\\_evolucao\\_dos\\_jogos\\_eletronicos\\_do\\_videogame\\_ao\\_newgame.pdf](https://www.academia.edu/download/52383294/Artigo_Ciberjor_2014_-_A_evolucao_dos_jogos_eletronicos_do_videogame_ao_newgame.pdf). Acesso em: 15 jan. 2024.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução: Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016. Acesso em: 18 jan. 2024.
- BOAVENTURA, João Pedro. **Seribii: Furos Jornalísticos na Imprensa de Games**. Porto Alegre: XIII Games, 2014. Disponível em: [https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_Serebii%20Confirmed.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_Serebii%20Confirmed.pdf). Acesso em: 18 jan. 2024.
- BRASIL é quinto maior mercado de games, diz pesquisa. **Game On**, 23 de setembro de 2022. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/vida-gamer/brasil-e-quinto-maior-mercado-de-games-diz-pesquisa,569ecc73b9e4c257413f2989c2225e7fwhapvqpx.html>. Acesso em: 20 jan 2024.
- CBLOL 2023: Vivo Keyd Stars oficializa compra da vaga da Miners. **GE**, 29 de novembro de 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/11/29/cblol-2023-vivo-keyd-stars-oficializa-compra-da-vaga-da-miners.ghtml>. Acesso em: 20 jan 2024.
- CBLOL 2022: Los Grandes compra 100% da vaga da Simplicity/Flamengo. **GE**, 10 de junho de 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/06/10/cblol-2022-los-grandes-compra-100percent-da-vaga-da-simplicity-flamengo.ghtml>. Acesso em: 20 jan 2024.

CANAVILHAS, João. Webjornalismo. Considerações gerais sobre jornalismo na web. *In*: BARBOSA, Suzana (org.). **Jornalismo digital da terceira geração**. Covilhã: Labcom, 2007. p. 25-45. Disponível em: [https://labcom.ubi.pt/ficheiros/20110824-barbosa\\_suzana\\_jornalismo\\_digital\\_terceira\\_geracao.pdf#page=31](https://labcom.ubi.pt/ficheiros/20110824-barbosa_suzana_jornalismo_digital_terceira_geracao.pdf#page=31). Acesso em: 04 fev. de 2024.

CANAVILHAS, João. **Jornalismo Transmídia**: um desafio ao velho ecossistema midiático. Covilhã: Periodismo Tranmedia, [s. d]. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/4347/1/jornalismotransmedia.pdf>. Acesso em: 04 fev. 2024.

CAMPOS, Anderson Gurgel; FRANGE, Marcelo Bechara. Jornalismo no mundo dos e-sports: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística. *Revista Comunicare*. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2019/06/3-Jornalismo-no-mundo-dos-esports-reflex%C3%B5es-sobre-os-desafios-para-a-cobertura-dos-esportes-eletr%C3%B4nicos-na-pr%C3%A1tica-jornal%C3%ADstica.pdf>. Acesso em: 29 jun. de 2022.

CARDANO, Mario. **Manual da pesquisa qualitativa**: a contribuição da teoria da argumentação. Petrópolis: Editora Vozes LTDA, 2017. Disponível em: [https://www.academia.edu/34472883/CARDANO\\_Manual\\_de\\_pesquisa\\_qualitativa\\_A\\_contribui%C3%A7%C3%A3o\\_da\\_teor%C3%A7a\\_da\\_argumenta%C3%A7%C3%A3o\\_EXCERTO\\_pdf](https://www.academia.edu/34472883/CARDANO_Manual_de_pesquisa_qualitativa_A_contribui%C3%A7%C3%A3o_da_teor%C3%A7a_da_argumenta%C3%A7%C3%A3o_EXCERTO_pdf) Acesso em: 22 dez. 2023.

CORACINI, Kainã. et al. **Esportes Eletrônicos**. Rio Grande do Sul: 2ª MoEduCiTec, 2016.

DA ROCHA, Rafael Santos; MARTINS, Elaide. **Características da transmídia no jornalismo**: regularidades em produtos multiplataforma. Palmas: Aturá Revista Pan-Amazônica de Comunicação, v. .3, n.1, 2019.

DE MENDONÇA, L.; RAMIRES COMASSETTO, L. **Jornalismo nos esportes eletrônicos**: uma investigação inicial sobre o fenômeno. *Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão*, v. 10, n. 3, 14 fev. 2020. Disponível em: [https://guri.unipampa.edu.br/uploads/evt/arq\\_trabalhos/18049/seer\\_18049.pdf](https://guri.unipampa.edu.br/uploads/evt/arq_trabalhos/18049/seer_18049.pdf) Acesso em: 04 jan. 2024.

DOS SANTOS SILVA, Anna Karoliny; CANTELI, Silvia Maria. A POLÍTICA LINGUÍSTICA NOS GAMES. *Revista de Estudos Acadêmicos de Letras*, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 171–190, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reacl/article/view/4339>. Acesso em: 21 jan. 2024.

FRANQUIAS no CBLLOL 2021: veja lista dos dez times escolhidos pela Riot. **GE**, 02 out 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/franquias-no-cblol-2021-veja-lista-dos-dez-times-escolhidos-pela-riot.ghtml>. Acesso em: 22 nov. 2023.

MELO, Gabriel. COMO funcionam as franquias? Entenda o modelo que é sensação nos eSports. **GE**, 13 de abril de 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/noticia/como-funcionam-as-franquias-entenda-o-modelo-que-e-sensacao-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 22 nov. de 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. CBLol 2023: Fluxo acerta compra da vaga da Rensga. **GE**. 10 de agosto de 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/08/10/cblol-2023-fluxo-acerta-compra-da-vaga-da-rensga.ghtml>. Acesso em: 15 fev. de 2024.

QUADROS, Claudia Irene de. **A participação do público no webjornalismo**. Paraná: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2005. Disponível em: <https://e-compos.emnuvens.com.br/e-compos/article/view/56/56>. Acesso em: 21 jan. de 2024.

RIGON, Daniela. Spacewar: Saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. **ESPN**. 27 de dez. de 2018. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia). Acesso: em 15 abr. de 2024.

SILVA, Jean Lucas Azambuja da. **A cobertura jornalística nos esportes (esportes eletrônicos)**. 2019. 107 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Jornalismo) - Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2019. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/rii/5447/1/Jean%20Lucas%20Azambuja%20da%20Silva%20%202019%20-%20TCC.pdf>. Acesso em: 29 dez. de 2023.

SILVA, Rodrigo Carvalho da. **História do jornalismo: evolução e transformação**. **Revista Temática**, v. 8, n. 7, 2012. Disponível em: [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:TpZ-6ppFXbIJ:scholar.google.com/+Hist%C3%B3ria+do+jornalismo:+evolu%C3%A7%C3%A3o+e+transforma%C3%A7%C3%A3o&hl=pt-BR&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:TpZ-6ppFXbIJ:scholar.google.com/+Hist%C3%B3ria+do+jornalismo:+evolu%C3%A7%C3%A3o+e+transforma%C3%A7%C3%A3o&hl=pt-BR&as_sdt=0,5). Acesso em: 15 de abr. de 2024.

SILVEIRA, Nathália Ely. **Jornalismo Esportivo: Conceito e Prática**. TCC (Bacharel em Jornalismo) — Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p. 92, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/22683/000740013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 abr. de 2024

WILBERT, Christopher Sant'Anna. **Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil**. Rio Grande do Sul: [s.n.], 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/190078/001089567.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 12 jul. 2022.

## APÊNDICE

### APÊNDICE A - Perguntas e respostas Eric Teixeira, CEO do Mais Esports

**Durante algumas pesquisas, encontrei um post antigo do site, da época que ainda eram apenas LOLNews. Lá, tem um post de 2016, onde narra um pouco a trajetória do site, que surgiu um incentivo de seu pai para criar o portal. Como foi até tirar o projeto do papel e os primeiros passos ainda como LOLNews? Quando caiu a ficha de que podia se tornar algo mais profissional?**

**Eric:** O LOLNews surgiu realmente como um projeto para eu estudar programação. Eu cursava Ciências da Computação e precisava estudar por fora, além da faculdade. Meu pai deu a ideia de fazer um site sobre aquele "joguinho que eu não parava de jogar" e assim começou toda essa história. Desde o 1º mês tivemos algumas visitas e eu vi que poderia transformar aquilo em um negócio no futuro, então já tive essa mentalidade desde o começo. A ficha foi cair quando realmente eu larguei tudo para focar no site, larguei o emprego que tinha e mais pra frente a faculdade, mesmo estando no final dela. Eu não gosto de "vangloriar" muito isso pois nem sempre é a melhor decisão para as pessoas. Decisões como essas foram tomadas em momentos onde o LoLNews já estava sendo uma fonte de renda e eu vi que não queria trabalhar com outra coisa.

**Como surgiu a ideia de sair apenas do League of Legends e expandir para outros esports? O site sempre passou a vibe de ser da comunidade para a comunidade. Houve receio dessa mudança, do público se afastar do conteúdo?**

**Eric:** Eu não podia me limitar apenas ao League of Legends pois isso poderia ser algo muito custoso no futuro. Jogos vem e vão... o público pode migrar de jogo e com o site se chamando "LoLNews" seria bem complicado de levar outros jogos que meu público estivesse jogando. Por isso optei pela mudança de nome.

**Ainda na postagem lá de 2016 fala que o site recebeu investimentos, e você se mudou de Juiz de Fora–MG para São Paulo. Como foi convencer investidores a acreditar no projeto e essa vinda para o eixo do LoL no Brasil?**

**Eric:** A gente recebeu alguns investimentos, nada gigantesco, mas que possibilitaram eu mudar para São Paulo, contratar um jornalista e também começar a cobertura presencial do CBLOL. Ambos já conheciam bem o nicho de LoL e Esports e eles mesmo me procuraram.

**Um site de notícias não se faz com apenas uma ou duas pessoas. E como foi o processo para formar a equipe do Mais Esports? Definir editores-chefes, jornalistas e demais profissionais nas mais diversas áreas que compõe o site. Além disso, como definir os formatos de conteúdo? Atualmente, o site está presente em diversas plataformas e isso possibilita uma pluralidade de formatos.**

**Eric:** Foi tudo aos poucos. Contratamos um jornalista em 2016, o Vincenzo, e a equipe foi aumentando naturalmente. Agora em 2024 temos cerca de 25 pessoas dentro do Mais Esports. Jornalistas, Designers, Social Medias, Programadores, etc. Foi um crescimento que aconteceu aos poucos e de forma natural.

**Algo impressionante na cobertura do Mais Esports, nos últimos anos, foram algumas coberturas in loco de grandes eventos de esports, principalmente em Mundiais de LoL. Como é pra você, como CEO do site, essas oportunidades de levar o Mais Esports lá pra fora, da possibilidade de entrevistar os jogadores, desse networking internacional? Vendo de fora, você, pessoalmente, mostra uma boa relação com a T1.**

**Eric:** Foi muito importante essas coberturas internacionais principalmente para networking. Hoje o Mais Esports é reconhecido por times de fora do país e empresas gringas como o maior portal de Esports do Brasil. Foi algo muito importante e que já abriu muitas portas. Para mim, as primeiras viagens foram sonhos sendo realizados pois eu pude ter

contato com os melhores jogadores do mundo e diversas culturas diferentes. Continuo viajando bastante pois é algo que eu realmente sou apaixonado.

**Meu foco no TCC é sobre as janelas de transferências do CBLOL e durante um período o Luís Santana esteve no Mais Esports trazendo esse conteúdo, e até mesmo antes dele o site já noticiava sobre esse momento. Ainda no começo dessa consolidação do site, quando se falava de transferências, tinha atritos sobre noticiar as movimentações dos times? Algum receio de “fechar as relações” com as orgs? Hoje, é algo mais leve, onde muitas organizações levam na esportiva e entram na brincadeira.**

**Eric:** Eu já noticiei furos de notícia mais no início lá em 2015~2016. Nos últimos anos eu, Eric, fui parando de fazer essas publicações pois eu tinha um papel mais de "Empresário" dentro do mercado. Eu tenho contato com donos de organizações e empresas e seria complicado eu também ser o cara que está fazendo furos de notícia. Mas o Mais Esports sempre buscou jornalistas que possam estar realizando esse trabalho. O Showtana foi um cara que sempre trouxe várias bombas aqui para a gente publicar e sempre teve bastante liberdade de trabalhar aqui dentro do Mais. Nosso objetivo era ajudar ele com o que fosse possível e também ajudar ele a evoluir o conteúdo da janela de transferências. Sobre como era esse contato com as organizações, no início era mais delicado com certeza... Depois foi se tornando algo natural e raramente tinha atritos. Quando o Showtana estava conosco por ex já era algo com atrito quase 0. Hoje temos a Quel no Valorant por ex que solta vários furos na janela e isso não fecha nenhuma porta também. Acho que a maioria dos times já aprenderam a lidar com isso.

## **APÊNDICE B - Perguntas e respostas de Luís Santana, repórter especializado nas janelas de transferência do CBL**

### **Como e quando foi seu primeiro contato com o League of Legends?**

**Luís Santana:** Meu primeiro contato com o League Of Legends aconteceu em 2013, quando eu ainda estava no Ensino Médio. Basicamente, comecei a jogar por conta dos meus amigos e acabei gostando bastante do jogo.

### **Quando você percebeu que poderia trabalhar com o jornalismo falando sobre o LoL e as janelas de transferências?**

**Luís Santana:** Sobre trabalhar com LoL, foi bem tardio. Eu comecei a partir de 2020, dois anos depois de já estar cursando jornalismo e muito por conta da pandemia. Ela que fez eu me tornar mais próximo do cenário, principalmente no Twitter, onde eu consegui me conectar com muita gente. Antes, eu era um jogador casual que assistia, jogava, mas não interagia tanto.

A partir desse ponto, na pandemia, fiz um bom networking e comecei a fazer alguns trabalhos para o portal de um amigo que era o cara da janela de transferências na época. Aprendi bastante e quando ele decidiu parar, assumi o posto e consegui seguir com esse trabalho.

### **Como acontece à apuração sobre as movimentações do mercado? E como filtrar as informações que chegam até você para serem mais confiáveis para passar para o público?**

**Luís Santana:** Normalmente as informações vão chegando até mim através de boatos. Uma pessoa ouve ali, outra aqui e a partir disso eu começo a me conectar com as minhas fontes de fato para ir confirmando algumas coisas. Eu recebo muitas informações durante a janela e sempre fui bastante responsável com o que solto, para evitar algum erro, já que nunca errei até o momento. Então, nesse sentido, eu sempre busco checar e cruzar as informações com as mais variadas fontes diferentes até que eu tenha a certeza do que eu vou publicar.

**Nos últimos anos, você esteve escrevendo sobre LoL no MGG e ao Mais Esports sempre falando não só das janelas de transferências mas também com conteúdos mais gerais. Como era a conversa com os editores-chefe sobre rumores de transferência? Havia confiança para seguir adiante na apuração ou tinha certo receio?**

**Luís Santana:** No geral, sempre tive muito respaldo dos meus chefes. Isso muito por conta de que quando eu fui para o MGG, e, em seguida, para o Mais Esports eu já era um cara muito consolidado com minhas fontes e informações. Nunca foi um problema em nenhum dos lugares esse receio ou qualquer coisa do tipo.

**Uma parte importante de suas matérias sobre transferências é o posicionamento das organizações, que na maioria das vezes elas optam por “não se posicionar sobre rumores de mercado”. Como é essa relação com as organizações, há atrito quando uma informação de possíveis transferências sai na mídia?**

**Luís Santana:** No começo tinha bastante atrito sim, pelo fato de talvez estragar uma possível surpresa e anúncio, ou coisas do tipo, mas atualmente é uma relação bem saudável. Tenho bastante amigos em cargos altos em organizações e quase sempre a gente brinca sobre esse período da janela de transferências. Hoje, praticamente todo o cenário leva esse momento como um entretenimento para não ficar parado e ajuda tanto as organizações, como os jogadores, e eu também, óbvio.

**Quanto às transferências de jogadores estrangeiros, o processo de apuração se assemelha com o que acontece com jogadores locais? A diferença de idiomas, regiões e fuso-horários são empecilhos na hora de ir atrás da informação?**

**Luís Santana:** É parecido, sim, mas é mais complicado pelo horário, claro e também pelo fato de ser mais escasso a forma de você confirmar as coisas. No geral, tive sorte de nas minhas viagens internacionais conseguir fazer bastante networking e conhecer as pessoas certas dessas regiões e isso facilita muito.

**Uma movimentação que “chocou a comunidade” de LoL, em 2021, foi a pausa do brTT. Em uma oportunidade você comentou que já tinha conhecimento disso com antecedência do público geral. Como foi essa conversa com editor-chefe pra segurar a**

**info? Teve contato com o próprio jogador também para confirmar a info, e com a paiN também?**

**Luís Santana:** Sobre o brTT em 2021, foi um negócio bem louco mesmo porque é o nosso maior nome do cenário e uma possível aposentadoria. A gente teve bastante cuidado muito por conta que ele poderia mudar de ideia a qualquer momento, então sempre foi sobre aguardar até que tudo já estivesse praticamente fechado.

Não chegamos a conversar com ele e nem com a paiN, apenas pedimos o posicionamento normal, que não entregou nada e nem teve nada de diferente dos tradicionais.