

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN  
JORNALISMO**

MARCOS ANTONIO LOURENÇO

**COBERTURA JORNALÍSTICA DE *E-SPORTS*:**

Investigação sobre o processo produtivo na mídia tradicional e na mídia segmentada

BAURU

2025

**MARCOS ANTONIO LOURENÇO**

**COBERTURA JORNALÍSTICA DE *E-SPORTS*:**

Investigação sobre o processo produtivo na mídia tradicional e na mídia segmentada

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Jornalismo da Universidade Estadual Paulista, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Liliane de Lucena Ito

BAURU

2025

MARCOS ANTONIO LOURENÇO

**COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS:**

Investigação sobre o processo produtivo na mídia tradicional e na mídia segmentada

Monografia do Trabalho de Conclusão de Curso aprovada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo da UNESP, pela seguinte banca examinadora:

---

Profª. Dra. Liliane de Lucena Ito (orientadora)

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

---

Prof. Me. Bernardo Fontaniello

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

---

Chandy Teixeira

Chefe-Executivo de Games e Esports da Prefeitura do Rio de Janeiro

Bauru, 26 de junho de 2025

Lourenço, Marcos Antonio

COBERTURA JORNALÍSTICA DE E-SPORTS: Investigação sobre o processo produtivo na mídia tradicional e na mídia segmentada / Marcos Antonio Lourenço. - Bauru, 2025

80 f.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Jornalismo)-Universidade Estadual Paulista "Júlio De Mesquita Filho" Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação E Design, Bauru  
Orientador: Liliane de Lucena Ito

1. Esportes Eletrônicos. 2. E-sports; 3. Jornalismo Esportivo. 4. Mídias Digitais. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação E Design Jornalismo. II. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais, Ailton e Rosângela, que sempre me apoiaram incondicionalmente ao longo da minha trajetória acadêmica. Seus incentivos e compreensão foram fundamentais para que eu pudesse me dedicar integralmente aos estudos e à realização deste trabalho.

Sou muito grato, também, à minha namorada, Amanda, pelo apoio emocional e acadêmico durante a construção deste trabalho. Seus conhecimentos e conselhos foram de grande ajuda para a realização desta monografia.

Aos meus professores e professoras do curso de Jornalismo, expresso minha gratidão pelo conhecimento compartilhado, pelas reflexões instigantes em sala de aula e pela formação crítica que levarei para além da graduação. Em especial, agradeço à minha orientadora, Prof<sup>a</sup>. Dra. Liliane, pelas conversas, conselhos, dedicação e orientação precisa em todas as etapas deste trabalho. Seu conhecimento e apoio foram fundamentais para minha formação e, por isso, serei eternamente grato.

Por fim, agradeço a todas as fontes, entrevistados e profissionais que colaboraram com esta pesquisa. Suas disponibilidades e contribuições foram imprescindíveis para a construção de um trabalho sério e relevante. A todos que, de alguma forma, contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste TCC, o meu muito obrigado.

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo central investigar o processo produtivo da cobertura jornalística especializada em esportes eletrônicos (e-sports), estabelecendo uma análise comparativa com a abordagem adotada pela mídia tradicional. Para tanto, a pesquisa foi conduzida a partir de uma combinação metodológica que incluiu revisão bibliográfica, pesquisa documental e entrevistas em profundidade com profissionais atuantes tanto em veículos convencionais quanto em plataformas segmentadas. A investigação parte da compreensão dos jogos enquanto fenômeno cultural, recorrendo a autores como Huizinga (2000) e Caillois (2017) para contextualizar o papel histórico e simbólico do lúdico na formação das sociedades humanas. Em seguida, o estudo percorre o desenvolvimento dos esportes eletrônicos como manifestação contemporânea do jogo, abordando sua consolidação enquanto prática profissional, espetáculo midiático e mercado emergente de alto impacto econômico e sociocultural. A análise empírica concentrou-se na comparação entre dois veículos representativos de campos distintos: o jornal Folha de S.Paulo, como representante da imprensa tradicional, e o portal Mais Esports, voltado exclusivamente à cobertura de e-sports. A partir da análise de conteúdo textual e das entrevistas com editores e jornalistas de ambos os veículos, foram identificadas as principais diferenças nos critérios de noticiabilidade, frequência e profundidade das coberturas, na linguagem adotada e na estrutura editorial. Os resultados apontam para lacunas significativas na cobertura dos e-sports por parte da mídia tradicional, tanto em termos de volume quanto de especialização, revelando um distanciamento em relação ao universo simbólico e técnico desta nova modalidade esportiva. Além disso, a pesquisa evidencia a importância estratégica do jornalismo especializado na consolidação dos e-sports como campo legítimo de interesse público, demonstrando como a mídia segmentada desempenha um papel crucial na mediação entre o cenário competitivo e o público consumidor de conteúdo. Por fim, o estudo lança luz sobre os desafios enfrentados pelos veículos tradicionais para se adaptarem às transformações do ecossistema comunicacional contemporâneo e contribui para o entendimento do jornalismo de e-sports como subgênero legítimo e em expansão dentro do campo jornalístico.

**PALAVRAS-CHAVE:** esportes eletrônicos; e-sports; jornalismo esportivo; mídias digitais.

## **ABSTRACT**

The present work aims to investigate the production process of journalistic coverage specialized in electronic sports (e-sports), establishing a comparative analysis with the approach adopted by traditional media. To this end, the research was conducted using a methodological combination that included bibliographic review, documentary research, and in-depth interviews with professionals working in both conventional outlets and specialized digital platforms. The investigation starts from the understanding of games as a cultural phenomenon, drawing on authors such as Huizinga (2000) and Caillois (2017) to contextualize the historical and symbolic role of play in the formation of human societies. The study then traces the development of electronic sports as a contemporary manifestation of gaming, addressing its consolidation as a professional practice, media spectacle, and emerging market with high economic and sociocultural impact. The empirical analysis focused on the comparison between two representative outlets from distinct fields: *Folha de São Paulo*, as a representative of the traditional press, and *Mais Esports*, a portal exclusively dedicated to e-sports coverage. Through the analysis of textual content and interviews with editors and journalists from both outlets, key differences were identified in terms of newsworthiness criteria, frequency and depth of coverage, language used, and editorial structure. The results indicate significant gaps in e-sports coverage by traditional media, both in terms of volume and specialization, revealing a distance from the symbolic and technical universe of this new sports modality. Furthermore, the research highlights the strategic importance of specialized journalism in the consolidation of e-sports as a legitimate field of public interest, demonstrating how segmented media plays a crucial role in mediating between the competitive scene and the content-consuming audience. Finally, the study sheds light on the challenges faced by traditional outlets in adapting to the transformations of the contemporary communication ecosystem and contributes to the understanding of e-sports journalism as a legitimate and expanding subgenre within the field of journalism.

**KEYWORDS:** electronic sports; e-sports; sports journalism; digital media.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
1.1 Os jogos e o lúdico.....	5
1.2 Surgimento dos Esportes Eletrônicos.....	8
1.3 Importância do Jornalismo de E-sports.....	14
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>17</b>
2.1 Objetivos Gerais.....	17
2.2 Objetivos Específicos.....	17
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>17</b>
3.1 Métodos para coleta de dados.....	17
3.2 Forma de análise dos resultados.....	19
<b>4. JORNALISMO TRADICIONAL E ESPECIALIZADO.....</b>	<b>19</b>
4.1 Surgimento do Jornalismo.....	19
4.2 Consolidação do modelo jornalístico.....	21
4.3 Jornalismo Tradicional.....	26
4.4 Jornalismo Esportivo.....	30
4.5 Jornalismo de E-sports.....	32
<b>5. RESULTADOS.....</b>	<b>33</b>
5.1 Valor da temática de Esportes Eletrônicos para o Jornalismo Tradicional.....	34
5.2 Análise dos conteúdos textuais sobre esportes eletrônicos do jornalismo tradicional.	37
5.3 Análise qualitativa dos textos envolvendo e-sports na Folha de S.Paulo.....	41
5.3.1 Texto 1 - Notícia.....	42
5.3.1 Texto 2 - Reportagem.....	46
5.4 Entrevista com Tiago Ribas, editor-chefe da Combo.....	50
5.5 Cobertura especializada sobre Esportes Eletrônicos nos Mais Esports.....	56
5.6 Análise dos conteúdos textuais do Mais Esports.....	57
5.7 Análise qualitativa dos textos no Mais Esports.....	61
5.8 Entrevista com Bruno Pereira, editor-chefe do Mais Esports.....	67
<b>6. CONCLUSÃO.....</b>	<b>73</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>75</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

Figura 1 - Parte 1 da notícia apresentada na Folha de S. Paulo referente à temática do jornalismo tradicional e segmentado (e-sports).....	45
Figura 2 - Parte 2 da notícia, que atenta para a participação de jogadores de futebol em iniciativas e investimentos no setor de e-sports.....	47
Figura 3 - Notícia apresentada pela Folha de São Paulo abordando a temática do e-sports em conjunto com a área política.....	48
Figura 4 - Divergência institucional sobre o reconhecimento dos e-sports como modalidade esportiva no Brasil.....	50
Figura 5 - Declarações do ministro André Fufuca sobre investimentos, prioridades e desafios da pasta do Esporte.....	51
Figura 6 - Anúncio da reunião entre o jogador FalleN e o cofundador da FURIA, Akkari, sobre possível integração à equipe.....	64
Figura 7 - Uso de aspas do CEO da FURIA sobre a transferência de FalleN para a equipe..	64
Figura 8 - Notícia abordando um furo de reportagem nas negociações entre Shini e a equipe Fluxo para o CBL0L 2023.....	66
Figura 9 - Contextualização dada ao tema da transferência de Shini.....	68

## **GRÁFICOS**

Gráfico 1 - Editorias da Folha de S. Paulo nas quais houve coberturas sobre e-sports.....	35
Gráfico 2 - Temáticas principais abordadas pela Folha no corpus analisado. ....	37
Gráfico 3 - Formatos textuais observados na Folha em relação ao corpus analisado.....	38
Gráfico 4 - Categorização das principais produções textuais identificadas no Mais Esports..	55
Gráfico 5 - Categorização das principais produções textuais identificadas no Mais Esports..	56
Gráfico 6 - Categorização das principais temáticas identificadas no Mais Esports.....	57

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 Os jogos e o lúdico

Designar a espécie humana como *Homo sapiens* (o ser racional) ou *Homo faber* (ser que fabrica objetos - algo que não é presente somente na espécie humana) não são definições coerentes com a nossa complexidade. Para o historiador e antropólogo neerlandês, Johan Huizinga, surge então a necessidade da incorporação da expressão *Homo ludens* (o ser lúdico) à nossa nomenclatura. O termo “lúdico” tem sua origem no latim *ludus*, utilizado para designar os jogos e divertimentos. Foi também utilizado por Heráclito para categorizar o tempo. Em sua concepção, o tempo é o brincar de uma criança, o ato de brincar na sua forma mais pura, desprovido de qualquer tipo de retidão (Baptista, 2010).

Para Huizinga (2000), o jogo é um elemento antecedente à cultura humana. É *no* jogo e *por meio do* jogo que a civilização se desenvolve. O fato de jogos serem mais antigos que a cultura é porque a mesma está relacionada exclusivamente à sociedade humana. Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana - há jogos e brincadeiras entre os animais, como as que ocorrem com os cachorros, por exemplo -, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, iria se limitar à humanidade. Assim, a existência dos jogos não estaria ligada a nenhum grau de civilização - ou seja, não foi uma ideia original de nenhuma civilização antiga (Huizinga, 2000, p. 6).

Segundo Caillois (2017), o jogo é uma atividade livre, voluntária e incerta, cujos jogadores não podem ser obrigados a participar, visto que se perderia sua natureza alegre e divertida, suas características intrínsecas. No jogo, sempre existe alguma coisa *em jogo*, algo que transcende as necessidades imediatas da vida. A intensidade e o poder de fascinação existentes nos jogos não podem ser analisados simplesmente por vias biológicas, pois jogar extrapola o domínio da vida humana. Johan descreve o jogo como:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinhar sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 2000, p. 15)

Nesta obra, o interesse do autor é explicar as relações sociais que surgiram durante a história por meio do jogo e, com isso, fazendo com que essas relações possuíssem um elemento lúdico capaz de produzir cultura. Ou seja, para Johan “[...] Não queremos dizer com isto que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (Huizinga, 2000, p. 53). Deste “impulso”, gerado entre o jogo e as relações sociais, vão surgindo formas mais complexas de expressão que foram, através do tempo, se tornando relações culturais da humanidade.

Dito isso, podemos entender que o jogo é um importante elemento da cultura. Ele se manifesta de várias maneiras através das sociedades e é refletido em lendas, credos, religiões e rituais (Huizinga, 2000). Apesar do jogo parecer uma atividade livre e, aparentemente infantil, é replicado durante vários estágios da vida de cada indivíduo e é objeto de estudo na filosofia, psicologia, educação e outras áreas que envolvam estudos da sociedade. Para Bougerè (1998), o ato de brincar é um espaço de criação cultural por excelência. O jogo, para o autor, é um local de emergência e enriquecimento de uma cultura lúdica: é uma acumulação de experiências desde bebê; é uma interação social e alimenta-se de uma cultura geral.

Os jogos são ferramentas culturais de extrema importância. Nas sociedades primitivas, era possível verificar a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais - seres capazes de produzir formas de jogo, como dito anteriormente -, e que, desde a origem, verificam-se características lúdicas, como: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo. (Huizinga, 2000)

Durante o jogo, os indivíduos fazem um “contrato social” que, além de servir como elemento de união entre os indivíduos, delimita também o que é “certo” naquele período de espaço-tempo. A criação do contrato social do jogo é algo essencial para seu desempenho:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. (Huizinga, 2000, p. 13)

Com isto, as comunidades de jogadores acabam por criar um caráter permanente,

onde todos concordam com as regras estabelecidas dentro daquele “círculo mágico”. Nisto, é notório um compartilhamento entre os indivíduos que partilham de um momento lúdico.

Huizinga associa o jogo ao surgimento de outras formas de expressão cultural, que, com o passar do tempo, foram perdendo sua função primordial e passaram a exercer um papel secundário. Esta função foi absorvida em grande parte pelo sagrado, e o restante se solidificou na forma de saber, como: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas de expressão e execução jurídica e política. Isto, porém, não significa que o lúdico deixou de existir, mas sim que passou a exercer um papel em segundo plano.

Voltando ao ponto sobre a união de comunidades através do jogo, para o autor, a razão desse acontecimento está ligada ao elemento lúdico. Segundo Johan, o impulso humano para a competição faz com que toda ação humana se remeta a um jogo. Pois, tratando-se de competição, fica claro que se ganha ou se perde, como em um jogo.

Entretanto, é impossível competir sozinho. Para alguém ganhar, é preciso que haja um parceiro ou adversário, no jogo solitário não é possível consagrar-se vencedor. Segundo Huizinga:

A competição não se estabelece apenas ‘por’ alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’ alguma coisa. Os homens entram em competição para serem os primeiros ‘em’ força ou destreza, em conhecimentos ou riqueza, em esplendor, generosidade, ascendência nobre, ou no número de sua progenitura. Competem ‘com’ a força do corpo ou com as armas, com a razão ou com os punhos. (Huizinga, 2000, p. 59)

A partir dessa relação social de junção de pessoas com interesses em jogos em comum se deu a formação de clubes, e após isso, o jogo ganhou uma nova face, o surgimento do esporte. Para o autor, a sua visão do esporte pode ser resumida em um culto às forças físicas, destrezas e coragem, um fator cultural do mais alto valor. É um ideal que pode ser visto de forma perfeita em um verso de Iliada, do famoso poeta épico grego Homero: “ser melhor sempre, ultrapassando os outros”.

## **1.2 Surgimento dos Esportes**

A palavra esporte como conhecemos foi originária de “sport”, registrada pela primeira vez no século XV, onde atualmente situa-se a Grã-Bretanha; já a palavra “sport” é derivada de “disport”, originária do francês antigo. Contudo, essas palavras só adquiriram

o conceito que conhecemos a partir dos séculos XVIII e XIX. Para ser mais preciso, é nesse momento que se configura o campo esportivo como o conhecemos. (Bourdieu, 1983)

Durante a época do esclarecimento houve um avanço tecnológico que possibilitou uma maior interação internacional, material e simbólica, algo que se manteve durante as próximas décadas e séculos, com os ingleses como protagonistas desse processo. A partir disto, a prática esportiva se espalha pelo mundo, mantendo seu caráter original, mas, conversando com as peculiaridades locais. Isto é um dos fatores-chave do sucesso esportivo, junto a sua facilidade em se adaptar com o novo modelo de sociedade em formação, do capitalismo, do ideário e imaginário de modernidade.

Segundo o modelo proposto por Melo (2010), o desenvolvimento do campo esportivo pode ser estruturado em quatro momentos durante o século XIX, sendo eles: o primeiro, na primeira metade do século XIX, em que o esporte ainda estava relacionado à ideia de “diversão gratuita”, porém, mais bem estruturada e com um mercado ao seu redor e com a ideia de competição clara; o segundo momento, no terceiro quartel do século XIX, quando o sentido de diversão permanece forte, mas torna-se mais explícita uma base moral e a ideia de competição seguirá sendo de grande importância, já filtrada por novas lentes, relacionada às noções de produção e trabalho; o terceiro, no último quartel do século XIX, com as novas tecnologias e a ampliação da estruturação e o alcance da cultura de massa, em que se configura uma excitabilidade pública, gerando novos comportamentos coletivos. Nesta etapa, a ideia de diversão é potencializada pela noção de espetáculo. E, por último, o quarto momento, situado na transição dos séculos XIX e XX, quando surge a profissionalização, seja de atletas ou de dirigentes, em um claro processo de especialização.

A partir do segundo momento desse modelo, os esportes já estavam com uma configuração mais parecida com a que conhecemos hoje, com a valorização da imagem de superação, desafios, saúde e higiene. O registro de resultados começou a ser destacado, os treinamentos e aperfeiçoamentos das técnicas e do físico corporal passou a ser mais valorizado.

Durante a terceira fase, com a mudança na forma da dinâmica social, a vivência de atividades públicas espetaculares - ou seja esporte como espetáculo/entretenimento -, relacionando-se com os avanços tecnológicos, a criação e melhoria de aparelhos de mensuração de resultados (cronômetros, por exemplo), os resultados esportivos passaram a ser sinônimo de sucesso e fama. (Melo, 2010)

Outro fato com grande valor histórico é o resgate das atividades esportivas associadas a um passado antigo, na Roma e Grécia antigas, grandemente afetado pelo movimento artístico conhecido como classicismo. É possível ver claramente esse movimento no resgate dos Jogos Olímpicos Modernos (1896), que se apropriou de atividades da Grécia Antiga (Melo, 2007a). Além disso, é notória a movimentação na institucionalização de outras práticas corporais durante os séculos XVIII e XIX, como: a educação física (implementação de uma disciplina escolar focada em exercícios físicos), na ginástica (valorização do movimento físico como fator lúdico) e nas danças (lúdico e físico andando juntos, novamente).

Praticamente todas as definições de esporte o associam com atividades físicas. Ou seja, envolve o uso de habilidades motoras, aptidão física e esforço físico. Essas características já delimitam muito o conceito do que seria o esporte. Porém, as atividades físicas podem ser variadas, o que dificulta uma caracterização geral do termo. Para Barbanti (2012), a classificação seria:

Para uma atividade física ser classificada como esporte, ela deve ocorrer sob um conjunto particular de circunstâncias. A participação em atividades físicas pode acontecer em situações que vão do informal e desestruturado ao formal e organizado. Por exemplo, dois amigos decidem espontaneamente “chutar bola” no gol de futebol. Isso é obviamente diferente de um jogo de campeonato entre São Paulo e Santos, no qual há um resultado e regras específicas que devem ser cumpridas, daí a presença de um árbitro e auxiliares. (Barbanti, 2012, p. 55)

Porém, como devemos classificar atividades em que o fator físico exerce um papel secundário? Essas modalidades deveriam não ser consideradas esportes? Segundo Huizinga (2000), toda competição é um esporte – o autor classificou os jogos poéticos e as discussões em formas de oratória na Grécia Antiga como meios de competição, ou seja, como esportes. O fator físico, então, seria um componente limitador ou apenas uma das características do esporte?

Um dos maiores exemplos de um subcampo esportivo é o xadrez. Durante a primeira metade do século XIX, os confrontos emblemáticos das escolas enxadristas europeias marcaram o que viria a ser um esboço de profissionalização esportiva na modalidade. Os confrontos marcados de maneira informal cresciam cada vez mais, uma das principais, conhecida como "maratona de Westminster", em 1834, é titulada como precursora do campeonato mundial de xadrez. Como podemos perceber, a competição era algo extremamente presente no meio.

Mais tarde naquele século, em 1851, aconteceu o evento que ficou conhecido

como o primeiro campeonato mundial de xadrez. Realizado em Londres, o evento reuniu os melhores jogadores da Europa. A premiação do torneio era algo em torno de quinhentas mil libras – se convertido para realidade de hoje, seria algo em torno de 3 milhões de reais – , um valor extremamente considerável para sua época. Esta marca para o subcampo esportivo do xadrez expõe o processo, ainda que muito prematuro, de profissionalização das práticas esportivas e culturais. Loureiro (2006) avalia a situação da seguinte forma:

Essa é uma indicação e confirmação de uma crucial característica da organização esportiva do jogo, isto é, o xadrez constituiu-se no primeiro esporte publicamente profissional da história moderna. Alguns matches individuais já haviam envolvido bolsas de premiação, mas este torneio ampliou as possibilidades e significou um incentivo concreto para os eventuais inclinados a se dedicar exclusivamente ao xadrez. (Loureiro, 2006, p. 1012)

A formação de hábitos esportivos com viés profissional se deu graças aos estímulos financeiros fornecidos por patrocinadores. No caso do xadrez, a premiação de torneios no contexto histórico-social evocado foi decisiva para o desenvolvimento técnico da modalidade (Souza, 2011). Outro aspecto importante que iniciou-se em eventos internacionais de xadrez foi a preocupação em administrar e racionalizar o tempo de jogo, uma das características marcantes do esporte moderno.

Este fator de administração e institucionalização da modalidade é algo essencial para ser considerado esporte ou não. Para Barbanti (2012), o esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas por indivíduos cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

O fator físico considerado por Barbanti (2012) geralmente é associado a atividades geradas por movimentos claros. Porém, o xadrez, poker, damas e bridge são exemplos de “esportes da mente”, modalidades que não exigem esforço muscular como os tradicionais, porém, são usadas funções cognitivas e raciocínio lógico.

Apesar de ser uma modalidade centenária, o xadrez só foi aceito como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) em 1999. Porém, apesar desse fato, o xadrez não conta como esporte olímpico, e se satisfaz realizando a sua própria Olimpíada de Xadrez, realizada pela Federação Internacional de Xadrez a cada quatro anos.

Entretanto, apesar de não incluir a modalidade citada acima, o COI tem se movimentado durante os últimos anos do evento, tentando abraçar mais modalidades. Em 2016, nas Olimpíadas do Rio, foram incluídas cinco modalidades: badminton, ginástica de trampolim, golfe, hóquei sobre a grama e rugby de sete. Já em Tóquio, em 2021, foram

mais cinco, sendo elas: beisebol/softbol, karatê, escalada, surfe e skate. E, para Paris 2024, serão incluídas apenas duas modalidades: breakdance e a canoagem slalom extremo. Segundo o Comitê, a inclusão do break tem como objetivo se aproximar das novas gerações e ser mais atrativa para os jovens.

Esta busca pela conexão com o público jovem é gerada pelo interesse em atingir a maior quantidade de pessoas. Para Bourdieu (1997), “as pressões da difusão televisiva afetam também cada vez mais a escolha dos esportes olímpicos”. Ou seja, ocorre uma transformação onde os Jogos Olímpicos são vistos como um espetáculo televisivo, e não mais – ou talvez em menor grau – como um evento exclusivamente esportivo. Bourdieu cita outros fatores determinantes para essa visão:

Para compreender esse processo de transmutação simbólica seria preciso primeiro analisar a construção social do espetáculo olímpico, das próprias competições, mas também de todas as *manifestações* de que elas são cercadas, como os desfiles de abertura e de encerramento. Seria preciso, em seguida, analisar a produção da imagem televisiva desse espetáculo, que, enquanto suporte de *spots* publicitários, torna-se um produto comercial que obedece à lógica do mercado e, portanto, deve ser concebido de maneira a atingir e prender o mais duradouramente possível o público mais amplo possível. (Bourdieu, 1997, p. 124)

Em 2023, a fala de Bourdieu se tornou ainda mais contemporânea. Em março, o COI anunciou um evento olímpico de *e-sports* (sigla em inglês para *electronic sports*, ou esportes eletrônicos, em português), como tentativa de se aproximar ainda mais do público mais jovem. Todos os jogos envolvidos eram de simuladores de esportes reais e tradicionais, com atividades físicas. O evento aconteceu em Singapura, dos dias 23 a 25 de junho e contou com 9 modalidades, entre elas o xadrez e o just dance (jogo que simula danças), algo que pode ser relacionado ao breakdance.

Em 23 de julho de 2024, durante a 142ª sessão da Assembleia Geral do Comitê Olímpico Internacional em Paris, foi aprovada por unanimidade a criação dos Jogos Olímpicos de E-sports, um evento específico para campeonatos de videogames, com periodicidade bienal. A primeira edição estava prevista para 2025, com sede na Arábia Saudita, por meio de uma parceria de até 12 anos com o Comitê Olímpico Saudita. O evento seria organizado de forma independente dos Jogos Olímpicos tradicionais, incluindo estrutura própria de governança e financiamento. Os esportes eletrônicos olímpicos abrangerão três categorias principais: esportes virtuais com caráter físico (como jogos de simulação), simuladores esportivos tradicionais, e games competitivos alinhados aos valores olímpicos, como respeito, inclusão e não violência. Desta maneira, o COI

exclui os principais títulos dos e-sports, como *Counter Strike* (jogos de ação em primeira pessoa) e *League of Legends*.

### 1.3 Surgimento dos Esportes Eletrônicos

Este novo fenômeno cultural que surge dos jogos e se transforma em esporte é denominado como *e-sports*. Em ascensão desde a década de 1990, a indústria de jogos cresce constantemente e se consolida cada vez mais como área mercadológica e alcance social. Esse movimento é marcado pelo alto desenvolvimento técnico e popularização de diversos dispositivos, como consoles, computadores e celulares, cujo consumo ocorre em todos os estágios de crescimento humano - da infância à fase adulta. Para Bernardo (2016), os *e-sports* pertencem também ao universo do jogo e, embora seja construído como videogame, não é apenas isso. Eles são carregados pelo universo simbólico e narrativo do esporte com rituais, profissionalização e, inclusive, até mesmo a corrupção do universo lúdico.

Com o avanço nas telecomunicações durante os anos 1990 e com a expansão das redes de alta velocidade, a prática de jogos foi muito favorecida. Isto se deve ao fato das interações online presentes nos jogos serem capazes de criar uma experiência em comunidade, o que gera um maior envolvimento e engajamento entre os participantes da ação, que agora conseguem constante renovação de interação social. Para Pulcides e Nodari, isto se deve à evolução dos meios de mensagem e comunicação.

A expansão das redes de alta velocidade e a democratização do acesso à Internet em vários países no início deste século permitiu ainda o surgimento de um novo fenômeno de interação e entretenimento. Com a maior capacidade dos serviços de conexão em enviar e receber dados foi possível a popularização de serviços de hospedagem de vídeos, bem como de transmissão on demand em alta qualidade. (Pulcides e Nodari, 2015, p. 3)

Outro fator importante na disseminação dos esportes eletrônicos foi a possibilidade dos jogadores criarem seus próprios vídeos e os disponibilizarem de forma online e, mais recentemente (a partir de 2010), fazerem transmissões em tempo real desses conteúdos. Com isso, qualquer pessoa que tivesse os recursos necessários poderia se destacar e se tornar um produtor de conteúdo audiovisual.

Desde a origem da popularização dos jogos eletrônicos nos EUA e Japão (estes carregam o título de maiores produtores de jogos até hoje) nas décadas de 1970 e 1980, as

competições aconteciam para a divulgação comercial de jogos e reunião de entusiastas pelo tema. A primeira competição de jogos eletrônicos que se tem registro ocorreu na Universidade de Stanford, em 1972, onde os estudantes locais foram convidados para jogar *Spacewar* e o vencedor ganharia uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone*.

Outro evento marcante para os e-sports foi a *Space Invaders Championship*, organizado pela empresa desenvolvedora de jogos *Atari* em 1980, com mais de 10.000 participantes em todo os EUA. Com a alta difusão da internet nos anos 1990, jogos com recursos de LAN (*Local Area Network* - Rede de Área Local) e servidores online ganham maior popularidade pela possibilidade de interação, conexão e criação de times. Alguns exemplos de títulos que influenciaram esse movimento de expansão dos jogos são: *Quake* e *Counter Strike* junto à *Starcraft* e *Warcraft* (jogos de estratégia em tempo real). Ainda na década de 1990, mais especificamente em 97, há a criação da primeira entidade organizadora das ligas de jogos para consoles e computadores, a *Cyberathlete Professional League* (CPL).

Atualmente, principalmente desde 2011, os campeonatos que envolvem os *e-sports* contam com índices de audiências surpreendentes e que, além disso, atraem milhares de pessoas aos eventos, angariando grande público principalmente na Coreia do Sul, China, países da Europa, EUA e também, mais recentemente, no Brasil.

No final de 2022, o Rio de Janeiro foi o local escolhido para sediar o *Major de Counter Strike Global Offensive* (CSGO), campeonato equivalente a uma Copa do Mundo de futebol. Durante os doze dias de evento, mais de 12 mil pessoas circularam pela Jeunesse Arena - palco construído para sediar as Olimpíadas do Rio em 2016 e, também, escolhido para a competição de CSGO. Além disso, o campeonato atingiu cerca de 1.428.933 espectadores, segundo o Esports Charts, site especializado em estatísticas de eventos de esportes eletrônicos, simultâneos durante a partida final entre *Outsiders* (equipe russa) e *Navi* (equipe ucraniana). Segundo dados divulgados pela Nielsen, empresa responsável por apurar informações e dados de eventos, a IEM Rio gerou US\$ 40 milhões (mais de R\$ 190 milhões) para a economia local. O sucesso foi tanto que a empresa responsável pelo torneio retornou em 2023, com a ESL Rio (outra competição internacional), movimentando ainda mais a economia local. (Nielsen, 2022)

De acordo com dados da Newzoo, empresa especializada em pesquisa de mercado para a indústria de jogos eletrônicos, os *e-sports* movimentam cerca de US\$ 1,3 bilhão (R\$ 6,5 bilhões) . Além disso, o levantamento estima que mais de 640 milhões de pessoas devem assistir a competições oficiais de esportes eletrônicos até 2025, seja presencial ou

virtualmente. A Newzoo também aponta que o Brasil é o terceiro país no mundo com a maior audiência em esportes eletrônicos.

Além do engajamento do público entusiasta dos jogos, é possível apontar a profissionalização dos jogadores, motivada pela criação de ligas, as quais são geridas por empresas desenvolvedoras de jogos ou empresas da área de computação. Um exemplo disso é o sistema de franquias criado pela empresa Riot Games para o jogo *League of Legends*. No Brasil, o sistema é representado pelo Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) e, segundo informações, para uma equipe entrar nesse meio é necessário pagar uma quantia superior a R\$ 10 milhões.

#### **1.4 Importância do Jornalismo de E-sports**

Tais fatores deixam claro o quão importante se tornou a prática e o nicho dos esportes eletrônicos. A audiência e o dinheiro investido dentro deste setor faz com que seja necessária uma cobertura jornalística de qualidade, especializada e capaz de atender ao grande público já existente, em sua maioria jovem. Entretanto, o trabalho jornalístico também deve ser didático, a fim de alcançar possíveis novos públicos, como pessoas mais velhas. Para Sousa (2022, p. 16) “com o avanço tecnológico e a popularização da internet, a presença dos esportes eletrônicos na mídia se tornou cada vez mais forte nos últimos anos”.<sup>1</sup> Isto foi fundamental para profissionalizar a modalidade, porém, deixou clara a necessidade de qualificação dos jornalistas profissionais deste nicho. Além disso, o ambiente digital possibilita a pluralidade de vozes, ou seja, qualquer pessoa pode produzir conteúdo “informativo” sobre o tema, aumentando a cobertura amadora no *e-sports* - muito comum no cenário através dos narradores, comentaristas, “jornalistas” e apresentadores.

Um movimento natural foram sites de tecnologia e cultura pop, que já produziam conteúdos sobre videogames, se aproximarem dos e-sports, visto o crescimento exponencial demonstrado pelo nicho. Exemplos disso são os canais Esporte Interativo (hoje TNT Sports) e ESPN, movimentos de vanguarda no Brasil para exibição de campeonatos de esportes eletrônicos. Este novo olhar das mídias consolidadas poderia trazer uma profissionalização jornalística para o meio, porém, o que acontece de fato é

---

<sup>1</sup> A pesquisa de Sousa, embora focada na cobertura do jogo Free Fire durante um campeonato específico e conduzida por profissionais temporários do portal Mais Esports, oferece contribuições relevantes como apoio complementar à análise da produção jornalística no nicho dos e-sports.

apenas a retransmissão do organizador do evento para as transmissões nas televisões através destes canais citados. A esse fenômeno soma-se o entendimento da cultura pop como um espaço de mediação simbólica que extrapola o entretenimento e adquire relevância política e social (Martino; Marques, 2022). A inserção dos e-sports no circuito midiático tradicional não se limita à difusão de eventos competitivos, mas implica sua legitimação como expressão cultural e campo de disputas identitárias. Assim como outros produtos da cultura pop, os games produzem comunidades de fãs engajadas, repertórios compartilhados e afetos mobilizados, participando de uma lógica de circulação transnacional e de reconfiguração de discursos sobre juventude, tecnologia e pertencimento (Martino; Marques, 2022). Logo, a cobertura dos e-sports pelas mídias tradicionais pode ser vista não apenas como um movimento de expansão de audiência, mas também como uma evidência de como a cultura pop estrutura novas formas de visibilidade e engajamento no espaço público contemporâneo.<sup>2</sup>

O mais comum para a mídia tradicional é a transmissão de partidas “mais importantes”, como as fases finais de competições. Essas empresas de comunicação buscam aproveitar da ascensão dos esportes eletrônicos para inserir a temática na grade de programação, seja alinhada ao jornalismo esportivo ou ao jornalismo cultural (Campos, 2016). Ainda segundo Campos, indo de acordo com Bourdieu (1997), as empresas visam este mercado de games como uma possibilidade de conexão com as novas gerações. Recentemente citado, o CBLOL teve a final do campeonato transmitida pelo Sportv em tempo real e, de acordo com o Esports Charts, ao todo, a grande final teve um pico de mais de 320 mil espectadores. O que de fato pode ser evidenciado neste movimento é o distanciamento dos esportes eletrônicos da editoria de cultura e tecnologia, para uma aproximação com a editoria de esportes.

Além de veículos de imprensa tradicionais cobrindo pontualmente ou regularmente os esportes eletrônicos, existem mídias especializadas em e-sports. As notícias e reportagens não são muito diferentes dos especializados em esportes tradicionais: há matérias sobre a transferência de atletas, resumos e crônicas sobre as partidas e editoriais sobre os principais cenários competitivos. (Pereira, 2012, p. 77)

---

<sup>2</sup> Cultura pop e cultura popular não são equivalentes. A primeira refere-se a produtos da indústria cultural, planejados para ampla circulação midiática e consumo global. Já a cultura popular emerge de práticas coletivas locais, geralmente desvinculadas da lógica mercadológica e midiática (Martino; Marques, 2022).

De fato, como foi citado acima pelo autor, os veículos especializados em cobertura de esportes eletrônicos se assemelham muito aos esportes tradicionais, porém, apenas em idealização de pautas.

Outro fator que evidencia as semelhanças e diferenças entre o jornalismo segmentado e o tradicional é a estruturação dos valores-notícia. No jornalismo dito como "tradicional", temos os critérios já estabelecidos e definidos de maneira clara, já no segmentado, não. Isso é algo incomum, conforme pode ser visto na afirmação de Traquina (2005):

Podemos definir o conceito de noticiabilidade como o conjunto de critérios e operações que fornecem a aptidão de merecer um tratamento jornalístico, isto é, possuir um valor como notícia. Assim, os critérios de noticiabilidade são o conjunto de valores-notícia que determinam se um acontecimento, ou assunto, é susceptível de ser transformado em matéria noticiável e, por isso, possuindo um "valor-notícia". (Traquina, 2005, p.63)

Como afirmado pelo autor, esses critérios são "partilhados" pela tribo jornalística, porém, nos esportes eletrônicos, há indícios de que seja diferente. Não é como se não existissem valores-notícias nos e-sports, longe disso. Porém, a maneira como são selecionados os acontecimentos dignos de noticiabilidade não permite que os critérios sejam utilizados da mesma forma como ocorre no jornalismo tradicional. Traquina (2005) cita, por exemplo, os critérios de relevância (corresponde à preocupação de informar o público dos acontecimentos que são importantes porque têm um impacto sobre a vida das pessoas), proximidade (em termos geográficos) e o tempo (a atualidade do tema). Dentre os três, pode-se afirmar que o jornalismo segmentado dos e-sports só se preocupa com a atualidade do tema, deixando de lado outros critérios relevantes.

A convergência de formatos entre jornalismo cultural e jornalismo esportivo fez com que o jornalismo especializado em *e-sports* ainda não tenha sua própria característica. Na realidade, o que pode ser notado é um jornalismo de serviço, apenas trazendo datas e notícias de formato *hard news*. Obviamente há exceções, como entrevista ou reportagem, porém, são fatos isolados e não o comum dentro do nicho especializado. Para Barbeiro (2018), uma boa editora de jornalismo esportivo deve "priorizar as reportagens, utilizar outras ferramentas de linguagem, como fotografias, boa diagramação e artes". Isto poderia ser ainda mais intensificado no jornalismo de *e-sports*, visto que, por ser nativamente digital, o formato é muito beneficiado pelos elementos de hipertextualidade, da multimídia e da interatividade do webjornalismo (Canavilhas, 2014). Porém, os

mesmos elementos apenas são utilizados para “destaque” em mecanismos de buscas, deixando a qualidade textual e o trabalho jornalístico em segundo plano.

Vale ressaltar que essa demanda, combinada com a força e o volume do público dos games nas mídias digitais, fazia uma boa parte do conteúdo sobre esportes eletrônicos ser produzida em condições amadoras e por pessoas sem formação específica para participar da cobertura. Assim, o jornalismo de esportes também se tornou uma alternativa para essa falta de competências, levando o conteúdo sobre as competições para o padrão e a linguagem profissionais do jornalismo. (Sousa, 2022 p. 34)

Em concordância com Sousa (2022), Lima (2022, p. 2) questiona: “como uma modalidade esportiva tão popular entre os jovens possui uma cobertura jornalística tão medíocre em sites de notícias esportivas em comparação aos esportes tradicionais?”.

A autora cita ainda a importância do trabalho jornalístico para um público jovem que busca por meio da internet uma forma de se manter informado sobre os acontecimentos. Neste sentido, vale ressaltar novamente que, nos tempos atuais, qualquer usuário aficionado pelos esportes eletrônicos realiza essa função de “espalhar informações”, sem os filtros de noticiabilidade, ética e apuração profissional jornalística.

Além desses fatores, o volume de modalidades dos *e-sports* – os jogos de tiro, de luta, os simuladores de realidade, de estratégia e de cartas, por exemplo, estão entre os mais competitivos do mercado – faz com que a demanda por profissionais qualificados seja maior do que a que o mercado consegue oferecer no momento, fazendo com que “amadores” que realizam essa cobertura ganhem ainda mais voz. Por consequência deste movimento, o que se pode notar para o futuro é um grande problema para a área do jornalismo, visto que possivelmente, profissionais formados e qualificados perderão espaço para usuários de redes sociais ou influenciadores digitais com maior número de seguidores e alcance.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo principal**

Analisar o processo produtivo de redações de veículos tradicionais - em específico da Folha de S.Paulo -, e da mídia digital segmentada na cobertura de e-sports - focado no portal Mais Esports -, por meio de análise comparativa, a fim de traçar desafios e fraquezas, bem como possibilidades de melhorias e amplificação de atuação, como forma de contribuir com o jornalismo especializado como um todo.

## **2.2 Objetivos Específicos**

- Realizar pesquisa bibliográfica e documental sobre jornalismo especializado em cobertura de e-sports e outros temas correlatos;
- Comparar o conteúdo da Folha de S.Paulo com o portal segmentado Mais Esports sobre a temática;
- Comparar, de maneira sistematizada, os veículos de mídia tradicional e os influenciadores digitais, a partir de critérios relacionados à qualidade da informação, constância, conhecimentos técnicos e utilização da linguagem especializada, a fim de analisar a qualidade das coberturas deste subgênero do jornalismo esportivo no Brasil;
- Realizar entrevistas em profundidade junto a editores, redatores e repórteres da editoria de esportes e/ou cultura, atuantes na Folha de S. Paulo e Mais Esports, a fim de compreender como ocorre o processo produtivo jornalístico relacionado à cobertura de e-sports;
- Analisar fatores envolvidos na ausência ou baixa representatividade da cobertura jornalística de e-sports, relacionando causas e/ou estratégias produtivas.

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 Métodos para coleta de dados**

A pesquisa utiliza quatro métodos diferentes focados em entender o tema de maneira aprofundada e, dessa forma, chegar a um resultado que possa estabelecer uma base para pesquisas futuras e conhecimentos sobre a área. Os métodos são: a análise de conteúdo, entrevista em profundidade, revisão bibliográfica e pesquisa documental.

Em análise e pesquisa prévia, sendo realizada desde junho de 2023, foi notada a falta de produção científica sobre o tema. Realizando uma pesquisa documental em livros e artigos da base de dados da Unesp, além do Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES, com base nos termos: jornalismo de esports, e-sports, jornalismo de games e jornalismo de esportes eletrônicos, não foi encontrado nenhum resultado semelhante ao objeto desta pesquisa, mostrando seu caráter inédito e crucial para a área.

O primeiro método a ser abordado é um que já vem sendo utilizado na etapa do pré-projeto e elaboração do tema desta pesquisa. A análise de conteúdo é, segundo Bardin (1977, p. 30), “[...] um método muito empírico, dependente do tipo de 'fala' a que se dedica e do tipo de interpretação que se pretende como objetivo”. Desta maneira, indo de acordo

com a autora, a pesquisa irá se debruçar sobre três polos cronológicos para a análise, sendo eles: 1. A pré-análise (nesta fase pretende-se, já com certo conhecimento e pesquisa prévia sobre a área, delimitar os documentos a serem utilizados), 2. A exploração do material (etapa de transformação do material obtido em texto, junto à formulação de hipóteses sobre os jornais Folha de S. Paulo e Mais Esports) e, por último, a 3. Tratamento dos resultados (aqui, é buscada a razão final do porquê (e se) o jornalismo tradicional trata (ou não) a temática e-sports de maneira diferentemente do jornalismo segmentado). Os dados obtidos também serão utilizados nas entrevistas em profundidade junto aos entrevistados de cada veículo.

Para a entrevista em profundidade, foram realizados contatos com, pelo menos, dois editores e/ou jornalistas do nicho de esportes eletrônicos, pertencentes aos veículos Folha de S. Paulo e Mais Esports.

A entrevista em profundidade como técnica faz com que o entrevistador se coloque frente ao entrevistado e formule perguntas, com o objetivo de esclarecer as dúvidas sobre o tema. Segundo Gil (2019, p. 117), “A entrevista é uma das técnicas de coleta de dados mais utilizada no âmbito das ciências sociais”, ou seja, é uma das fontes mais importantes para as pesquisas em campos sociais. Ressaltamos que as entrevistas terão roteiros de perguntas pré-estabelecidas e funcionarão de maneira semiestruturada, a fim de coletar informações que possam ser comparadas posteriormente. Além disso, poderão ocorrer de maneira remota ou presencial, dependendo da disponibilidade do entrevistado e do entrevistador.

Também foi feita uma revisão bibliográfica para ser identificado o estágio em que se encontram os conhecimentos sobre o jornalismo de esportes eletrônicos. Por fim, o último método a ser apresentado é o da pesquisa documental. Muitos dados importantes na pesquisa social são adquiridos através de fontes que não estão necessariamente em formato de livros e artigos científicos, como arquivos históricos, registros estatísticos, diários, biografias, jornais, revistas etc. (Gil, 2019, p. 160). Investigar esses dados ofereceu uma riqueza de possíveis temas e abordagens que foram utilizadas ao decorrer da pesquisa.

### **3.2 Forma de análise dos resultados**

Os dados foram tabulados e analisados qualitativamente, levando em consideração elementos comuns a todos os entrevistados, bem como respostas que

denotam procedimentos únicos de cada redação.

#### **4. JORNALISMO TRADICIONAL E ESPECIALIZADO**

Este capítulo tem como objetivo examinar os principais aspectos históricos e estruturais do jornalismo, desde suas origens até a consolidação de modelos tradicionais e especializados. Por meio de uma abordagem cronológica e conceitual, discute-se o desenvolvimento da prática jornalística em consonância com os contextos sociais, políticos e tecnológicos de cada época. O capítulo contempla a formação do jornalismo tradicional, com ênfase em seus princípios de objetividade, imparcialidade e compromisso com o interesse público, e avança para a análise das especializações da área, como o jornalismo esportivo e o de e-sports, considerando suas especificidades, transformações e desafios contemporâneos. Ao reunir fundamentos teóricos e históricos, o texto propõe uma reflexão crítica sobre a evolução do fazer jornalístico e suas implicações para a sociedade.

##### **4.1 Surgimento do Jornalismo**

A informação é uma necessidade tão antiga quanto as palavras. O interesse de saber o andamento do mundo ao seu redor sempre esteve presente na cultura humana, mesmo sem o próprio ser entender a sua importância. Antes de sequer cogitar a possibilidade da existência da prensa de Gutemberg, a troca de informações ocorria no boca-a-boca, o que não impossibilitou o progresso do que entendemos como “informação”. Segundo Sousa (2006):

Desde sempre que o homem procurou comunicar aos seus semelhantes as novidades e as histórias socialmente relevantes de que tinha conhecimento. As necessidades de sobrevivência e de transmissão de uma herança cultural não foram alheias a essa necessidade. É óbvio que aquilo que era socialmente relevante para um grupo tribal dos primórdios da humanidade não é, necessariamente, aquilo que é socialmente relevante para o homem atual. Mas a gênese do jornalismo encontra-se aí. (Sousa, 2006, p.18)

As primeiras reproduções da escrita foram encontradas na região da Mesopotâmia e na Suméria, no século XVII a.C., demonstrando a importância significativa do papel da informação na vida social, mesmo antiga.

Durante a Antiguidade, especialmente na cultura grega e romana, a retórica e a historiografia tiveram papel fundamental na organização textual. Segundo Sousa (2006):

O cultivo da retórica, da literatura e dos relatos históricos, etnográficos e geográficos na Grécia e em Roma, além de explorar temas que ainda hoje são notícia – os conflitos, a política, as relações internacionais, os povos e seus costumes, os acontecimentos quotidianos da vida social, as mundanidades, os “heróis” – facultou o desenvolvimento de estruturas de organização textual que são usadas no jornalismo, como o modelo da força decrescente, adotado como modelo da pirâmide invertida para a construção noticiosa. (Sousa, 2006, p. 93)

As práticas citadas pelo autor deixam nítido que a escrita histórica crítica, o cultivo das artes da palavra e o interesse por temas sociais (guerra, política, sociedade, etc.), foram essenciais para moldar estruturas de narrativas. Estas, mais tarde, foram adotadas pelo jornalismo pelo modelo da pirâmide invertida. A primeira publicação datada do período histórico que nos mostra isso é a Ata Diurna, colocada no Fórum Romano por Júlio César, gravado em tábuas e fixada em espaços comuns para informar a população sobre assuntos gerais da república.

Seguindo a ordem cronológica, a próxima época que influenciou a comunicação foi o Renascimento, que aconteceu durante os séculos XIV a XVI, na Europa. O período foi responsável por transformações culturais, sociais e econômicas durante a transição da Idade Média para a Idade Moderna. Pensando na formação do jornalismo, os principais fatores deste período foram o renascimento comercial e a ascensão da burguesia, a urbanização e o absolutismo monárquico, transformadores para sociedade europeia, trazendo uma dinâmica voltada à informação, conhecimento e a razão.

Além dos fatores anteriores, o Renascimento foi o período em que se deu a criação de universidades, o aumento de escolas e o incentivo ao ensino particular, promovendo o humanismo e a valorização da cultura letrada. Ademais, a Reforma Protestante contribuiu para a alfabetização da população, junto da invenção da prensa de Gutenberg e o desenvolvimento de uma indústria do papel, tornando a escrita mais acessível ao público geral.

O desenvolvimento da indústria manufatureira, sendo de relevar, para a história do jornalismo, os progressos na indústria do papel, motivados, em parte, pela interrupção dos fluxos de papiro provocada pela queda do Império Romano do Oriente (com a capital em Constantinopla), engolido pelos turcos otomanos, no século XV, e a invenção da prensa 96 Uma história do jornalismo tipográfica de Gutenberg, que detonou um imparável processo de fundação de oficinas de impressão por toda a Europa. Graças ao invento de Gutenberg, a cultura escrita e, mais especificamente, a cultura impressa, foi adquirindo uma importância superior à cultura oral. (Sousa, 2006, p. 96)

Com esses fatores, houve uma expansão de produções impressas e, dessa forma, também houve aumento nas publicações impressas com caráter informativo, motivado tanto pela estrutura material e humana existente, quanto pelo interesse do público em notícias. Essas publicações possuíam diversos formatos e denominações diferentes, ditadas pelo contexto cultural e editorial de sua época.

Em Portugal, as publicações ocasionais informativas impressas, algumas delas especificamente noticiosas, adquiriram denominações como folhas ou folhetos volantes, folhas soltas, folhas ocasionais ou folhas noticiosas; relações; avisos; e livros noticiosos, ainda que, no seu tempo, os coevos se referissem às mesmas, principalmente, como relações. Noutros países, as denominações podem ser outras. (Sousa, 2006, p. 109)

Estes formatos citados por Sousa (2006) foram essenciais para difusão do conteúdo informativo, mais tarde jornalístico, como, por exemplo, as crônicas. Estas existem desde a Idade Média, porém, com uma maior difusão graças ao surgimento da imprensa. É importante destacar que, mesmo tendo uma intenção de relatar com valor histórico e princípios de veracidade, as crônicas tinham a intenção de transmitir, também, as narrativas interessantes para a coroa. Existiam também as cartas, um meio de extrema importância para a disseminação da informação de maneira global, além de servir como referência histórica de cada momento.

Pode-se concluir, então, que o surgimento do jornalismo está profundamente ligado à própria história, e essência, da humanidade e sua necessidade constante de se comunicar, registrar e interpretar a sociedade ao seu redor. Seja da forma oral até a forma escrita, o jornalismo foi se moldando a partir do momento histórico vigente e das tecnologias e práticas sociais presentes em cada período.

## **4.2 Consolidação do modelo jornalístico**

A Idade Contemporânea teve início com a Revolução Francesa em 1789, trazendo uma nova era de mudanças sociais, tecnológicas e políticas. Ao mesmo tempo, a Revolução Americana e a Revolução Industrial foram processos fundamentais deste período. Esta última trouxe profundas mudanças econômicas e sociais, desenvolvendo tecnologias como o motor a vapor e a locomotiva, elementos essenciais para o crescimento urbano, o consumo, a mobilidade e a velocidade das informações.

A partir desse avanço tecnológico, liderado pela industrialização, houve uma

crescente valorização da área acadêmica como forma de ascensão social, possibilitando o ensino básico gratuito, ou seja, ainda mais pessoas letradas na sociedade. Ainda que marginalizada, a classe operária passou a reconhecer na instrução uma ferramenta de progresso, ao mesmo tempo em que a imprensa se desenvolvia, ampliando o público consumidor dos conteúdos. O jornalismo tornou-se, então, uma força social importante, possibilitada pelas tecnologias de impressão em massa, contribuindo com a circulação da informação e para uma nova tendência de formação da opinião pública.

O jornalismo passou por uma profunda transformação no período contemporâneo, deixando de ser um instrumento político elitista para uma imprensa industrializada, popular e voltada para grandes audiências (Sousa, 2006). Contudo, mesmo sendo teoricamente independente, essa nova imprensa ainda estava envolvida em interesses políticos e econômicos das classes dominantes, sendo influenciada por (e influenciando) políticos e outros personagens poderosos. A imprensa passa a ter a alcunha de o “Quarto Poder”, o que significa que o jornalismo não apenas reflete conteúdos factuais do dia a dia, mas também, influencia e cria tensões e disputas de poder em determinados períodos.

No século XIX, a imprensa jornalística teve que lidar com profundas mudanças que marcaram a entrada no período contemporâneo. Além da já citada industrialização, as tecnologias de comunicação como o telégrafo e o telefone mudaram o jeito como a profissão se entendia. É válido citar o surgimento da fotografia e do cinema, a maior alfabetização da população e o crescimento das cidades com a consolidação da democracia liberal. Todos esses fatores possibilitaram o desenvolvimento de uma nova imprensa, mais estruturada e com práticas profissionais voltadas para a informação.

O desenvolvimento do cinema e da televisão dependia da câmera [...]. A nova câmera do século XIX foi desenvolvida [...] de forma revolucionária, nos Estados Unidos. [...] A introdução da 'imagem em movimento' foi a maior alteração tecnológica daquele momento. (Briggs&Burke, 2004, p. 166-169)

No seu período inicial, a imprensa era predominantemente política, alinhada a partidos e voltada a elites engajadas ideologicamente, chamada de “party press”. Este tipo de imprensa era comum na Europa continental e na América Latina, especialmente em processos de independência e os embates entre forças políticas. As características dessa imprensa eram dificultadoras ao acesso popular, sendo considerada cara, de difícil acesso e que circulava apenas entre os meios elitizados. Já nos Estados Unidos, a partir do século XIX, surgiu uma nova proposta: uma imprensa popular, barata, politicamente

independente, com linguagem acessível e voltada ao grande público.

Esse novo meio de produção de comunicação ficou conhecido como “*penny press*” e representou a primeira geração de jornalistas populares. Esses novos periódicos tratavam de temas cotidianos, apelavam para o lado emocional e abordavam problemas sociais, como: más condições de trabalho, habitação precária e trabalho infantil. Era uma nova espécie de jornalismo crítico que a sociedade não estava acostumada a presenciar. Esse novo modelo de produção jornalística afetou novos cenários, atingindo novos mercados. De acordo com Sousa (2006):

Assim, a partir de meados da década de Trinta do século XIX, também na Europa se começaram a propor jornais predominantemente noticiosos e populares a um mercado crescentemente ávido de informações, como prova o surgimento do primeiro jornal popular europeu que seguiu o receituário discursivo e funcional da primeira geração da *penny press* norte-americana: o periódico francês La Presse, nascido em 1836 (apesar de o seu preço elevado e da sua atenção à grande política o afastarem um pouco do modelo da primeira geração da imprensa popular norte-americana). Não é que, em 1836, não existissem já jornais predominantemente noticiosos no Velho Continente. (Sousa, 2006, p.. 321)

No final do século XIX, surge uma nova imprensa popular de massas, principalmente nos Estados Unidos, em uma fase impulsionada pelas grandes tiragens e os preços baixos, a segunda geração da *penny press*. Exemplos como os jornais *New York World* e o *New York Journal* atingiram tiragens milionárias, oferecendo cada vez mais um conteúdo voltado para vendas em grandes escala, ou seja, um jornalismo mais sensacionalista, com apelo visual e uma linguagem simples. Essa nova fase da *penny press* consolidou a imprensa do período com um produto para o consumo de massa e, dessa forma, transformou o jornalismo em um poderoso veículo de influência social e cultural.

O novo jornalismo veio na forma da chamada *penny press*, nome que vem do fato de que, perante o preço estabelecido ou comum de seis centavos, o preço desta nova imprensa foi reduzido a um centavo. Com o objetivo de aumentar a circulação, atingindo pessoas que normalmente não compravam um jornal por razões econômicas, o baixo preço desses jornais tornava-os acessíveis a um novo leque de leitores. Há assim um novo conceito de audiência: 1) um público mais generalizado, não uma elite educada; 2) (Traquina, 2005, pg. 51)

Durante esse período houve, também, a profissionalização da classe jornalística, sendo este um marco fundamental. Com o avanço do telégrafo, da estruturação interna das redações e das agências de notícias, surgiram novas técnicas buscando a objetividade da notícia, sendo elas o lead e a pirâmide invertida. Com esses novos elementos, a cultura profissional do jornalismo começou a mudar, surgindo uma forte distinção entre textos

factuais e opinativos, trazendo aos periódicos uma prática técnica e ética, com responsabilidades sociais de um público cada vez mais instruído e alfabetizado.

Podemos concluir que, ao final do século XIX, a imprensa começou a ter um papel central na construção social da realidade. Ao selecionar publicar x ou y, os jornalistas influenciavam diretamente a percepção coletiva do que era importante naquele momento.

O século XX foi marcado por transformações profundas, aceleradas e essenciais para o mundo contemporâneo, afetando diretamente os produtos jornalísticos. O avanço científico e tecnológico foi de extrema importância, trazendo melhorias significativas nas condições de vida de diversas regiões do globo. Porém, esse processo foi altamente desigual, com uma parcela gigante da população mundial ficando excluída do acesso à informação, educação e tecnologia.

Este período também é palco de ascensão e queda de diversos regimes ditatoriais, causadores das grandes guerras do século passado. A polarização ideológica do pós 2ª Guerra Mundial, entre EUA e URSS, marcou décadas de Guerra Fria e ameaças de possíveis ataques nucleares. Ao contrário do que se imagina, mesmo com a queda de muitos desses regimes totalitários e a expansão das democracias liberais, o autoritarismo ainda persiste, sustentado por ideologias nacionalistas, religiosas ou expansionistas.

A mídia, que sempre teve seu modelo em mudança durante as guerras, teve que se reinventar e passou a desempenhar um papel central ao trazer as informações sobre estes conflitos do século XX.

Toda a evolução global da comunicação e das tecnologias influenciou diretamente a imprensa brasileira que, no final do século XIX e início do século XX, passou por um processo de profissionalização, com o surgimento de jornalistas assalariados e o aparecimento de jornais diários. Para Sousa (2006):

O jornalista profissional, assalariado e submetido a uma hierarquia organizacional, emergiu e foi-se identificando como repórter, ainda que grandes vultos da literatura brasileira emprestasse qualidade literária aos jornais – casos de Euclides da Cunha e Monteiro Lobato, em O Estado de São Paulo, e Lima Barreto, que colaborou com vários títulos. O jornalismo artesanal já não tinha lugar num sistema industrialmente organizado da imprensa. (Sousa, 2006, pg. 599)

As tecnologias do século XX tornaram-se fundamentais e, com a velocidade da informação no comando, o jornalismo opinativo perdeu espaço para o informativo, inspirado no modelo estadunidense, com novas práticas jornalísticas - uso do *lead* e a criação de *ombudsman*. Porém, o cenário brasileiro do início do século passado era o do

analfabetismo e o baixo poder aquisitivo, dificultando o acesso à imprensa pela maioria da população e nichando os grandes jornais das elites nas capitais.

A partir dos anos 1920, o jornalismo brasileiro começou a se modernizar com avanços nas tecnologias, como a introdução do Rádio, surgindo também a diversificação de títulos, como a Folha da Noite, Folha da Manhã e O Globo (Sousa, 2006).

Houve, também, forte controle estatal sobre a imprensa, durante o Estado Novo de Getúlio Vargas (1937-1945), com regulamentação da profissão do jornalista e censura via Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP).

Durante a década de 1940 o Brasil passou pela ascensão do Rádio, que teve grande mérito ao se popularizar devido ao alto número de pessoas analfabetas. A imprensa escrita começou a enfrentar dificuldades e, nesse contexto, surgiram os novos jornais como a Tribuna da Imprensa e Última Hora, que se destacavam com foco em temas populares e causas trabalhistas.

Por fim, durante os anos de 1950, a grande revolução da imprensa brasileira foram as televisões, com destaque para a TV Tupi, que lançou os primeiros modelos que conhecemos como telejornais, como Imagens do Dia e Repórter Esso. Com a introdução desse novo meio de comunicação, o jornalismo passou a se expandir para novas mídias e, com isso, intensificando a competição por publicidade e anúncios entre os produtores de informação. De acordo com Sousa (2006):

A imprensa teve, assim, de contar com a concorrência da televisão, para além da rádio, na captação de publicidade. O desenvolvimento da rádio e da televisão, por seu turno, redefiniu o território dos jornais, que se tornaram mais gráficos e visuais e procuraram compensar a sua falta de rapidez na divulgação das notícias pela profundidade e criatividade dos textos ou, no polo oposto, pelo sensacionalismo. (Sousa, 2006, pg. 604).

Na década de 1950 os jornais tiveram que se reinventar para concorrer com a televisão e do rádio. Houve melhorias gráficas, na qualidade da impressão e na adoção de formatos diferentes, buscando atrair novos leitores - com textos sensacionalistas.

Nos anos 1960, o jornalismo no país sofreu com os efeitos da inflação e da desvalorização da moeda nacional, reduzindo o número de jornais vendidos. Junto a isso, em 1964, a ditadura impôs censuras fortes na imprensa brasileira, causando fechamento de jornais e prisões de diversos redatores.

Na década de 1970, houve um investimento maior na área, que foi demonstrado com maior destaque ao jornalismo investigativo e novas formas editoriais, além da modernização dos locais de trabalho.

Com a redemocratização, na década de 1980, a imprensa recuperou a liberdade de imprensa e adotou modelos estrangeiros para melhorias gráficas e eletrônicas. Em todo esse período da segunda metade do século, a concorrência dos jornais contra o rádio e a televisão se intensificou, porém, com uma valorização maior do meio televisivo, levando à segmentação de públicos e à busca por diferenças editoriais e visuais.

Finalizando, na virada para o século XXI, os grandes jornais locais enfrentaram um novo desafio: a era da Internet. A informatização das redações e a migração para a Internet marcaram intensamente o modelo jornalístico, fazendo surgir novas maneiras de divulgar a informação e aumentando a disputa pela audiência do público.

Outro fator essencial para entendermos a importância do contexto histórico para a consolidação do modelo jornalístico que conhecemos hoje foi a globalização. Esse fenômeno afetou toda a economia, a cultura e as relações internacionais globais. A internacionalização das empresas e o avanço das comunicações promoveram uma conexão global como nunca vista antes. Este avanço comunicacional afetou diretamente os media, com a expansão do Rádio, da Televisão e da Internet. Todos esses fatores reinventaram as formas de trocas de informação, afetando campos como o da política, do consumo e da sociabilidade como um todo. A *Web* se tornou o centro da comunicação digital global, forçando o modelo tradicional do jornalismo a se adaptar a esta nova realidade.

### **4.3 Jornalismo Tradicional**

O jornalismo tradicional, como conhecemos hoje, tem base no modelo anglo-americano dos séculos XIX e XX, caracterizado pela profissionalização da prática jornalística e pelo estabelecimento de um campo discursivo livre (Tavares, 2018). Esse período exigiu habilidades técnicas e específicas, que ficaram marcadas como elementos básicos do jornalismo, tais quais: normas éticas e narrativas, objetividade e imparcialidade. De acordo com Brambilla (2006):

A objetividade, aliás, inaugura de modo decisivo a busca por um novo jeito de fazer jornalismo no começo do século XX. Perseguida pela utilização do lead, a objetividade traz em seu senso comum uma conotação que se opõe à subjetividade. (pg. 27)

Ao decorrer dos anos, o que conhecemos hoje como discurso jornalístico se consolidou como uma prática distinta, guiada por princípios próprios, criando a ideia de

uma “identidade jornalística”, fundamentada nos conceitos de investigação, precisão e responsabilidade pública (Tavares, 2018).

A mídia impressa teve papel essencial na construção do modelo tradicional, especialmente com os jornais diários. As técnicas citadas anteriormente foram criadas especialmente para o noticiário direto no papel, como forma de aprimorar e legitimar o trabalho jornalístico. Seguindo essa linha de pensamento, a pirâmide invertida surgiu para tornar o texto ainda mais objetivo, apresentando as informações mais relevantes no início do texto e complementando os dados em ordem decrescente de importância. Além disso, o modelo factual-informativo foi elemento base para fomentar, ainda mais, a ideia de neutralidade e distinção entre fato e opinião, fazendo surgir, então, uma ideia de credibilidade e compromisso com a verdade (Traquina, 2005). Para Kunczik (1997):

A reportagem objetiva é entendida como desapaixonada, sem preconceitos, imparcial, isenta de sentimentalismo e conforme a realidade. Dan Schiller (1979) cita três fatores que favorecem a evolução da norma de objetividade jornalística nos Estados Unidos: 1. A evolução da imprensa como ‘voz do povo’; 2. O predomínio das ideias de Francis Bacon (1561-1621), que atribui grande importância aos fatos; 3. O desenvolvimento da fotografia acompanhado pela crença de que ela representa de maneira realista a “realidade”. (Kunczik, 1997, pg. 227)

Destaca-se, também, o modelo organizacional das redações, inspirado em práticas industriais. Este formato visa padronizar processos e promover a especialização, dividindo os temas em editorias, com horários de fechamento e utilização de fontes institucionais como base da apuração. Com essa forma de pensar, surge a função de “gatekeeping”, na qual os veículos de informação filtram o que deve, ou não, ser noticiado, criando uma espécie de construção da realidade advinda dos jornalistas (Tuchman, 1983).

Conclui-se, dessa forma, que o jornalismo tradicional tem como base a neutralidade, a objetividade e a profundidade de apuração da informação. É importante ressaltar que, no tradicional, há um caráter generalista, mesmo que dividido em editorias. Veículos convencionais tendem a cobrir o máximo de temas possíveis, tratando todos eles de maneira geral, abordando contextos sociais e problemas políticos envolvidos nesses temas. Com isso em mãos, os veículos de comunicação informativos definem o que é notícia baseados nos seus conceitos editoriais, de forma a manter o *status quo* vigente.

#### **4.4 Jornalismo Especializado**

Desde seu surgimento, a imprensa mostra sua versatilidade, ampliando cada vez mais os temas de cobertura, de acordo com a demanda do público, marcada por contextos históricos e sociais. Porém, apesar do seu caráter generalista, o jornalismo sempre buscou respeitar as regras básicas de sua tradição, de acordo com Dines (1996), “que não há ‘jornalisms’, o jornalismo é um só”. Ou seja, independente da área de atuação, da editoria, etc., os conceitos básicos da profissão devem ser aplicados de maneira ética e responsável.

Porém, não é somente o caráter generalista que define as pautas dentro do jornalismo. Os critérios de noticiabilidade, ou valores-notícia, são formas de avaliação que apenas os membros da comunidade jornalística dominam (Traquina, 2005). Segundo o autor, os nove critérios de valoração da notícia são utilizados para identificar acontecimentos noticiáveis pelos profissionais.

A série de nove valores-notícia de Nelson Traquina é iniciada pela questão da notoriedade, ou seja, quanto mais notória a ação reportada, mais relevante será a notícia. A proximidade geográfica também tem peso, pois quanto mais próximo o público se sentir do fato relacionado, mais interessado estará na notícia. Junto a esses, temos também a relevância, que corresponde à necessidade de a notícia trazer informações sobre algo impactante na vida do público, como decisões políticas, reajustes salariais, etc. Outros fatores como o escândalo e a infração também são critérios utilizados para selecionar pautas, como cobertura de esquemas de corrupção, crimes, entre outros. Além dos cinco citados até aqui, temos também o inesperado e a controvérsia, valores estes utilizados pelos profissionais das notícias na seleção de temas que podem, ou não, virar conteúdo relevante e publicável. Por último, Traquina cita o tempo e a novidade, estes dois critérios são aspectos pontuais no que entendemos como jornalismo de informação geral e ao jornalismo segmentado (Rovida, 2010).

Os veículos de comunicação sempre devem ter algo novo para contar, é algo considerado essencial dentro da profissão. Além de novo, o fato tem que ser atual, visto que, no jornalismo, a atualidade da notícia define a competência dos profissionais e, da mesma forma, a qualidade do veículo. Por esse motivo, os jornalistas sempre estão em busca de um furo de reportagem, fato que está intrinsecamente ligado à noção de atualidade e novidade.

Mas, além de dominar a arte do critério de notícias, os jornalistas precisam entender como construir uma matéria, de fato, jornalística. A simplificação é uma etapa

essencial, sendo da responsabilidade do jornalista transformar um fato complexo em algo concreto e direto para o público. De acordo com Medina (1982, p. 155):

Como técnica de trabalho, qualquer jornalista precisa traduzir linguagens setorializadas para a linguagem jornalística de grande alcance social. Por isso, a alegação de que um repórter de área deve dominar aquela linguagem específica resulta em um fechamento contraproducente. No caso do jornalismo econômico, surgiu até a denominação do economês, verdadeira aberração do ponto de vista da comunicação coletiva (Medina, 1982, p. 155).

Partindo desse pressuposto de comunicação alcançável a todos os públicos, é possível notar facetas distintas de jornalismo, definidas pelo meio social que o mesmo tenta adentrar. O meio primário continua sendo o acontecimento, sendo os veículos responsáveis pela criação do real. Entretanto, nos tempos atuais, os veículos de comunicação precisam lidar com novos públicos, antes “invisíveis”, fazendo com que o jornalismo tenha que se adaptar a novos hábitos, valores, costumes e comportamentos diferentes. Nesse cenário de mudanças e aparições de novos nichos sociais e culturais, um novo fenômeno começou a surgir no meio jornalístico, tanto impresso quanto online, o jornalismo especializado.

Há relação entre o interesse jornalístico e a abrangência de público para uma informação. Quanto maior o interesse jornalístico, maior a abrangência do público a que a informação se possa destinar. Já a comunidade envolvida na especialidade será motivada não tanto pelo aspecto jornalístico de uma informação, mas por suas implicações puramente técnicas. Assim, a conquista de um campeonato mundial de natação envolve, para o público em geral, curiosidade quanto à personalidade do atleta e ao ranking da disputa, enquanto, para o segmento dos especialistas em treinamento desportivos, será particularmente relevante a preparação do atleta, o ritmo das braçadas etc. (LAGE, 2006, p. 113)

Existem diversos gêneros ou modos de se fazer jornalismo, sendo definidos pelo meio onde estão inseridos e, com isso, mudando o seu fazer jornalístico dentro do processo. O jornalismo especializado surge para suprir essa necessidade de comunicar a comunidades específicas de maneira com que a linguagem, ou forma textual, se encaixe e faça sentido. Um exemplo disso é a forma de abordar conteúdos envolvendo adultos ou crianças, sendo necessária a adaptação da mensagem para atingir determinados públicos. Para Tavares (2007):

[...] são estabelecidas nestes espaços midiáticos novas (ou específicas) maneiras de se relacionar com o social e com aquilo que o envolve. As relações daí advindas, e a maneira como as mesmas se materializam, principalmente nos discursos que aí se formam, são estimulantes para pensarmos de forma complexa

o jornalismo. A mídia hoje, como nos diz Roger Silverstone (2002), está intimamente ligada à construção da tessitura da experiência social. E o jornalismo, aí incorporado, não escapa desse processo. (Tavares, 2007, p. 4)

O autor deixa claro que a experiência social é determinante para o processo de compreensão e, de fato, é extremamente importante saber comunicar a nichos específicos sobre informações específicas daquele meio. A partir da ideia de Heródoto Barbeiro (2018, p. 22), “Tudo o que é relevante para a sociedade e de interesse público é objeto de pauta [...]”.

Entendemos, então, que um jornalista especializado é um profissional que está se adaptando para usar os critérios jornalísticos, mencionados anteriormente, no intuito de criar produtos jornalísticos para nichos específicos. Nota-se nesse contexto uma relação entre o jornalismo, a sociedade e as novas formas de cultura, deixando mostras de uma relação maior e direta em que mídia e sociedade são lidas e relidas uma pela outra, configurando, portanto, um processo de mediação (Tavares, 2007). Por fim, a mediação citada pelo autor, nesse sentido, é transformar o conteúdo informativo especializado em notícia através dos critérios pré-requeridos pelos agentes do meio jornalístico, ou seja, adaptar a notícia de um nicho aos padrões textuais e informacionais que o público do mesmo entenda.

#### **4.5 Jornalismo Esportivo**

Com o surgimento do jornalismo especializado e a evolução acelerada dos veículos de mídia, cada vez mais surgiram campos específicos dentro dos meios de comunicação, sendo o jornalismo esportivo um dos maiores desses exemplos. Em geral, a cobertura jornalística acerca de esportes tenta abranger eventos, partidas, campeonatos, treinador, contratações de jogadores e técnicos (Rocco, 2014). Além desses, é enfoque também a política dos clubes, instituições responsáveis por organizar competições (confederações, comitês olímpicos, federações, clubes, torcidas). Há também o cenário das políticas públicas envolvendo o campo esportivo, além de pautas abordando celebridades e escândalos com atletas. Para Barbeiro (2018, p. 122): “O jornalismo das massas está cedendo espaço para o jornalismo personalizado. Jornalismo para todos é jornalismo para ninguém.”

As primeiras aparições de uma publicação especializada em jornalismo esportivo estão datadas de 1822, em Londres, na Inglaterra, do *Bell's Life and Sporting Chronicle* (Rocco, 2014). No Brasil, o jornal A Província de São Paulo, hoje Estado de S. Paulo, já produzia conteúdos acerca de esportes em 1902, em específico da disputa do primeiro Campeonato Paulista de Futebol, vencido pelo São Paulo Athletic Club.

Um dos gêneros responsáveis por fixar o esporte no cotidiano dos periódicos foi a crônica, considerado o estilo característico dos jornalistas do nicho. Figuras como Nelson Rodrigues e Mário Filho - o segundo, inclusive, tem seu nome eternizado no estádio do Maracanã, templo do futebol brasileiro -, são os principais autores deste modelo na cobertura esportiva.

A característica fundamental do jornalismo esportivo, e que diferencia essa editoria de qualquer outra, é a paixão que o esporte desperta no público. Ao produzir seu texto para jornal, rádio ou internet, o jornalista esportivo tem que estar ciente de que está lidando com uma paixão do leitor/telespectador. E por conta disso, a editoria de esporte é a que consegue atingir todas as classes sociais. (CARVALHO, 2005, p. 81)

Capazes de narrar eventos e partidas com textos leves, quase literários, os cronistas foram responsáveis por criar um identitário de jornalismo esportivo para as gerações futuras, muito diferente do jornalismo entendido como geral, onde reinava o objetivismo e a neutralidade. Segundo Unzelte (2009, p. 12), podemos classificar o jornalismo esportivo como “a mais subjetiva e passional de todas as áreas do jornalismo”.

Porém, apesar de parecer um meio mais leve, o modelo esportivo de informação tem as mesmas responsabilidades, editoriais e éticas, do jornalismo tradicional. A emoção presente nos momentos marcados pelo esporte é, de fato, o elemento principal desse meio, mas cabe ao repórter saber interpretar essa informação e transformar em uma análise jornalística de qualidade, afinal, ele é um profissional e não um torcedor.

A cobertura alegre, descontraída, animada não deveria nunca se confundir com programa humorístico. É um trabalho que é sério sem ser sisudo e respeita as regras do jornalismo como a acurácia. Não se faz sensacionalismo usando notícias inverídicas, sem nenhuma confirmação, fruto apenas de especulação para construir falsos debates e eletrizar os torcedores. A busca constante da isenção põe o jornalismo e teatro em campos opostos, ainda que ambos sejam importantes para a sociedade em seus respectivos espaços. A emoção humana é tratada por cada um deles de forma diferente, um divulga os dramas e as alegrias humanas, o outro as representa. (BARBEIRO; RANGEL, 2006, p. 94)

Vale ressaltar que, apesar de existirem muitos modelos considerados “mais leves” no segmento esportivo, há diversos casos de reportagens aprofundadas, apurações

minuciosas e a exerceção do jornalismo como “Quarto Poder” nos esportes. Em muitas ocasiões, os veículos de mídia, na figura do repórter, exerceram a atividade de descobrir falcatruas e roubos milionários dentro dos clubes de futebol, entidades desportivas, entre outros. É válido dizer que, mesmo que em minoria, há sim, um trabalho jornalístico ético e responsável dentro do nicho de esportes. Isso se deve ao preceito básico dentro da área, mesmo que segmentada, de que todo jornalista, antes de cogitar ser um bom jornalista de esportes específicos, deve ser um bom profissional generalista. De acordo com Coelho (2004):

Não existe jornalista de esportes. Existe o jornalista, aquele que se dedica a transmitir informações de maneira geral, o especialista em generalidades. Que se forma muitas vezes melhor quando é, de fato, conhecedor do assunto específico. Quando vira jornalista de basquete, de vôlei, de futebol, automobilismo. Nunca de esportes. (Coelho, 2004, p. 38)

Nisto, fica claro que, mesmo sendo especializado, o jornalismo esportivo valoriza as características tradicionais da profissão, sendo essencial a busca pela imparcialidade, apuração, generalização dos temas em âmbitos sociais ou políticos, entendimento dos critérios de noticiabilidade e objetividade. É extremamente importante a linguagem acessível, sem a repetição de termos técnicos e, obviamente, sem perder as características do nicho, sendo a emoção a própria alma do esporte (Heródoto Barbeiro, 2018).

#### **4.6 Jornalismo de E-sports**

O jornalismo de e-sports começou com o *boom* da profissionalização nos jogos online. Com o surgimento de diversos campeonatos, patrocinadores e premiações gigantes por trás, o meio dos esportes eletrônicos passou a atrair cada vez mais público e fez surgir a imagem do jogador profissional, clubes profissionais, ligas e campeonatos. Dessa forma, o dia a dia de cobertura dos esportes eletrônicos ficou muito parecido com o esporte tradicional, porém, com um detalhe: sem os jornalistas capacitados.

A rápida expansão do cenário de e-sports não teve acompanhada a profissionalização dos meios de comunicação (Wilbert, 2018), fazendo com que os locais jornalísticos fossem ocupados por *influencers* ou *talents*, pessoas que são influenciadoras digitais, com seguidores nas redes sociais, em substituição aos jornalistas profissionais. Estes são escolhidos justamente pela sua imagem, algo que traz um valor atrativo e cliques

para os portais especializados do nicho. Com isso, há uma grande defasagem de aprofundamento social e informativo no jornalismo de esportes eletrônicos, visto que os profissionais presentes não têm essa formação básica. A ideia presente no jornalismo esportivo de um profissional generalista capaz de abordar diversos assuntos de maneira ética e responsável também é limitada, restringindo portais a falar sobre jogo x ou y, pela falta de expertise dos atuais redatores nesse quesito. Não se deve negar que o conhecimento vindo da vivência de uma pessoa do nicho de e-sportes eletrônicos é válido, porém, a formação acadêmica é essencial para a fundamentação crítica e humanística além da capacitação técnica do profissional. Coelho (2004) elucida essa ideia de associar a informação constituída pela vivência com o conhecimento profissional:

É em geral a capacidade de transformar o conhecimento acumulado ao longo dos anos em notícia concreta e, se possível, com consequências importantes para a sociedade [...] O conhecimento adquirido poderá permitir-lhe maior compreensão dos fatos, o que certamente lhe facilitará o contato com as fontes e lhe dará condição de construir matérias muito mais detalhadas do que seu colega sem a mesma cultura específica. (pg. 44)

Além da falta de qualificação profissional, o nicho de e-sports tem perdido, cada vez mais, veículos de comunicação vinculados à mídia tradicional. Exemplos como os portais da ESPN E-sports, que deixou o cenário há mais de um ano, em março de 2024 ou o Globo Esporte, que fechou a editoria de e-sports em fevereiro de 2024, e dessa forma, esvaziando o número de jornalistas tradicionais no nicho.

O grande problema é o esvaziamento da função jornalística no meio, visto que, a apuração é focada em conteúdos factuais e postagem em redes sociais, sem investigação sobre questões sociais correlacionadas, característica voltada à responsabilidade profissional do jornalista. Isso também causa uma mudança de paradigma na função de buscar notícias de *interesse público*, pensando que, durante a atuação do profissional segmentado deste nicho, ele busca ver conteúdos que o próprio público já está consumindo e elaborando, fazendo-o produzir produtos de *interesse do público*. Para Traquina (2005):

É necessário distinguir entre ‘interesse público’ e ‘interesse do público’. A confusão entre esses conceitos tem servido, muitas vezes, como desculpa para legitimar um jornalismo pautado pelo sensacionalismo e pelo espetáculo. O interesse público diz respeito ao que é fundamental para que o cidadão possa exercer sua cidadania plenamente, o que implica o direito à informação qualificada e relevante. Já o interesse do público refere-se àquilo que as pessoas querem consumir, o que não necessariamente coincide com o que é mais importante para a sociedade. (Traquina, 2005, p. 78)

Assim como afirmado pelo autor, é fundamental que o jornalismo exerça o trabalho de fundamentação do conhecimento cidadão, pautado pela ética e pelos conceitos básicos de responsabilidade. Indo de acordo com Traquina (2005), Melo (2010, p. XXX) cita: “O jornalista não pode se comportar apenas como um reproduzidor do gosto das massas. A sua função exige uma postura ética, que priorize o interesse público, ou seja, a informação que contribua para o fortalecimento da democracia, da cidadania, da justiça e da igualdade social”.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados têm por objetivo apresentar e discutir os principais tópicos encontrados durante a pesquisa, a partir de uma análise comparativa entre a cobertura dos esportes eletrônicos realizada por dois veículos distintos: o jornal tradicional Folha de S.Paulo e o portal especializado Mais Esports, além de entrevistas em profundidade feitas com jornalistas de cada segmento. Em análise prévia, evidenciou-se divergências relevantes quanto à abordagem temática e os critérios de noticiabilidade. Enquanto o jornalismo tradicional se ancora em valores-notícia consagrados — como relevância na sociedade, impacto político, proximidade geográfica e o tempo —, conforme proposto por Traquina (2005), o jornalismo especializado tem uma linguagem adaptada ao nicho segmentado onde está inserido, priorizando elementos como engajamento digital, assuntos que se destacam nas redes sociais e o factual, conhecido como *hard news*. Os dados obtidos reforçam a percepção prévia de que o jornalismo de e-sports ainda não está totalmente amadurecido profissionalmente, fazendo com que a cobertura especializada sobre o tema seja superficial, carecendo de melhorias qualitativas na cobertura, buscando o aprofundamento da classe.

A seleção dos veículos Folha de S.Paulo e Mais Esports para a análise comparativa da cobertura jornalística sobre esportes eletrônicos fundamenta-se em suas posições contrastantes no ecossistema midiático brasileiro. A Folha de S.Paulo, por ser o jornal de maior número de assinaturas digitais no país — com 755 mil assinantes em 2023, segundo dados do Instituto Verificador de Comunicação (IVC) —, representa o jornalismo tradicional. Sua escolha se justifica não apenas pela ampla circulação, mas também pela relevância da atuação no meio digital, o mesmo em que se desenvolve a temática da pesquisa. Já o Mais Esports foi selecionado por seu caráter especializado e por representar o maior veículo de informações sobre o nicho. A análise desses dois pólos possibilita

observar como diferentes critérios de noticiabilidade e enfoques editoriais — como os valores-notícia consagrados descritos por Traquina (2005) —, influenciam diretamente a forma como o campo dos e-sports é representado na mídia.

### **5.1 Valor da temática de Esportes Eletrônicos para o Jornalismo Tradicional**

O crescimento exponencial da indústria de games e esportes eletrônicos fez com que os grandes veículos de comunicação tivessem que dar atenção para esse tema, seja pelo apelo público ou devido aos valores envolvidos. Dessa forma, o que entendemos por jornalismo tradicional teve que abordar um nicho específico, com suas próprias características e linguagens. Para Silva (2018, p. 5):

A grande mídia, ao se deparar com o sucesso dos e-sports, passou a incorporá-los em sua cobertura, mas ainda sob a lógica do espetáculo e da mercadorização, sem se preocupar com a construção de sentido ou com os aspectos sociais e simbólicos desse novo campo esportivo.

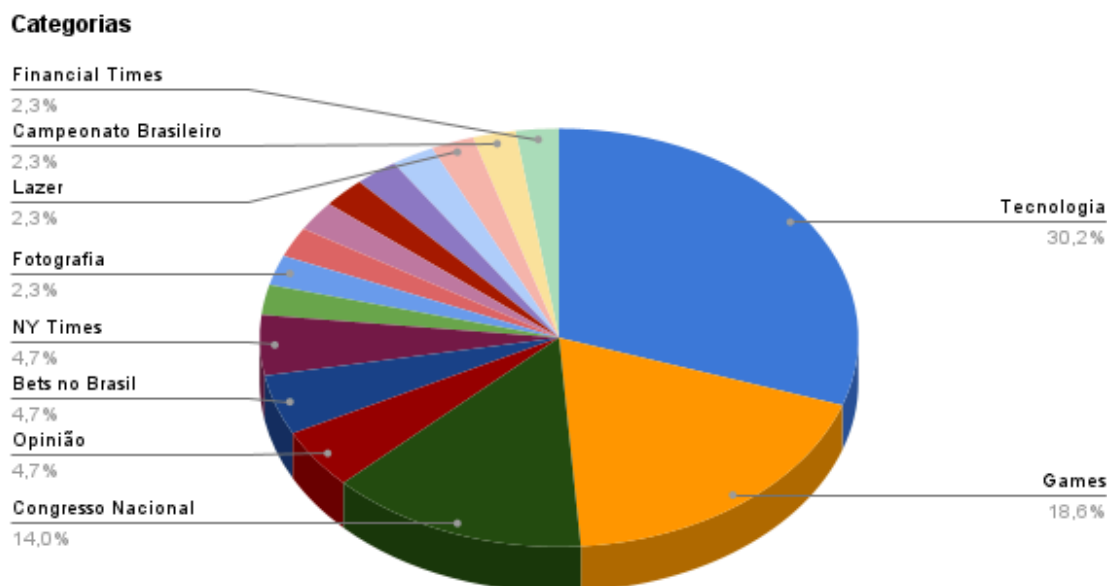
Convalidando a fala do autor acima, durante o processo de pesquisa, envolvendo uma análise dos conteúdos publicados pela Folha de S. Paulo, foi notado que, de fato, a mídia tradicional ainda tende a olhar para os esportes eletrônicos como algo curioso, advindo da tecnologia e tratado de forma generalista e sem profundidade. A escolha pelo veículo se deu devido ao número de assinantes no meio digital, mesmo meio onde é desenvolvida a temática da pesquisa. Segundo o Instituto Verificador de Comunicação (IVC), no final de 2023, a Folha tinha 755 mil assinantes digitais, mais que o dobro do segundo colocado, O Globo, com 347 mil assinantes.

Após a definição do veículo de análise, a pesquisa se voltou a uma análise qualitativa dos conteúdos publicados pelo jornal envolvendo a temática dos e-sports, no período de junho de 2023 a junho de 2024. Foram analisados todos os textos que continham as palavras: esportes eletrônicos, e-sports, esports, games e jogos online. Feito isso, foi sondado se as produções também envolviam o tema de fato, ou se eram apenas assuntos correlacionados. Ao final desse processo, encontramos 34 conteúdos jornalísticos realizados pela Folha de S. Paulo envolvendo os esportes eletrônicos, realizados por seis profissionais diferentes.

Antes de entrarmos na produção textual propriamente dita, é válido ressaltar como esses textos eram classificados dentro do jornal. A maior parte das produções, cerca de 30% dos conteúdos, é alocada na classificação de notícias sobre tecnologia, o que causa um certo estranhamento, visto que a temática são os esportes eletrônicos. Além dessa, as

classificações como Games e Congresso Nacional também são recorrentes, aparecendo 23% e 17% das vezes, respectivamente (Gráfico 1).

Gráfico 1 - Categorias da Folha de S. Paulo nas quais houve coberturas sobre e-sports.



Fonte: Elaborado pelo autor (jun/2023 - jun/2024).

O primeiro detalhe que salta aos olhos é a ausência da categoria de esportes, ou sequer cultura, nos textos produzidos pelo veículo. É notável que a categorização dos e-sports, para a visão do jornalismo tradicional, é algo tratado como curioso, tecnológico ou generalista, envolvendo outros temas sociais e políticos. A principal categorização ser em tecnologia demonstra a simplificação do tema, quase o relegando para uma curiosidade do meio tecnológico e online. Para Pereira (2019): A imprensa esportiva tradicional costumava ignorar ou minimizar os e-sports, tratando-os como antítese da prática esportiva ‘de verdade’, por não envolverem esforço físico ou não obedecerem aos paradigmas olímpicos.

A ideia de que, para o público geral, os esportes eletrônicos não se categoriza como um esporte, entendido por alguma prática que exija atividade física, faz com que o jornal tenda a ser relutante em colocar o e-sport nesta editoria. Entretanto, é uma das características fundamentais do bom jornalismo traduzir a mensagem para que ela se torne compreensível para as massas, ou seja, o fato de que os esportes eletrônicos são esportes

não muda e cabe ao profissional responsável pela produção textual construir a lógica desse tema de forma a facilitar a compreensão para o leitor do veículo. Há, também, textos de veículos externos que são traduzidos e publicados pela Folha de S. Paulo. Esses casos estão nas categorias de The New York Times e Financial Times<sup>3</sup>, que contém aparições de 4% e 2%, respectivamente. Esse movimento também demonstra um esvaziamento do tema, sendo um conteúdo totalmente externo à realidade brasileira, produzido por veículos de outros países, indo na contramão dos critérios de noticiabilidade.

Como visto anteriormente, uma das principais características do jornalismo tradicional é o encaixe de pautas nichadas em caráter geral, visando alcançar o maior número de pessoas possível, adaptando a linguagem do conteúdo especializado para algo generalista. O que, na prática, não é algo negativo, visto que a associação dos esportes eletrônicos junto a temas sociais pode causar um amadurecimento do meio, fazendo com que o próprio jornalismo especializado em e-sports cresça com isso. Um exemplo disso são as categorias Congresso Nacional e Bets no Brasil, que envolvem discussões sociais de extrema importância no cenário brasileiro e, dessa forma, tornando-se social o jornalismo falar sobre, fazendo o seu papel social. A primeira, inclusive, é um ótimo exemplo de como o jornalismo deve agir acerca de uma pauta envolvendo um nicho, contemplando ângulos diferentes sobre o Marco Legal dos Games<sup>4</sup> e como isso afetaria, positiva ou negativamente, o cenário de esportes eletrônicos no Brasil.

Como conclusão deste tópico, podemos perceber que a temática fica deslocada dentro do veículo, sendo relegada a categorias terciárias e sem ter seu próprio destaque. Além disso, é praticamente impossível para o leitor ter a percepção de onde o esporte eletrônico se encaixa, em termos editoriais, dentro do jornal. Dito isso, é clara a percepção que a temática tem pouco, ou quase nenhum, valor editorial dentro do veículo. Porém, é válido ressaltar que a temática é estendida para além do caráter técnico, atingindo camadas políticas e sociais, o que traz um aprofundamento extremamente relevante para a temática e pode ajudar os jornalistas do meio segmentado a ter novos olhares sobre como produzir pautas de interesse público.

---

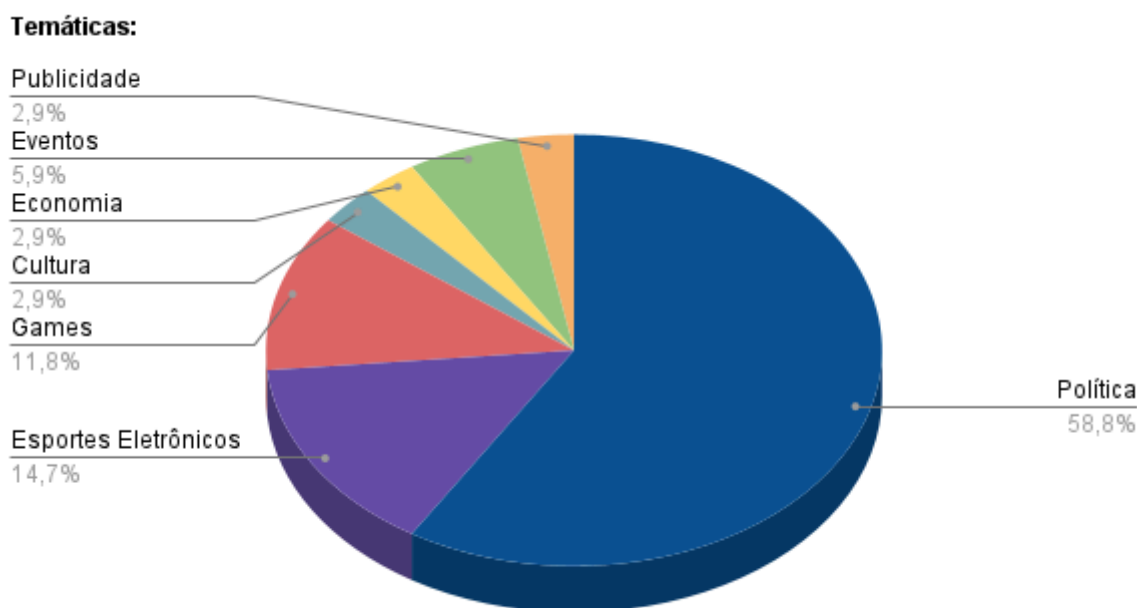
<sup>3</sup> Esses textos são conteúdos produzidos originalmente por outros veículos internacionais, como *The New York Times* e *Financial Times*, com os quais a *Folha de S. Paulo* mantém acordos de parceria e licenciamento para tradução e republicação.

<sup>4</sup> O chamado Marco Legal dos Games é um projeto de lei brasileiro que visa estabelecer diretrizes específicas para a regulamentação da indústria de jogos eletrônicos no país.

## 5.2 Análise dos conteúdos textuais sobre esportes eletrônicos do jornalismo tradicional

A análise dos 34 conteúdos produzidos no período estabelecido pela pesquisa foi feita de três formas: pela temática das matérias/reportagens, pelo gênero jornalístico utilizado pela categoria/editoria enquadrada pelo próprio jornal. Esta última, no entanto, já fora abordada no item anterior, o que fará com que seja tratado, neste tópico atual, as outras duas. Para além da análise temática e da forma do conteúdo textual, também foram escolhidos quatro textos para um olhar aprofundado, sendo eles divididos pelos gêneros e temáticas que faziam mais sentido para o estudo, ambos presentes no Gráfico 2. Tentou-se, dessa forma, analisar o conteúdo produzido pela Folha de S. Paulo sobre esportes eletrônicos de uma forma ampla e minuciosa.

Gráfico 2 - Temáticas principais abordadas pela Folha no corpus analisado.



Fonte: Elaborado pelo autor (jun/2023 - jun/2024).

Começando pela temática, é possível notar que o caráter generalista do jornal é o principal fator sobre a escolha de temas, tendo assim a predominância do âmbito político sobre os e-sports. Os assuntos retratando o governo ou a implementação de leis e normas superaram a marca de 50% dos conteúdos produzidos, são 20 em 34. Como já dito

anteriormente, o jornalismo tradicional tenta atingir o máximo de público possível, então, mesmo se tratando de uma reportagem de nicho, a política é o melhor meio de chegar a uma maior camada da população, sendo uma característica presente em várias camadas da sociedade. Desde o próprio surgimento, o jornalismo é voltado para o lado político, tendo a imagem do “Quarto Poder” e de responsável pela vigilância do que está sendo feito pelo Estado, estando em um veículo tradicional, essa característica se torna ainda mais presente, fazendo com que, mesmo um assunto segmentado, a política ganhe destaque. Dentre os temas políticos tratados envolvendo o tema da pesquisa, o Marco Legal dos Games foi o mais citado, sendo 6 dos 20 textos sobre esse acontecimento. Para além disso, a Folha de S. Paulo é reconhecida pelo seu trabalho no jornalismo esportivo, sendo assim compromisso do repórter, quando tenta promover uma pauta, incorporar o tema do nicho dentro dos valores do veículo.

Os esportes eletrônicos aparecem na segunda colocação, com 12% de presença nas temáticas. Os valores políticos do jornal são tão presentes que, mesmo o estudo sendo baseado na categoria de e-sports, em somente 5 dos 34 conteúdos eles aparecem como o carro chefe da produção textual. Além desses citados, vale destacar a categoria de *Games*, apelando novamente para uma característica generalista do esporte eletrônico, visto que é mais simples citar o que é um jogo do que exemplificar o que é o e-sport para um leitor generalista.

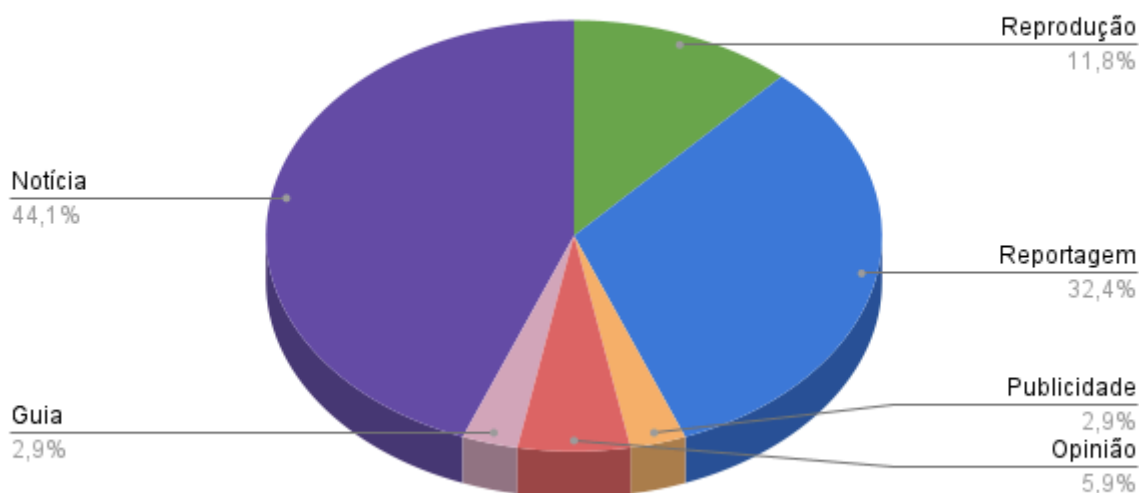
O que fica claro nas escolhas de temáticas envolvendo esportes eletrônicos na Folha é a predominância por pautas que façam sentido para o assinante generalista. O jornal não quer atingir um novo público específico apenas para e-sports, no máximo trazer esse tema para o leitor ativo, como uma curiosidade ou tópico novo nas políticas de Estado. O viés generalista tende a abarcar os esportes eletrônicos dentro de temas culturais, sociais ou legislativos, sendo o Marco Legal dos Games o principal tópico no período de análise.

Já nos produtos textuais dos conteúdos produzidos (Gráfico 3), vemos o destaque para o gênero da notícia. São 15 produções noticiosas entre os trinta e quatro analisados, mais de 44% dos textos. Rodrigues (1988) cita que o leitor, quando consome uma notícia, acredita que aquilo faz parte do real, depositando a confiança de que o jornalista não irá transgredir a fronteira de separação entre o fato e a ficção. Indo de acordo com o autor, o gênero noticioso tem como princípios básicos a busca pela neutralidade, objetividade e a velocidade da informação, informando de uma maneira acessível a todos os públicos o acontecimento mais recente que pode influenciar uma parcela, ou totalidade, da população.

Desta forma, faz sentido que a maioria das produções sejam notícias, pois as mesmas são a base de um veículo jornalístico - que vive buscando acontecimentos novos a todo instante -, sendo a temática da política o principal tópico abordado pelo produto noticioso, visto que este atinge uma camada maior da população geral.

Gráfico 3 - Formatos jornalísticos observados na Folha em relação ao corpus analisado.

#### Produções textuais:



Fonte: Elaborado pelo autor (jun/2023 - jun/2024).

Assim, a replicação desse modelo na temática de esportes eletrônicos no jornalismo tradicional é compreensível, visto que, mesmo se tratando de um nicho, os valores generalistas de produção da Folha de S. Paulo falam mais alto, definindo como as pautas devem ser seguidas. Como explica Coelho (2004):

Eis o grande risco do profissional que começa a ser exposto diariamente na mídia. Jornalismo é notícia. Ela é a razão de ser do jornalista. E do jornalismo. Construída com inteligência, com conhecimento do assunto, com encadeamento de ideias, coisas que exigem bons profissionais. (Coelho, 2004, p. 48)

Além das notícias, outro gênero que se destaca entre os produtos textuais envolvendo os e-sports na Folha de S. Paulo é a reportagem. Esta aparece na segunda colocação, com 11 conteúdos produzidos neste formato, cerca de 32%. Na própria etimologia da palavra, de acordo com Machado (1984), comprova que o verbo reportar tem sua origem no latim *reportare* “regressar com, tornar a trazer; trazer uma notícia, uma

resposta”. O substantivo repórter vem do inglês *reporter*, datado nos princípios do século XIX; provém do verbo *to report*, “narrar”. De acordo com Guirado (2004), “reportagem é o nome que se dá a matérias jornalísticas mais longas, em geral ocupando espaço de página inteira, ou, eventualmente, meia página ou um terço de página”. Neste gênero, o conteúdo (fato de relevância que causou grande impacto social, político, econômico, cultural, etc.) precisa ser investigado, pesquisado até o esgotamento da questão, promovendo entrevistas com terceiros ou fontes confiáveis de informação. O objetivo dos produtos advindos da reportagem é, de alguma forma, responder aos interesses sociais envolvidos na pauta. Para a temática da pesquisa, esse formato de produção textual tentava responder às discussões sobre o Marco Legal dos Games (assunto envolvendo a política nacional) e o seu caráter, positivo ou negativo, para os esportes eletrônicos. Além desse tópico, o jornal também abordou sobre o conceito de *sportswashing* e a utilização dos e-sports como ferramenta para esta abordagem.

Além dos gêneros citados, aparecem mais quatro formatos jornalísticos diferentes nas produções analisadas, sendo eles: a tradução de textos externos, produtos publicitários, artigos de opinião e guia. A maioria destes não ganha destaque, sendo apenas conteúdos para preencher as páginas do site, considerados pautas frias. Porém, é válido ressaltar os artigos de opinião. Estes, envolvem pessoas do meio dos esportes eletrônicos para falar sobre os efeitos práticos do Marco Legal dos Games no esporte eletrônico, trazendo aprofundamento social para discussão.

É possível afirmar, então, que há uma predominância dos políticos quando o jornalismo tradicional decide falar sobre esportes eletrônicos. Isso acontece pelo caráter generalista do jornal, tentando atingir o maior número de leitores possível, ao mesmo tempo que tenta trazer um tópico em ascensão. Porém, há também a problemática de não classificar os e-sports como esportes, de fato. Não há cobertura sobre campeonatos, transferências de jogadores, eventos esportivos ou resultados sobre os esportes eletrônicos, o que é feito de maneira recorrente no esporte tradicional. Fica nítido que, para a Folha de S. Paulo, os esportes eletrônicos por si só não têm valor-notícia suficiente para se tornar pauta no jornal, ficando, assim, dependentes de uma conexão com temas generalizados para ter espaço como pauta.

### 5.3 Análise qualitativa dos textos envolvendo e-sports na Folha de S. Paulo

A escolha dos textos foi baseada na análise prévia descrita anteriormente, temas e gêneros jornalísticos, buscando atingir uma abrangência maior para a análise. Com isso, decidimos analisar um conteúdo noticioso e uma reportagem, sendo os dois que mais se destacam. A partir da análise dos textos, espera-se entender o quão aprofundado qualitativamente (critérios de noticiabilidade, elementos do texto, utilização de fontes, entrevistas, etc.) são as produções e, dessa forma, compará-las no decorrer desta investigação com os conteúdos criados pelo jornalismo especializado em esportes eletrônicos.

#### 5.3.1 Texto 1 - Notícia

O primeiro texto a ser analisado será referente ao gênero mais utilizado pelo jornal, a notícia (Figura 1).

Figura 1 - Parte 1 da notícia apresentada na Folha de S. Paulo referente à temática do jornalismo tradicional e segmentado (e-sports).

## Vini Jr se torna sócio de empresa de esports Loud

Messi e Cristiano Ronaldo também anunciaram recentemente parcerias relacionadas ao universo dos jogos eletrônicos



**SÃO PAULO** O astro da seleção brasileira e do [Real Madrid](#), Vinicius Jr anunciou nesta quinta-feira (14) que se tornou sócio da equipe de esports Loud.

Segundo o anúncio, o jogador irá participar de conteúdos e experiências promovidas pela organização, fundada em 2019 pelo criador de conteúdo Bruno "PlayHard" Bittencourt e os empresários Jean Ortega e Matthew Ho.

"Como um gamer de longa data, eu vejo o impacto positivo que o videogame tem na vida e identidade dos jovens brasileiros", disse o atleta. "Juntos, vamos produzir ótimos conteúdos e desenvolver vários projetos, incentivando os jovens a priorizarem seus estudos e apoiar a próxima geração de atletas, seja no campo ou nos games", acrescentou.



Da esquerda p/ direita: Ocastrin (influenciador da Loud), Bruno "Playhard" Bittencourt (fundador e sócio), Vini Jr e Coringa (influenciador) - Divulgação

Fonte: Folha de São Paulo (2023)

Neste, escolhemos o conteúdo intitulado por “Vini Jr se torna sócio de empresa de e-sports Loud”, por envolver personalidades influentes no cenário do cenário tradicional (jogador de futebol Vinícius Júnior) e do segmentado (um dos maiores clubes do esportes eletrônicos, a LOUD). A análise busca entender a estrutura narrativa, os critérios de noticiabilidade escolhidos e a construção discursiva presente.

A estrutura da notícia segue o modelo tradicional de lead jornalístico, apresentando nos primeiros parágrafos alguns dos elementos essenciais para o leitor entender a informação — quem (Vini Jr), o quê (se tornou sócio da LOUD), quando (Quinta-feira, dia 14) e por quê (o jogador quer incentivar os estudos e preparar novos atletas). Para Caprino e Rossetti (2007, p. 5), a função do lead é:

[...] resumir o acontecimento mais importante, permitindo ao leitor entender rapidamente o fato principal, sem precisar ler todo o texto. Essa estrutura está ligada à chamada pirâmide invertida, em que as informações mais relevantes vêm primeiro, seguidas dos detalhes complementares. Caprino e Rossetti (2007, p. 5)

Os critérios noticiosos para a escolha da temática são claros, sendo eles: a notoriedade, proximidade, relevância e a novidade. O primeiro está relacionado à ideia dos nomes envolvidos na notícia - além de Vinicius Junior, também são citados Lionel Messi e Cristiano Ronaldo -, sendo personagens de grande prestígio para o público brasileiro. Segundo Traquina (2005, p. 80), “dito de uma forma muito simples, o nome e a posição da pessoa são importantes como fator de noticiabilidade”. A proximidade está relacionada ao fato de serem grandes nomes para o público brasileiro, local onde a notícia está sendo veiculada.

O critério de relevância está vinculado ao fato da LOUD ser um dos principais clubes esportivos dentro do nicho de e-sports e, com isso, a parceria com uma figura famosa do esporte tradicional ocorre como uma validação para a organização, atingindo várias camadas da sociedade na notícia. A novidade, além de ser elemento básico do jornalismo, tem o papel de apresentar um fato inédito ao leitor. Sobre essa, Traquina (2005, p. 81) cita:

Outro conceito fundamental no jornalismo é a novidade. Para os jornalistas, uma questão central é precisamente o que há de novo. Nos trabalhos de jornalismo de investigação uma das maiores dificuldades para o jornalista é a justificativa para voltar ao assunto sem novos elementos: geralmente tem que haver algo de novo

para voltar a falar do assunto. Devido à importância deste valor-notícia, o mundo jornalístico interessa-se muito pela primeira vez. Traquina (2005, p. 81)

Por fim, nota-se que o conteúdo utiliza do discurso informativo direto, sem opiniões do autor e, também, sem nenhuma entrevista com terceiros. O objetivo é estritamente informar um acontecimento recente, com tom de novidade e relevância. É válido destacar que o redator buscou elementos recentes fora do anúncio, como a premiação recebida por Vinícius. Além disso, o autor buscou noticiar acontecimentos fora do Brasil, envolvendo esportistas do mesmo meio que o sujeito da notícia, que tiveram o mesmo raciocínio temático da notícia veiculada, mostrando a relevância da informação para o cenário local.

Figura 2 - Parte 2 da notícia, que atenta para a participação de jogadores de futebol em iniciativas e investimentos no setor de e-sports.

A parceria entre as partes também prevê iniciativas relacionadas à educação e ao Instituto Vini Jr, projeto social criado pelo atacante em 2021 em São Gonçalo, na região metropolitana do Rio de Janeiro, que oferece reforço escolar para jovens de baixa renda.

Em outubro, o Instituto [ganhou o Prêmio Sócrates](#), criado pela revista France Football no ano passado em homenagem ao ex-jogador do Corinthians para identificar ações sociais promovidas por agentes da bola.

Diante das cifras bilionárias movimentadas pelos esports, Messi e Cristiano Ronaldo também anunciaram recentemente investimentos relacionados ao universo dos jogos eletrônicos.

Em novembro, o [craque argentino do Inter Miami](#) se tornou sócio da equipe KRÛ Esports, fundada em 2020 pelo ex-companheiro de seleção, Sergio Aguero, que se aposentou dos gramados no fim de 2021 por conta de problemas cardíacos.



Ronaldo, por sua vez, fez um investimento de US\$ 40 milhões (R\$ 198,3 milhões) no jogo eletrônico de [futebol UFL](#), em fase final de desenvolvimento. O objetivo dos criadores é que o jogo venha a rivalizar com o EA Sports FC, da Electronic Arts, e o eFootball, da Konami.

Fonte: Folha de São Paulo (2023).

Podemos afirmar, então, que mesmo em se tratando de uma notícia sobre esportes eletrônicos, o jornal decidiu tratar o tema de uma forma geral, tentando conciliar a notícia com nomes de figuras relevantes, mais conhecidas pelo público geral, além de fatores relacionados à Economia. Desta forma, a intenção da Folha de S. Paulo ao noticiar esse evento era mostrar que jogadores de futebol estão investindo tempo e recursos financeiros em algo novo, os esportes eletrônicos.

### 4.3.1 Texto 2 - Reportagem

O segundo gênero mais utilizado pela Folha de S. Paulo, envolvendo e-sports, a reportagem é considerada a alma e essência do jornalismo (Martín-Barbeiro, 2018). Segundo o autor: “A linguagem da reportagem deve ser acessível a qualquer interessado”, ou seja, mesmo que a temática seja de um nicho específico, a forma deve ser abrangente e atingir o maior número de pessoas possíveis. Para o jornal, esse é o modelo ideal, visto seu caráter generalista. Para este formato foi escolhido o texto “Novo ministro diz que e-sports são esportes e que pasta terá diretoria voltada ao setor” (Figura 3).

Figura 3 - Notícia apresentada pela Folha de S. Paulo abordando a temática do e-sports em conjunto com a área política.

## Novo ministro diz que eSports são esportes e que pasta terá diretoria voltada ao setor

Fufuca diz que Lula pediu prioridade à democratização do esporte e a programas como o segundo tempo



Julia Chaib  
Thiago Resende

BRASÍLIA O novo ministro do Esporte, André Fufuca, diverge da antecessora, Ana Moser, e avalia que os jogos eletrônicos, os chamados eSports, são esportes.

Em entrevista à **Folha**, Fufuca diz que a pasta terá inclusive uma diretoria focada no tema, com o nome de e-sports.

“Lógico [que é esporte]. Veja a quantidade de pessoas que pratica isso. Tem cada evento aí. Tem [campeonato] mundial, tem tudo. E movimenta uma quantidade absurda de pessoas”, disse o novo ministro, que pretende incentivar essa área.



O novo ministro do Esporte, André Fufuca, durante entrevista à Folha em seu gabinete. - Pedro Ladeira -14.set.2023/Folhapress

Fonte: Folha de S. Paulo (2023)

A escolha foi baseada na temática mais explorada pelo jornal, a política, espera-se com entender como os esportes eletrônicos são enquadrados na temática legislativa. A construção estrutural da reportagem segue um modelo tradicional, apresentando os personagens, o assunto e uma frase marcante, no caso a fala do ministro sobre e-sports serem esportes, de fato. Como já foi percebido, a reportagem inclui uma entrevista com o

então ministro do Esporte, André Fufuca, e aborda como o entrevistado pensa diferente de sua anterior, ministra Ana Moser. O texto utiliza um discurso direto e objetivo, de fácil compreensão, sem muitos recursos de imagem ou grafismos, característica clara do veículo. Para Barbeiro (2018, p. 43), “muitos repórteres escrevem do jeito que sua personalidade e instrução permitem. É preciso o cuidado de manter uma postura clara do veículo”.

É notório também a utilização de frases da antiga ministra (Figura 4) para colocar o contraste de opiniões entre os ministros, dando voz aos dois lados e categorizando uma cobertura ética e responsável sobre o tema. É perceptível, também, uma grande utilização de *hiperlinks*, ferramenta jornalística para apresentar novas opções de leituras sobre temas parecidos ao da reportagem atual. Esta prática visa melhorar o ranqueamento do *site* nos buscadores de pesquisa, sendo uma atividade constante no *webjornalismo*. Entretanto, diferente do que é visto corriqueiramente, a utilização desse recurso pela Folha de S. Paulo ocorre de maneira ordenada e com sentido, relacionando temáticas que realmente possam interessar ao leitor do texto.

Figura 4 - Divergência institucional sobre o reconhecimento dos e-sports como modalidade esportiva no Brasil

A posição diverge do entendimento da antecessora. "A meu ver o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então você se diverte jogando videogame, você se divertiu. O atleta de esports treina, mas a [Ivete Sangalo](#) também treina para dar show e ela não é atleta, ela é uma artista que trabalha com entretenimento", afirmou Moser ao UOL.

"O jogo eletrônico não é imprevisível, ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, diferente do esporte", continuou a ex-ministra. Moser defendia que o tema ficasse sob o guarda-chuva do Ministério da Cultura ou da Ciência e Tecnologia.

O presidente do [COB \(Comitê Olímpico Brasileiro\)](#), Paulo Wanderley, compartilha da mesma opinião manifestada por Moser. "Se estiver dentro da nossa forma de pensar o olimpismo, dos valores como respeito, excelência, amizade, [solidariedade](#), faremos [uma equipe]. Do contrário, só na próxima encarnação", afirmou Wanderley.

- **Não é esporte, mas o brasileiro é bom nisso, diz presidente do COB sobre eSports**

O objetivo do COI (Comitê Olímpico Internacional) é que isso aconteça bem antes. A entidade trata como uma questão de tempo a [entrada dos eSports no programa olímpico](#). Eles ocupariam o lugar de modalidades esportivas que estão perdendo apelo junto às novas gerações, público-alvo dos executivos do comitê.

Como mostrou a [Folha](#), a criação de um setor na pasta voltado para os "games" fez parte da negociação do governo para que o [PP](#) aceitasse o ministério.

Inicialmente, o partido insistia em comandar o Ministério do Desenvolvimento Social ou outro de mesmo porte, por isso Fufuca negociou turbinar o Esporte antes de assumi-lo.

Fufuca se licenciou do cargo de deputado federal e [tomou posse como ministro nesta quarta-feira \(13\)](#) em uma [cerimônia que foi boicotada por Moser](#).

A ex-atleta não disfarçou o incômodo por ter sido demitida do cargo para acomodar o centrão. Ela inclusive solicitou que o ato que confirmou sua exoneração não tivesse a expressão "a pedido" com o objetivo de deixar claro que a decisão não havia partido dela.

Segundo Fufuca, Lula pediu "muito empenho" à frente da pasta e solicitou que o ministro priorizasse pontos específicos.

Fonte: Folha de S. Paulo (2023).

Por fim, nota-se que a escolha pelo tema de e-sports foi utilizado como *gancho* para chamar atenção do público nichado, visto que o decorrer da entrevista com o ministro é voltada para os esportes tradicionais (Figura 5). Pode-se concluir que a ideia inicial era, sim, falar sobre os esportes eletrônicos, trazendo as contradições entre o ministro atual e a antiga ministra sobre o tema, porém, a temática acaba sendo reduzida a isso, apenas uma divergência de opiniões entre ministros. Não há uma discussão no texto sobre a categorização ou inserção dos e-sports em categorias de esporte do governo, ou sequer discussões sobre a profissionalização do meio.

Figura 5 - Declarações do ministro André Fufuca sobre investimentos, prioridades e desafios da pasta do Esporte

"É um projeto que nós devemos lançar, a gente vai brigar pela vaga de 2027 do mundial feminino de futebol, será um dos nossos objetivos", afirmou. Segundo ele, será uma ação coordenada por vários ministérios e a decisão só se dará no ano que vem.

Fufuca também afirmou que procurará engordar o tamanho do Orçamento do ministério para financiar o setor.

"Eu falo do apoio financeiro aos atletas. Grande parte dos atletas tem que ter uma segunda ocupação para poder custear o seu esporte comparado aos outros países que investe no esporte".

No entanto, Esporte tem um dos menores orçamentos do governo. Por isso, Fufuca pretende ampliar a verba da pasta para implementar mais políticas no setor. "São grandes sonhos, mas o Congresso e as bancadas [partidárias] têm sensibilidade".

"Eu quero e vou fazer possível para essa questão orçamentária para a gente poder desenvolver com bastante amplitude essa questão da estruturação do esporte de qualidade no nosso país. Para a gente poder avançar com isso e avançarmos no paradesportos. São duas áreas que eu quero deixar minha marca."

Ao tomar posse nesta quarta, o ministro rechaçou críticas de que não domina a área e pediu que o julgassem pela gestão que ele terá à frente da pasta.

"Não me digam que não conheçam o setor do esporte e por isso não serei bom ministro. O que não conheço, vou aprender. Portanto digam sim, que eu conheço o funcionamento do Parlamento, as necessidades dos nossos prefeitos ou prefeitas para os nossos municípios", afirmou Fufuca.

Mais cedo, Fufuca havia dito que o esporte brasileiro tem "qualidade quase zero" e que pretende realizar uma revolução na área.

"É o segundo e principal objetivo e missão dada pelo presidente Lula é poder ter uma revolução no esporte nacional. Quando falo uma revolução, eu falo no começo, que é a democratização do esporte."

"Não podemos falar de uma revolução esportiva no momento em que temos um esporte de qualidade quase zero no país. Temos muito a avançar, muito a crescer, e tenham certeza de que aqui tem um jovem com disposição, com vontade de trabalhar e com humildade para que possa crescer junto com todos do esporte nacional brasileiro", disse.

Fonte: Folha de São Paulo (2023).

É possível afirmar que, mesmo se tratando de um texto envolvendo a temática da pesquisa, mais uma vez, o jornal decidiu abordar o tema de forma generalista, aprofundando a entrevista com o ministro nos temas de futebol e política, conteúdos gerais e mais acessíveis ao público assinante.

## 5.4 Entrevista com Tiago Ribas, editor-chefe da Combo

Para buscar um aprofundamento ainda maior sobre a compreensão do meio tradicional sobre a temática dos e-sports, foi realizada uma entrevista com um profissional com experiência no assunto. Tiago Ribas é editor da *newsletter* Combo, principal meio de divulgação de notícias, reportagens e conteúdos envolvendo *games* e esportes eletrônicos na Folha de S. Paulo. Ribas é formado em jornalismo pela Universidade de São Paulo (USP) e está no jornal desde 2011, passando por diversas editorias. Tiago também já foi editor da editoria de esportes, o que, de certa forma, permite que o mesmo tenha uma visão mais ampla da importância do tema de pesquisa dentro desta editoria.

De início, tentamos entender como é feita a cobertura jornalística envolvendo esportes eletrônicos dentro da Folha de S. Paulo, sua editoria e como é entendida em caráter generalista dentro do portal. Segundo Ribas:

O tema de e-sports, assim como outros temas ligados a games, ele fica meio dividido dentro da Folha. Isso acontece porque temos uma separação tradicional de editorias, porém, o assunto 'games' tem um aspecto muito multimidiático, envolvendo tecnologia, cultura, comunicação, artes, etc. Dentro das editorias tradicionais do jornalismo nós temos a editoria de cultura (que tem a função de cobrir a parte artística dos games), temos a parte de tecnologia - que hoje é associada a editoria de mercado - envolvendo inovação, pesquisa, novas tecnologias, etc. E temos também a editoria de esportes, onde entraria a parte dos e-sports, digamos assim. (Ribas, 2024, s/p)

O editor fala sobre a variação da visão do jornal sobre a temática, demonstrando como a editoria e o encaixe do tema de e-sports é difícil dentro do jornalismo tradicional. Na visão do editor, os esportes eletrônicos hoje se encaixam na pauta da editoria de esportes, “Em geral, se eu fosse falar da atual divisão do jornal, eu diria que os esportes eletrônicos estão na editoria de esportes”, e complementa dizendo que a importância da temática para a editoria é muito baixa. Para além disso, Ribas comenta sobre como as pautas chegam para o veículo e como é feita a decisão do que vale ou não ser publicado, dentro dos critérios de noticiabilidade da Folha de S. Paulo e do perfil do seu assinante.

Essas funções variam muito de época para época. Antes de trabalhar com games, eu estava na editoria de esportes e tinha um interesse em fazer uma cobertura mais constante dos esportes eletrônicos. Até com foco em atrair o leitor mais jovem, o público gamer, etc. Como editor assistente na época e hoje como Editor da Newsletter Combo, que é mais voltada para os games, nós tínhamos muita dificuldade em escolher o que vale a pena ou não. Para ser mais direto, as pautas vêm direto das produtoras/desenvolvedoras de jogos, através de releases/convites. Mas para gente, como uma mídia tradicional e não sendo nichada, é difícil definir se este ou aquele campeonato é mais importante ou se

um evento é mais legal do que outro. É que assim, do jeito que os e-sports são hoje, apesar de parecer algo grande, na verdade são vários nichos. Cada jogo representa um público próprio, se estabelecendo em vários nichos diferentes. Para a Folha, como uma mídia tradicional e até para o nosso leitor, que tem perfil generalista, você precisa ter um argumento muito bom para validar a notícia/matéria. É difícil falar qual evento vale a pena ou não fazer a cobertura. Acaba virando algo dependente de um momento específico, de um repórter que conhece o jogo/comunidade e vê valor de notícia dentro daquele evento, dos personagens, fatores mais específicos que irão aproximar o leitor dos personagens ou meio etc. (Ribas, 2024, s/p)

Devido a isto, fica nítido que é muito difícil encaixar uma pauta envolvendo esportes eletrônicos no jornal. Por se tornar algo recorrente (campeonatos e eventos acontecem regularmente), o tradicional não vê valor em realizar uma cobertura constante, visto que perdeu o critério de novidade. É seguro afirmar que, hoje, a Folha de S. Paulo não vê valor editorial nos e-sports, relegando a pauta a ter que se conectar com outras temáticas, de preferência que envolvem outros tipos de valor-notícia. Tiago Ribas afirma que:

É muito difícil realizar esse encaixe (adição dos textos envolvendo esportes eletrônicos no jornal). Precisa ser muito bem “vendido”, de uma maneira bem personalizável, para poder ser encaixada no conteúdo do jornal. O evento por si só não vale a pena, eles acontecem de maneira recorrente, todo ano e mês. Dessa forma, se realizarmos a cobertura de todos os eventos de e-sports não faríamos outra coisa e, na realidade enxuta que temos hoje dentro das redações, é praticamente inviável dedicar repórteres para apenas cobrir esse tipo de matéria de esportes eletrônicos. Hoje não faria sentido, talvez se os esportes crescerem muito e virarem algo parecido com o que hoje são os esportes tradicionais, de repente você pode ter um repórter especialista dentro dessa área. (Ribas, 2024, s/p)

Porém, apesar de ser pequena, a cobertura ainda existe e, como visto anteriormente, há 34 conteúdos envolvendo e-sports no período analisado. Desta forma, buscamos entender como é realizado o critério do que vai ser noticiado ou não, se existem jogos com mais relevância ou temáticas específicas que têm mais prestígio e ganham espaço nas discussões do jornal.

Existe sim, claro. Está dentro dos critérios jornalísticos padrão na verdade, que são: 1. interesse, então, o que atinge mais pessoas, o que vai chamar mais atenção, o que mais pessoas vão querer saber, algo que alcança mais leitores do que somente o leitor de esports; 2. ineditismo, aquilo que é diferente daquilo que já existe, que não é normal, que é algo especial; 3. a exclusividade, que é algo que ninguém mais vai fazer, é algo que você descobriu, é uma informação exclusivamente sua. (Ribas, 2024, s/p)

Como não existe uma cobertura extensiva sobre o assunto, o veículo precisa utilizar dos critérios de ineditismo, algo curioso ou fato novo para retratar a temática dos e-sports.

Fica claro que, na visão do repórter, o assinante da Folha de S. Paulo não tem interesse em saber sobre o nicho e, sim, sobre temáticas generalistas que vão atingir várias camadas sociais.

Ribas também comenta sobre a presença, ou não, de repórteres *in loco* nos eventos de esportes eletrônicos: “eu não mandaria nenhum repórter para cobrir esse tipo de evento, especificamente na Folha”, deixando claro a falta de interesse do veículo. Porém, caso aconteça a ida presencial de um repórter a algum evento, isso também se tornaria pauta generalista, “de qualquer forma, a pauta dificilmente será exclusiva sobre o campeonato ou sobre e-sports e, sim, sobre o evento cultural que está inserido na cidade”, afirmou o editor da Combo.

O processo jornalístico, como visto anteriormente, é composto por várias etapas, desde a apuração até a circulação do conteúdo produzido (Machado; Palacios, 2007). A investigação do assunto a ser produzido é considerada a primeira etapa, envolvendo a definição de pauta até a verificação dos dados. Considerado o principal meio de validação das informações apuradas, ou até mesmo ponto de partida de uma pauta, as fontes são essenciais no jornalismo e podem ser pessoas, grupos, instituições ou documentos (Wolf, 1999). Os jornalistas obtêm suas informações observando e entrevistando essas fontes, que têm diferentes naturezas e classificações: oficiais ou não oficiais, individuais ou institucionais, pessoais ou documentais. Na experiência de Ribas, geralmente as fontes são as próprias assessorias de imprensa de times ou organizações de campeonatos:

Em geral, eu sou abordado por alguma assessoria de imprensa de times, campeonatos, organizadora, às vezes até dos próprios jogadores, etc., eles oferecem pautas sobre campeonatos e eventos e perguntam sobre o nosso interesse em uma provável cobertura [...] Essas fontes acabam sendo a própria assessoria, até mesmo pela dinâmica dos e-sports, de ser um ambiente muito controlado. Em raros casos você pode tentar uma porta lateral, procurar um terceiro, mas é muito difícil. (Ribas, 2024, s/p)

Com a pouca relevância dos e-sports para o veículo, a conversa sobre temas que dão mais audiência não costuma existir. A Folha de S. Paulo tem três portas de entrada para o público geral, sendo: o site, as redes sociais, o *Google* e a exposição na página inicial do *UOL*. De acordo com Tiago, a principal fonte de entrada, hoje, é o *Google*. Para atingir um número maior de leitores, são utilizadas as técnicas de realizar um título chamativo, abarcar todos os critérios de *Search Engine Optimization (SEO)* do Google e divulgação do texto. O editor complementa:

Como nós não temos uma cobertura contínua de e-sports, é difícil falar sobre

audiência. Nós não fazemos matérias abordando diversos assuntos dos e-sports, desta forma, é difícil cravar qual assunto rende mais ou coisa parecida. No geral, o que mais dá audiência no jornalismo, em tudo - e que não é diferente nos esportes eletrônicos - é a matéria exclusiva. É o que nós deveríamos procurar na cobertura da Folha nos e-sports mas, logicamente, é mais difícil de conseguir, porém, é o objetivo. (Ribas, 2024, s/p)

Reforçando um ponto levantado anteriormente, Ribas diz como a junção de temas generalistas com os esportes eletrônicos podem ser utilizados na Folha de S. Paulo: “É uma porta de entrada, uma maneira de você falar: “olha, isso aqui nos e-sports acontece de tal forma”. Como analisados nos textos produzidos pelo portal, nota-se um apelo expressivo pelas pautas políticas, usando-a como um fator de ampliação da pauta na sociedade. Tiago ainda afirma que essa forma de olhar as pautas a partir de algo geral acontece também nos esportes tradicionais:

Quando você entra em um assunto que envolve política, comportamento, igualdade, etc., são elementos que afetam a sociedade de uma maneira geral, interessando um público mais amplo [...] Pensando nos esportes eletrônicos como um setor da economia/sociedade, mostrar como esses assuntos são tratados/observados nos esportes acaba sendo uma porta de entrada para o leitor leigo/que não se interessa por esse assunto. É algo que interessa mais gente do que o nicho específico dos e-sports. Casos de racismo, machismo, discussão de políticas públicas sobre o são tema muito importantes, são assuntos relevantes que abordam toda a sociedade, se torna uma discussão geral da vida pública do país. Tudo isso acaba sendo diferente do dia a dia esportivo. Até mesmo no futebol isso vai diminuindo, essa coisa de cobrir o dia a dia dos clubes, treinos, etc., estão sendo deixados de lado para dar vez aos assuntos com mais relevância que atingem a sociedade de forma mais geral. (Ribas, 2024, s/p)

Ribas também tece fortes críticas ao formato do e-sports, vendo a temática como uma estratégia de marketing das empresas responsáveis pelos jogos. Na opinião do editor, a cobertura jornalística por veículos tradicionais se faz muito complexa, visto que há o receio do jornal ser utilizado como promoção gratuita para os jogos como produto comercial, fazendo com que a mídia jornalística se torne uma vitrine sem receber por isso. Ele complementa, dizendo sobre a desconfiança da relevância dos eventos de esportes eletrônicos, visto que esses, em muitas ocasiões, podem ser inflacionados pelas assessorias de imprensa da própria empresa por trás dos jogos.

Na minha opinião, enquanto os esportes forem parte da verba de marketing das empresas responsáveis, vai ser muito difícil convencer um jornal como a Folha de fazer uma cobertura intensiva sobre esses assuntos. Porque, acaba sendo um produto que está sendo comercializado por uma empresa - em geral estadunidense ou chinesa - multinacional, que está querendo achar uma porta de entrada para usar o jornal. O campeonato se torna uma divulgação do próprio jogo. É difícil o jornalista/editor não se sentir usado por essa empresa porque, nesse caso, ele estaria fazendo publicidade grátis para a própria empresa, sendo que esta poderia estar pagando o jornal por esse anúncio, entende? As empresas

tentam driblar isso (pagar publicidade para o jornal) vendendo a ideia que o evento é super importante e vale a pena, mas às vezes não é. As assessorias fazem isso, de vender como um super evento e, quando você olha na prática, não é tão interessante assim [...] Enquanto os esports não perderem essa aura de ser um produto de marketing de alguma desenvolvedora, será difícil ele se tornar um evento cultural de impacto tão grande que obrigue a Folha a cobrir sobre o assunto. (Ribas, 2024, s/p)

Outro fator que é levantado como um impeditivo frente à cobertura de e-sports por veículos tradicionais é a fragmentação do público do nicho. Cada modalidade dos esportes eletrônicos é um jogo, cada jogo tem um público diferente e, dessa forma, é difícil para veículos da mídia hegemônica, visto como generalistas, decidir qual título vale, ou não, a distribuição de tempo e recurso.

São vários nichos, como você consegue atender a todos esses? Nós não temos capacidade e nem pessoal de atender todos esses nichos, teríamos que escolher um, mas como isso seria feito? [...] É um cenário muito difícil, pensar que os esports irão virar um grande produto. Tem muitos aspectos que precisam evoluir, mudar, etc., para essas coisas acontecerem, é difícil. Se eu fosse dizer se vai acontecer durante a minha vida o caso da Folha cobrir esports de forma contínua, eu diria que não. Mas essas coisas mudam muito. Porém, eu diria que não. (Ribas, 2024, s/p)

Por fim, Ribas defende que, para se fazer um bom jornalismo — inclusive sobre e-sports — são necessários dois elementos principais: dinheiro e independência editorial. O primeiro é fundamental para pagar salários decentes, garantir estrutura e permitir que os profissionais produzam conteúdos de qualidade. Além disso, a liberdade editorial é essencial, embora seja considerada fácil de alcançar, ela depende da qualidade dos profissionais responsáveis pela área editorial. Tiago, por fim, afirma que um jornalismo realmente ético e independente — e não assessoria de imprensa disfarçada —, exige estrutura, tempo e recursos financeiros estáveis, permitindo que repórteres se dediquem a pautas especiais e o conteúdo final seja melhor.

E não é isso, tem trabalho por trás e o trabalho jornalístico, principalmente, é muito difícil de fazer, é muito custoso. Você tem que pagar pessoas, tem que pagar tecnologia, tem que pagar foto, tem que pagar artista. Enfim, você fazer um produto de qualidade, precisa de investimentos e tem um alto valor de gasto. Então, se você começa a ter pouco dinheiro, você começa a cortar as esquinas ali, né? Tentar achar o caminho mais fácil e, em geral, é diminuir a qualidade do conteúdo que você produz e sobrecarregar as pessoas que você tem, o pessoal que você tem de trabalho. E isso tudo resulta num pior produto. (Ribas, 2024, s/p)

A entrevista com Tiago Ribas, editor da newsletter Combo da Folha de S. Paulo - principalmente fonte de informação sobre games e e-sports no veículo -, revela com

clareza os desafios enfrentados pelo jornalismo tradicional na cobertura de esportes eletrônicos, destacando as tensões entre critérios editoriais, limitações de público e a natureza fragmentada e mercadológica do setor. A dificuldade em encaixar o tema nas editorias convencionais, aliada à percepção de que os e-sports ainda operam como uma extensão das estratégias de marketing das desenvolvedoras de jogos, evidencia um desalinhamento entre o modelo de produção jornalística tradicional e as demandas desse novo campo. Além disso, a análise aponta que a baixa frequência e profundidade da cobertura não se devem apenas à falta de interesse editorial, mas também à carência de recursos financeiros e à necessidade de manter critérios de noticiabilidade voltados a um público generalista. Assim, temas generalistas ou transversais, como política, comportamento e questões sociais, tornam-se as principais portas de entrada para os e-sports no noticiário da grande imprensa.

Conclui-se, portanto, que o jornalismo sobre e-sports dentro dos meios tradicionais está condicionado por múltiplos fatores estruturais, econômicos e editoriais. Para que essa cobertura evolua, é necessário repensar modelos de negócio, ampliar a compreensão dos e-sports como fenômeno cultural e social e garantir autonomia editorial, com investimentos que viabilizem a apuração aprofundada e contínua. Sem isso, a cobertura continuará limitada, episódica e subordinada a pautas externas.

## **5.5 Cobertura especializada sobre Esportes Eletrônicos nos Mais Esports**

Os e-sports evoluíram de competições amadoras para uma indústria global com receitas bilionárias. Em 2018, por exemplo, os jogos eletrônicos geraram uma receita de US\$ 134 bilhões, superando os setores de cinema e música no mesmo período (Oliveira, 2019). A popularização desse meio foi impulsionada por plataformas de streaming como Twitch e YouTube Gaming, que permitiram que milhões de pessoas ao redor do mundo assistissem a competições ao vivo, conectando fãs e jogadores de maneira sem precedentes (Blog UNICEP).

O crescimento deste cenário impulsionou o surgimento de uma imprensa especializada dedicada à cobertura desse fenômeno cultural e esportivo. Com a profissionalização dos jogos eletrônicos e a formação de ligas, equipes e eventos de grande escala, tornou-se necessário um jornalismo que compreendesse as especificidades desse universo, indo além das abordagens tradicionais do jornalismo esportivo. Segundo o estudo de Carneiro (2020), a imprensa especializada em e-sports, tende a priorizar relatos

factuais e descrições de partidas, muitas vezes com pouca profundidade analítica. Isso evidencia a necessidade de aprimoramento no fazer jornalístico, buscando maior inovação e relevância social no conteúdo produzido.

O Mais Esports surgiu em 2013, com o nome *LoL News*, criado por Eric Teixeira como um projeto pessoal para praticar programação *web* enquanto comentava sobre *League of Legends* (Nascimento, 2024). Ainda de acordo com Nascimento:

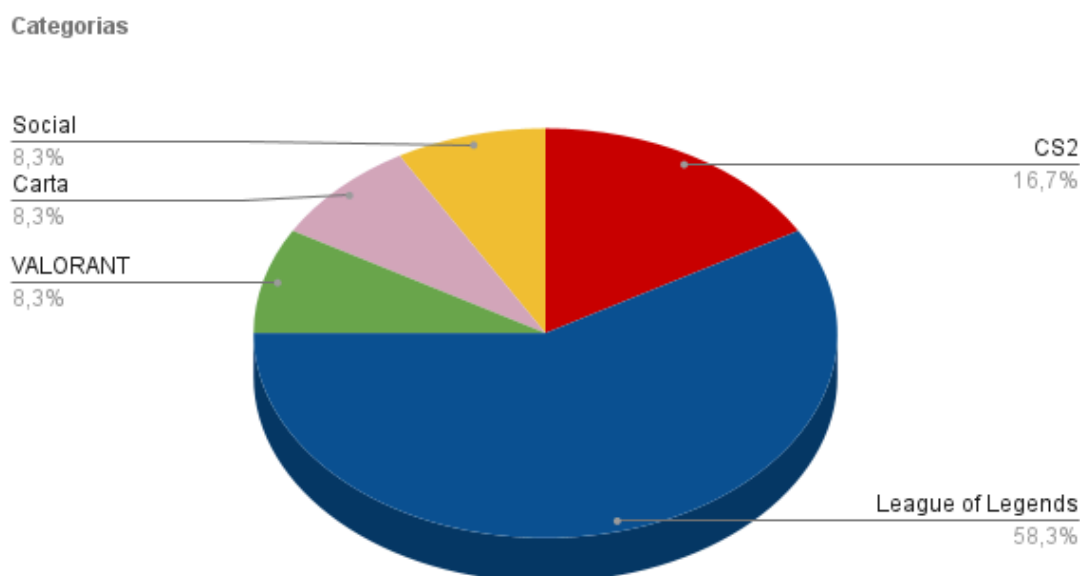
Para evitar ficar restrito a um único título — risco comum no mercado de jogos — Teixeira rebatizou o site como Mais Esports, abrindo espaço para cobrir outros cenários competitivos. Ainda em 2013 o portal passou a publicar reportagens curtas, curiosidades e resultados de campeonatos, ganhando tração dentro da comunidade brasileira de e-sports. (Nascimento, 2024, p. 41)

A partir de 2016 o projeto recebeu os primeiros investimentos, tornando possível contratar o primeiro jornalista do portal, mudou-se para São Paulo e começou a fazer coberturas do CBLOL presencialmente. A equipe cresceu gradualmente — de um único redator em 2016 para cerca de 25 profissionais (jornalistas, designers, desenvolvedores, social media) em 2024, segundo o próprio fundador (Nascimento, 2024). Hoje, o Mais Esports é considerado o maior veículo de comunicação nichado em esportes eletrônicos no Brasil, o que aumenta, também, as suas responsabilidades éticas e profissionais.

## **5.6 Análise dos conteúdos textuais do Mais Esports**

Em primeiro lugar, diferente da metodologia escolhida para a Folha de S. Paulo, neste veículo foi executada uma análise por conveniência. Segundo Gil (2019, p. 94), a análise por conveniência, ou amostragem por conveniência, consiste na seleção dos elementos que estão mais próximos ou acessíveis ao pesquisador. No caso desta pesquisa, pelo alto volume de conteúdos publicados no período de 12 meses, seria impossível fazer a coleta de dados total, sem técnicas de raspagem de dados, por exemplo. Desta forma, foram escolhidos 12 conteúdos no período de junho de 2023 a junho de 2024, sendo um texto de cada mês. Para a escolha dos textos, foi utilizada a ferramenta *Google Trends*, pesquisando-se qual conteúdo jornalístico foi o que mais teve destaque nas buscas em cada mês, fazendo assim com que os textos tenham um critério base de análise. Os resultados obtidos encontram-se no Gráfico 4.

Gráfico 4 - Categorização das principais produções textuais identificadas no Mais Esports.



Fonte: Elaborado pelo autor (jun/2023 - jun/2024).

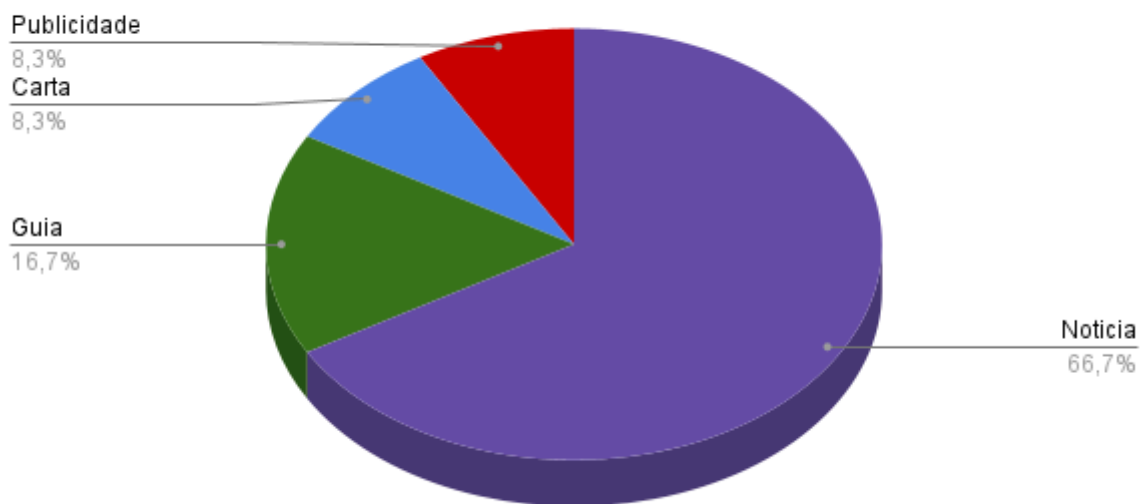
Das doze produções analisadas, sete aparecem na categoria de *League of Legends* (*LoL*), representando mais de 58% dos conteúdos produzidos. De fato, o título é responsável por grande parte, senão toda, atenção dada aos e-sports por parte do portal e também pela estabilidade do esportiva do jogo, tendo o seu principal campeonato, o CBLOL, acontecendo desde 2012 (Nascimento, 2024). Este longo período de existência deu segurança ao portal, podendo assim se dedicar a fazer coberturas regulares, pelas características de profissionalização e responsabilidade envolvidos.

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 disputavam 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. (Nascimento, 2024, p. 35)

Com o profissionalismo presente, os times da competição conseguiram se estabilizar e, com isso, investir em novos conteúdo e estruturação, aumentando a veiculação da marca, ou organização, atingindo mais público e, assim, gerando torcida. Em resumo, a estrutura organizacional da competição é um facilitador para o Mais Esports focar seus esforços de cobertura, visto que é um meio que transmite segurança e estabilidade para os times, jogadores, jornalistas e torcedores.

Gráfico 5 - Categorização dos principais gêneros jornalísticos identificados no Mais Esports.

**Produções textuais:**



Fonte: Elaborado pelo autor (jun/2023 - jun/2024).

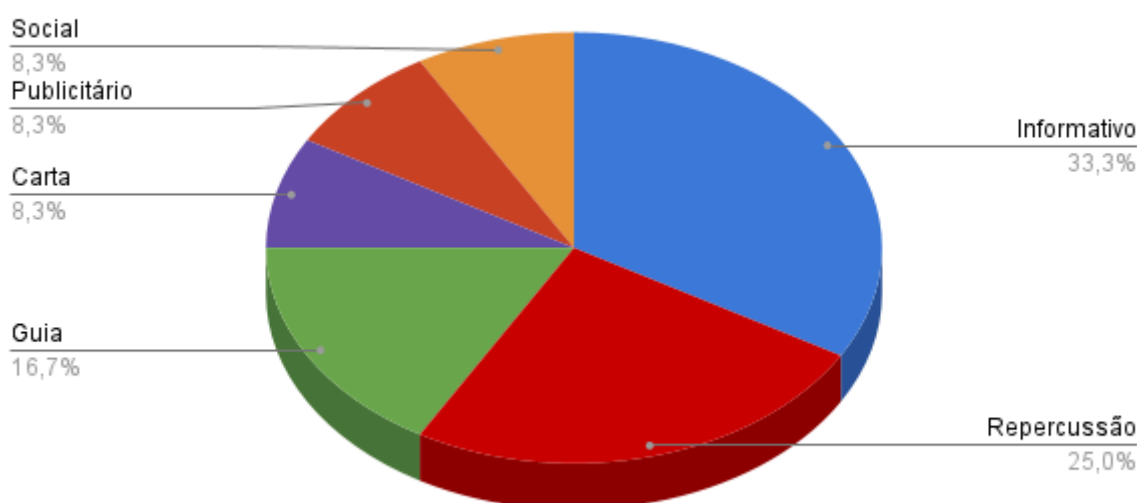
Dando sequência à análise, o Gráfico 5 apresenta as diferentes categorias de produções textuais identificadas. Nela, percebe-se uma a dominância do gênero noticioso, com mais de 66% das produções nesta categoria. Uma das hipóteses levantadas antes da pesquisa era sobre a concentração de conteúdos do portal em textos considerados de *hard news notícias* (factuais e imediatas) e serviço, o que se demonstra presente também na categoria de Guia. O estudos de Frange (2016), sobre o jornalismo esportivo digital dialoga com a realidade vivenciada nos e-sports:

A produção do jornalismo esportivo digital é marcada pela exigência de instantaneidade e imediatismo, refletindo a necessidade de publicar várias matérias em pouco tempo. No entanto, o autor também destaca a presença de pautas caça-cliques e a liquidez das reportagens, indicando uma variedade de conteúdos que não se restringem ao modelo *hard news*. (Frange, 2016, p. 117)

O baixo nível de produção de reportagens é alarmante, visto que esse é o principal recurso de aprofundamento para o jornalista, de maneira escrita. Segundo Barbeiro (2018, p. 13), “a essência do jornalismo não muda porque sua natureza é única e está intimamente ligada às regras da ética e ao interesse público”, ou seja, mesmo o jornalismo especializado deve procurar reproduzir, da melhor forma possível, as características básicas da profissão, evitando navegar pela superficialidade da cobertura diária, sendo ela de serviço ou *hard news*.

Gráfico 6 - Categorização das principais temáticas identificadas no Mais Esports.

Temáticas:



Fonte: Elaborado pelo autor (jun/2023 - jun/2024).

Já no Gráfico 6, abordamos as temáticas presentes nos conteúdos analisados. Neste, nota-se um equilíbrio entre o modelo informativo e as repercussões de acontecimentos<sup>5</sup>. Estes são privilegiados pelo gênero da notícia, o formato mais utilizado pelo portal. O

<sup>5</sup> A diferença entre as temáticas de notícias informativas e de repercussão está na abordagem do produto textual. O primeiro tenta transmitir algo novo, factual e recente, produzido pelo próprio propagador da notícia; enquanto o segundo busca abordar acontecimentos que se transformaram em interesse do público.

tema informativo, geralmente, visa chamar a atenção do leitor para algo factual, novo e recente, tendo a intenção de agregar ao conhecimento do usuário. Já a repercussão visa abordar alguma temática que desencadeou discussões que possam chamar a atenção do público. Além disso, este modelo também atua como serviço, avisando ao leitor resultado de partidas, acontecimentos com jogadores, horários e locais de eventos, etc.

Conclui-se que a categoria da notícia define as temáticas de maneira muito simples, sendo a maioria informativa ou repercutida sobre algum evento e/ou campeonato. É nítido, também, a diferença em comparação ao modelo do jornalismo tradicional, onde as características políticas e generalistas são as mais abordadas. Nos e-sports, pelo caráter de *hard news*, pouco se fala sobre questões políticas e sociais, relegando a cobertura apenas para informações factuais e sem aprofundamento.

## **5.7 Análise qualitativa dos textos no Mais Esports**

Os conteúdos foram escolhidos baseados em uma análise prévia, considerando as principais temáticas e gêneros encontrados na pesquisa, buscando uma abrangência maior para a análise. Foram escolhidos dois produtos textuais da categoria de notícia, formato mais utilizado pelo recorte da pesquisa. Espera-se, com isso, entender o quão aprofundado qualitativamente (critérios de noticiabilidade, elementos do texto, utilização de fontes, entrevistas, etc.) são as produções em comparação ao jornalismo tradicional.

### **5.7.1 Texto 1 - Notícia 1**

O primeiro conteúdo escolhido é intitulado por “CS:GO: akkari confirma reunião com FalleN nas próximas semanas” (Figura 6), envolvendo personalidades influentes no nicho (FalleN, jogador consagrado no meio, e akkari, presidente de uma equipe de e-sports) e uma organização com prestígio no cenário (FURIA). Esta temática se mostra semelhante ao texto analisado na categoria de jornalismo tradicional (Figura 1), tornando mais compatível para comparação. Este texto entra na temática, também muito utilizada, de repercussão, onde o veículo trata sobre informações que são de conhecimento público - neste caso, uma publicação de um dono de time sobre negociações com um jogador consagrado -, mas que ainda podem ser aprofundadas.

A primeira característica que nos chamou a atenção é a escolha do título, incluindo o nome do jogo antes de citar o título da matéria, de fato. Isso nos demonstra que, mesmo

sendo especializado em e-sports, o portal precisa especificar ao leitor sobre qual rótulo se trata aquele texto, diferenciando CS:GO de LoL, por exemplo. Em comparação ao formato tradicional de jornalismo esportivo, seria como citar os nomes dos esportes (futebol, vôlei, tênis, basquete, etc.) antes do título da matéria.

Figura 6 - Anúncio da reunião entre o jogador FalleN e o cofundador da FURIA, Akkari, sobre possível integração à equipe.

The image shows a screenshot of a news article from 'Mais Esports'. The main headline is 'CS:GO: akkari confirma reunião com FalleN nas próximas semanas'. Below the headline, there are social media sharing icons for Facebook, Twitter, WhatsApp, Telegram, and LinkedIn. A banner for the 'Mais Esports' Chrome extension is visible. The article text states: 'Tido como alvo da FURIA, FalleN sentará com o staff da organização para discutir uma possível entrada do Verdadeiro na organização. Em um texto divulgado neste domingo (4), akkari confirmou que fará uma reunião com o awper nas próximas semanas.' Below the text is a tweet from 'andre akkari' (@aakkari) dated June 4, 2023, at 4:32 PM. The tweet says: 'Escrevi bastante sobre a @FURIA e o nosso momento, se é da família, bora lá! Info sobre o impacto da org geral e tb CSGO que sei q vcs querem saber! aakkari.wpcomstaging.com/2023/06/04/mom...'. The tweet has 2.8K likes and 239 replies. Below the tweet, the text 'Reunião com FalleN confirmada' is visible.

Fonte: Mais Esportes (2023).

Outra diferença notável é a falta do elemento jornalístico conhecido como linha fina (Figura 2). De acordo com Martins (1997, p. 126): “a linha fina aparece em letras menores que o título e completa-o, fornecendo-lhe uma resposta sintética ao que é proposto pelo título”. Esse componente tem a função de complementar o título, com o objetivo de despertar o interesse do leitor pela matéria.

O primeiro parágrafo da notícia segue a estrutura tradicional de lead jornalístico, apresentando alguns elementos essenciais para o leitor entender a informação — quem

(FalleN), o quê (discussão de transferência para a FURIA) e quando (domingo, dia 14) (Figura 6).

Figura 7 - Uso de aspas do CEO da FURIA sobre a transferência de FalleN para a equipe.

Em um longo texto, akkari discorreu sobre o início da FURIA e sua função no cenário nacional e internacional de **CS:GO**. O fato mais interessante é que o executivo confirmou que a organização tem interesse em FalleN. Uma reunião nas próximas duas semanas foi confirmada por akkari.

“ Um debate de performance que ainda vai acontecer depois que sentarmos com ele [FalleN], e um alinhamento de futuro também vai acontecer, sem isto nada será possível. Já marcamos uma reunião com ele nas próximas duas semanas. Sim, a vontade do debate para entendermos como ele vê tudo isto e como a gente vai se sentir, existe sim. Sem contar o respeito por tudo o que ele fez também existe indiscutivelmente. ”

Além disso, o sócio da FURIA afirmou que o staff já se reuniu muitas vezes para traçar os caminhos para o próximo semestre do CS:GO competitivo.

“ Sentamos todos na mesa em diversas reuniões, e como sempre aconteceu, com inteligência, alinhamento e carinho uns com os outros, criamos os cenários misturando a busca por potência para tentar nos colocarmos em posição de vitórias [...] Foram pelo menos 5 reuniões de mais de três horas cada, desenhando cenários. Para cada caminho, analisando os pontos positivos e negativos. ”

No texto, akkari cita **KSCERATO**, **yuurih** e **arT** presentes na reunião. Também jogadores da FURIA, saffee e drop não foram citados em nenhum momento na nota, o que aumenta as especulações de saída da dupla.

Fonte: Mais Esportes (2023).

Essa estrutura é semelhante a que foi vista no modelo de notícia da Folha de S. Paulo, porém, com a estruturação em um parágrafo único, diferente do tradicional, que foi construído em três parágrafos. Ainda na estruturação do *lead*, percebe-se a utilização de um elemento multimídia das redes sociais, no caso o X, onde o redator usa um *card* (recurso interativo de integração do conteúdo da rede social dentro da matéria jornalística) para exemplificar a fala de um envolvido no texto. Essa ferramenta difere bastante do modelo tradicional, onde é feita a transcrição da fala do personagem e inserida na forma textual, sem a utilização de ferramentas multimidiáticas.

No resto da notícia conseguimos notar, somente, a utilização de aspas do presidente do time. Neste caso, também se nota uma grande diferença no tratamento da notícia entre o tradicional e o segmentado. É perceptível no modelo noticioso tradicional (Figura 2) o tratamento da informação em âmbitos gerais, demonstrando movimentos parecidos e estendendo o fato a assuntos correlacionados, demonstrando aprofundamento dentro do próprio texto. Já no especializado, é possível notar uma falta de aprofundamento, apenas citando as frases do personagem da notícia e repercutindo sobre o mesmo, sem adicionar informações adicionais ou fatos relevantes que pudessem contribuir com o conhecimento ou curiosidade do leitor.

Conclui-se, então, que neste primeiro texto é possível notar uma diferença no nível de aprofundamento textual da matéria, junto a elementos em falta - como a linha fina - e pouca atratividade textual. Porém, uma característica diferente e própria do meio segmentado, é o uso de ferramentas multimídia para interagir melhor com o público do portal, com a utilização de *cards* do X. Este elemento demonstra o conhecimento do Mais Esports sobre o seu leitor, incluindo características presentes no dia a dia do usuário.

### 5.7.1 Texto 2 - Notícia 2

O segundo conteúdo analisado é intitulado por “CBLOL 2023: Conversas avançam e Shini está próximo de fechar com o Fluxo”. Podemos notar que se trata de uma conversa, como no primeiro texto, de negociação entre equipe e jogador. Entretanto, neste texto a apuração foi exclusiva do Mais Esports, se tratando de um furo de reportagem. Para Ribas:

O que dá mais audiência, falando em um aspecto geral do jornal, é conteúdo exclusivo, algo que só o jornal vai ter. Furo de reportagem é o que mais dá audiência. As pessoas vão repercutir sobre aquele assunto e citar a Folha, é algo comum no jornalismo em geral, não só em esports.

Indo de acordo com o autor, Coelho (2004, p. 77) cita “Nenhum repórter pode viver sem procurar informações exclusivas. É próprio da profissão procurar o que ninguém ainda conseguiu”. Dessa forma, pode-se afirmar que essa ação é uma característica essencial do jornalismo que se replica no especializado em esportes eletrônicos.

Figura 8 - Notícia abordando um furo de reportagem nas negociações entre Shini e a equipe Fluxo para o CBLOL 2023..

## CBLOL 2023: Conversas avançam e Shini está próximo de fechar com o Fluxo

League of Legends



Clique e Baixe a extensão do **MaisEsports** no seu **Navegador**



O Fluxo é um dos times mais ativos nesse início de janela de transferências. A equipe fez testes com jogadores e também tem interesse em outros, mas agora avançaram por um nome bem conhecido pela comunidade.

Neste sentido, o Mais Esports apurou que Shini, jungler bastante conhecido do cenário, está em conversas avançadas com a organização e a negociação deve ser concretizada nos próximos dias. Ele já havia feito testes nas últimas semanas com o elenco.

Além dele, o Fluxo avalia dyNqueda e Netuno, dois nomes cotados para repor Brance e Hauz, em caso de uma saída da dupla. Os dois alvos, inclusive, são interesse de outras organizações.



Fonte: Mais Esports (2023).

Contudo, ainda é possível observar a predominância do tópico relacionado ao texto antes do título, algo exclusivo desse nicho. Também neste texto, há a continuidade da ausência de linha fina que, como dito anteriormente, tem papel essencial para chamar a atenção do leitor ao texto e aprofundar no tópico abordado pelo título, sendo presente em todos os textos do jornalismo tradicional.

Nesta notícia também é possível perceber mais características de multimídia, com a extensão do conteúdo textual no modelo audiovisual, através do canal no *Youtube* do Mais Esports. É seguro dizer que, no especializado, elementos multimídia são essenciais para a construção do texto, sendo presente em todas as notícias analisadas pela pesquisa.

Figura 9 - Contextualização dada ao tema da transferência de Shini.

**Shini pausou a carreira em 2020**

Shini se aposentou de Summoners Rift no começo de 2021, logo depois de ser campeão do 2º Split de 2020 com a INTZ e também participar do Worlds 2020 com os Intrépidos. Internacionalmente, venceram apenas a Team Liquid e voltaram para o Brasil com cinco derrotas.

**EXITLAG** O SOFTWARE ESSENCIAL DOS GAMERS CONEXÃO TRA... TRA... TRABALHANDO TODA HORA? ASSINE COM ATÉ 50% OFF

Em 2023, o jungler retornou ao competitivo, mas de uma forma diferente. Ele trabalhou como positional coach na FURIA na 1º Split do CBLOL, mas não continuou no cargo para a etapa seguinte.

**O que diz o Fluxo?**

Procurado pelo Mais Esports, o Fluxo diz não comentar especulações de mercado.

- Veja também: [“Esperava mais”, diz brTT sobre paiN x LOUD](#)

Fonte: Mais Esports (2023).

Diferente do primeiro conteúdo analisado, neste há a inclusão de um contexto maior para a notícia, destacando que o jogador estava atuando em uma função diferente antes de resolver voltar a competir. Essa característica é essencial para ampliar o conhecimento do leitor sobre o tema, além de expandir a discussão sobre o motivo da mudança e as motivações do personagem em decidir fazer essa movimentação.

Vale ressaltar, também, a atitude do jornalista em ir atrás da equipe para confirmar a informação ou escutar o lado da organização sobre esse rumor. Esta característica é algo base do jornalismo, dando espaço para mais de um lado poder se expressar e demonstrando o viés ético de apuração da informação.

Conclui-se que, na produção noticiosa de esportes eletrônicos pelo Mais Esports há uma maior recorrência ênero informativo, no formato da notícia. Podemos ir além e destacar que, além do modelo noticioso, a temática envolvendo transferência de jogadores é o tópico principal para o portal. Entretanto, vale ressaltar a falta de aprofundamento nos contextos da notícia, a não introdução de subtítulos (ou linha fina) e o fato de não haver entrevista com os jogadores sobre as possíveis movimentações na carreira. Em geral, os textos noticiosos são curtos e buscam se enquadrar nas regras de *SEO* do *Google*, característica padrão dos produtos jornalísticos na atualidade.

### **5.8 Entrevista com Bruno Pereira, editor-chefe do Mais Esports**

Para entender o processo de produção jornalística nos esportes eletrônicos, decidimos entrevistar Bruno Pereira, também conhecido como *Leon Butcher*, editor-chefe do portal Mais Esports. A pesquisa buscou apurar, junto ao jornalista, como a rotina dos jornalistas especializados é desenvolvida e, na opinião do entrevistado, como a cobertura poderia melhorar qualitativamente. Pereira é formado em jornalismo pela Cásper Líbero, atua no cenário de e-sports desde 2012 e tem passagens por diversas empresas, como: *Riot Games*, *Omelete*, *The Enemy* e, atualmente, *Mais Esports*.

Em um primeiro momento, a entrevista foi em direção a entender como é feita a cobertura do portal sobre os esportes eletrônicos. Segundo Pereira, o noticiário sobre e-sports depende muito do tipo de informação abordada, indo além dos campeonatos e jogadores. Também é discutido sobre o jogo em si, escolha de campeões (*picks*), *builds* de itens e estratégias fortes no *meta* (conjunto de fatores que está mais forte no jogo). Nisto, percebemos que a cobertura do jornal é quase que exclusivamente sobre *League of Legends* e, no tipo de apuração, através de dados públicos, disponíveis em canais abertos. O papel do jornalista, nesse caso, é fazer uma curadoria das informações e identificar, baseado nos critérios do portal, qual informação é válida destacar. Outro ponto extremamente relevante a se destacar é a visão do editor sobre o modelo jornalístico utilizado no Mais Esports.

O Mais Esports ele também não é, vamos dizer assim, somente um veículo de notícias. A gente se trata mais como um hub de conteúdo, porque da parte de redação mesmo, temos uma redação pequena, são só duas pessoas que trabalham na nossa redação atualmente, um especialista de *League of Legends* e o chefe de redação, e a gente tem mais de 20 pessoas no total que lidam com conteúdo aqui dentro. Tem pessoas nas redes, na equipe de redes sociais, a gente tem designers, a gente tem pessoas na equipe de vídeo, a gente tem *talents*, que são basicamente criadores de conteúdo que produzem conteúdo audiovisual pra gente, então

redação é só uma pequena parte do que a gente faz aqui dentro. (Pereira, 2024, s/p)

A partir dessa fala, podemos entender vários aspectos característicos do jornalismo especializado em esportes eletrônicos. O primeiro ponto é a ideia de *hub de conteúdo*, este se entende como uma plataforma centralizada que organiza e disponibiliza conteúdos de diversos formatos midiáticos — como artigos, vídeos, transmissões e podcasts — sobre um tema específico, voltado para um nicho. Os estudos de Jenkins (2006) nos mostram que:

Por convergência entende-se o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (Jenkins, 2006, p. 29)

Porém, se encaixar em uma categoria de *hub* pode ser perigoso, fazendo com que o portal se exima de realizar funções éticas do jornalismo, como apuração de temas sociais e reportagens investigativas. Neste caso, a problemática se agrava, visto que o número de profissionais formados que trabalham no site é de apenas três, incluindo o editor. Além de sobrecarregar os redatores vigentes, pode-se entender que eles não têm tempo e nem preparação para escrever sobre temas mais aprofundados, visto que precisam estar de olho nas redes sociais buscando pautas para reportar ao portal. Também é notório o uso do termo *talents*, estes são influenciadores digitais com um número considerável de seguidores, assim, o portal tenta usar da imagem dessas pessoas para trazer leitores ao *hub*, abrindo mão de jornalistas para ocupar essas vagas.

Como citado anteriormente, o Mais Esports tem predominância na cobertura de informações envolvendo o jogo *LOL*. Segundo Pereira:

Quando eu cheguei aqui, a gente tinha uma redatora para Fortnite, um redator para CS, um pra Valorant e um pra League of Legends. Mas através de análises de dados e resultados e potencial de mercado, a gente entendeu que não fazia sentido cobrir Counter-Strike, encerrando as atividades. O Fortnite também a gente sabia que não tava tendo bons resultados e até a própria Epic Games, a desenvolvedora por trás do Fortnite, não tem um calendário robusto e nem claro sobre a agenda deles, então isso faz com que seja muito difícil cobrir Fortnite de uma maneira fixa, assim como é, por exemplo, o League of Legends e o Valorant. (Pereira, 2024, s/p)

Com isso, fica claro que a escolha de títulos a serem acompanhados está totalmente interligada à segurança de que o modelo terá campeonatos e conteúdos fixos, permitindo

ao portal investir naquela modalidade. Pereira cita que: “entendemos que temos mais a entregar para as outras modalidades, mas é uma questão de investimento e resultados que precisam ser analisados, com estratégia e assertividade”.

A cobertura de *League of Legends* se divide entre o jogo e os esportes eletrônicos, e essa distinção é vista como primordial. O conteúdo voltado para o jogo em si atinge toda a base de jogadores do título, enquanto o competitivo impacta apenas uma parcela — estimada em 40% durante a experiência do entrevistado na Riot Games (Pereira, 2024). Essa segmentação reflete a lógica de nicho dentro de nicho: o competitivo é um subconjunto dentro do universo de *LoL*, que por sua vez é um nicho dentro do mercado de games.

A equipe de redação do Mais Esports é enxuta, composta por um redator júnior especializado em *League of Legends* e um editor pleno que também atua como gestor geral do site. Essa estrutura segue uma hierarquia típica da área jornalística, com funções que vão de estagiário até editor sênior, mesmo com uma equipe reduzida. Fora da redação, o portal conta com outras áreas e funções que compõem a operação como um todo.

A maneira como a gente enxerga hierarquização aqui, e aí isso foi algo que partiu de mim, é menos hierárquico e mais um esquema matricial de empresa, ou seja, independente de eu ser editor-chefe do Mais Esportes, a gente não lida com decisões top-down aqui. Eu não vou chegar pra um cara e falar, você vai fazer isso. A gente atua de um esquema muito aberto, onde o feedback é aberto. Então nesse quesito de hierarquia de redação, a gente trata como uma hierarquia de redação normal. Estagiário, redator júnior, redator pleno, redator senior, editor assistente, editor júnior, editor sênior, enfim, por aí vai. Atualmente a gente tem um editor pleno que é o gestor da área e o gestor do site, não só da redação, mas do site como um todo, e um redator júnior, né? São só duas pessoas ali. Como empresa, a gente tem diversas outras áreas e diversos outros cargos. (Pereira, 2024, s/p)

Com isso, há um esclarecimento do porque a cobertura do Mais Esports ser tão superficial em relação a assuntos sociais, visto que, tendo apenas dois repórteres, é muito difícil fazer com que eles acompanhem o jogo, o esporte e ainda produzam conteúdos aprofundados sobre elementos sociais do cenário dos esportes eletrônicos.

Ao entrar no tema sobre os critérios de noticiabilidade, o editor afirma que estes variam de acordo com a modalidade que está sendo coberta. O jornalista diz, por exemplo, que no *CS* é essencial que o jornalista tenha um histórico na área e conexões sólidas com fontes do cenário, como técnicos e jogadores.

Quando a gente fala de *Counter-Strike*, por exemplo, a comunidade de *Counter-Strike*, ela prioriza muito pessoas notoriamente, reconhecidamente, parte da comunidade há muito tempo. Então, para você ser um jornalista de

Counter-Strike, você não só tem que conhecer muito do histórico do jogo e do jogo, mas também ter relacionamentos muito fortes dentro do mercado. Você precisa conhecer organizações, você precisa conhecer managers de equipe, técnicos, jogadores, ter contatos para você conseguir entrevistas de uma maneira mais rápida e mais prática, informações para você fazer a apuração de transferências e coisas assim. Então, é um mercado que é muito, muito especializado de Counter-Strike e a comunidade só acompanha quem notoriamente já faz isso há mais tempo. (Pereira, 2024, s/p)

No *League of Legends*, a dinâmica é diferente. A audiência consolidada do Mais Esports permite que até mesmo redatores iniciantes gerem bons resultados, desde que produzam conteúdo com constância (Pereira, 2024). Percebemos, então, que a credibilidade construída pelo *hub* gera uma autoridade da marca, sendo suficiente para validar o trabalho desses profissionais perante o público, tornando a cobertura mais flexível e menos dependente de nomes conhecidos.

O entrevistado aponta que, embora haja esforço para cobrir várias modalidades, a limitação de equipe e a baixa rentabilidade do jornalismo dificultam uma cobertura ampla e profunda. Assim, jogos menos priorizados acabam recebendo atenção apenas em momentos de grande relevância, como campeonatos importantes. Isso revela o desafio constante de equilibrar qualidade editorial com recursos disponíveis.

Acho que esse tem sido um dos grandes desafios quando falamos em ampliar a qualidade da cobertura das diferentes modalidades que acompanhamos aqui dentro e pensar sobre o nosso futuro no mercado, sabe? Mesmo tendo apenas um redator focado em *League of Legends* e o nosso chefe de redação, tentamos manter pelo menos uma cobertura básica dos outros jogos. Quando acontece algo realmente relevante, como foi o caso recente do *Champions de Valorant* — que, se não me engano, terminou na semana passada — nós fazemos questão de cobrir, mesmo sem ter um especialista dedicado à modalidade. É importante que o site registre os principais momentos do *Valorant*, nem que seja de forma mais pontual. Se algo muito grande acontece em outra modalidade, com certeza publicamos ao menos uma matéria básica. Uma nota que informe o essencial, para que não deixemos esse tipo de cobertura completamente de lado. (Pereira, 2024, s/p)

Ainda sobre a temática de cobertura recorrente, a prioridade é total sobre as *hard news*, feitas de formas multimidiáticas por texto no site, publicações em redes sociais e vídeos curtos no Youtube (Pereira, 2024). Dentro do conteúdo factual, o foco é todo sobre o cenário de *LOL*, especialmente o *CBLOL*, como citado anteriormente. Bruno destaca que alguns textos focados em serviço e *hard news* são automatizados, diminuindo ainda mais a necessidade de jornalistas:

A gente tem algumas operações automáticas. Então, por exemplo, a parte de serviço que a gente presta no site, ou seja, agenda, formato do campeonato,

escalações, odds para as casas de apostas, que são patrocinadoras do site, tudo isso é feito de forma automática, via tecnologia desenvolvida pela própria equipe de tecnologia do Mais Esportes, então isso é contínuo e sempre vai ter lá nessa parte de serviço. (Pereira, 2024, s/p)

Tratando diretamente sobre os conteúdos jornalísticos que mais se destacam em relevância de público, o entrevistado destaca três formatos específicos: os conteúdos especiais, seguido pelo furo de transferência e as entrevistas exclusivas. O primeiro formato é composto por texto longo, com temática aprofundada e produzido em colaboração com vários setores do portal, como a redação, a tecnologia e o design, tentando criar uma experiência nova ao leitor (Pereira, 2024). Estes textos são minoria, um ou dois por ano, exigem tempo e planejamento, porém geram resultados significativos em questões de engajamento e prestígio com a comunidade de e-sports. O jornalista também destaca que esses textos têm estilos semelhantes a crônica esportiva e aos artigos de opinião, gêneros clássicos do jornalismo esportivo tradicional. Em seguida, os furos de transferência, são destaques por atender ao imediatismo e a curiosidade do público sobre as mudanças do cenário competitivo entre os times. Este tema também foi destacado por Ribas (2024) no modelo tradicional, como também é validado por Coelho (2004) e Barreiro (2018). Por último, Pereira destaca as entrevistas exclusivas, principalmente em momentos chave como finais de campeonato, que podem ser utilizadas de maneira multimidiática, tanto no site como no Youtube e nas redes sociais.

Os conteúdos do Mais Esports tem mais 80% dos acessos adquiridos de maneira orgânica, ou seja, sem desembolsar recursos financeiros para anunciar o site em terceiros. Esse dado, segundo o editor-chefe, evidencia o trabalho em *SEO* desenvolvido pela equipe do portal. Bruno também destaca que a minoria do público vem, de fato, pelas redes sociais e que, por isso, não existe justificativa para publicar todas as matérias produzidas em outras plataformas.

Nosso tráfego orgânico é alto e constante. As redes sociais representam apenas 5% a 8% dos acessos. Por isso, é um equívoco achar que precisamos publicar todas as matérias no Twitter para atrair audiência, já que seu impacto no número de acessos é mínimo. (Pereira, 2024, s/p)

Como visto no Gráfico 2 e Gráfico 6, há uma diferença significativa na cobertura envolvendo as pautas sociais. Nota-se que no jornalismo especializado não há nenhuma reportagem aprofundada sobre temática política ou social. De acordo com Pereira (2024), isso ocorre pela falta de mão de obra jornalística e, também, pelo despreparo dos profissionais envolvidos. Ele destaca que, atualmente, o portal só tem um redator fixo e

este, como visto anteriormente, deve se preocupar com as matérias de *hard news*, assuntos relevantes nas redes sociais e sobre as temáticas envolvendo o jogo em si. Bruno comenta que:

Quando eu atuava na redação, trabalhava com profissionais como Chandy Teixeira, Gabriel Oliveira, Rodrigo Faber e Roque Marques — todos com experiência e disposição para abordar temas delicados. Naquele período, produzimos pautas mais críticas, como denúncias de times que não pagavam jogadores, falhas contratuais, condições precárias em *gaming houses*, além de temas ligados à comunidade LGBTQIA+ e ao feminismo. No *The Enemy inclusive*, contratei uma colunista para criar uma coluna sobre feminismo e esportes, que teve seis meses de duração. (Pereira, 2024, s/p)

Entendemos, então, que os profissionais responsáveis, historicamente, por desenvolver esse papel de cobertura crítica e social não estão presentes nesta função e os novos repórteres, que deveriam propagar esse tipo de conteúdo, não são qualificados profissional e eticamente para desenvolver esse papel. Segundo Pereira (2024):

Hoje em dia, observo que há muitas pessoas despreparadas atuando no mercado jornalístico de e-sports, especialmente quando se trata de analisar pautas com profundidade. Falta preparo para abordar os temas com neutralidade, precisão e senso crítico. Isso compromete a qualidade da informação transmitida ao público. Essa deficiência se reflete em coberturas superficiais e na ausência de posicionamentos sobre assuntos relevantes. (Pereira, 2024, s/p)

Por fim, a pesquisa questionou sobre como o editor vê a cobertura jornalística dos veículos tradicionais sobre a temática dos esportes eletrônicos. Na visão dele, há uma mudança positiva na forma com que esses jornais tratam os e-sports hoje, reconhecendo que há limitações na cobertura jornalística realizadas por esses meios sobre a temática. Bruno disserta sobre o tema da seguinte maneira:

Para quem já vive o universo dos e-sports, certas pautas parecem repetitivas. No entanto, quando um veículo como a *Folha* aborda o tema, está se comunicando com milhões de pessoas que não acompanham esse cenário. Essas matérias não são produzidas para o público especializado, mas sim para o público geral. Por isso, não me incomodo com esse tipo de abordagem; na verdade, considero um sinal de crescimento dos esportes eletrônicos, já que sua relevância passou a atrair a atenção da mídia tradicional. (Pereira, 2024, s/p)

A partir da entrevista com Bruno Pereira, editor-chefe do portal Mais Esports, conclui-se que o jornalismo especializado em esportes eletrônicos ainda enfrenta limitações estruturais e de qualificação profissional, o que impacta diretamente a profundidade da cobertura. A atuação da redação é marcada por uma equipe enxuta e

altamente concentrada na cobertura de *League of Legends*, utilizando métodos como automação e curadoria de conteúdo com base em dados públicos e redes sociais. Isso evidencia uma abordagem funcional voltada para a eficiência e o alcance, mas que acaba negligenciando pautas mais críticas e sociais.

Além disso, o modelo do portal como *hub de conteúdo* demonstra um foco multimidiático e comercial, com valorização de influenciadores digitais, ou *talents*, e produção de conteúdos voltados para SEO. A escolha das modalidades cobertas é guiada por critérios de rentabilidade e previsibilidade de calendário competitivo, o que explica a predominância de *LOL* e o abandono de jogos como *CS* e *Fortnite*. Ainda que o portal produza conteúdos especiais pontuais com alto engajamento, como entrevistas e furos de transferência, o volume dessas produções é reduzido diante das demandas operacionais da equipe.

Por fim, observa-se que, apesar de o Mais Esports cumprir um papel relevante na cobertura dos esportes eletrônicos, há um esvaziamento do compromisso jornalístico crítico. A falta de profissionais experientes e preparados, somada à pressão por resultados imediatos, compromete a inserção de temáticas sociais e políticas no noticiário. Ainda assim, o reconhecimento do crescimento dos esportes eletrônicos por parte da mídia tradicional é visto como um avanço, mesmo que essa cobertura ainda seja superficial. Assim, a profissionalização e a diversificação da cobertura seguem como desafios centrais para o jornalismo especializado no setor.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo principal investigar o processo produtivo das redações jornalísticas na cobertura de e-sports, comparando especificamente a atuação da mídia tradicional, representada pela Folha de S. Paulo, e da mídia segmentada, representada pelo portal Mais Esports. A partir da análise qualitativa de conteúdos e entrevistas em profundidade com editores e redatores dos respectivos veículos, foi possível identificar diferenças estruturais, editoriais e operacionais que influenciam diretamente a forma como os esportes eletrônicos são abordados por cada tipo de mídia.

A investigação revelou que, na mídia tradicional, os e-sports ainda ocupam um espaço secundário, muitas vezes inseridos em editoriais de tecnologia ou cultura, com uma abordagem pontual e voltada a um público generalista. A cobertura carece de constância, linguagem especializada e compreensão aprofundada do ecossistema dos jogos eletrônicos. Por outro lado, a mídia segmentada, apesar de operar com equipes menores e estrutura mais enxuta, demonstra maior familiaridade com as dinâmicas do setor, entregando conteúdos mais frequentes e alinhados com os interesses do público nativo digital.

A partir dos objetivos específicos, verificou-se que os influenciadores digitais também exercem papel central na formação da opinião pública sobre e-sports, embora muitas vezes sem o rigor técnico e ético característico do jornalismo profissional. Essa sobreposição de vozes evidencia um desafio para o jornalismo especializado: a necessidade de se afirmar não apenas pela frequência ou pela rapidez, mas principalmente pela credibilidade. O trabalho revelou, ainda, que o jornalismo segmentado em e-sports tende a priorizar a atualidade como valor-notícia, em detrimento de outros critérios como relevância social e proximidade.

Ao contrastar os dois modelos de cobertura, percebe-se que a ausência de padronização nos processos produtivos da mídia segmentada e a rigidez editorial da mídia tradicional contribuem para uma lacuna na produção de um jornalismo de e-sports que seja, ao mesmo tempo, acessível, profundo e profissional. Embora existam boas práticas isoladas em ambos os cenários, a consolidação de um jornalismo especializado de qualidade requer investimento em formação, adaptação de linguagem e compreensão do público-alvo.

Assim, a pesquisa confirma a hipótese de que o jornalismo de e-sports no Brasil ainda está em processo de estruturação e profissionalização, enfrentando desafios práticos e conceituais. A ausência de critérios consolidados de noticiabilidade, somada à pressão

por resultados comerciais e engajamento rápido, prejudica o aprofundamento de pautas e o surgimento de narrativas mais complexas dentro do segmento. Contudo, a crescente audiência e o interesse de grandes marcas e veículos indicam um cenário promissor para o desenvolvimento da área.

Como contribuição final, esta monografia propõe que futuros estudos se debrucem sobre a formação acadêmica de jornalistas atuantes no setor, além de propor modelos sustentáveis de cobertura que valorizem tanto a qualidade informativa quanto às especificidades culturais do público de e-sports. Investigar os impactos da atuação de influenciadores e a dinâmica de consumo da informação nesse nicho também são caminhos relevantes para a continuidade do debate. O fortalecimento do jornalismo de e-sports depende, sobretudo, da capacidade de equilibrar inovação, responsabilidade e compreensão profunda do seu objeto de cobertura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAPTISTA, Mauro Rocha. O tempo e a criança: comentários ao fragmento 52 de Heráclito de Éfeso. *Mal-Estar e Sociedade*, p. 85-100, 2010.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012.

BARBEIRO, Heródoto; RANGEL, Patrícia. *Manual do Jornalismo Esportivo*. 2. ed. São Paulo: Contexto

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Traduzido por Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

BOURDIEU, Pierre. *Sobre a televisão: A influência do jornalismo e Os jogos olímpicos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

BRIGGS, A.; BURKE, P. (2004). *Uma história social na mídia: de Gutenberg à Internet*. São Paulo: Jorge Zahar Editora.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e Os Homens*. Editora Vozes, 2017.

CANAVILHAS, J. (org.) (2014). *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença*. Covilhã: Livros Labcom

CARVALHO, Joana. Jornalismo Esportivo. In: PENA, Felipe (org). *1000 perguntas: Jornalismo*. Rio de Janeiro: editora Universidade Estácio de São, 2005.

COELHO, Paulo Vinicius. *Jornalismo esportivo*. 2.ed São Paulo: Contexto, 2004.

COSTA, Rafael Soares Mariano; BAPTISTA, Tatiana de Oliveira Emery. Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports. In: *Workshop de jogos diversos - simpósio brasileiro de jogos e entretenimento digital (SBGAMES)*, 20. , 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 1057-1060. DOI: [https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2021.19760](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19760).

DINES, Alberto. *O papel do Jornal: uma releitura*. São Paulo: Summus, 1996.

FRANGE, Marcelo Bechara Souza Nassar. *A produção do jornalismo esportivo na internet*. Curitiba: Appris, 2016.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 7. ed. -. Rio de Janeiro: Atlas, 2019. Print.

GUIRADO, Maria Cecília. *Reportagem: a arte da investigação*. São Paulo: Arte & Ciência, 2004.

HOMERO, Sálvio. *Iliada*. Cotia: Ateliê, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. -. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KUNCZIK, Michael. *Conceitos de jornalismo: norte e sul*. Tradução de Rafael Varella Jr. São Paulo: Edusp, 1997 [1988].

LAGE, Nilson. *Linguagem jornalística*. Editora Ática, 1985

LIMA, Bianca; LEITE, Marco Antônio da Silva. A cobertura jornalística dos campeonatos de e-sports no Brasil. In: *Anais do Simpósio Mineiro de Gestão, Educação, Comunicação e Tecnologia da Informação: SIMGETI*. Anais...Varginha(MG) Unis - MG, 2022. Disponível em:[https://www.even3.com.br/anais/simgeti\\_eic2022/580969-a-cobertura-jornalistica-dos-campeonatos-de-e-sports-no-brasil](https://www.even3.com.br/anais/simgeti_eic2022/580969-a-cobertura-jornalistica-dos-campeonatos-de-e-sports-no-brasil). Acesso em: 11 out. 2023.

LOUREIRO, Luiz. Xadrez. In: Costa, Lamartine (org.). *Atlas do esporte no Brasil*. Rio de Janeiro: CONFEEF, 2006, pp. 1008-1024.

MARTINO, Luís Mauro Sá; MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. Política, Cultura Pop e Entretenimento: O improvável encontro que está transformando a democracia contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2022

MEDINA, Cremilda. *Profissão jornalista: responsabilidade social*. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1982.

MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. *Revista brasileira de educação física e esporte*. Brazilian journal of physical education and sport, v. 24, n. 1, p. 107120, 2010.

PULCIDES, André Luiz; NODARI, Sandra. eSPORTS: Narrativas em hipermídia como competições. *Revista Dito e Feito*, v. 6, n. 8, p. 1-12, 2015.

ROCCO JUNIOR, Ary José; BELMONTE, Wagner Barge. Da informação ao entretenimento: análise do jornalismo esportivo brasileiro pela trajetória histórica da Revista Placar. *Anais do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*. São Paulo: Intercom.

ROVIDA, Mara Ferreira. *A segmentação no jornalismo sob a ótica durkheimiana da divisão do trabalho social*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade Cásper Libero, São Paulo, 2010.

SOUSA, Clercio Silva Rodrigues de. *Jornalismo de e-sports transmídia: as estratégias de transmídiação na cobertura do Free Fire World Series 2019*. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

SOUSA, Jorge Pedro. *Uma história do jornalismo no Ocidente: gênese e desenvolvimento de uma instituição social até ao final do século XX*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2006.

SOUZA, J.; Starepravo, F.; Marchi júnior, W. O processo de constituição histórico estrutural do subcampo esportivo do xadrez: uma análise sociológica. *Revista Movimento*, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 93-113, abr./jun. 2011

TAVARES, Frederico de Mello Brandão. *O jornalismo especializado e a mediação de um ethos na sociedade contemporânea*.

TAVARES, Camilla Quesada. *A crise do modelo tradicional de jornalismo: reconfiguração da prática profissional na redação da Gazeta do Povo*. 2025.

Traquina, N. *Teorias do jornalismo*. 2. ed. Florianópolis: Insular, 2005.

TUCHMAN, Gaye. *La producción de la noticia*. Estudio sobre la construcción de la realidad. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 1983.

UNZELTE, Celso. *Jornalismo esportivo: relatos de uma paixão*. Organização: Magaly Prado. São Paulo: Saraiva, 2009.

WILBERT, CHRISTOPHER SANT'ANNA. *Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2018.