

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM JORNALISMO**

JOSÉ TADEU LEITE KUGERT JÚNIOR

**JORNALISMO ESPORTIVO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO DE CASO
DO MAIS ESPORTS**

Caxias do Sul
2023

JOSÉ TADEU LEITE KUGERT JÚNIOR

**JORNALISMO ESPORTIVO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO DE CASO
DO MAIS ESPORTS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para
aprovação na disciplina de Trabalho de
Conclusão de Curso II

Orientadora: Dra. Paula Sperb

Caxias do Sul
2023

JOSÉ TADEU LEITE KUGERT JÚNIOR

**JORNALISMO ESPORTIVO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO DE CASO DO
MAIS ESPORTS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para
aprovação na disciplina de Trabalho de
Conclusão de Curso II

Orientadora: Dra. Paula Sperb

Aprovado em 01/12/2023

Banca Examinadora:

Dra Paula Sperb (orientadora)
Universidade de Caxias do Sul

Dr Marcell Bocchese
Universidade de Caxias do Sul

Rodrigo Guerra
Jornalista

AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar agradecendo a minha família, Gelci, Tadeu, Daiana e Ricardo, minha prima Brenda, minha tia Jussara e a minha gata, Gaia, por me apoiarem emocionalmente durante essa jornada de seis árduos anos que levei para me formar. Vocês não sabem o quanto eu amo vocês.

Aos meus amigos, Beatriz, Henrique e Rita, que por meio de festas, passeios, jogos de vôlei, conversas, rodeios, ensaios e jantares me fizeram mais feliz. Agradeço à minha amiga de dez anos, Bárbara Ballardin que mesmo distante e nas loucuras de nossas vidas, se fez presente sempre que possível, mal posso esperar para te dar um abraço.

Meu agradecimento de coração para minha maior parceira durante minha passagem pela universidade, Bianca Smiderle que nunca deixou de acreditar em mim mesmo quando eu mesmo não acreditava.

Aos meus amigos da *Pepino Storm* que me aguentaram durante todo esse período turbulento e me proporcionaram momentos incríveis, presencialmente e virtualmente. Obrigado Alison, Cella, Deck, Kastan, Lorenzo e Spohr.

Ao meu amigo virtual de longa data, Vinicius Pires que me auxiliou psicologicamente durante todos esses anos, meu muito obrigado.

Minha gratidão aos meus amigos que me auxiliaram de qualquer forma durante esse período, seja me incentivando, me acalmando ou simplesmente interagindo comigo durante as longas madrugadas.

Sou eternamente grato pelos professores que tive na instituição, com destaque para os docentes **Marcell Bocchese**, **Jacob Raul Hoffmann** e Marliva Vanti Gonçalves.

E por fim, agradeço toda a paciência e carinho que a professora orientadora doutora, Paula Sperb teve comigo. Obrigado por acreditar em mim e por ser esse ser humano incrível durante nosso curto período juntos.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso é focado no jornalismo especializado de esportes eletrônicos, ramificação direta do jornalismo esportivo. A pesquisa foi voltada para o portal *Mais Esports*, um dos pioneiros do segmento em contexto nacional. Para a realização deste trabalho foi usado como metodologia a pesquisa bibliográfica, entrevista em profundidade com o editor-chefe do *Mais Esports*, Bruno Rodrigues, análise de conteúdo e pesquisa de opinião. Ao escrever sobre jornalismo especializado de esportes é impossível não falar sobre o webjornalismo e o seu futuro em uma sociedade imersa na tecnologia. Além disso, o presente trabalho traz um pouco da história dos esportes eletrônicos e suas principais modalidades. Um dos seus objetivos é entender se os esportes já podem ser considerados uma modalidade esportiva, além de analisar matérias pontuais de três jornalistas do site e a utilização de técnicas jornalísticas nelas presentes. Ao final deste trabalho, é constatado que o jornalismo de esportes possui dificuldades como todo jornalismo especializado e possui as características que definem um jornalismo especializado, assim, pode ser considerado um fruto advindo do jornalismo esportivo.

Palavras-chave: Mais Esports. Jornalismo Especializado. Esports. Jornalismo online. Análise de conteúdo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Team Spirit conquistou o mundial de Dota 2 em 2021.....	20
Figura 2 - Gráfico presente na pesquisa de BLOCK e HAACK.....	21
Figura 3 - Kyle “Eul” Sommer.....	22
Figura 4 - Registro de FURIA e NAVI em palco durante o Intel Extreme Master de CS:GO, que ocorreu no Rio de Janeiro.....	23
Figura 5 - Ryu “Keria” Min-seok, suporte da T1, levantou a taça pela primeira vez.....	24
Figura 6 - Mapa principal de League of Legends, chamado de Summoner’s Rift.....	32
Figura 7 - Em Summoner’s Rift, o Nexus é protegido por duas torres próximas a ele, sendo que cada time possui 11 delas e três inibidores.....	33
Figura 8 - Captura de tela da matéria número um.....	38
Figura 9 - Captura de tela da matéria número dois.....	40
Figura 10 - Captura de tela da matéria número três.....	42
Figura 11 - Captura de tela da matéria número quatro.....	43
Figura 12 - Captura de tela da matéria número cinco.....	45
Figura 13 - Captura de tela da página dedicada para as janelas de transferências.....	46
Figura 14 - Captura de tela da matéria número seis.....	47
Figura 15 - Captura de tela da matéria número sete.....	49
Figura 16 - Captura de tela da matéria número oito.....	52
Figura 17 - Captura de tela da matéria número nove.....	54
Figura 18 - Captura de tela da matéria número dez.....	55
Figura 19 - Foto concedida por Bruno Rodrigues.....	65
Figura 20 - Captura de tela feita por Bruno Rodrigues para exemplificação.....	66

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Classificação do corpus feita pelo pesquisador.....	33
--	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. METODOLOGIA.....	12
2.1 Pesquisa Bibliográfica.....	12
2.2 Entrevista em profundidade.....	12
2.3 Análise de conteúdo.....	13
2.4 Pesquisa de opinião.....	15
3. JORNALISMO ESPECIALIZADO.....	17
3.1 Jornalismo esportivo.....	19
3.2 Jornalismo de esports.....	20
4. MAIS ESPORTS: UMA APRESENTAÇÃO.....	27
4.1 Principais colaboradores.....	27
5. MAIS ESPORTS: UM CASO DE WEBJORNALISMO ESPECIALIZADO.....	29
5.1 Webjornalismo.....	30
5.2 Análise de matérias do Mais Esports.....	32
5.2.1 Matéria número 1.....	39
5.2.2 Matéria número 2.....	41
5.2.3 Matéria número 3.....	42
5.2.4 Matéria número 4.....	44
5.2.5 Matéria número 5.....	45
5.2.6 Matéria número 6.....	47
5.2.7 Matéria número 7.....	50
5.2.8 Matéria número 8.....	51
5.2.9 Matéria número 9.....	53
5.2.10 Matéria número 10.....	56
6. CONCLUSÃO.....	58
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61

8. ANEXOS.....	65
8.1 ANEXO A - ENTREVISTA COM BRUNO RODRIGUES, EDITOR-CHEFE DO MAIS ESPORTS.....	66
8.2 ANEXO B - RESPOSTA DOS ENTREVISTADOS SOBRE AS DEZ MATÉRIAS DO PORTAL MAIS ESPORTS.....	74

1. INTRODUÇÃO

A comunicação está ligada à evolução humana desde os primórdios da humanidade — esta relação deve permanecer no futuro. Nesse sentido, o jornalismo não só documenta essa evolução, mas também a auxilia. Quanto mais descobertas fizemos, mais assuntos, interesses, profissões e hobbies foram surgindo e, assim, fomos nos conectando com quem compartilhava dos mesmos interesses que os nossos. E assim nasce uma comunidade própria que busca cada vez mais conhecimento sobre o tópico que a conecta.

Assuntos como cotidiano, economia, esportes, política, cultura e lazer podem ser encontrados ao abrir o jornal, divididos em editorias. Essas são as editorias do Pioneiro, por exemplo, um jornal tradicional fundado em Caxias do Sul em 1948 e que segue em funcionamento até os dias atuais.

Portanto, o profissional que atua no campo jornalístico tem a complexa tarefa de selecionar o que é de interesse comum a todas as pessoas, assim como identificar o que é de interesse específico de parte da audiência, dedicando o tempo e a atenção às expectativas do público (SILVA, 2020, p. 18)

O jornalismo especializado nasce da necessidade de suprir a sede de informação de um certo perfil de leitor, que busca em um jornalista ou veículo especializado, um conteúdo mais aprofundado ou mais atualizado sobre um determinado assunto. E é com base nessa necessidade que novas editorias surgem, ainda na web, onde encontram seu público alvo. O jornalismo de esportes eletrônicos é um exemplo disso, uma forma de jornalismo especializado que cresceu do jornalismo esportivo, mas que já conquistou seu próprio espaço.

O *Mais Esports* é um dos primeiros portais sobre esportes eletrônicos do Brasil e é sobre ele que o presente trabalho é focado. Assim, a pesquisa busca responder a seguinte pergunta: o *Mais Esports* pode ser considerado um portal de jornalismo especializado em jornalismo esportivo com foco em esportes eletrônicos?

Além disso, ele possui como objetivo analisar a cobertura jornalística do cenário de esportes eletrônicos feita pelo *Mais Esports*, identificar a estrutura e processo de criação de notícias do site, discorrer sobre a evolução dos esportes na sociedade e no jornalismo esportivo, conceituar jornalismo especializado e defender o jornalismo de esportes eletrônicos como um novo fruto do jornalismo esportivo.

2. METODOLOGIA

2.1 Pesquisa Bibliográfica

Para a execução deste trabalho, foi utilizado da pesquisa bibliográfica para buscar e selecionar as dez matérias do portal *Mais Esports*. Além disso, a pesquisa bibliográfica serviu para a revisão da bibliografia relativa ao tema. Para Stumpf (2006), este é o planejamento global inicial de qualquer trabalho na área da pesquisa.

Num sentido restrito, é um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, selecionar os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam posteriormente utilizados na redação de um trabalho acadêmico (STUMPF, 2006, p. 51)

Além da seleção das dez matérias, a pesquisa bibliográfica foi utilizada durante todo o segundo capítulo, analisando diferentes fontes e escolhendo a que tinha uma linguagem mais informativa e em alguns casos, explicativa.

Depois de selecionadas, as matérias foram colocadas em uma planilha, o que pode ser considerado um fichamento dos materiais selecionados para facilitar a análise de conteúdo e insights para a produção de perguntas para a entrevista em profundidade.

2.2 Entrevista em profundidade

De acordo com Duarte (2006, p.62, *apud* FONTANA, FREY, 1994,p. 361) a “entrevista é uma das mais comuns e poderosas maneiras que utilizamos para tentar compreender nossa condição humana”. Assim como em matérias jornalísticas, a entrevista é uma técnica clássica para obter informações em qualquer área, principalmente na comunicação. Para a produção deste trabalho não foi diferente.

A entrevista em profundidade é uma técnica dinâmica e flexível, útil para apreensão de uma realidade tanto para tratar de questões relacionadas ao íntimo do entrevistado, como para descrição de processos complexos nos quais está ou esteve envolvido. É uma pseudoconversa realizada a partir de um quadro conceitual previamente caracterizado, que guarda similaridade, mas também diferenças, com a entrevista jornalística. São próximas no objetivo de buscar informações pessoais e diretas por meio de uma conversação orientada, no cuidado, rigor e objetivo de compreensão [...] e na noção de que há, explicitamente, um participante interessado em apreender o que o outro tem para oferecer sobre o assunto. A entrevista como técnica de pesquisa, entretanto, exige elaboração e explicitação de

procedimentos metodológicos específicos: o marco conceitual no qual se origina, os critérios de seleção das fontes, os aspectos de realização e o uso adequado das informações são essenciais para dar validade e estabelecer as limitações que os resultados possuirão. (DUARTE, 2006, p. 64)

Para a elaboração da entrevista em profundidade, ocorreu a elaboração de um roteiro com um questionário de 17 perguntas sobre os temas centrais do presente trabalho, o portal *Mais Esports*, jornalismo e os esportes eletrônicos. As entrevistas na íntegra constam no anexo final do trabalho, elas serão referenciadas ao longo dos capítulos.

A entrevista foi enviada aos jornalistas das editorias *VALORANT*, *League of Legends* e para o editor-chefe do *Mais Esports*. Raquel Ferreira, Luis “Showtana” Santana¹ e Bruno Rodrigues, respectivamente. Além disso, ocorreu a tentativa de entrevista com o CEO do *Mais Esports*, Eric “Ericat” Teixeira². Apenas Rodrigues respondeu a entrevista e se colocou como representante do site. Segundo Rodrigues, algumas perguntas os jornalistas não conseguiriam responder já que não estão no escopo de trabalho deles.

Foi apresentada para os entrevistados a oportunidade da entrevista ser respondida via e-mail, áudios no *WhatsApp* ou por meio de uma vídeo-chamada.

A entrevista está disponível como Anexo A ao fim deste trabalho.

2.3 Análise de conteúdo

Na primeira frase de seu capítulo intitulado “Análise de conteúdo”, no livro *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação* (2006), Fonseca Júnior escreve:

A formação do campo comunicacional não pode ser compreendida sem se fazer referência à análise de conteúdo. Desde sua presença nos primeiros trabalhos da *communication research* às recentes pesquisas sobre novas tecnologias, passando pelos estudos culturais e de recepção, esse método tem demonstrado grande capacidade de adaptação aos desafios emergentes da comunicação e de outros campos do conhecimento. Em determinados momentos, quando se pensava que havia se esgotado toda a sua capacidade de proporcionar análises consistentes e pertinentes, eis que ressurge a análise de conteúdo com novas técnicas e novos objetos a serem investigados (FONSECA JÚNIOR, 2006, p. 280)

¹ No ambiente dos jogos eletrônicos é comum que jogadores e profissionais sejam chamados por um apelido, normalmente seu *nickname* dentro do jogo. Dentro deste trabalho, Luis Santana será chamado de Showtana.

² Assim como a nota anterior, Eric Teixeira será chamado de Ericat neste trabalho.

Tendo em vista o teor do trabalho acadêmico, a análise de um site como o *Mais Esports* que foi pioneiro na criação de conteúdo e notícias sobre esportes eletrônicos no Brasil, o uso da análise de conteúdo não é somente uma opção, mas também uma necessidade.

A primeira etapa foi fazer uma leitura flutuante para selecionar as dez matérias. Fonseca Júnior (2006, p. 290) define essa leitura como o contato com os documentos a serem analisados, visando conhecer o texto deixando-se invadir por impressões e orientações. Um dos requisitos para as escolhas foi matérias que possuem semelhança com outras que poderiam ser encontradas em portais de esportes e jornais, e que por serem voltadas ao esporte eletrônico, a chance de emplacar uma notícia em alguns desses veículos seria baixa.

Após a escolha, o *corpus* foi constituído por meio de uma tabela que foi produzida no *Google Sheets* e está anexada no capítulo seis. A tabela está dividida nas seguintes categorias: autor, data, título, lead, gênero, assunto, fotografia e fontes. Por ser uma análise qualitativa foram selecionadas dez matérias, metade delas sobre *League of Legends* e o resto sobre *VALORANT*³.

Segundo Fonseca Júnior (2006, p. 293), o *corpus* deve seguir a regra da homogeneidade, ou seja, devem possuir a mesma natureza, ou o mesmo gênero ou se reportar sobre o mesmo assunto. Todas as matérias selecionadas estão presentes no site do *Mais Esports* e possuem como assunto os esportes eletrônicos. Além disso, foi feito um recorte temporal para a composição do *corpus*, utilizando somente matérias publicadas entre o mês de julho e agosto. Por serem matérias recentes, durante a seleção da amostragem, elas representam o conteúdo jornalístico do *Mais Esports* da forma mais atual possível. Durante o período do recorte temporal (entre junho e o fim de agosto), ocorreram dois eventos, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* e o *Valorant Champions 2023*, o primeiro se encerrou somente em setembro e o segundo que se encerrou no dia 26 de agosto. Os dois eventos são promovidos pela mesma desenvolvedora e foram cobertos pelo portal. Desta forma, as análises de conteúdo se referem ao jornalismo exercido somente durante esse período, levando em conta o requisito citado

³ O nome do jogo aparecerá neste trabalho em letras maiúsculas consecutivas, respeitando a grafia da desenvolvedora.

anteriormente de matérias que lembrem conteúdo jornalístico esportivo de outras modalidades, como o futebol.

2.4 Pesquisa de opinião

Neste trabalho também foi utilizado o método de pesquisa de opinião. Novelli (2006), a considera um dos instrumentos mais valiosos para a compreensão da sociedade contemporânea. “Hoje, tornou-se reconhecido método de investigação científica para a maioria dos campos de conhecimento, inclusive para a Comunicação Social” (NOVELLI, 2006, p.164).

A técnica de coleta de dados pode ser associada com o questionário por correios, já que ela foi feita por meio de mensagens utilizando o aplicativo indiano *WhatsApp*. Com o seu uso foi possível salvar tempo, do pesquisador e dos entrevistados, já que o segundo conseguia enviar quando fosse mais conveniente. Um dos principais objetivos com a pesquisa foi saber se as dez matérias analisadas do portal *Mais Esports* eram realmente didáticas e acessíveis ao público geral.

Buscamos ser bem didáticos, temos páginas de cobertura dos torneios que explicam todo o formato, premiação, enfim, sempre brinco com os jornalistas e falo para sempre tentarem escrever de uma forma que se a avó deles lerem a matéria, não ficarão totalmente perdidas (RODRIGUES, Bruno, 2023)

Com isso em mente, o questionário foi criado e seu texto introdutório era:

Bom dia, eu me chamo Júnior, sou da Universidade de Caxias e estou realizando uma pesquisa de opinião anônima sobre o *Mais Esports*. Vou te encaminhar o link de uma matéria do portal e gostaria que você respondesse quatro perguntas sobre ela, ok? Segue a matéria.

Os respondentes se voluntariaram para responder a pesquisa ao serem questionados por meio de um *storie* no *Instagram*. Desta forma, as dez matérias foram atribuídas de forma aleatória para cada um. Uma amostragem de dez pessoas foi selecionada para o questionário, uma para cada matéria. As quatro perguntas presentes foram: 1. Qual foi sua experiência como leitor? 2. O texto foi claro o suficiente para você? 3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos? 4. Quais pontos da matéria se destacam (positivamente e negativamente) para você?

As perguntas foram abertas para que os entrevistados tivessem mais liberdade. Novelli (2006, p. 172) defende que as questões abertas possibilitam

conhecer de forma mais profunda e espontânea a opinião do entrevistado sobre o assunto abordado, permitindo variedade maior de respostas.

Todas as respostas dos entrevistados estão anexadas no fim deste trabalho sob o nome de Anexo B.

3. JORNALISMO ESPECIALIZADO

Ao lermos o jornal, nos deparamos com as notícias presentes na capa e uma indicação a qual setor de jornalismo especializado ela pertence. Essas categorias são identificadas diariamente em jornais tradicionais e possui partes dedicadas para a política, economia, cultura, factuais e esportes.

Conteúdos factuais apresentam temas regionais, que afetam ou podem afetar a vida do público. Alguns exemplos são: tragédias, acidentes, violência, previsão do tempo, transporte público, empregos, dentre outros. Esse tipo de conteúdo costuma possuir uma linguagem simples, que pode ser entendida por toda a população, sem utilização de termos técnicos.

As editorias podem falar sobre um mesmo assunto e como afeta sua área, um exemplo disso foram as enchentes no Rio Grande do Sul, que foram notícia no Brasil inteiro e afetaram mais de 390 mil pessoas diretamente segundo Bittencourt (2023). Ao fazer recortes sobre o prejuízo gerado, que ultrapassou 1 bilhão de reais no Vale do Taquari segundo Maliszewski (2023), o Canal Rural traz também a informação de que foi aprovada a anistia de dívidas para agricultores atingidos pelas enchentes, que também conecta com a editoria de política. Dentro da área cultural, eventos tiveram que ser cancelados por causa do ciclone, por exemplo, afetando diversos segmentos da sociedade.

Existem leitores que irão folhear o jornal e ler ele por inteiro, outros que só vão ler o que lhe interessa e é aí que o jornalismo especializado entra. Como seres humanos, é normal que tenhamos gostos diferentes e que nosso interesse por certos segmentos sejam maiores que outros, que pode ser até nulo. Com o jornalismo especializado, respeitamos os leitores e damos valor à ele.

Logo, é possível conceber o jornalismo especializado como propensão a aperfeiçoar as técnicas de reportar os assuntos, concedendo a eles maior profundidade e atendendo às necessidades sociais. Naturalmente, os conteúdos especializados se relacionam com as características do público que, cada vez mais, se reúne em torno de manifestações identitárias comuns e se organiza em segmentos mercadológicos (SILVA, 2020, p. 14)

É nítida a segregação de conteúdos por editorias em portais de notícias, rádio jornais e telejornais, esses dois últimos utilizam dos quadros ou programas para fazer a separação que melhor se adequa ao seu público.

Com a popularização da internet, a conexão e criação de conteúdo para assuntos que normalmente não teriam espaço em um jornal tradicional, seja ele impresso ou televisivo, cresce gradualmente. Um exemplo disso é o Globo Esporte, quadro presente na Rede Globo durante o horário de almoço que atualiza os brasileiros sobre o que aconteceu no segmento diariamente, mas por se tratar de um programa que tem duração variada entre 20 e 30 minutos, não consegue cobrir todos os esportes. Grande parte de sua programação é voltada para o futebol, que segundo Carneiro (2022), representa 68% dos internautas com mais de 18 anos.

A linguagem utilizada dentro de cada segmento varia, já que a leveza que o jornalismo cultural e esportivo pode utilizar não seria ideal no jornalismo policial ou no político.

De acordo com Silva, “é perceptível a organização de várias pessoas em torno de temas específicos que representam suas áreas de interesse, de atuação e de consumo” (SILVA, 2020, p.15). Ao trabalhar em sua área de interesse, o jornalista acumula não só conhecimento, mas também interage com fontes que se tornam preciosas quando se trata sobre o segmento, construindo não apenas uma familiaridade quando voltar a tratar do tema, mas também formando um jornalista especializado que está cada vez mais inserido em sua área. “Quanto mais um jornalista circula por espaços destinados a temas específicos, melhor é o seu desempenho na consecução das suas reportagens” (Silva, 2020, p.19).

Silva exemplifica sua afirmação ao dizer que um repórter inexperiente provavelmente terá dificuldades de fazer boas reportagens em certos locais, diferente do repórter que já está acostumando com dados ambientais e por ter essa facilidade, provavelmente já possui uma rede de comunicação dentro do assunto.

Dentro dessas editorias é que também se conectam sites que podem não ser tão conhecidos pela população brasileira, mas que uma parcela dela conhece e considera líder no segmento pela qualidade do produto e a confiança que possuem nele. Sítios com essas características são essenciais para a assessoria de imprensa, que busca espaço para seus clientes dentro do segmento em que estão inseridos.

Com o passar dos anos, é perceptível que a quantidade de revistas especializadas vem diminuindo, algumas que se mantêm estáveis, a Vogue Brasil por exemplo, que sobreviveu a internet, diferente da Capricho, revista que marcou inúmeras mulheres brasileiras e responsável por incontáveis celebridade e

sub-celebridades atuais. Atualmente, a revista que teve uma legião de fãs chamada Caprichetes, se mantém em versão virtual desde 2015. Mas isso é demérito da Capricho? Não, já que segue viva e conseguiu se aproximar ainda mais com seu público-alvo no novo formato. Este é um exemplo de uma frase de Silva (2020, p. 31) “Os públicos específicos se mantêm em alta nesse cenário cosmopolita de espaços geográficos, mas que possui comunidades virtuais segmentadas. O podcast tem conquistado público cativo[...]”.

O jornalismo especializado da atualidade busca produzir conteúdos que atendam as demandas de públicos conectados por um interesse comum, e dessa forma, conseguir o retorno desejado para seu site, em forma de cliques, comentários, compartilhamentos, retweets e curtidas.

3.1 Jornalismo esportivo

O futebol não nasceu no Brasil, mas o esporte britânico certamente se naturalizou brasileiro. A atividade esportiva consiste em dois times de onze jogadores e cada jogador auxilia na forma que pode para que a bola vá para a rede do adversário ou para evitar que a bola entre na sua goleira. Segundo Gonçalves (2019, p. 17) essa é a história do principal esporte brasileiro:

Ao final do século XIX, em 1894, ele foi trazido por Charles Miller, um estudante filho de pais ingleses que estavam radicados na cidade de São Paulo. Ao retornar de um período de estudos realizados na Inglaterra, trouxe consigo duas bolas de futebol e as regras da modalidade esportiva que aprendera na instituição de ensino que frequentou. Então, a prática foi apresentada aos membros da elite, que começaram a desenvolver a modalidade. Naquele mesmo ano, foi formada a equipe São Paulo Athletic Club, em pouco tempo já havia diferentes equipes de futebol e, em 1901, criou-se a Liga Paulista de Foot-Ball, uma entidade organizativa do futebol que contava com cinco equipes e que organizou o primeiro campeonato 1 ano depois. (GONÇALVES, 2019, p. 17)

Mas o jornalismo esportivo não trata apenas de futebol. Segundo Coelho (2004), há jornalistas desta editoria que trabalham com esportes “de menor divulgação na mídia” (p.48), como natação, tênis, basquete, vôlei e atletismo. O autor afirma que “cavar espaço em um meio no qual a projeção é rara e para poucos é mais difícil” (p.50). De acordo com ele, “assim como os pilotos de Fórmula 1 exigem nível de conhecimento maior até do que o nível exigido dos jornalistas de futebol pelos jogadores, os atletas do tênis fazem o mesmo com os jornalistas desse esporte” (p.50).

Atualizando a discussão, podemos afirmar que o mesmo ocorre quando tratamos do jornalismo especializado em esports⁴, por exemplo. Já que a modalidade igualmente exige um “nível de conhecimento” específico sobre o tema. Por tratar-se de uma área relativamente nova no jornalismo, talvez esta especialização demore para “aparecer”. Pois, como afirma o autor:

Especializar-se nunca é demais. A questão quando se trata de esportes olímpicos, de pouca divulgação no Brasil, é saber esperar pela hora certa de o trabalho aparecer. Pode durar anos. Pode nunca se concretizar. Por isso, é tanto melhor saber por que a escolha recai sobre essa ou aquela modalidade. Os apaixonados pelos esportes escolhidos sempre agradecerão (COELHO, 2004, p. 51)

Essa parece ser justamente a situação com o jornalismo de esports, uma vez que “os apaixonados” acabam convergindo a atenção para os sites que se tornaram referência como, por exemplo, o *Mais Esports*.

A convergência dos esportes com os esports é vista cada vez mais entre clubes brasileiros que já possuem ou fizeram investimentos no ramo. Barcelona, Paris Saint-Germain, River Plate, Santos, Corinthians, Flamengo, Cruzeiro e Grêmio são alguns deles. Em novembro de 2023, Lionel Messi tornou-se sócio proprietário da KRÜ Esports ao lado de seu amigo e também futebolista, Sergio Agüero. A organização é considerada uma das maiores da América Latina.

3.2 Jornalismo de esports

As semelhanças dos esportes eletrônicos com o próprio futebol são surpreendentemente grandes. Quando o futebol foi introduzido no Brasil teve a descrença de muitos de que ele poderia virar o fenômeno esportivo que é hoje. Coelho (2004, p. 7) relembra que Graciliano Ramos, escritor de **Vidas Secas**, dizia que por ser uma “estrangeirice”, o futebol não seria popular em solo brasileiro. O mesmo ocorreu com os esports, não só no Brasil, mas no mundo todo. Segundo a Pesquisa Game Brasil 2023, que entrevistou 14.825 brasileiros em um questionário online quantitativo entre os dias 27 de janeiro e 2 de fevereiro, 82,9% dos entrevistados já ouviram falar em esports e 63,8% dos respondentes acompanham um esport. A pesquisa de 2022 da Newzoo, do segmento de pesquisa em esports e jogos eletrônicos, estimou que mais de 532 milhões de pessoas assistiram competições de *games* no mundo inteiro até o fim daquele ano. A expectativa é que

⁴ A palavra esports é escrita de diversas formas até o dia de hoje. Os mais comuns são eSports, esports e e-sports.

até 2025 a audiência suba para 640,8 milhões (NEWZOO, 2022). A mesma pesquisa também mostrou que quatro entre dez brasileiros gastam seu dinheiro com jogos, e que até setembro do ano passado, os entusiastas já tinham gasto quase 15 bilhões de reais no segmento, se consagrando como quinto maior mercado de jogos eletrônicos globalmente (ARBULU, 2022).

Figura 1 - Team Spirit conquistou o mundial de Dota 2 em 2021⁵



No nascimento dos esports e sua popularização com notícias de torneios que entregavam prêmios em dinheiro, não faltou pessoas que desacreditassem que um novo fenômeno estava nascendo. Inclusive, alguns jornalistas até chacota faziam, não só do jogo, mas também dos jogadores e de quem assistia.

Um exemplo disso foi a jornalista Gillian Joseph que, em 2015, recebeu uma convidada que a explicava sobre como o ecossistema dos esports funcionam. Um vídeo registrou a cena em que Gillian não levava a entrevista a sério. Esse é só um dos exemplos que podem ser conferidos no vídeo mencionado⁶. A realidade é que poucos canais, sites e outros meios de comunicação levaram os esports a sério antes de 2015. Porém, pesquisas sobre o mercado foram surgindo e o crescimento

⁵ Fonte:

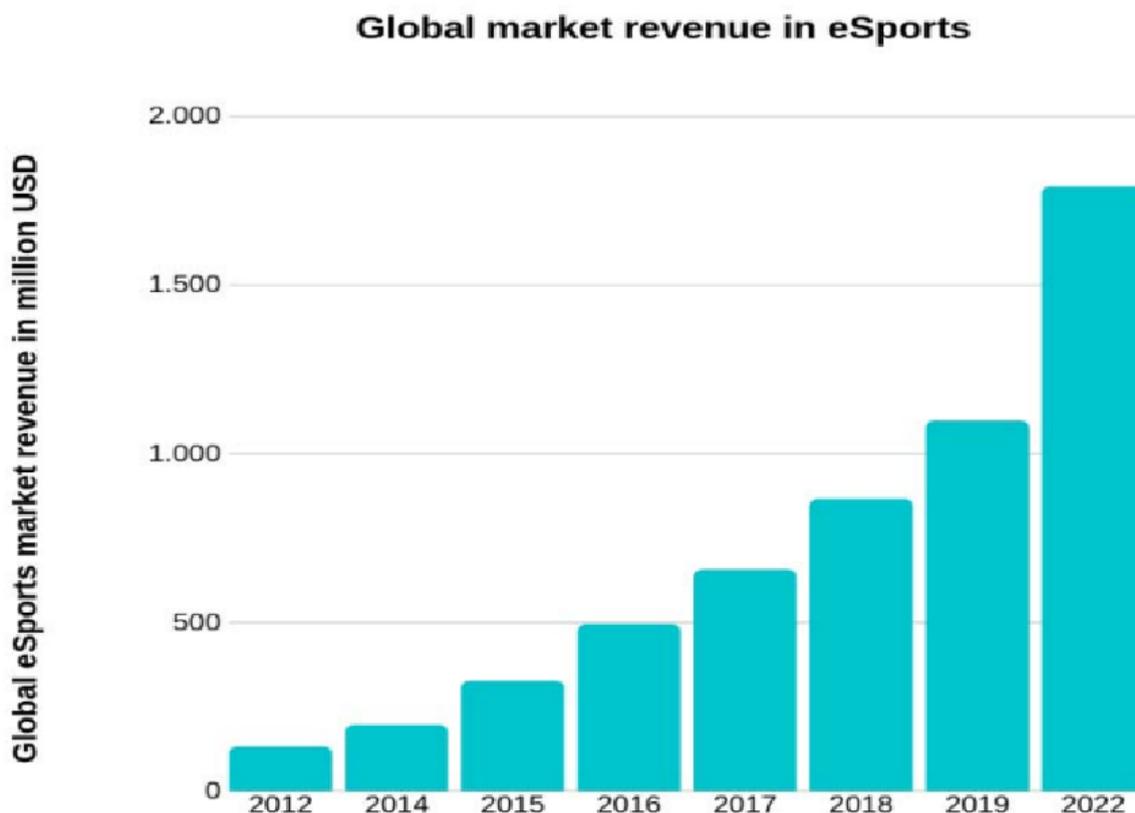
<https://venturebeat.com/pc-gaming/team-spirit-takes-home-18-2m-as-winner-of-the-international-dota-2-championship/> Acesso em: 6 de outubro de 2023

⁶Fonte: <https://youtu.be/BMZ2QFLrLvK>. Acesso em: 20 out. de 2023

constante foi avistado por marcas e por empresários, dessa forma, integrando o ecossistema.

Uma pesquisa realizada por Sebastian Block e Florian Haack, da Escola de Economia e Direito de Berlim, mostra o crescimento da receita global nos esports. Ao observar o gráfico é possível perceber que de 2016 até 2022 os números praticamente triplicaram, se mostrando um mercado rentável e que ainda possui muito caminho para percorrer.

Figura 2 - Gráfico presente na pesquisa de BLOCK e HAACK



Quem poderia imaginar que um torneio mundial de um esporte eletrônico teria um conjunto de prêmios de mais de 40 milhões de dólares, como foi o caso do campeonato International 2021, de *Dota 2*.

O *Dota 2*, sigla para *Defense of the Ancients*, é um jogo eletrônico que se enquadra no gênero MOBA (*Mutliplayer Online Battle Arena*, ou seja, arena de batalha online multijogador) e se encontra em sua segunda versão. Segundo Altay (2015), a primeira versão de *DotA*⁷ foi criada em 1998 a partir de um *fan mod*⁸ do mapa *Aeon of Strife*, do jogo *StarCraft: Brood War* por um fã do jogo, Kyle “Eul”

⁷ DotA se refere exclusivamente à primeira versão do jogo, quando ainda era apenas um *mod* dentro de *StarCraft*. Quando ocorreu a criação do *Dota 2*, a empresa optou por manter o nome sem a letra maiúscula no final.

⁸ Modificação feita por fã.

Sommer⁹. *StarCraft* havia acabado de lançar sua ferramenta de edição de mapas chamada de *StarEdit*, permitindo que os jogadores conseguissem criar mapas próprios e seus próprios modos.

Figura 3 - Kyle “Eul” Sommer¹⁰



Dota foi o precursor dos MOBAs e que merece ser lembrado até hoje pelos apreciadores do gênero, já que o maior sucesso do gênero, *League of Legends*, acumulou mais de 180 milhões de jogadores mensais em 2022 segundo pesquisa do Priori Data, redigida por Orvill Samanta.

Uma história semelhante ocorreu com o maior FPS¹¹ da história, *Counter-Strike*. O jogo também foi criado a partir de um mod criado por Minh Le e Jess Cliffe. A primeira versão do mod foi lançada em 1999, dentro do jogo *Half-Life*, jogo FPS da desenvolvedora Valve. Ao ver os números decolarem, a empresa decidiu firmar parceria com a Sierra Entertainment, desenvolvedora e distribuidora de jogos que foi adquirida pela Activision em 2008.

Counter-Strike só foi lançado oficialmente, fora de *Half-Life*, pouco mais de um ano depois e atualmente o jogo conta com mais de 24 anos de história. O legado

⁹ No ambiente dos jogos eletrônicos é comum que jogadores e profissionais sejam chamados por um apelido, normalmente seu *nickname* dentro do jogo. Neste caso, Kyle Sommer é conhecido por Eul.

¹⁰ Fonte: <https://www.strafe.com/br/news/read/dota-comemora-20-anos-do-lancamento-por-eul/> . Acesso em: 6 out. de 2023

¹¹FPS é a abreviação para First Person Shooter. Este gênero de jogo traz o jogador para uma perspectiva de câmera em primeira pessoa, portando armas de fogo em combates, geralmente, de cinco contra cinco (PEREIRA, 2022)

duradouro de *Counter-Strike* é evidente não apenas na fidelização de sua base de jogadores, mas também na influência cultural que exerceu durante todos esses anos, consolidando seu lugar na história dos videogames e esports.

Figura 4 - Registro de FURIA e NAVI em palco durante o Intel Extreme Master de CS:GO, que ocorreu no Rio de Janeiro¹²



Em setembro de 2023, mais especificamente no dia 6, a ex-atleta de vôlei Ana Moser foi demitida de seu cargo de Ministra do Esporte. No começo de seu mandato, afirmou que os esports faziam parte da indústria de entretenimento. Moser chegou a comparar os treinos dos profissionais de esports com a preparação da Ivete Sangalo, que ela também treinava para seus shows, mas não poderia ser considerada uma atleta da música (MOSER, 2023).

O esporte eletrônico é entretenimento, uma indústria de entretenimento, não é esporte. “Ah, mas o pessoal treina pra fazer, né”. Treina, assim como artista, né, falei esses dias. Assim como a Ivete Sangalo também treina para poder dar show, mas não é uma atleta da música (MOSER, 2023)

Essa polêmica seguiu durante todo seu mandato e Moser seguia afirmando que os esports não faziam parte dos esportes e que, portanto, não estava em sua lista de prioridades investir no segmento. Após a repercussão, em sua maioria negativa e uma parcela positiva por parte dos brasileiros, Ana declarou que pretendia fazer ações intersetoriais com outras pastas, visto que abrange segmentos como o Turismo. A Intel Extreme Masters Rio Major 2022, campeonato de

¹² Fonte:

<https://www.folhape.com.br/colunistas/tecnologia-e-games/iem-rio-2023-e-confirmada-confira-as-datas-local-e-times-participantes/35480/> Acesso em: 15 de nov. 2023.

Counter-Strike que ocorreu no centro de convenções Riocentro e no Jeunesse Arena, movimentou quase 200 milhões de reais divididos no setor hoteleiro, lazer e entretenimento. Além disso, teve seus ingressos esgotados em menos de uma hora e mais de um milhão de espectadores simultâneos logo em sua primeira rodada. Sobre este tópico:

Tendo sido considerado como um dos grandes eventos da história do *Counter-Strike*, o IEM Rio Major 2022 conseguiu movimentar mais de US\$ 40,4 milhões. O valor que gira em torno de R\$ 196 milhões, de acordo com a cotação atual, veio a partir de um levantamento da Nielsen — uma das grandes empresas do mundo em medição, dados e análises de audiência (CARBONE, 2023).

Além disso, a final do Worlds 2023¹³ de *League of Legends*, que ocorreu em 19 de novembro, foi o evento mais assistido na história dos esportes. Segundo Rodrigues (2023), a reta final do campeonato acumulou mais de 6,4 milhões de espectadores espalhados pelo mundo e pelas plataformas de streaming como *YouTube* e *Twitch*. A T1, time sul-coreano, se consagrou tetracampeão Mundial de *League of Legends* e Lee “Faker” Sang-hyeok mantém o título de jogador que mais levantou a taça do campeonato.

Figura 5 - Ryu “Keria” Min-seok, suporte da T1, levantou a taça pela primeira vez¹⁴



A ex-jogadora de vôlei foi substituída pelo agora ex-deputado federal pelo PP e médico André Fufuca. Em sua primeira semana no cargo, Fufuca fez questão de

¹³ Campeonato Mundial de *League of Legends* que ocorre anualmente.

¹⁴ Fonte:

<https://maisesports.com.br/worlds-2023-keria-viraliza-ao-nao-conseguir-levantar-o-trofeu-do-mundial-v-eja-o-video/> Acesso em: 19 de nov. 2023

deixar claro que a indústria dos esportes eletrônicos irá receber a atenção dele, inclusive, anunciou, no dia 13 de setembro de 2023, que criará uma diretoria de esports. Em entrevista ao Globo Esporte, o ministro declarou

A gente considera, sim, os esports como um esporte. A gente vê a capacidade e amplitude que ele tem. Você pode ver a quantidade de torneios que tem em território nacional. É impossível fechar os olhos em relação a essa temática e nós iremos, sim, tratar como esportes, como eu acho que deva ser. (MAGALHÃES, FERNÁNDEZ, 2023)

Além disso, em junho de 2024 o Rio de Janeiro será sede do *Panamerican Esports Game*, o Pan-Americano de esportes eletrônicos. Durante o torneio, serão disputados os seguintes jogos: *Counter-Strike 2*, *Dota 2*, *Rocket League* e *Mobile Legends*. Segundo Deolindo (2023), os países que participarão da competição são: os países participantes serão Brasil, Argentina, Colômbia, Estados Unidos, Chile, Venezuela, Bahamas, Canadá, Costa Rica, República Dominicana, Equador, Guadalupe, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaica, México, Panamá, Peru, Suriname, Trinidad e Tobago e Uruguai. Os jogos garantem uma vaga para a Copa do Mundo de Esports, que será promovida pela Arábia Saudita e ocorrerá entre junho e setembro de 2024.

A discussão sobre esportes eletrônicos ser ou não um esporte é longa e existem argumentos para os dois lados, visto que uma empresa privada não deveria ser responsável se um jogo irá virar ou não um “esporte”, ao mesmo tempo que os atletas treinam, possuem acompanhamento psicológico, fisioterapêutico e em alguns casos até de nutricionistas.

Sinto que os esports não precisam dessa validação. Eles continuarão acontecendo em larga escala, independente do que as pessoas pensam. Se alguém acha que não é esporte, ok sem problemas, basta respeitar e está tudo certo. Claro, ser reconhecido como esporte pode abrir portas para estarem nas Olimpíadas e tudo mais, mas se não estiverem está tudo bem também. (RODRIGUES, Bruno. 2023)

Neste trabalho, porém, trataremos os esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva e competitiva. Nosso interesse, entretanto, é mais o jornalismo dentro dos esportes eletrônicos do que a discussão conceitual, que não tem previsão de acabar. Como foi mostrado, a audiência nos esports deve subir para 640,8 milhões de espectadores até 2025. Logo, tal número deve impulsionar a demanda e a produção do jornalismo de esports, que é nosso foco de pesquisa.

4. MAIS ESPORTS: UMA APRESENTAÇÃO

Atualmente, o *Mais Esports* pode ser considerado um dos maiores portais de esportes eletrônicos no Brasil. Inicialmente chamado de *LoLNews*, o projeto estreou em 2013¹⁵, quatro anos após o lançamento do *League of Legends*. Quando fundou o portal, Ericat ainda cursava Ciências da Computação na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), mas trancou a faculdade quando viu o seu projeto crescer e tomar forma. Ocorreu a primeira mudança de nome e o *LoLNews* se transformou em *Mais e-Sports*. Apenas em 2019¹⁶ o *Mais Esports* adotou a grafia atual.

Em entrevista com Carneiro, Eric Teixeira descreve o *Mais Esports* da seguinte maneira:

O Mais Esports surgiu de dentro da comunidade, para a comunidade. A empresa tem a premissa de trazer conteúdo da melhor qualidade possível, na mesma linguagem de seus usuários: por isso, é a grande referência do meio. Com mais de 6 anos de existência, o Mais busca elevar o nível do jornalismo e criação de conteúdo relevantes no Brasil, com foco nos Esports, levantando a bandeira e promovendo esta causa, para que o nosso usuário e leitor receba seu devido e notório valor. (TEIXEIRA, Eric, 2019 *apud* CARNEIRO, Rafael, 2019, p. 41)

Atualmente, o *Mais Esports* possui cerca de 173,5 mil seguidores no *Twitter*, 88 mil seguidores no *Facebook*, 129 mil seguidores no *Instagram*, 231 mil inscritos no YouTube, 31,4 mil seguidores na *Twitch* e 71,1 mil seguidores no *TikTok*.

4.1 Principais colaboradores

Em novembro de 2023, o *Mais Esports* conta com três editorias que possuem seus próprios jornalistas responsáveis.

Raquel Ferreira é graduanda em Jornalismo pelo Centro Universitário de Brasília (UniCEUB). Raquel possui passagem pela *Rádio BandNews FM* e pelo site de esports *VALORANT Zone*, dedicado ao FPS da Riot Games. Raquel é responsável pela cobertura do cenário competitivo de *VALORANT* desde junho de 2023. Em agosto do mesmo ano, Ferreira viajou para Los Angeles para cobrir o mundial da modalidade.

Luis Santana, também conhecido como Showtana pelos aficionados do cenário de *League of Legends*, já é famoso dentro da comunidade por conseguir

¹⁵ Fonte: <https://www.linkedin.com/company/maisesports/about/> . Acesso em: 19 de nov. 2023

¹⁶ Fonte: https://www.facebook.com/MaiseSportsBrasil/about_profile_transparency . Acesso em: 19 de nov. 2023

furos jornalísticos sobre a janela de transferências brasileira da modalidade. Segundo sua página no LinkedIn, se formou em Jornalismo em 2022 pela Universidade de Ribeirão Preto (UNAERP). Possui passagem pela *MGG* e *Baserush*, portais focados em esports. Antes de entrar oficialmente no *Mais Esports*, Showtana já tinha feito freelance para o site.

Bruno Martins é formado em Jornalismo pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Já escreveu para a editoria de esports para o site do *Globo Esporte*, *The Clutch*, *Esports Brasil* e *Tech Tudo*. Martins é o jornalista responsável pelo cenário de *Counter-Strike 2*.

Bruno Gonçalves Rodrigues é o editor-chefe do *Mais Esports* e foi o responsável pela entrevista presente no Anexo A. Rodrigues não possui formação acadêmica, segundo entrevista, ele cursou cerca de 80% de Ciências da Computação, mas não terminou. Com 27 anos, ele possui 7 anos de experiência na área de jornalismo em esports. Diariamente, gasta no máximo duas horas jogando *League of Legends*, *Teamfight Tactics* ou *World of Warcraft*.

Segundo Rodrigues, os três jornalistas colaboram para manter a categoria “Geral” e “Streamers” atualizada.

5. MAIS ESPORTS: UM CASO DE WEBJORNALISMO ESPECIALIZADO

O *Mais Esports* é um caso de sucesso do jornalismo de esportes eletrônicos, não apenas por ter uma longa história que já dura dez anos desde sua fundação, mas pela proximidade que conquistou com seu leitor. Essa característica é reconhecida por Rodrigues:

O Mais Esports tem uma boa vantagem perante a concorrentes, que é o fator comunidade, já citado aqui. Somos o portal mais próximo da comunidade, falamos a língua dele e fazemos conteúdo para eles, mas sem deixar de lado as boas práticas para um conteúdo confiável e de qualidade. Isso ajuda muito comparado a uma Globo, que tem suas diretrizes jornalísticas vindas de cima não focadas aos esports. (RODRIGUES, Bruno 2023)

É possível perceber ao longo dos anos que os esports conquistou seu espaço em diferentes meios de comunicação. Em 2016 a Sport TV transmitiu o *International Wildcard Qualifier*, campeonato internacional de *League of Legends* que ocorreu no Brasil. Ele garantia uma vaga para o *Worlds*, mundial da modalidade. Segundo Teixeira (2016) a competição obteve uma audiência nacional de quatro milhões de telespectadores. Desde então, muita coisa mudou.

Ocorria uma ânsia dos esportes eletrônicos ocuparem novos espaços, de estarem na televisão e nas manchetes de jornais, mas qual seria o motivo de algo que nasceu na internet precisar estar em meios de comunicação que não possuíam seu público alvo? O jornalismo de esports cresceu e apesar de conquistar espaços (lá de vez em quando) em mídias tradicionais, é nas mídias sociais e na web que ele cresce e cria suas próprias raízes, o deixando mais forte com o passar do tempo.

Assim como os esports não precisam de uma validação para ser considerado esporte, o jornalismo de esports não precisa da validação de meios tradicionais para se fixar como um jornalismo especializado dentro da própria editoria de esporte.

Ao questionar Rodrigues sobre qual seria o maior motivo do *Mais Esports* fazer tanto sucesso e se manter no mercado, ele responde:

Enxergamos o Mais Esports como uma empresa e não como apenas um site de notícias. Na verdade, o site é apenas um dos braços do Mais Esports atualmente. É isso que nos faz ter estabilidade, buscamos ser fortes em diferentes áreas e, no fim, queremos que todas elas estejam ligadas. O objetivo do Mais Esports é informar, não importa por onde, sempre vamos trabalhar para isso. Outro ponto muito importante é que buscamos fazer conteúdo para a comunidade e falar a linguagem da comunidade, e isso faz uma diferença ENORME para o consumidor final se sentir envolvido e não apenas estar consumindo algo aleatório. (RODRIGUES, Bruno. 2023)

Segundo Lopes (2020), o surgimento do jornalismo especializado floresce da necessidade de aprofundar conhecimentos característicos de uma área do saber e transmitir para o leitor. Lopes também cita Juarez Bahia e sua definição sobre jornalismo especializado.

Enquanto a apresentação da notícia tradicional e generalista convencionada aborda interesses coletivos, o jornalismo especializado seleciona o tema e amplia sua perspectiva, acompanhando as mudanças sociais, o surgimento de novas tecnologias, a evolução dos meios de comunicação e as novas perspectivas culturais e científicas na denominada sociedade da informação. (BAHIA, Juarez, 2009 *apud* LOPES, Fernando, 2020, p. 14)

E é exatamente isso que portais como o *Mais Esports* fazem para a comunidade dos esportes eletrônicos. Assim como as histórias de times e jogadores de futebol são escritas por jornalistas diariamente, os jornalistas de esports acompanham a evolução das organizações e do próprio meio, que cresce toda vez que um jogo competitivo é criado.

Dentro do próprio jornalismo de esports existem sites que cobrem exclusivamente um cenário, um exemplo que Rodrigues traz é o *Free Fire Mania*. Quando questionado sobre qual o motivo da descontinuidade da cobertura da modalidade de Free Fire, o editor-chefe do *Mais Esports* discorreu:

Cada jogo tem sua comunidade, linguagem e tipo de cobertura, e o Free Fire não é diferente. O tipo de redação, escrita, matérias e tudo mais se difere de outras categorias, então o investimento que teríamos que fazer para competir com sites como o Free Fire Mania, por exemplo, seria grande, e o retorno ainda não é garantido. Precisa ser feito um trabalho muito forte de comunidade e não simplesmente colocar um jornalista especialista ali, então acaba não compensando. Não é à toa que, se você olhar todos os sites "Gerais" de esports, a cobertura é muito baixa ou não existe. (RODRIGUES, Bruno. 2023)

Não há dúvidas de que o *Mais Esports* seja não é só um caso de webjornalismo especializado, mas sim um case de sucesso do segmento.

5.1 Webjornalismo

A geração Z cresceu imersa na era digital e juntamente com o envelhecimento da população, novas demandas foram surgindo, dentre elas, o webjornalismo.

A cibercultura e o ciberespaço transformaram substancialmente o jornalismo, afetando suas rotinas de produção e consumo. A democratização do acesso a tecnologias digitais e a formação da cultura da participação e das comunidades virtuais impulsionaram o jornalismo a criar suas próprias práticas de colaboração e a inserir o seu público no processo de produção da notícia (FLORES, 2020, p.41).

Segundo Pernisa Júnior e Alves (2010, p.41), “o webjornalismo acontece somente na internet, na sua parte denominada *World Wide Web*, ou WWW. Não há, pois, como ter webjornalismo fora do que seja a própria web”. O autor também afirma que o jornalismo online e o webjornalismo não se diferem, já que o primeiro ocorre preferencialmente na própria web.

O webjornalismo permite que jornalistas escrevam suas matérias sem se preocupar se haverá espaço no jornal físico ou terão que reduzir seu texto para que caiba em um quadrado ou retângulo no periódico.

No veículo impresso, há modelos que se constituíram ao longo do tempo e que se consagraram na formatação do gênero notícia. A disposição das informações numa hierarquia de valor (importância, relevância, impacto, proximidade, etc.), a chamada pirâmide invertida, é um modelo que funciona bem para a limitação de espaços do suporte gráfico, pela constituição do jornal como veículo informativo-noticioso. Mas é discutível a validade desse modelo para a web (PERNISA JÚNIOR, ALVES, 2010, p. 69).

Já o jornalismo online não funciona dessa forma. Existe uma discussão acerca do uso do lead, que está ligado à pirâmide invertida, visto que ele pode ou não ser utilizado na web. Para Pollyana Ferrari, o conceito de lead não deve ser esquecido, mas, sim, ganhar força e ser aprimorado. “O lead não vai matar ou substituir o final, mas apenas dar razões ao internauta para continuar lendo” (FERRARI, 2004, p. 60).

Com o webjornalismo, o autor pode utilizar diversos recursos multimídia, interatividade e uma leitura não-linear. A hipertextualidade permite que o leitor construa sua própria leitura por meio de links, clicando ou não, e que independente de sua escolha, ele saia informado sobre o assunto principal tratado na matéria. Desta forma, as matérias estão conectadas com o termo “mônada aberta”.

Por meio de *links* na web, uma matéria em forma de mônada aberta poderia se ligar a outras, gerando uma estrutura, uma textualidade composta. No entanto, como mônada, cada uma dessas matérias não poderia simplesmente depender de todas as outras às quais se liga, para que possa ser entendida. Já aí estamos diante de uma primeira diferença em relação ao jornal impresso: a disposição das matérias de jornais, seja notícia, seja reportagem, faz com que cada texto remeta a outro de maneira hierárquica. Retranças e boxes, por exemplo, estão associados necessariamente ao “corpo” da matéria e a ele se vinculam por subordinação (ERNISA JÚNIOR, ALVES, 2010, p. 72)

O webjornalismo pode ser considerado um dos grandes fatores de sucesso de diferentes editorias de jornalismo especializado, como é o caso dos esportes eletrônicos.

Cada vez mais, há pequenos nichos de público interessados em assuntos bastante específicos. Isso deixa entrever o nascimento de comunidades de

interesses, que hoje, são muito comuns em sites de relacionamento como o Orkut, por exemplo.(PERNISA JÚNIOR, ALVES, 2010, p. 18)

A distribuição de informações e notícias ocupam inúmeros canais atualmente, e os sites que possuem como base o webjornalismo, como é o caso do *Mais Esports*, crescem e se fortalecem com o apoio de redes sociais como o *Facebook* e *X*, também conhecido como *Twitter*.

Em 2016, mais de 70% dos brasileiros consumiam notícias por mídias sociais, segundo mostra o Digital News Report do Reuters Institute (NEWMAN, 2016). Por essa razão, entender as formas de propagação das notícias nesses espaços torna-se essencial para planejar como o produto jornalístico vai acessar seus públicos. (FLORES, 2020, p.80)

Ao compartilhar notícias em suas redes sociais, os leitores também possuem seus critérios, assim como o jornalista possui seus critérios de noticiabilidade (FLORES, 2020, p. 80 *apud* RECUERO, 2009). Justamente por isso, os critérios de noticiabilidade se confundem. Ao levar em consideração o que o leitor propagaria, o portal pode acabar por destacar (em sua *home page* ou redes sociais) notícias que mesmo não tendo grande relevância social.

Desta forma, o *agenda-setting*, termo que surgiu em 1970 nos Estados Unidos, se torna importante para identificarmos os caminhos que o webjornalismo tomou e irá tomar nos próximos anos.

A hipótese do agenda setting não defende que a imprensa pretende persuadir. A influência da mídia nas conversas dos cidadãos advém da dinâmica organizacional das empresas de comunicação, com sua cultura própria e critérios de noticiabilidade (PENA, 2008, p. 144)

5.2 Análise de matérias do Mais Esports

Para o desenvolvimento da análise das matérias do *Mais Esports*, foi selecionado uma amostragem de dez conteúdos publicados em seu site por diferentes autores. As matérias foram escolhidas de modo a dar conta da variedade de práticas jornalísticas de edição e empacotamento do conteúdo. Ou seja, matérias que apresentam para o leitor diferentes recursos multimídia e gêneros jornalísticos.

Nesse sentido, há matérias com vídeos, outras sem, matérias com fotografias, análises e notícias. Foram escolhidos também conteúdos jornalísticos de três autores diferentes. Classificamos as matérias pelas características como autor, data, título, lead, gênero, assunto, fotografia e fontes. Para tal classificação, as matérias foram lidas atentamente e, posteriormente, foram organizadas na tabela.

Parte significativa do corpus é relacionado ao Campeonato Brasileiro de League of Legends 2023. O evento é realizado duas vezes ao ano, e essa

amostragem cobre sua segunda edição de 2023, nesse trabalho, ele será chamado de segundo split.

Por sua vez, o *League of Legends* é um MOBA lançado em 2009 pela Riot Games, assim como o *Dota 2*, ele é um jogo multijogador competitivo onde dez jogadores, cinco em cada lado, defendem seu cristal nexus. Se você destruir o nexus do seu inimigo, você vence.

Figura 6 - Mapa principal de League of Legends, chamado de Summoner's Rift¹⁷



O mapa de *League of Legends* possui três rotas, top (diminutivo de topo, mas a expressão vem do inglês *top*), meio e bot (abreviação de *bottom*, em português rota inferior). Um jogador fica no topo, outro no meio e outros dois (um atirador e outro suporte), na rota inferior. Entre as rotas é possível perceber que existe a selva, que é responsabilidade de toda a equipe, mas principalmente do *jungler*, um jogador específico que tem como função limpar os monstros da selva e ajudar os jogadores de rota a conseguirem abates ou outras vantagens. Nos campeonatos de *League of Legends*, existem MD1, MD3 e MD5, que são abreviações para melhor de um e assim em diante. Jogos que são uma melhor de três ou cinco são chamados de séries e a equipe vencedora precisa vencer duas ou três partidas dependendo do formato.

¹⁷ Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guiaolol.ghtml> . Acesso em: 3 nov. 2023

Figura 7 - Em Summoner's Rift, o Nexus é protegido por duas torres próximas a ele, sendo que cada time possui 11 delas e três inibidores



Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/Nexus> . Acesso em: 3 nov. 2023

Como foi dito, nesta seção, apresentaremos e trataremos das dez amostras de matérias do site *Mais Esports*. As matérias foram produzidas e publicadas entre julho e agosto de 2023, indicando sua atualidade e pertinência. Abaixo, a tabela de classificação do corpus.

Tabela 1 - Classificação do corpus feita pelo pesquisador.

Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Luis Santana	23/08 /2023	CBLOL 2023: Croc quer a paiN na final: "mais um título garantido"	A LOUD atropelou a paiN Gaming no último final de semana. Com mais um 3-0, a organização se classificou para a final do CBLOL 2023 2º Split, que será no Recife, dia 9 de setembro.	Sem foto de capa com presença de uma foto do jogador Croc e o vídeo em que ele faz a provocação
		Gênero	Assunto	Fontes
		Notícia	Provocação entre jogadores	Conteúdo feito a partir de entrevista para outro canal

Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Luis Santana	18/08/2023	CBLOL 2023: paiN x LOUD, o novo clássico do torneio	Uma das senão a maior rivalidade do CBLOL, paiN contra LOUD ganhará outro capítulo em sua história com o confronto de domingo entre as duas equipes. Quem vencer, avança para a final mais uma vez em um curto espaço de tempo.	Sem presença de foto de capa, somente vídeo de 12min31s analisando o motivo de paiN x LOUD ser o novo clássico
		Gênero	Assunto	Fontes
		Opinião	Análise sobre o cenário atual do League of Legends e sobre qual é o novo clássico do CBLOL	Análise e uma linha do tempo sobre os confrontos e o que os dois times já passaram para serem considerados o novo clássico (não possui foto de capa na matéria, somente o vídeo que eles prepararam e a imagem usada para divulgar não consta na página da notícia)
Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Luis Santana	13/08/2023	CBLOL 2023: "Pior série da minha vida", comenta Tin após vitória	A LOUD venceu a RED Canids na sua primeira partida da chave superior do CBLOL 2023 2º Split. Com a vitória por 3-1, os atuais campeões decidem com a paiN quem será o primeiro finalista do 2º Split.	Sem foto de capa, com foto do time da LOUD pós jogo e o tweet do tinows citado na matéria anexado
		Gênero	Assunto	Fontes
		Notícia	Comentário pós-jogo com provocação	Conteúdo feito a partir de publicações de jogadores em redes sociais
Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Luis Santana	11/07/2023	CBLOL 2023: Riot revela preço e data de início das vendas de ingressos para final	A Riot Games revelou mais detalhes sobre a venda de ingressos para a grande final do CBLOL 2023 2º Split que será realizada no Recife.	Sem foto de capa, tweet do CBLOL falando sobre os ingressos anexado e no fim uma imagem do palco da fase de playoffs do CBLOL
		Gênero	Assunto	Fontes
		Notícia	Informação sobre a venda de ingressos para a final do CBLOL	Conteúdo feito a partir de informações publicadas pelo próprio perfil do campeonato no Twitter e seu site

Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Luis Santana	09/07/2023	CBLOL 2023: "Foi natural", conta Ranger sobre mudança para suporte	Uma das maiores mudanças da janela de transferências do CBLOL 2023 2º Split, a ida de Ranger para suporte da LOS abalou a comunidade de League of Legends brasileira.	Sem foto de capa, vídeo da entrevista com o Ranger anexado e uma foto do jogador no fim do texto
		Gênero	Assunto	Fontes
		Reportagem	Mudança de posição do pro-player Filipe "Ranger" Brombilla de Barros	Conteúdo criado a partir de uma entrevista gravada para o portal Mais Esports pelo próprio jogador
Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Raquel Ferreira	31/08/2023	VALORANT Champions 2023: aspas se destaca em abates e first kills	A LOUD conquistou o terceiro lugar no VALORANT Champions 2023 e saiu com uma premiação milionária. Apesar da derrota para a Evil Geniuses, os atletas brasileiros demonstraram um ótimo desempenho. Além disso, aspas foi o destaque especial ao sair do torneio liderando o número em abates.	Foto de capa que divide o lead do resto da notícia, com uma foto do jogador Aspas no fim do texto.
		Gênero	Assunto	Fontes
		Notícia	Informação sobre estatísticas de jogador e seu impacto no jogo	Dados do campeonato, apesar da jornalista não citar de onde retirou os dados
Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Raquel Ferreira	31/08/2023	VCT Americas 2024: Leo Faria promete atualizações sobre situação da The Guard	Leo Faria, o Head Global de VALORANT, compartilhou uma nova declaração na noite da última quarta-feira (30) sobre a decisão em retirar a vaga da The Guard da Liga das Franquias. Além disso, ele enfatizou que está em busca de uma solução positiva para os jogadores da equipe.	Sem foto de capa, ao longo do texto é possível ver tweets de Leo Faria e de outras personalidades do cenário. No fim da matéria, possui uma imagem do Head Global de VALORANT
		Gênero	Assunto	Fontes
		Notícia	Retirada de vaga da The Guard, que prejudicou não só a organização mas principalmente os jogadores	Conteúdo feito a partir de publicações do Twitter com contexto para quem não sabe o que está acontecendo e explicação para quem não sabe o que ocorreu

Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Bruno Rodrigues	29/08 /2023	VCT Américas 2024: Jogadores da The Guard não sabiam da decisão da Riot	A Riot anunciou nesta terça-feira (29) que a The Guard não estará no VCT Américas 2024. O time venceu o VCt Ascension, mas de acordo com a desenvolvedora, não cumpriu os prazos de “Acordo de Participação” da franquia.	Sem foto de capa, é possível observar tweets de alguns personagens envolvidos na história. No fim, uma foto do time de VALORANT da The Guard.
		Gênero	Assunto	Fontes
		Reportagem	Informações adicionais sobre o caso de perda de vaga da The Guard	Conteúdo feito a partir de publicações do Twitter
Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Raquel Ferreira	30/08 /2023	VALORANT: Sentinels realiza tryout com Valyn e Johnqt para 2024	O fim da temporada de 2023 do cenário competitivo de VALORANT começou a movimentar as organizações na busca por reformulações nos elencos para o próximo ano. O Mais Esports apurou que a Sentinels está em busca de um novo jogador para assumir a posição de Marved, que deve deixar a organização.	Foto de capa separando o lead do resto do texto, sendo esse o único recurso utilizado.
		Gênero	Assunto	Fontes
		Reportagem	Informações sobre a janela de transferências do jogo VALORANT, onde uma equipe testou os jogadores para ver se eram compatíveis com seu time	Não cita suas fontes, apenas que as informações foram apuradas.

Autor	Data	Título	Lead	Fotografia
Bruno Rodrigues	27/08 /2023	VALORANT Champions 2023: Elon Musk vai à final e torcida grita: "traga de volta o Twitter"	Dono da SpaceX e do X (ex-Twitter), Elon Musk fez uma aparição surpresa na final do VALORANT Champions 2023. O bilionário assistiu à decisão entre Evil Geniuses e Paper Rex.	Tweet do portal com o vídeo de Elon Musk e seu filho no começo do evento é utilizado para separar o lead do resto do texto. No meio da notícia é utilizado um clipe (pedaço de vídeo) da transmissão na Twitch onde mostram a celebridade e é possível ouvir as torcidas gritando " <i>Bring back Twitter</i> ", que em português se traduz para "traga o Twitter de volta". No fim da matéria o portal ainda mostra que Ben Affleck também estava presente no evento com seu filho.
		Gênero	Assunto	Fontes
		Notícia	Elon Musk marca presença na final do campeonato mundial de VALORANT	Conteúdo feito a partir de vídeos da internet, sem nenhum crédito a quem gravou ou uma indicação que foram eles que gravaram.

5.2.1 Matéria número 1

Figura 8 - Captura de tela da matéria número um



A primeira matéria escolhida para análise se refere ao jogador Park "Croc" Jong-hoon, jogador coreano que está no time brasileiro da LOUD¹⁸, organização de esportes eletrônicos e de criação de conteúdo, e o seu principal rival no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), a equipe da Pain Gaming, organização que já está no cenário de *League of Legends* (LoL) desde 2012 e é considerada a mais tradicional do país.

Ao analisar o primeiro parágrafo da matéria, também conhecido como lead, percebemos que ele responde algumas perguntas. Sobre o quê seria essa matéria? Sobre o segundo split do CBLOL. Quem? Na matéria cita os times envolvidos, LOUD e paiN Gaming. Quando? “No último final de semana” (SANTANA, 2023). Também é citado quando será a final do segundo split do CBLOL 2023, no dia 9 de setembro. Onde? Na matéria a pergunta onde não é respondida de quando o fato ocorreu, mas cita que a final do campeonato será no dia nove de setembro. Percebe-se que o leitor que acessa o site provavelmente já saiba o que é um split e quem é LOUD e paiN Gaming, nesse caso, duas organizações de esportes eletrônicos. Leitores que não possuem certo conhecimento enfrentam dificuldades ao fazer a leitura já que o lead parece uma continuação do próprio título, visto que o jogador Croc não foi citado e nem quando ele falou sobre a paiN.

Já no segundo parágrafo, ele é mais explicativo sobre o titular da matéria, falando que é uma provocação de jogadores da organização LOUD, mas está escrita

¹⁸ Neste trabalho, a grafia original da organização será mantida, utilizando todas as letras maiúsculas.

de forma que chega a confundir o leitor. “Os jogadores da organização provocaram a rival, como tinowns e Croc ainda no domingo. No Depois do Crime, Robo detalhou seu confronto com Wizer” (SANTANA, 2023). Em nenhum momento da matéria é dito o que “Depois do Crime” seria, fazendo com que até apreciadores dos esportes que não estão 100% imersos nesse cenário, ficassem à deriva. Depois do Crime é uma mesa redonda sobre o CBLOL que vai ao ar na segunda-feira após uma rodada do campeonato, feita pela organização de conteúdo Ilha das Lendas. No mesmo parágrafo mais jogadores são citados, Leonardo "Robo" Souza e Choi "Wizer" Eui-seok, os dois jogam na mesma rota (posição), mas são de times diferentes, LOUD e paiN Gaming, respectivamente. No fim do parágrafo, o jornalista adiciona outra fala do jogador sul-coreano que é personagem principal da notícia.

Após citar o jogador, Santana adiciona a fala que é utilizada no título, mas as duas não coincidem, ou seja, ocorreu uma edição na fala do jungler da equipe da LOUD.

Os últimos parágrafos são destinados ao título da retranca que os antecede, “paiN ainda pode chegar na final do CBLOL 2023 2º split”. São dois parágrafos sucintos que informam o leitor sobre como o formato do campeonato funciona. Fãs de esportes e de esports estão acostumados com o termo lower bracket (chave inferior), afunilando novamente o público para quem o conteúdo é destinado. Ao chegar no fim do texto, o leitor identifica que INTZ e RED Canids são duas organizações de esportes eletrônicos, o negrito no nome delas ajuda a identificar.

No fim do texto, o vídeo inteiro do narrador e produtor de conteúdo Schaeppi pode ser conferido pelos leitores. No vídeo é possível ver um pouco do backstage do campeonato, pré e pós confronto, que contém devaneios de comentaristas, narradores e de jogadores do cenário.

Durante toda a matéria são utilizados hipertextos em palavras-chaves, podendo direcionar o leitor para links que auxiliam na hora de compreender o texto. A maioria dos hipertextos utilizados nessa matéria são em nomes de jogadores e se encontram antes da quebra de texto feita pela imagem do jogador Croc. As matérias falam sobre os jogadores, em sua maioria, sobre as provocações que fizeram para os rivais.

O primeiro hiperlink leva o leitor para um modo de leitura chamado “Stories”, utilizado por outros sites como o site de notícias da Globo. Ao clicar nesse link, o

jogador é redirecionado para uma interface que lembra o Instagram Stories que fala sobre o resultado do jogo entre a campeã do segundo split do CBLOL 2023, LOUD, e seu adversário, paiN Gaming. A leitura é rápida e no final, convida o leitor para saber mais sobre as estatísticas das duas equipes.

5.2.2 Matéria número 2

Figura 9 - Captura de tela da matéria número dois



A segunda matéria escolhida trata-se de um artigo de opinião do mesmo autor, Luís Santana. Santana é o responsável pela cobertura jornalística de League of Legends no *Mais Esports*. O assunto da matéria é justamente os dois times protagonistas na primeira matéria, LOUD e paiN Gaming, e foi escrita em 18 de agosto, antes da “organização mais tradicional do Brasil” perder de três a zero para a LOUD.

No primeiro parágrafo o autor dá um breve resumo sobre o que estava acontecendo no momento que o artigo era escrito, explicando a situação dos dois times. Ao grifar em negrito “avança para a final mais uma vez”, Santana esclarece que os dois times já chegaram na final diversas vezes. Em tempo: ambas as equipes chegaram três vezes seguidas nas finais juntas, porém a LOUD levou a melhor nas três vezes, enquanto isso, paiN Gaming se encontra em uma sequência de dois anos (quatro splits) de ocupar a posição de vice-campeão.

No início do segundo parágrafo o termo *reverse sweep* é utilizado para falar de uma série que foi ganhada de virada, o autor se refere ao jogo das quartas de finais no primeiro split de 2021. Na ocasião, a LOUD ganhava de dois a zero da paiN

Gaming e só precisava de mais uma vitória para passar para as semifinais, mas acabou perdendo as próximas três partidas para seu oponente. O jogo perfeito ocorreu em abril de 2023, quando a LOUD ganhou o jogo sem perder torres, dragões e sem morrer pro time inimigo. Tin, diminutivo para o apelido de Thiago “Tinowns” Sartori, e Robo eram jogadores que fizeram história na equipe da paiN Gaming e foram juntos para a LOUD. Sem essa explicação, um leitor sem conhecimento desses fatos não entendem o que isso contribui para os dois times serem “o novo clássico do torneio” como o título sugere.

O terceiro parágrafo serve como uma introdução sobre o vídeo que está embaixo dele. No fim, o site utiliza de uma *Call to Action*, para induzir os leitores a clicarem no play do vídeo.

A última frase do texto é a seguinte: “Acompanhe a cobertura completa do CBLOL 2023 2º split com calendário de jogos, resultados, tabelas e outras informações aqui no *Mais Esports*” (SANTANA, 2023).

O texto utilizou de hipertextualidade para conectar fatos citados com suas matérias antigas. O vídeo é o único recurso multimídia presente no artigo, que gira em torno dele. Em nenhum momento o autor discorreu sobre o assunto citado no título, apenas mostrou um histórico de fatos entre os dois times. Quem está imerso no cenário dos esports possivelmente já tinha conhecimento sobre o que foi escrito na matéria, quem não está imerso, não entenderá o que foi escrito e o artigo não conseguirá conversar com eles.

Neste caso, o vídeo de 12 minutos se torna essencial para a matéria se tornar um artigo de opinião.

5.2.3 Matéria número 3

Nesta matéria, também de autoria de Luis Santana, o gancho se torna o tweet de Tinowns, dizendo que sua atuação na série foi uma das piores de sua vida. O primeiro parágrafo contextualiza sobre o que o comentário do jogador se refere e que o time de Tinowns saiu vitorioso no jogo que definia quem passava para as semifinais.

A LOUD venceu a RED Canids na sua primeira partida da chave superior [sic] do CBLOL 2023 2º Split. Com a vitória por 3-1, os atuais campeões decidem com a paiN quem será o primeiro finalista do 2º Split” (SANTANA, 2023)

Após contextualizar no primeiro parágrafo, o autor adiciona uma introdução antes de apresentar o tweet de Tinowns incorporado na matéria, recurso de interatividade presente em muitos sites. Além disso, fala da provocação ao rival ao final da mensagem.

Figura 10 - Captura de tela da matéria número três

MAISESPORTS Agenda Anuncie Busca Stories Janela Quiz Stake 200% de bônus

CBLol 2023: “Pior série da minha vida”, comenta Tin após vitória

League of Legends

A **LOUD** venceu a **RED Canids** na sua primeira partida da chave superior do **CBLol 2023 2º Split**. Com a vitória por 3-1, os **atuais campeões decidem com a paiN quem será o primeiro finalista** do 2º Split.

Após a vitória, **tinowns** comentou nas redes sociais que foi a sua pior série na carreira. Além disso, o mid laner da **LOUD** também provocou a **RED Canids** na mesma mensagem.

LOUD tinowns
@Tinowns · Seguir

Sei la... uma das piores series da minha vida, obrigado time por ser muito bom

Ggwp red sempre foi sorte!!

4:59 PM · 13 de ago de 2023

8,2 mil Responder Copiar link

Ler 322 respostas

No tweet, Tinowns elogia seu time e desabafa sobre sua performance e adiciona: “Ggwp red sempre foi sorte!!”. No contexto dos jogos eletrônicos, GGWP significa *Good Game Well Played*, que em português se traduz para um português coloquial “Bom jogo, jogaram/jogou bem”. A frase seguinte brinca com uma frase religiosa que em sua versão original é “Nunca foi sorte, sempre foi Deus”, mas ao dizer que sempre foi sorte, o jogador

Após o tweet, entra uma retransa sobre a RED Canids, time tri campeão do CBLol. A equipe quase foi eliminada da competição na ocasião, mas seguiu para a chave inferior na fase final do campeonato com o apoio de sua torcida, que é carinhosamente chamada de Matilha. O autor usa a retransa para escrever sobre a situação da organização no campeonato.

Em seu próximo parágrafo continua falando sobre o que aguarda a RED Canids, nesse caso, um dos dois times que disputavam uma vaga na final pela chave inferior. Em tempo: a equipe chegou até a semifinal da chave inferior, perdendo para a paiN Gaming.

5.2.4 Matéria número 4

Figura 11 - Captura de tela da matéria número quatro

The screenshot shows a news article from MAISESPORTS. The header includes the site logo and navigation links: Agenda, Anuncie, Busca, Stories, Janela, Quiz, and a promotion for Stake 200% de bônus. The main headline is 'CBLOL 2023: Riot revela preço e data de início das vendas de ingressos para final' in large teal letters. Below the headline is a teal button with the text 'League of Legends'. The article text is as follows:

A **Riot Games** revelou mais detalhes sobre a venda de ingressos para a grande final do **CBLOL 2023 2º Split** que será realizada no Recife.

No dia 18 de julho, se inicia a pré-venda dos ingressos para a decisão. Nesta etapa, apenas pessoas com cartões Mastercard do Banco Santander poderão adquirir seus ingressos, com uma limitação de **duas** por CPF.

- ***Quer apostar em LoL? Confira a nossa nova página com dicas de bets nos principais torneios do mundo***

A venda geral dos ingressos acontecerá a partir dia 19, com o primeiro lote (**75% dos ingressos**) sendo disponibilizado para o público. Já a segunda leva acontecerá somente em agosto, no dia 16, disponibilizando o restante da carga. Nessa etapa, os compradores poderão levar **quatro** entradas por CPF.

Essa matéria foi escolhida por ser uma notícia de utilidade pública, comum em inúmeros veículos de comunicação. Assim como todas as matérias que envolvem o Campeonato Brasileiro de League of Legends, a notícia contém a tag CBLOL 2023 em seu título. O nome da Riot Games, desenvolvedora de *League of Legends*, é utilizado mas sem especificar o que ela seria, visto que o público alvo já possui conhecimento de tal informação.

Os dois primeiros parágrafos respondem as perguntas que um bom lead deve ter. Quem? Riot Games. O quê? “venda de ingressos para a grande final do CBLOL 2023 2º Split”. Quando? “No dia 18 de julho, se inicia a pré-venda dos ingressos para a decisão”. Onde? “a grande final do CBLOL 2023 2º Split que será realizada no Recife”. A pergunta “como?” pode ser adicionada, mas ela não é respondida nos primeiros parágrafos. O questionamento só é respondido no quarto parágrafo, antes do tweet do campeonato falando sobre a venda dos ingressos com um link para o site do torneio. “As vendas acontecerão na plataforma Uhuu e não terá uma fila de espera virtual antes do horário definido para o início, que será às 13h, nas três datas anunciadas pela desenvolvedora” (SANTANA, 2023).

Apesar da questão do lead, a matéria conclui sua função em informar o leitor, já que em seu segundo parágrafo ela informa que no dia 18 de julho, apenas pessoas com cartões de crédito de bandeira Mastercard do Banco Santander poderão adquirir os ingressos, e o número máximo de ingressos por CPF ser dois.

Em seu terceiro parágrafo o autor, Luís Santana, esclarece que a venda geral do primeiro lote de ingressos se inicia no dia 19, e que o lote representa 75% dos ingressos. O restante, será vendido somente no dia 16 de agosto como segundo lote. No fim do mesmo parágrafo, o jornalista ainda esclarece que nesta segunda pessoa os compradores poderão adquirir quatro entradas por cada CPF.

O quarto parágrafo serve para informar os fãs de League of Legends qual será a plataforma de venda e o horário de início das vendas nas três datas anunciadas pela empresa.

Após o tweet que está incorporado na matéria, duas retrancas são utilizadas para informações adicionais. A primeira é sobre os preços dos ingressos para cada setor e são mencionados quase no fim da matéria. E para concluir a notícia, eles informam o público alvo que a final ocorrerá no dia 9 de setembro, no Ginásio de Esportes Geraldo Magalhães.

5.2.5 Matéria número 5

Percebemos logo de cara que a matéria tem como principal objetivo fazer com que o público fique instigado o suficiente para assistir a entrevista de 15 minutos e 30 segundos disponível no *YouTube* com o jogador Filipe “Ranger” Brombilla. Agora atual suporte da LOS Grandes, organização de esportes

eletrônicos com time para jogos como *Rainbow Six*, *Counter-Strike* e *Free Fire*, além de *League of Legends*.

Figura 12 - Captura de tela da matéria número cinco



CBLOL 2023: “Foi natural”, conta Ranger sobre mudança para suporte

League of Legends

Uma das maiores mudanças da *janela de transferências* do **CBLOL 2023 2º Split**, a ida de **Ranger** para suporte da LOS abalou a comunidade de *League of Legends* brasileira.

Em conversa com o **Mais Esports**, o jogador abriu o jogo sobre a mudança e motivos que o fizeram aceitar trocar de posição repentinamente.

RANGER ABRE O JOGO SOBRE M... Assistir m... Compartilh...

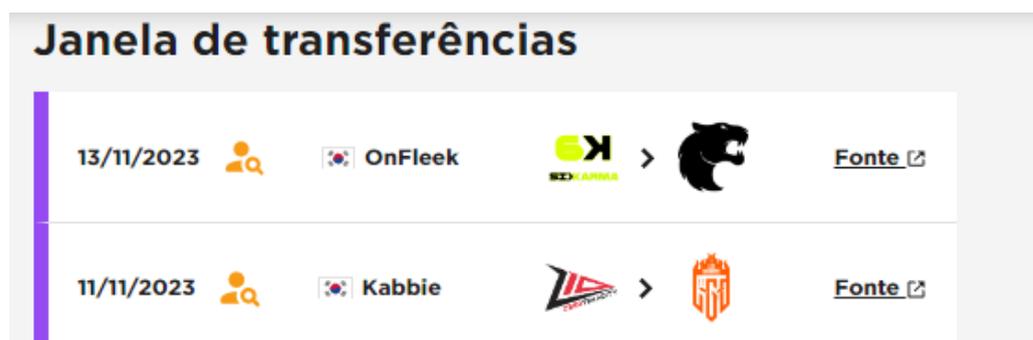
VAMOS COMEÇAR UM POUCO PIOR...

Assistir no YouTube

The image is a screenshot of a news article. At the top, there is a large teal headline: "CBLOL 2023: 'Foi natural', conta Ranger sobre mudança para suporte". Below the headline is a teal button with the text "League of Legends". The main text of the article is in black, starting with "Uma das maiores mudanças da janela de transferências do CBLOL 2023 2º Split, a ida de Ranger para suporte da LOS abalou a comunidade de League of Legends brasileira." The second paragraph begins with "Em conversa com o Mais Esports, o jogador abriu o jogo sobre a mudança e motivos que o fizeram aceitar trocar de posição repentinamente." Below the text is a video player. The video player has a black background with a red play button in the center. To the left of the play button, there is a large white and orange text overlay that reads "VAMOS COMEÇAR UM POUCO PIOR...". Above the play button, there is a small white clock icon and a share icon. Below the play button, there is a small white play button icon and the text "Assistir no YouTube". The video player also shows a small profile picture of Ranger in the top left corner and the text "RANGER ABRE O JOGO SOBRE M..." next to it. In the top right corner of the video player, there are two buttons: "Assistir m..." and "Compartilh...". The video player is set against a background of a man wearing a headset and a dark blue shirt with "UPLAND" and "LOS" logos.

Assim como no futebol e outros esportes coletivos, as janelas de transferências ocorrem periodicamente nos esportes eletrônicos e são bem movimentadas, podendo ocorrer uma mudança completa no time e no corpo técnico. Inclusive, o *Mais Esports* possui uma página exclusiva para os rumores sobre as transferências, que inclui a data do rumor, o nome do jogador, o time em que se encontra, o time que irá e um hiperlink com a fonte do rumor.

Figura 13 - Captura de tela da página dedicada para as janelas de transferências



Os dois primeiros parágrafos da matéria são apenas introdutórios para o vídeo que vem a seguir. O primeiro fala sobre o jogador ir para a posição de suporte da LOS, mas não explica qual era sua posição anterior e se a LOS era sua organização antes da mudança de rota.

O segundo é uma pequena frase sobre o que contém no vídeo e por quem a entrevista foi feita: “Em conversa com o *Mais Esports*, o jogador abriu o jogo sobre a mudança e motivos que o fizeram aceitar trocar de posição repentinamente” (SANTANA, 2023).

Após o vídeo, o conteúdo não acaba. O autor separa alguns assuntos em tópicos e seleciona frases ditas pelo jogador. Apesar de não ter nenhuma identificação sobre quem está sendo citado, o contexto das frases e da matéria deixam as citações atreladas ao jogador. E como se é esperado em uma conversa sobre o assunto, ela possui uma linguagem e referências que pessoas fora do cenário não compreenderiam. Por exemplo, uma citação onde Ranger fala sobre o ex-colega de equipe Vinicius “zay” Argolo e o treinador Son “Stardust” Seok-hee.

Diferente do “artigo de opinião” (matéria número três), o leitor não fica refém do vídeo e as citações em forma de texto auxiliam o autor a instigar e considerar ver a conversa entre Showtana e Ranger.

No fim da matéria, possui uma foto do jogador com a camisa do time da LOS Grandes.

5.2.6 Matéria número 6

A partir desta matéria saímos do cenário de *League of Legends* e entramos no cenário de *VALORANT*, primeiro FPS da desenvolvedora Riot Games. Ele foi lançado em 2 de junho de 2020 e já registra 28 milhões de jogadores mensais, o dobro de pessoas comparado ao ano de 2021 (ROBERTSON, 2023). Os dados

foram coletados da própria desenvolvedora que também constatou que 70% dos jogadores de *VALORANT* (aproximadamente 20 milhões de seus jogadores mensais) fazem parte da Geração Z (nascidos entre 1996 e 2010).

Voltando para a análise da matéria, podemos perceber que se trata de outro jogo já que a editoria, que está indicada no título, mudou. O *VALORANT* Champions 2023 se refere ao campeonato profissional mundial do jogo, que ocorreu entre os dias 6 e 26 de agosto de 2023.

A autora do texto, Raquel Ferreira, é a responsável pela cobertura jornalística do cenário competitivo do jogo dentro do site.

É possível perceber que o portal não possui uma diretriz em que jornalistas devem seguir um padrão de formatação de matérias. Algo que deixa isso transparecer é a preferência da autora em utilizar a foto do personagem da matéria, o jogador Erick “aspas” Santos, no começo da notícia.

Figura 14 - Captura de tela da matéria número seis



+ MAISESPORTS Agenda Anuncie Busca Stories Janela Quiz Stake 200% de bônus

VALORANT Champions 2023: aspas se destaca em abates e first kills

Valorant

A **LOUD** conquistou o terceiro lugar no **VALORANT Champions 2023** e *saiu com uma premiação milionária*. Apesar da *derrota para a Evil Geniuses*, os atletas brasileiros demonstraram um ótimo desempenho. Além disso, **aspas** foi o destaque especial ao sair do torneio liderando o número em abates.

Ao ser questionado sobre o uso de imagens de capa, o editor-chefe do *Mais Esports* discorreu sobre a relação do webjornalismo com o SEO (*Search Engine Optimization*) e a não-padronização das matérias.

Algo importante para considerar é que a redação para internet funciona de uma forma diferente, trabalhamos muito em cima de mecanismos de SEO e experiência do usuário, então nem sempre é viável criar uma padronização, pois é muito ocasional. Pode ter matéria que vale colocar uma foto no começo, ou vídeo, e pode ter matéria que isso não é viável. Por isso estamos avaliando o impacto disso no uso prático, pois o nosso foco é entregar a melhor experiência de usuário e melhor resultado perante os motores de busca do Google. Avaliamos cada matéria como um caso separado e mudamos a estratégia de acordo com isso. (RODRIGUES, Bruno, 2023)

O primeiro parágrafo contextualiza a notícia, primeiramente falando que a LOUD, time de aspas, ficou em terceiro lugar no campeonato mundial de VALORANT e conquistou uma premiação milionária. A frase premiação milionária possui um hiperlink e justamente pelo fato da autora não falar qual foi essa premiação, ela instiga o leitor a clicar e descobrir que valor o time brasileiro abocanhou. Na terceira frase do parágrafo, Ferreira deixa claro que o jogador foi o destaque do campeonato no quesito abates.

No segundo parágrafo a autora traz informações sobre a marca alcançada por aspas e mostra que ele não obteve abates somente em 69 rounds (cerca de 13,40% dos rounds). Erick ficou à frente de Max “Demon1” Mazanov, jogador da organização canadense Evil Geniuses que ganhou a competição.

Em seguida, a autora inclui um subtítulo para mostrar como ficou o top cinco jogadores com mais abates no campeonato. Ferreira escreve que outros jogadores da LOUD se destacaram no torneio, mas não especifica quais já que o público alvo tem conhecimento do nome dos atletas da equipe brasileira, nesse caso seriam o Felipe “Less” Basso e Cauan “cauanzin” Pereira.

Em outro subtítulo, a autora fala sobre a liderança de aspas nas *first kills*, que traduzido para o português vira primeiro abates. Ou seja, foi o jogador que mais conseguiu primeiros abates nos rounds. Ele conseguiu 27 abates a mais do que o segundo lugar, que também pertence ao Demon1.

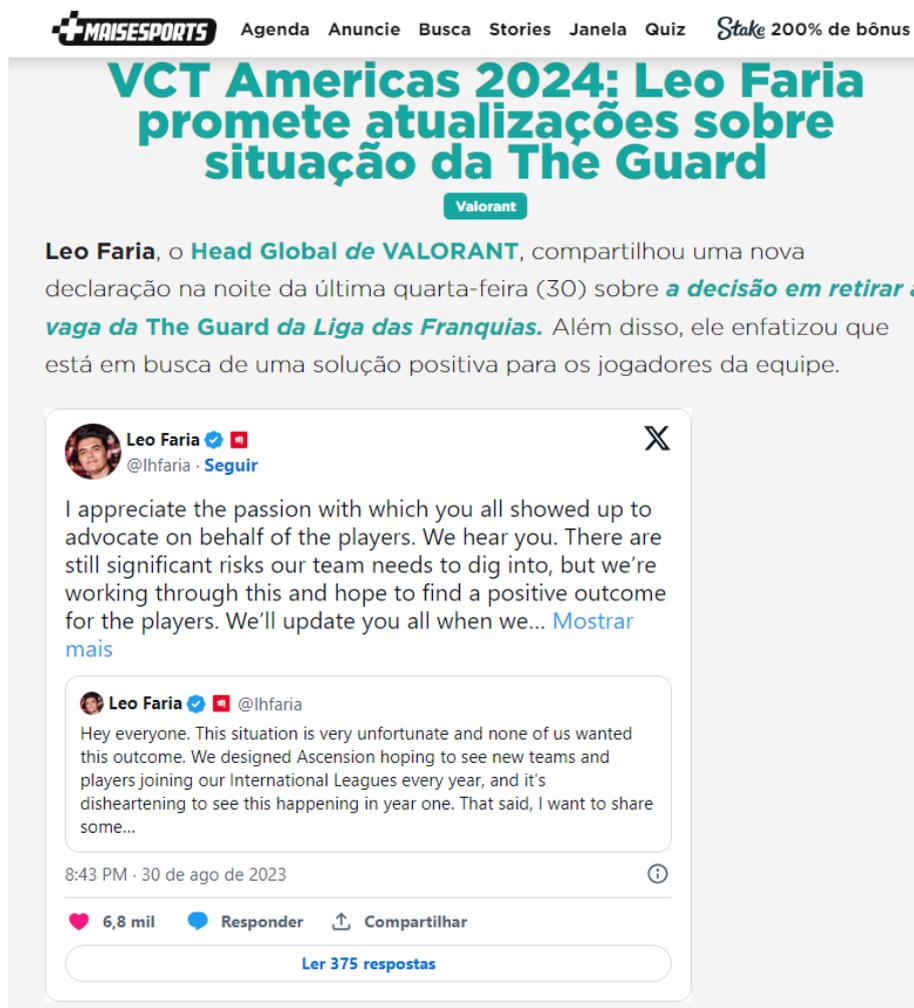
E para concluir a matéria, Ferreira falou da premiação que o time recebeu: “Com a terceira colocação, a LOUD levou para casa a premiação milionária de R\$ 1.220 milhão, sendo a quarta equipe que mais faturou com premiação de VALORANT no mundo” (FERREIRA, 2023).

Segundo seu perfil no *LinkedIn*, Raquel concluirá sua graduação em Jornalismo em 2024 pelo Centro Universitário de Brasília (UniCEUB). Ferreira possui

passagem pela Rádio BandNews FM e pelo site de esportes *VALORANT Zone*, dedicado ao FPS da Riot Games.

5.2.7 Matéria número 7

Figura 15 - Captura de tela da matéria número sete



Nesta matéria percebemos que a autora possui um certo padrão, utilizando sempre algum recurso, seja ele de interatividade, como é o caso, ou de multimídia, após o primeiro ou segundo parágrafo.

O título da matéria mostra os dois protagonistas desta notícia, Leo Faria e a organização de esportes eletrônicos The Guard. Logo no início a autora já esclarece quem é Leo Faria, utilizando um hiperlink em seu cargo de “Head Global de VALORANT”, ao apertar no link você é levado para uma notícia recente sobre o brasileiro publicada no próprio site. Após falar da situação, Ferreira também informa a data do acontecimento e que a notícia procede outro acontecimento, a “a decisão em retirar a vaga da The Guard da Liga das Franquias”, frase essa que possui um hiperlink que já leva o leitor para a notícia do primeiro fato caso ele não tenha

acompanhado o que aconteceu com a organização estadunidense. Após a explicação completa, a autora sumariza a finalidade de Faria com seus tweets na seguinte frase “Além disso, ele enfatizou que está em busca de uma solução positiva para os jogadores da equipe” (FERREIRA, 2023).

Após o tweet em inglês de Leo Faria, se inicia um subtítulo sobre a decisão dele envolvendo a vaga da The Guard. A autora repete o resumo sobre a postagem em outras palavras, desta vez dizendo que “a Riot Games está ciente das preocupações e está trabalhando para encontrar uma solução favorável para os jogadores afetados” (FERREIRA, 2023). Em seguida, inclui a tradução da publicação do Head Global, que é indicada por meio de aspas gráficas e nada mais.

Logo depois da tradução, Ferreira utiliza outro subtítulo para discorrer sobre o que ocorreu no começo da semana, que foi a primeira vez que Leo havia comentado sobre o assunto em suas redes sociais. Desta vez, a jornalista não incorporou o post de Faria na notícia, mas utilizou as aspas gráficas para adicionar outra citação: “Por mais doloroso que seja tomar esta decisão, temos a responsabilidade de proteger a integridade do VALORANT. Por isso, faremos sempre o que for melhor a longo prazo” (FERREIRA, 2023). Na tradução, a autora tomou a escolha de trocar o termo *sport* utilizado por Leo para VALORANT.

Durante os próximos parágrafos, Ferreira mostra qual foi a repercussão da notícia dentro do cenário, incluindo uma nota da Associação de Jogadores de VALORANT do VCT Americas (AVPA), Ian “tex” Botsch (ex-jogador da The Guard), Jean Ortega (fundador da organização brasileira LOUD) e de Tyson “TenZ” Ngo, um dos atletas profissionais mais conhecido dentro do cenário. Somente a tradução da AVPA foi adicionada.

Ao fim da matéria, a autora anexou uma foto de Leo Faria.

5.2.8 Matéria número 8

Esta é a primeira matéria dentro deste trabalho do autor Bruno Rodrigues, editor-chefe do *Mais Esports*. Durante entrevista para a produção deste trabalho, Rodrigues comentou que apenas redige matérias conforme a necessidade e demanda das editorias.

Eu sou o editor-chefe da redação, e apesar de ter mais conhecimento em LoL, produzo de todos os temas, quando necessário. O meu papel é gerenciar estratégias, analisar dados e gerenciar a equipe, mas também faço esse trabalho que você citou de jornalista que transita entre as redações, mas só em âmbito de necessidade (RODRIGUES, 2023)

A matéria se inicia construindo um contexto para o leitor que não estava por dentro sobre a The Guard ter sido desqualificada da Liga das Franquias. Logo no início o autor insere dois hiperlinks, o primeiro para leitores que precisavam de mais informações sobre o ocorrido, e o segundo para leitores que não sabiam o que é VCT Ascension, campeonato que garante ao campeão o acesso para a Liga das Franquias. Sendo que desses dois links, um contém uma matéria de mesma autoria e outro um WebStorie. Ao ser questionado sobre qual é o critério de uma notícia para ela virar um storie, Rodrigues discorreu:

WebStories precisam ser conteúdos em que consigamos fazer algo mais dinâmico, com título chamativo, alto apelo visual e informação que gera muito interesse. No momento trabalhamos tanto na conversão de algumas matérias “convencionais” para esse formato, quanto na criação de pautas exclusivas de WebStories. O formato é variado, estamos sempre testando coisas novas e também analisando o que dá certo para continuar replicando a diferentes temas (RODRIGUES, 2023).

Além disso, ao falar sobre os testes feitos com as matérias, Rodrigues também destacou que o site está explorando diferentes formas de apresentação do seu conteúdo. A respeito do tema, em entrevista, afirmou:

Também temos uma análise muito rigorosa do retorno de cada tipo de matéria e estamos sempre testando novos formatos para buscar o que dá certo. Dito isso, é normal que algumas matérias sejam publicadas e outras do mesmo gênero, não sejam, pois talvez estivéssemos testando pautas (e concluirmos que o retorno não vale o esforço), ou que simplesmente as que não foram publicadas não tinham prioridade alta naquele dia. (RODRIGUES, 2023).

No próximo parágrafo, Bruno traz o assunto título para a matéria ao escrever “a notícia pegou a todos de surpresa, inclusive os próprios jogadores da The Guard, que disseram ter ficado sabendo da notícia pela publicação no *Twitter*” (RODRIGUES, 2023). Após, insere as publicações dos ex-jogadores e do técnico do time de *VALORANT* da The Guard, Jonah “JonahP” Pulice, Michael “neT” Bernet e Josh “JoshRT” Lee. Diferente do que foi feito por Ferreira, Rodrigues adiciona a tradução dos tweets antes de indexar o recurso de interatividade. Isso é posto em prática nos três posts.

Figura 16 - Captura de tela da matéria número oito

MAISESPORTS Agenda Anuncie Busca Stories Janela Quiz Stake 200% de bônus

VCT Américas 2024: Jogadores da The Guard não sabiam da decisão da Riot

Valorant

A *Riot* anunciou nesta terça-feira (29) que a *The Guard* não estará no *VCT Américas 2024*. O time *venceu o VcT Ascension*, mas de acordo com a desenvolvedora, não cumpriu os prazos de “Acordo de Participação” da franquia.

A notícia pegou a todos de surpresa, inclusive os próprios jogadores da *The Guard*, que disseram ter ficado sabendo da notícia pela publicação no *Twitter*.

JonahP

“ O quê? Eu acabei de acordar. Isso não é possível ”

G2 JonahP 🇧🇷 🇮🇹 🇯🇵
@JonahP_ · Seguir

What did I just wake up to. There's no fucking way man

2:16 PM · 29 de ago de 2023

8,4 mil Responder Compartilhar

Ler 127 respostas

Ao fim da matéria, Bruno escreve dois parágrafos, o primeiro sinalizando que a comunidade não reagiu bem à decisão feita pela Riot Games e adiciona:

A comunidade também não reagiu bem à decisão da Riot, pois além de prejudicar a *The Guard*, a desenvolvedora também prejudicou diversos times que jogaram em todo o ano de 2023 em busca da qualificação do *Ascension* e uma possível vaga (RODRIGUES, 2023).

Já o segundo, ele informa o leitor sobre a situação atual, comentando que a organização não havia se pronunciado e que sua vaga no *VCT Américas 2024* não será preenchida por outro time.

5.2.9 Matéria número 9

Raquel inicia a notícia falando sobre o fim da temporada de 2023 do cenário competitivo de *VALORANT* e também a respeito das movimentações que a janela de transferência promove em todos os times. A segunda frase do parágrafo deixa alguns questionamentos aos leitores. “O *Mais Esports* apurou que a *Sentinels* está

em busca de um novo jogador para assumir a posição de Marved, que deve deixar a organização” (FERREIRA, 2023). Uma delas é sobre a fonte, porém é compreensível que a autora não queira expor sua fonte ou método já que se trata de um “vazamento”. Outro questionamento que o leitor pode ter é o de qual posição que o atleta Jimmy “Marved” Nguyen exercia dentro do time da Sentinels?

Após o primeiro parágrafo, a foto de Jacob “valyn” Batio, um dos personagens principais da matéria é anexada. Em seguida a autora discorre sobre o que sua fonte diz: “As informações indicam que Marved já está em período de testes com o elenco da NRG (que apresentou interesse no jogador anteriormente) e Cloud9” (FERREIRA, 2023). A NRG é uma organização estadunidense fundada por empresários que também comandam o time de basquete Sacramento Kings. Cloud9 é uma das organizações mais famosas de esportes eletrônicos que possui atletas em jogos como *Dota 2*, *Call of Duty*, *Hearthstone*, *Super Smash Bros*, *Counter Strike*, *Overwatch* e *Vainglory*. Em seguida, Ferreria cita George Geddes, renomado jornalista investigativo de esports, que noticiou que os jogadores Pujan “FNS” Mehta, Ardiis “ardiis” Svarenieks e Sam “s0m” Oh haviam sido movidos para o banco de reservas. Vale ressaltar que FNS anunciou pausa na carreira e ardiis entrou para o time ucraniano Natus Vincere, a NAVI. Não se tem notícias ou rumores de s0m em nenhum outro time para a temporada de 2024.

Figura 17 - Captura de tela da matéria número nove

MAISESPORTS Agenda Anuncie Busca Stories Janela Quiz Stake 200% de bônus

VALORANT: Sentinels realiza tryout com Valyn e Johnqt para 2024

Valorant

O fim da temporada de 2023 do cenário competitivo de **VALORANT** começou a movimentar as organizações na busca por reformulações nos elencos para o próximo ano. O **Mais Esports** apurou que a **Sentinels** está em busca de um novo jogador para assumir a posição de **Marved**, que deve deixar a organização.



(Foto: Divulgação/Riot Games)

No primeiro subtítulo da matéria, Ferreira usa a expressão "*tryout*", do inglês experimento, para se referir ao teste do time da Sentinel com os jogadores Valyn e Mouhamed "johnqt" Ouarid. Os jogadores disputavam a vaga de IGL (*In Game Leader*, que pode ser traduzido para Líder em Jogo). A autora lembra que a equipe já tinha demonstrado interesse em contratar Valyn para a temporada de 2022, mas a contratação não ocorreu. Aliás, Johnqt é o atual IGL da Sentinels e Valyn é o IGL da equipe da G2, organização de esportes eletrônicos espanhola, mas com sede em Berlim, na Alemanha.

O segundo subtítulo relembra o que aconteceu com o antigo time de Valyn, a The Guard, com hipertexto para a matéria de Bruno Rodrigues sobre o ocorrido.

O terceiro e último subtítulo fala sobre o elenco que o time da Sentinels deve dispor em 2024, com a renovação dos outros quatro membros, sendo Marved a

única provável mudança do time. A autora lembra que Marved e TenZ possuem contrato até o fim de 2023.

Em seu último parágrafo, Raquel Ferreira escreve: “Entramos em contato com ambas organizações, mas até o momento, não tivemos nenhuma resposta”, se referindo a NRG e Cloud9.

5.2.10 Matéria número 10

Figura 18 - Captura de tela da matéria número dez



Na última matéria analisada, a autoria é de Bruno Rodrigues. O possível motivo de ter sido o editor-chefe que a redigiu deve-se ao fato de que Raquel Ferreira estava cobrindo o VALORANT Champions 2023 presencialmente.

Notícias de celebridades fazendo aparições públicas são comuns em inúmeros portais de notícias, no *Mais Esports* não é diferente. No primeiro parágrafo da matéria o jornalista dá uma breve descrição do protagonista da notícia, atribuindo seus cargos e utilizando o adjetivo bilionário para se referir a ele. O primeiro

parágrafo não conta com uma data, mas a final do campeonato ocorreu no dia 26 de agosto de 2023.

Após o primeiro capítulo, Rodrigues anexa o tweet contendo o vídeo de Elon Musk carregando seu filho com a cantora canadense Grimes (Claire Elise Boucher), o X Æ A-12 Musk. O vídeo foi postado pelo *pro player*¹⁹ Andrej “babybay” Francisty e repostado pelo perfil de VALORANT do *Mais Esports* no X (antigo *Twitter*).

O autor segue utilizando o subtítulo “Elon Musk é vaiado na plateia do VALORANT Champions 2023”. Ao longo dos dois parágrafos, Rodrigues descreve a situação ao falar que ele foi gravado pela Riot Games e ao aparecer no telão, começou a ser vaiado pelos presentes que gritavam “*Bring back Twitter*”, em português, traga o *Twitter* de volta. Após a descrição, Bruno contextualiza os leitores informando a eles que o filho de Errol Musk, ex-proprietário de uma mina de esmeraldas na Zâmbia, fez diversas alterações na rede social antes conhecida como *Twitter* desde que comprou a empresa em outubro de 2022. Após, um corte da *Twitch*, plataforma de serviços de streaming ao vivo, é anexado mostrando o momento em que a situação ocorreu.

O segundo subtítulo já não foca mais no dono da SpaceX e sim no ator Ben Affleck, conhecido principalmente por seu papel de Batman. Rodrigues escreve que Affleck também estava no evento com seu filho e descreve o vídeo que está anexado. O vídeo se encontra no tweet do perfil *MaisEsportsVAL* e também é um repost do *pro player* babybay. No vídeo, o ator e seu filho, Samuel Garner, compram uma camiseta do evento.

O jornalista finaliza a matéria discorrendo sobre o resultado da final do VALORANT Champions 2023, onde a equipe da Evil Geniuses, liderada pela treinadora Christine “Potter” Chi, venceu a organização sul-asiática Paper Rex por 3 a 1. No fim do texto, o leitor descobre que a equipe vencedora levou um milhão de dólares para casa.

¹⁹ Termo usado para se referir aos atletas de esportes eletrônicos.

6. CONCLUSÃO

Durante todo este trabalho foi escrito foi somente uma pequena parcela do vasto cenário dos esportes eletrônicos, que possui como base os jogos eletrônicos e sua constante evolução e deixa claro que o jornalismo de esportes eletrônicos se mostra cada vez mais presente e já atende uma demanda crescente por conteúdos de jornalismo especializado. Como dito anteriormente, o *Mais Esports* não é só mais um exemplo de webjornalismo especializado na imensidão das ondas da internet, ele também é um caso de webjornalismo especializado multi presencial, possuindo rede sociais nos principais “habitats” de seu público alvo, proporcionando conteúdos informativos em todos eles. Afinal, dez anos no mercado de jornalismo não é para qualquer um.

O editor-chefe do *Mais Esports*, Bruno Rodrigues (2023) destacou que o reconhecimento e fidelidade de seu público não foi do nada, mas sim o resultado de um árduo trabalho da *Mais Esports* como empresa, unindo criação de conteúdo, jornalismo e que o site, é apenas uma das engrenagens que fazem com que seu nome seja querido pelo entusiasta. Em breves clicks, os internautas conferem que a informação chegará a eles, seja em forma de vídeos no *TikTok* ou *Instagram*, threads no *Twitter* (ou *X*, como preferir chamar), ou qualquer outra forma de mídia. O portal também leva em consideração o que seu leitor quer ver e o que ele compartilharia em seus *feeds*, mas também produz conteúdo aprofundado com jogadores do cenário e assume o papel jornalístico de apurar informações.

É possível perceber que Raquel Ferreira possui suas fontes e sua forma de investigar no jornalismo de esportes quando diz que: “O *Mais Esports* apurou que a *Sentinels* está em busca de um novo jogador para assumir a posição de *Marved*, que deve deixar a organização” (FERREIRA, 2023). Além disso, assumiu responsabilidade jornalística sobre a notícia e protege sua fonte ou sua forma de investigar tais informações. Outro caso é o Luis Santana, que como já citado anteriormente, é reconhecido pelos seus furos jornalísticos durante a janela de transferências do cenário brasileiro de *League of Legends*. Sua reputação e imagem como jornalista foi construída com o passar dos anos e agora, ele está ligado ao *Mais Esports* o que adiciona mais uma camada de responsabilidade jornalística.

Ao fazer as análises, é possível perceber a liberdade que cada jornalista possui em sua editoria, cada um com suas preferências de como utilizar os recursos multimídias, afinal, em uma constante cadeia de tentativas, erros e acertos, nem sempre nesta ordem, mas o portal fala que sempre busca analisar rigorosamente o retorno de cada matéria. Durante a entrevista concedida para este pesquisador, Rodrigues disse que sempre ocorre testes, de pautas e de formatos de noticiar. Assim, fica claro que cada jornalista utiliza seus recursos de forma que busca trazer mais cliques e mais tempo do leitor em cada matéria.

Outra questão abordada durante a entrevista é que a padronização das matérias pode trazer sérios problemas para o webjornalismo do site, visto que o SEO se tornou um grande aliado do jornalista na web e ao mesmo tempo, uma ameaça para aqueles que não conseguem utilizá-lo de maneira correta.

“Com a quantidade de concorrentes atualmente e da forma como funcionam os mecanismos de SEO, você não pode apenas escrever uma notícia, soltar e esperar que dê certo, tem vários fatores técnicos que impactam, escolha de pauta, público alvo e até mesmo o tema que se está escrevendo. Do ponto de vista técnico e de análise de mercado é muito complexo” (RODRIGUES, 2023).

O *Mais Esports* como site de notícias sofre do mesmo mal que afeta outras editorias de jornalismo especializado, até quando a linguagem escolhida aproxima o leitor do site e até quando espanta possíveis novos leitores? Durante a análise de conteúdo e a pesquisa de opinião foi algo que pôde ser visto inúmeras vezes ao longo de ambos. Logo na primeira matéria a anônima número um traz o questionamento, não conseguindo identificar se a linguagem utilizada é boa ou ruim para o site, já que possui ambos os lados da moeda. Mais de 70% dos entrevistados reconheceram que pessoas que não estão inseridas no cenário poderiam enfrentar alguma dificuldade de compreender o texto. Alguns, mesmo com conhecimento prévio sobre o assunto, não conseguiram compreender cem por cento.

Um recurso que poderia ser utilizado seria o de um glossário, uma janela que ao leitor clicar ou passar o mouse por cima, conseguisse ver uma breve definição do termo ou sigla. O próprio *Mais Esports* possui uma matéria incluindo gírias de *League of Legends* voltada para os iniciantes, que poderia ser incluída como hiperlink em algumas matérias nichadas. Em um mundo onde o jornalismo está cada vez mais competitivo e o webjornalismo em uma sede por cliques, o leitor não deve se sentir menosprezado como se aquela matéria não fosse para ele. Após a leitura da primeira matéria, o anônimo escreveu o seguinte sobre o que se destacou no

texto: “Me parece que o veículo não está interessado em atrair novos entusiastas dos esportes eletrônicos, e sim, apenas dialogar com os que já estão interessados na área”. Assim, mostrando que um ponto de equilíbrio deve ser alcançado e que se nem jovens adultos com idades entre 18 e 24 anos conseguem compreender a matéria, é bem improvável que a avó de qualquer pessoa conseguiria entender.

Ao longo do trabalho aquela velha pergunta ficou presa na cabeça do pesquisador. Será que os esportes eletrônicos podem ser considerados esportes? Rodrigues inclusive ratifica o que foi escrito no início deste Trabalho de Conclusão de Curso, que assim como outros esportes, os esports possuem treinamento, acompanhamento fisioterapêutico, esforço mental, competitividade, torcedores, regras e torneios. Para o pesquisador, não há dúvidas que pode sim ser considerado um esporte, apesar das controvérsias, mas também não existe motivo para se prender a isso, visto que é só uma questão de nomenclatura.

Além disso, o pesquisador conseguiu atingir seus objetivos, visto que utilizou da análise de conteúdo para analisar a cobertura jornalística do cenário de esportes eletrônicos feita pelo Mais Esports, por meio da entrevista de profundidade conseguiu identificar a estrutura e processo de criação de notícias do site e da pesquisa bibliográfica para discorrer sobre a evolução dos esports na sociedade e no jornalismo esportivo. E por fim, além de conceituar jornalismo especializado, utilizou do objetivo para atingir sua finalidade principal: defender o jornalismo de esportes eletrônicos como um novo fruto do jornalismo esportivo.

Apreciar ou não, é questão de escolha pessoal de cada um já que conteúdos de qualidade sobre o assunto existem e se mostram cada vez mais acessíveis por causa do advento da web. Cada vez mais a resposta para a questão norteadora deste trabalho se torna clara. O jornalismo de esports já se firmou como um novo tipo de jornalismo especializado, assim como os esports já mostraram que vieram para ficar.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTAY, Omar. **THE FIRST MOBA - AEON OF STRIFE**. Disponível em: <https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife> . Acesso em: 15 de nov. 2023.

ARBULU, Rafael. **Estudo: com 101 milhões de usuários, Brasil é o quinto maior país do setor de games**. Disponível em: <https://tecmasters.com.br/brasil-quinto-maior-mercado-de-jogos-estudo/> . Acesso em: 6 set. 2023.

BITTENCOURT, Jônatha. **Passa de 390 mil o número de afetados pela chuva no Rio Grande do Sul**. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/geral/noticia/2023/09/passa-de-390-mil-o-numero-de-afetados-pela-chuva-no-rio-grande-do-sul-clmtlc9cw00bb016u31slr835.html> . Acesso em: 22 set. 2023.

BLOCK, Sebastian; HAACK, Florian. **eSports: a new industry**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/348461122_eSports_a_new_industry . Acesso em: 20 de out. 2023.

BOMFIM, Camila. **Ana Moser diz que vê com 'tristeza' e 'consternação' a interrupção de uma 'política pública inclusiva' no Esporte**. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2023/09/06/ana-moser-diz-em-nota-que-ve-com-tristeza-e-indignacao-interruptao-do-trabalho-no-esporte.ghtml> . Acesso em: 20 de out. 2023.

CARBONE, Felipe. **CS:GO: Major do Rio movimentou quase R\$ 200 milhões**. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/csgo/major-do-rio-movimentou-r-200-milhoes/> . Acesso em: 15 set. 2023.

CARNEIRO, Gabriel. **Perto da Copa, público da internet retoma interesse por futebol no Brasil**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/2022/05/26/estudo-ibope-publico-internet-futebol.htm> . Acesso em: 22 set. 2023.

CARNEIRO, Rafael Henrique Gobi. **O jornalismo de esports: análise da cobertura do Mais Esports na fase de entrada do mundial de LOL - 2019**. 2019. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. Acesso em: 19 nov. 2023.

COELHO, Paulo Vinicius. **Jornalismo Esportivo**. Editora Contexto: São Paulo, 2004

DEOLINDO, Breno. **Copa do Mundo de Esports é anunciada pela Arábia Saudita**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/copa-do-mundo-esports-anunciada-arabia-saudita> . Acesso em: 13 nov. 2023

DEOLINDO, Breno. **"Pan-Americano" de esports acontecerá no Brasil em 2024**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/pan-americano-esports-brasil-2024> . Acesso em: 13 nov. 2023.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**. Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 9788522474400. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400/>. Acesso em: 29 set. 2023.

DUARTE, Jorge. *Entrevista de profundidade*. IN **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**. Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 9788522474400. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400/>. Acesso em: 23 set. 2023.

FERRARI, Pollyana. **WEBWRITING E O TEXTO NO JORNALISMO ONLINE**. Rio de Janeiro, RJ: 17 dez. de 2004

FERREIRA, Raquel. **VALORANT Champions 2023: aspas se destaca em abates e first kills**. Mais Esports. 31 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2023-croc-quer-a-pain-na-final-mais-um-titulo-garantido/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

FERREIRA, Raquel. **VALORANT: Sentinels realiza tryout com Valyn e Johnqt para 2024**. Mais Esports. 30 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/valorant-sentinels-realiza-tryout-com-valyn-e-johnqt-para-2024/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

FERREIRA, Raquel. **VCT Americas 2024: Leo Faria promete atualizações sobre situação da The Guard**. Mais Esports. 31 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/vct-americas-2024-leo-faria-promete-atualizacoes-sobre-situacao-da-the-guard/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

FLORES, Natália. *A propagação das notícias nos meios digitais*. IN **Jornalismo digital e cibercultura**. Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786581492755. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492755/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

FLORES, Natália. *Cibercultura*. IN **Jornalismo digital e cibercultura**. Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786581492755. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492755/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa da. *Análise de conteúdo*. IN **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**. Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 9788522474400. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400/>. Acesso em: 23 set. 2023.

FORECHI, Marcilene; FLORES, Natália M.; MELO, Camila O. **Jornalismo digital e cibercultura**. Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786581492755. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492755/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

GERARDI, Lucas. **Lionel Messi se torna sócio da KRÜ Esports e retoma parceria com Sergio Agüero**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/12838504/lionel-messi-se-torna-socio-kr-ru-esports-retoma-parceria-sergio-aguero . Acesso em: 15 de nov. 2023.

GONÇALVES, Patrick S.; FRANKE, Rodrigo A. **Esporte I (futebol de campo)**. Grupo A, 2019. E-book. ISBN 9788533500006. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788533500006/>. Acesso em: 15 set. 2023.

JUSKI, Juliane do R.; HOFF, Rafael S.; FORECHI, Marcilene; et al. **Jornalismo Especializado**. Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786556900698. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900698/>. Acesso em: 01 set. 2023.

MAGALHÃES, Lucas; FERNÁNDEZ, Martin. **Novo ministro do Esporte anuncia a criação de diretoria de esports**. ge. 14 set. 2023. <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/09/14/novo-ministro-do-esporte-anuncia-a-criacao-de-diretoria-de-esports.ghtml>> Acesso em: 15 set. 2023.

MOSER, Ana. **Ana Moser diz que eSports não devem ser considerados esportes**. Rádio Bandeirantes, 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=42Rm9_KKvyg . Acesso em: 15 de set. 2023.

NEWZOO, 2022. **Global Esports & Live Streaming Market Report**. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf . Acesso em: 6 de set. 2023.

NOVELLI, Ana Lucia Romero. *Pesquisa de Opinião*. IN **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**. Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 9788522474400. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

PENA, Felipe. **Teoria do jornalismo**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2005. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PEREIRA, Wesley. **FPS: conheça o significado e jogos de sucesso nos esports**. Mais Esports, 3 de ago. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/07/03/fps-conheca-o-significado-e-jogos-de-sucesso-nos-esports.ghtml> . Acesso em 10 de nov. 2023.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; ALVES, Wedencley. **Comunicação digital: jornalismo, narrativas, estética**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2010.

ROBERTSON, Scott. **VALORANT has doubled its monthly player base thanks to the Zoomers**. Dot Esports, 13 de out. 2023. Disponível em: <https://dotesports.com/valorant/news/valorant-has-doubled-its-monthly-player-base-thanks-to-the-zoomers> . Acesso em 10 de nov. 2023.

RODRIGUES, Bruno. **Entrevista com o editor-chefe do Mais Esports**. [Entrevista cedida a José Tadeu Leite Kugert Júnior] em: 20 de out. 2023.

RODRIGUES, Bruno. **VALORANT Champions 2023: Elon Musk vai à final e torcida grita: “traga de volta o Twitter”**. Mais Esports. 27 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/valorant-champions-2023-elon-musk-vai-a-final-e-torcida-grita-traga-de-volta-o-twitter/> . Acesso em: 8 de nov. 2023

RODRIGUES, Bruno. **VCT Américas 2024: Jogadores da The Guard não sabiam da decisão da Riot**. Mais Esports. 29 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/vct-americas-2024-jogadores-da-the-guard-nao-sabiam-da-decisao-da-riot/> . Acesso em: 8 de nov. 2023

RODRIGUES, Bruno. **Worlds 2023: Mundial de LoL é o torneio mais assistido da história dos esports**. Mais Esports. 19 de nov. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/worlds-2023-mundial-de-lol-e-o-torneio-mais-assistido-da-historia-dos-esports/> . Acesso em: 19 de nov. 2023

SAMANTA, Orvill. **League Of Legends Player Count & Stats 2023**. Disponível em: <https://prioridata.com/data/league-of-legends/> . Acesso em: 15 de ago. 2023

SANTANA, André. **Fim definitivo da Loading deixa a TV aberta mais pobre**. Observatório da TV. 30 de nov. 2021. Disponível em: <https://observatoriodatv.uol.com.br/colunas/andre-santana/fim-definitivo-da-loading-deixa-a-tv-aberta-mais-pobre> . Acesso em: 19 de nov. 2023.

SANTANA, Luís. **CBLol 2023: Croc quer a paiN na final: “mais um título garantido”**. Mais Esports. 23 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2023-croc-quer-a-pain-na-final-mais-um-titulo-garantido/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

SANTANA, Luís. **CBLol 2023: “Foi natural”, conta Ranger sobre mudança para suporte**. Mais Esports. 9 de jul. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2023-foi-natural-conta-ranger-sobre-mudanca-para-suporte/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

SANTANA, Luís. **CBLol 2023: paiN x LOUD, o novo clássico do torneio**. Mais Esports. 18 de ago. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2023-pain-x-loud-o-novo-classico-do-torneio/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

SANTANA, Luís. **CBLol 2023: “Pior série da minha vida”, comenta Tin após vitória**. Mais Esports. 13 de ago. 2023. Disponível em: [https://maisesports.com.br/cblol-2023-pior-serie-da-minha-vida-comenta-tin-apos-vi](https://maisesports.com.br/cblol-2023-pior-serie-da-minha-vida-comenta-tin-apos-vitoria/)

toria/ . Acesso em: 8 de nov. 2023.

SANTANA, Luís. **CBLol 2023: Riot revela preço e data de início das vendas de ingressos para final**. Mais Esports. 7 de jul. 2023. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2023-riot-revela-preco-e-data-de-inicio-das-vendas-de-ingressos-para-final/> . Acesso em: 8 de nov. 2023.

SILVA, Fernando Lopes. *Conceitos de jornalismo especializado*. IN **Jornalismo Especializado**. Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786556900698. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900698/>. Acesso em: 01 set. 2023.

SKY NEWS. **The Media Learning of eSports**. Tramah, 2016. Disponível em: <https://youtu.be/BMZ2QFLrLvk> . Acesso em: 20 de out. 2023.

STUMPF, Ida. *Pesquisa bibliográfica*. IN **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**. Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 9788522474400. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400/>. Acesso em: 23 set. 2023.

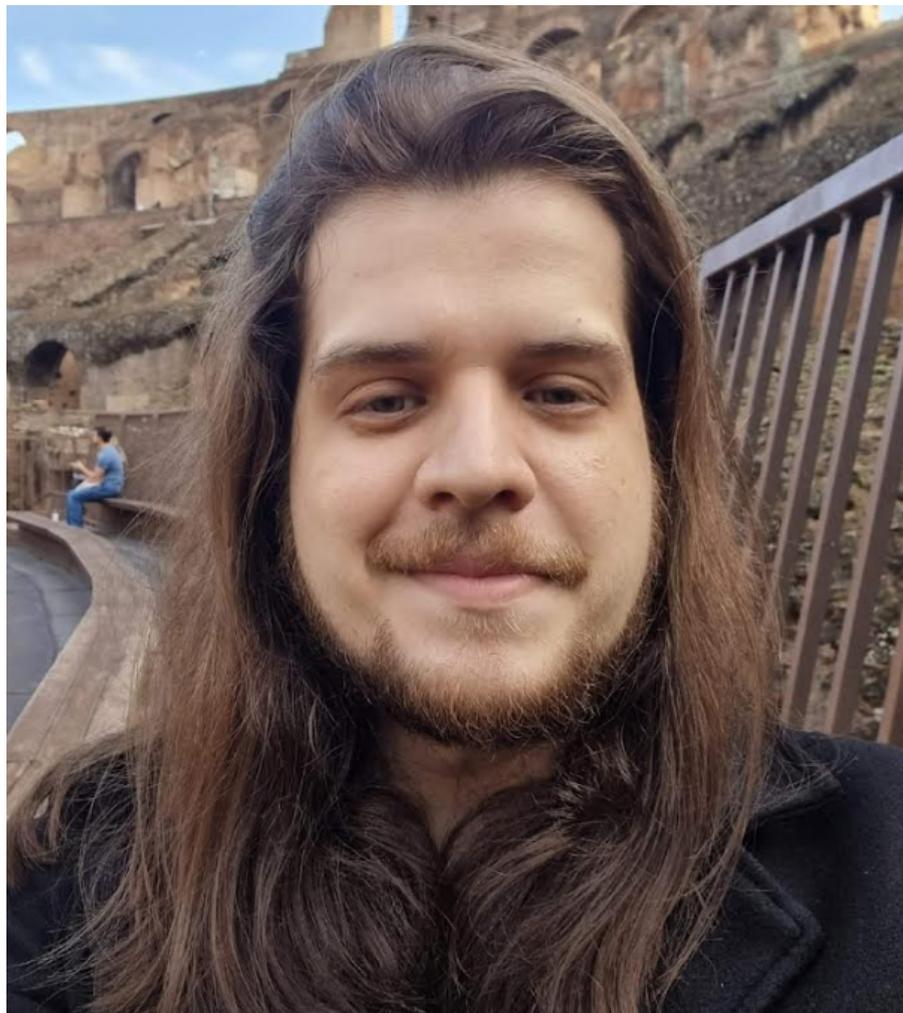
TEIXEIRA, Eric. **Com transmissão no SporTV, decisão do Wildcard bateu novo recorde alcançando 2,3 milhões de pessoas**. Mais Esports. 28 de set. 2016. Disponível em: <https://maisesports.com.br/sportv-23-milhoes-de-pessoas-wildcard/> . Acesso em: 19 de nov. 2023.

8. ANEXOS

8.1 ANEXO A - ENTREVISTA COM BRUNO RODRIGUES, EDITOR-CHEFE DO *MAIS ESPORTS*

Nome completo: Bruno Gonçalves Rodrigues. Idade: 27 anos, trabalho nessa área há 7 anos. Formação acadêmica: Não tenho, fiz 80% do curso de Ciências da Computação, mas não cheguei a terminar. Que jogos você joga? Quanto tempo gasta semanalmente com eles?: Jogo LoL, TFT e um pouco de Wow, gasto 1 hora por dia, duas no máximo

Figura 19 - Foto concedida por Bruno Rodrigues



1- Quais são os critérios de publicação de uma notícia no Mais Esports? Provocações viram notícias, mas nem todas, por exemplo.

O critério de publicação envolve diretrizes internas que temos para alguns temas, demanda do momento é possível retorno que a notícia em questão trará ao site. Dito isso, a escolha do que publicar ou não pode variar. No nosso fluxo, temos

um sistema de prioridades para as matérias, que vai de P1 (maior prioridade), a P4 (menor prioridade).

Escolher o que vai ao ar depende da prioridade dada pelos jornalistas e também da disponibilidade do momento, pois se tivermos 10 matérias p1 para soltar e uma p2 que perde o timing naquele dia, talvez tenhamos que ficar sem soltar essa P2, pois as outras eram mais importantes e ocuparam todo o tempo de trabalho.

Também temos uma análise muito rigorosa do retorno de cada tipo de matéria e estamos sempre testando novos formatos para buscar o que dá certo. Dito isso, é normal que algumas matérias sejam publicadas e outras do mesmo gênero, não sejam, pois talvez estivéssemos testando pautas (e concluirmos que o retorno não vale o esforço), ou que simplesmente as que não foram publicadas não tinham prioridade alta naquele dia.

Temos uma mão de obra limitada e nem sempre vamos conseguir cobrir tudo o que acontece, por isso precisamos fazer escolhas baseadas nos critérios de importância, retorno e até mesmo timing da notícia em questão. É uma equação complexa.

2- As matérias do Mais Esports não apresentam foto de capa (no início da página) algumas por possuírem vídeo, que é o conteúdo principal, na matéria. Existe algum critério?

Figura 20 - Captura de tela feita por Bruno Rodrigues para exemplificação



Se você se refere ao sistema de fotos de capa automáticas, como essa do *The Enemy*, não colocamos por fatores técnicos mesmo, isso nem sempre é saudável para o site em questão de velocidade e outros pontos. No entanto, o *Mais Esports* passará por uma reformulação completa de visual. Estamos nas etapas finais de implementação e discutimos a possibilidade de adotar esse recurso, se ele for viável de uma forma que não atrapalhe o desempenho do site.

Agora, se você está se referindo à foto que vem em algumas matérias nossas, logo após o primeiro parágrafo, é uma escolha de cada jornalista e como ele deseja que a matéria fique. Se ele faz a introdução e quer um respiro depois para entrar em um assunto mais denso, ele usa a foto, mas se não achar necessário, vai sem mesmo. Particularmente não gosto dessa prática, acho que atualmente as pessoas buscam o imediatismo e colocar essa foto ali não acrescenta em nada, mas estamos fazendo testes e monitorando o resultado para verificar o quão impactante é ter essa foto depois do primeiro parágrafo.

Dito isso, o autor pode escolher, ao invés da imagem, colocar um vídeo logo após a introdução, se ele for um vídeo nosso da matéria ou for algum vídeo de terceiros, porém necessário para a contextualização da matéria (anúncio de uma contratação, por exemplo). Essa escolha depende do contexto e também de algumas diretrizes internas de como usar os vídeos.

Algo importante para considerar é que a redação para internet funciona de uma forma diferente, trabalhamos muito em cima de mecanismos de SEO e experiência do usuário, então nem sempre é viável criar uma padronização, pois é muito ocasional. Pode ter matéria que vale colocar uma foto no começo, ou vídeo, e pode ter matéria que isso não é viável. Por isso estamos avaliando o impacto disso no uso prático, pois o nosso foco é entregar a melhor experiência de usuário e melhor resultado perante os motores de busca do Google. Avaliamos cada matéria como um caso separado e mudamos a estratégia de acordo com isso.

3- Quais são as editorias (ou divisão por assunto) dentro do Mais Esports? Elas ocorrem por título de jogo? Existe um jornalista para cada modalidade dentro do site e um jornalista que transita entre elas?

Temos três editorias principais: *League of Legends*, *VALORANT* e *CSGO/CS2*, cada uma com um jornalista dedicado. Esses três jornalistas também

são responsáveis por colaborarem entre si para matérias da categoria “Geral” e “Streamers”.

Eu sou o editor-chefe da redação, e apesar de ter mais conhecimento em LoL, produzo de todos os temas, quando necessário. O meu papel é gerenciar estratégias, analisar dados e gerenciar a equipe, mas também faço esse trabalho que você citou de jornalista que transita entre as redações, mas só em âmbito de necessidade.

Por exemplo, se um jornalista está de folga ou férias, eu posso cobrir a categoria dele. Se um jornalista está em um evento presencial, posso ajudar na produção de casa. Em situações do dia a dia, em que os três estão disponíveis, eu não costumo participar da parte de produção, exceto se tiver uma demanda grande e de alta prioridade.

Porém, o meu trabalho ali é planejamento de estratégia e gerenciamento de equipe, então faço o papel de redator apenas quando a demanda é alta ou por motivos secundários.

4- Qual o critério para um conteúdo se transformar em um vídeo?

O *Mais Esports* é dividido em setores, e a parte de vídeo/stream tem seus próprios funcionários, líderes e estratégia. Apesar de a redação colaborar com conteúdo e sugestões, são eles (equipe de vídeo) que decidem o que vira vídeo de acordo com análise de dados que já fizeram, olhando quais tipos de conteúdo rendem, o que é interessante e etc.

É importante destacar que a estratégia é diferente conforme o canal. Por exemplo, temos muitas notícias virando vídeo em *TikTok*, *Reels*²⁰, *YouTube Shorts*, porém poucas delas viram vídeo no nosso canal principal. Tratamos cada canal com uma estratégia dedicada a ele, pois cada plataforma funciona de forma diferente e tem seu próprio algoritmo/tipo de público.

5- E por qual motivo alguns vídeos não se transformam em matéria?

Nem sempre é viável transformar um vídeo em matéria pela baixa conversão e diferença em formatos. Antigamente tínhamos uma diretriz de que todo vídeo tinha que se transformar em matéria, porém quando analisamos o retorno, vimos que muitos tipos de vídeo não davam certo, por isso passamos a filtrar melhor.

²⁰ Vídeos na rede social *Instagram*.

Como eu disse anteriormente, temos um setor só de vídeos e eles produzem pensando em vídeo e nas plataformas deles, o que é totalmente diferente de produzir pensando em texto, por isso a conversão nem sempre compensa o esforço.

6- Qual foi o motivo da descontinuidade da cobertura de Free Fire?

Baixo retorno e dificuldade de entrar na comunidade. Cada jogo tem sua comunidade, linguagem e tipo de cobertura, e o *Free Fire* não é diferente. O tipo de redação, escrita, matérias e tudo mais se difere de outras categorias, então o investimento que teríamos que fazer para competir com sites como o *Free Fire Mania*, por exemplo, seria grande, e o retorno ainda não é garantido.

Precisa ser feito um trabalho muito forte de comunidade e não simplesmente colocar um jornalista especialista ali, então acaba não compensando. Não é à toa que, se você olhar todos os sites “Gerais” de esports, a cobertura é muito baixa ou não existe.

7- Por que as matérias não possuem linha de apoio (ou linha fina, texto separado do título que antecede o texto principal e complementa o título)?

Escolha interna. Não é algo que afeta a matéria em questão de SEO e, desde sempre, optamos por não ter. A possibilidade de implementar é discutida internamente, mas sem nada confirmado.

8- Qual o principal motivo do sucesso e estabilidade do Mais Esports atualmente?

Enxergamos o *Mais Esports* como uma empresa e não como apenas um site de notícias. Na verdade, o site é apenas um dos braços do *Mais Esports* atualmente. É isso que nos faz ter estabilidade, buscamos ser fortes em diferentes áreas e, no fim, queremos que todas elas estejam ligadas. O objetivo do *Mais Esports* é informar, não importa por onde, sempre vamos trabalhar para isso.

Outro ponto muito importante é que buscamos fazer conteúdo para a comunidade e falar a linguagem da comunidade, e isso faz uma diferença ENORME para o consumidor final se sentir envolvido e não apenas estar consumindo algo aleatório.

9- Que tipos de conteúdos viram notícia storie?

Conteúdo que seja muito chamativo para um público que não é usuário recorrente do site. A maior fonte de acessos dos WebStories é o *Google Discovery*,

ou seja, o Google recomendando eles para pessoas que tenham interesse no tema, mas não necessariamente buscam por ele ou acompanham o *Mais Esports*.

WebStories precisam ser conteúdos em que consigamos fazer algo mais dinâmico, com título chamativo, alto apelo visual e informação que gera muito interesse. No momento trabalhamos tanto na conversão de algumas matérias “convencionais” para esse formato, quanto na criação de pautas exclusivas de WebStories. O formato é variado, estamos sempre testando coisas novas e também analisando o que dá certo para continuar replicando a diferentes temas.

10- O que pode desestabilizar o jornalismo de esports, como a descontinuidade de um site, por exemplo?

Desestabilizar o jornalismo de esports

Pergunta complexa, mas eu acho que o jornalismo de esports sofre do mal de todo jornalismo: desinteresse do público no geral, pessoas com um trabalho menos apurado ganhando muita mídia, toda a narrativa que se cria no Brasil contra jornalistas e afins. É um problema grande e filosófico que, sendo sincero, eu precisaria de alguns dias para refletir (risos).

Desestabilizar um site em questão:

Em questão de conteúdo é não entender o que o seu público, ou público que você deseja alcançar, quer consumir. Trabalhar com um site de notícias na internet se trata em equilibrar o que é importante ser noticiado, do ponto de vista jornalístico, e o que o público gosta de ver, para gerar visitas e receitas aos sites.

Com a quantidade de concorrentes atualmente e da forma como funcionam os mecanismos de SEO, você não pode apenas escrever uma notícia, soltar e esperar que dê certo, tem vários fatores técnicos que impactam, escolha de pauta, público alvo e até mesmo o tema que se está escrevendo. Do ponto de vista técnico e de análise de mercado é muito complexo.

Aliado a tudo isso existe o fator confiança e autoridade. Construir isso é difícil e muitas vezes leva tempo, e nem todos os sites sobrevivem ao tempo necessário, por questões de investimento. Não trabalhar em outras redes sociais e plataforma também é um problema atualmente, tendo em vista que o consumo em texto é cada vez menor.

11- Existe uma padronização de número mínimo de caracteres para uma matéria?

Não, pois isso cria uma cultura ruim de matérias com muito conteúdo desnecessário. Não temos essa padronização, mas sempre damos feedback aos jornalistas de quando a matéria poderia ter mais conteúdo para ficar mais rica em informação.

O ponto é, se uma notícia pode ser dada em dois parágrafos e não tem mais nada de importante ou valioso a ser adicionado, não faz sentido “encher linguiça” ali. Tem muita notícia que se dá em dois parágrafos, e tá tudo bem.

12- O conteúdo do Mais Esports é voltado para pessoas que querem aprender sobre esports ou para quem já está familiarizado com o segmento?

Ambos, buscamos ser bem didáticos, temos páginas de cobertura dos torneios que explicam todo o formato, premiação, enfim, sempre brinco com os jornalistas e falo para sempre tentarem escrever de uma forma que se a avó deles lerem a matéria, não ficarão totalmente perdidas.

Mas claro, cada caso é um caso e podem ter textos um pouco mais “segmentados” para quem já é da área. É até uma reflexão legal para fazermos internamente, o quão educativos estamos sendo? Obrigado pela ideia.

13- Quais são os melhores aliados de um jornalista de esports?

Paixão pelo que faz, muita força de vontade e proatividade. É um mercado difícil e nem sempre bem valorizado, então o primeiro de tudo é o jornalista gostar mesmo de esports para não desanimar fácil com as várias barreiras que vão surgir.

Correr atrás de tudo o que dá para fazer, buscar fazer o seu nome na comunidade, montar um portfólio, tentar ser diferente. Todos esses são pontos muito importantes para que ele seja visto, tanto pelos leitores quanto pelos próprios sites maiores.

Aliado a isso, esse mercado exige proatividade, estar atento ao tipo de consumo de conteúdo dos leitores e se adaptar a isso. O que mais vejo são pessoas se formando ou estudando jornalismo querendo aplicar a “cartilha do jornalismo” e esperar que o sucesso seja garantido. É, sim, muito importante, mas o mundo digital, a escrita digital, funcionam de forma diferente há tempos.

Apenas ser um bom jornalista não é o suficiente, é necessário estar atento às tendências, ter boa adaptação, buscar fazer o que os outros não fazem e entender que muitas vezes você precisa trabalhar com o que o público quer consumir, e nem

sempre é isso o que você quer. O cenário ideal é conseguir unir o que os leitores querem com o que você gosta ou é bom em fazer.

14- Quais são os próximos passos do Mais Esports para se manter como líder no segmento mesmo com empresas como a Globo investindo no jornalismo de esports?

Continuar expandindo nossos produtos para diferentes segmentos dentro dos esports, e no site, aumentar a cobertura, seja em mais formatos ou mesmo modalidades que sejam viáveis ou tenham uma boa janela de entrada.

O *Mais Esports* tem uma boa vantagem perante a concorrentes, que é o fator comunidade, já citado aqui. Somos o portal mais próximo da comunidade, falamos a língua dele e fazemos conteúdo para eles, mas sem deixar de lado as boas práticas para um conteúdo confiável e de qualidade. Isso ajuda muito comparado a uma Globo, que tem suas diretrizes jornalísticas vindas de cima não focadas aos esports.

Por ter essa maior liberdade, conseguimos testar mais, arriscar mais e entender melhor o que a comunidade quer, e esse é o pilar principal do nosso crescimento em todas as vertentes, não apenas no site.

15- Esports podem ser considerados um esporte?

Sim, há treinamento, há esforço mental, há competitividade, há pessoas torcendo e acompanhando, há regras, há torneios, então, na minha visão, é um esporte como qualquer outro.

No entanto, eu sinto que os esports não precisam dessa validação. Eles continuarão acontecendo em larga escala, independente do que as pessoas pensam. Se alguém acha que não é esporte, ok sem problemas, basta respeitar e está tudo certo.

Claro, ser reconhecido como esporte pode abrir portas para estarem nas Olimpíadas e tudo mais, mas se não estiverem está tudo bem também. Às vezes sinto que essa polêmica ganha proporções maiores do que deveria ter, e pessoas ficam com raiva simplesmente por uma nomenclatura que, por enquanto, ainda não traz nenhum benefício adicional, ou seja, o que ser esporte ou não vai mudar agora?

16- Como é o processo de produção de uma matéria do Mais Esports?

Os redatores buscam por pautas em diversos canais (concorrentes, redes sociais, fóruns e outros meios). Usamos a plataforma Notion para cadastrar todas essas pautas como cartões e damos um nível prioridade para cada uma delas,

indicando qual a urgência delas irem ao ar. Cada cartão significa uma pauta, e geralmente ele também tem o título inicial, referências para escrevê-la e quem vai escrever.

Após a pauta ser captada, o redator passa para a produção de acordo com sua prioridade. Temos um manual interno de redação para várias padronizações, mas o redator é livre para escolher o formato que melhor se encaixa na pauta, seguindo essas padronizações e recomendações.

Após feita e revisada, ele tem a autonomia de enviá-la ao ar e publicar nas redes sociais, ou pedir a minha revisão, caso seja necessário.

17- Qual o critério para decidir se uma matéria terá entrevista com alguma fonte na etapa de apuração? Por que algumas têm entrevistas e outras não?

Não entendi bem essa parte da entrevista, seria conversar com a fonte e colocar as aspas na matéria? Ou apenas conversar para a apuração? De qualquer forma, o processo é o seguinte:

Os jornalistas conversam com suas fontes, sempre apurando com mais de uma. Após terem certeza da informação que querem dar, eles pedem um posicionamento oficial das partes envolvidas e partem para a produção da matéria. Se as partes envolvidas não responderem ou não quiserem comentar sobre, isso é citado no texto.

8.2 ANEXO B - RESPOSTA DOS ENTREVISTADOS SOBRE AS DEZ MATÉRIAS DO PORTAL *MAIS ESPORTS*

Anônimo 1:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Minha experiência como leitora foi complicada, pois existem muitos termos relacionados à área na matéria, mas sem contextualização, então quem chega sem muito conhecimento sobre o assunto fica totalmente perdido

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Não foi muito claro, especialmente no início, precisei ler algumas vezes para entender do que se tratava. Algumas frases que não estão bem claras: “A LOUD atropelou a paiN Gaming no último final de semana” (SANTANA, 2023), “acho que

nosso split não acabou”(SANTANA, 2023), “Isso porque agora eles foram alocados na *lower bracket*, junto de INTZ e RED Canids” (SANTANA, 2023).

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Sim, eu já havia lido algumas matérias sobre o assunto

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Um ponto de destaque foi perceber que, se a linguagem é tão específica e não há contextualização, é porque provavelmente o público-alvo da notícia já está bem habituado a respeito desses termos. Me parece que o veículo não está interessado em atrair novos entusiastas dos esportes eletrônicos, e sim, apenas dialogar com os que já estão interessados na área.

Se isso é bom ou ruim, não sei dizer.

Anônimo 2:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Como leitora, foi uma experiência um tanto quanto curta. Esperava uma matéria mais completa.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Dentro do seu escopo, estava.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Sim, sou consumidora deste tipo de mídia.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Positivamente, o texto é curto e a multimídia está presente na matéria, o que é ótimo atualmente.

Negativamente, notei a repetição da palavra rivalidade. Acredito que a matéria também poderia ser mais completa ou contendo um resumo, caso uma pessoa não queira ver o vídeo, por exemplo. Ela serve apenas como anunciadora, e pode ser prejudicial em alguns pontos.

Anônimo 3:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Achei a matéria bem clara e objetiva, mostrando as principais informações sem enrolar. Um conhecimento básico sobre esports já ajuda a compreender bem a matéria, mas a frase "Além disso, o mid laner da LOUD também provocou a RED Canids na mesma mensagem" (SANTANA, 2023) não deixa claro para mim o que seria *mid laner*. É possível inferir pelo contexto que talvez seja uma posição/função do jogador, porém para quem não sabe sobre o assunto é mais difícil de compreender. A matéria também poderia "traduzir" melhor o tweet do jogador, já que a sigla "ggwp" possa ser desconhecida por muitos, prejudicando o entendimento do que o atleta quis dizer ao twittar isso.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Sim, claro o bastante para entender os pontos principais.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Sim, tenho contato com matérias sobre esports.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Pontos positivos: clareza, texto conciso com as informações essenciais. Pontos negativos: falta de uma explicação a mais sobre alguns temas bem específicos relacionados ao tema da matéria.

Anônimo 4:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Foi normal, não gostei das propagandas no site e no corpo da notícia, mas a mensagem foi compreendida

2. O texto foi claro o suficiente para você?

O texto foi claro, ele comenta sobre o preço, venda, pré-venda e condições para o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL).

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Já, principalmente pelo Luis "Showtana" do *Mais Esports*.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Acredito que a notícia tem muitos inserts de outras notícias, tuítes e propagandas também, durante a leitura tive um trabalho cognitivo para separar o que estava lendo da notícia e do conteúdo extra.

Anônimo 5:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Eu entendi que ele passou por uma mudança de posição, e que foi satisfatório pra ele, pois era algo que ele já almejava.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

A informação principal da matéria foi passada com clareza. Restaram apenas dúvidas em termos específicos. Um exemplo: "Tipo, eu ajudava bastante o zay dentro e fora de jogo assim, em relação ao que ele precisava fazer, precisava estar, qual melhor lugar pra colocar ward, como ele tinha que se posicionar em fight, essas coisas" (SANTANA, 2023). Eu não entendi absolutamente nada disso.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Pouco contato, por não ser algo que me envolvo muito.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

A informação central, o foco da matéria foi e pôde ser entendido com clareza mesmo para quem não é do meio. Restando apenas dúvidas em termos nichados.

Anônimo 6:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Para mim que conheço do jogo foi uma experiência boa, entendi o que foi apresentado na matéria, e não tive dificuldades em interpretar as informações colocadas

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Sim, para mim como conhecedor do jogo e do cenário de e-sports foi claro, mas para pessoas mais novas nesse universo talvez seja um pouco mais complicado.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Sim, costumo acompanhar rotineiramente notícias e matérias sobre e-sports.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Positivamente foi a matéria ser clara no que se propõe e não divagar dentro da própria proposta, ponto negativo seria a falta de informações apresentadas sobre informações que são pré-consideradas que o leitor saiba, o que pode ser um pouco não receptivo com novos leitores da área.

Anônimo 7:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Embora não tenha tanto conhecimento acerca do tema, senti que a estrutura do texto conseguiu me passar bastante informação, fazendo com que eu conseguisse entender os pontos principais da notícia.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Acredito que sim, embora houvessem termos específicos, creio que consegui entender grande parte do conteúdo trazido pela matéria.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Apenas de maneira mais rasa, mas nunca me aprofundi no tema.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Gosto bastante da ideia de trazer vários pontos de vista para a notícia. Conseguimos entender a opinião de todos os indivíduos relacionados a notícia e além disso a reação do público que consome o tema em questão.

Anônimo 8:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Me senti um pouco incomodado com a quantidade de tweets mencionados e traduzidos, acredito que estou acostumado a ler uma notícia com estrutura mais sólida de parágrafos, menções e um início com maior embasamento sobre o assunto a ser tratado.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Não compreendi alguns termos, pois não tenho muito conhecimento sobre o tema, neste caso, me colocando nessa perspectiva de leitor desbravando tal assunto, senti falta de uma narrativa mais didática. O conteúdo aparenta ser bem específico somente para quem já possui entendimento.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Sinceramente não, nunca tive contato com este tipo de conteúdo. Tive uma ideia do que se tratava, quando li a palavra desenvolvedora, então imaginei algo relacionado a jogos.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Podemos classificar a escrita como um ponto positivo, no que diz respeito à compreensão durante a leitura, sem palavras muito complexas.

Em contrapartida, uma linguagem informal demais com tweets sobressaindo ao texto referente a notícia, torna o conteúdo não tão valorizado de certa forma, bagunça visualmente a ordem defendida e foca muito nos relatos.

Anônimo 9:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

É um texto bem conciso, que aparenta servir como um hub para matérias anteriores e um apanhado das movimentações mais relevantes. Eu, como alguém familiarizado com o tema, me senti informado e satisfeito.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Sim, como previamente escrito.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Sim, possuo contato com a área.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Ponto positivo é que o artigo usa linguagem simples e que pode ser entendida mesmo que superficialmente por um leitor casual. Como ponto negativo, a brevidade de abordagem nos poucos tópicos é algo estranho, gostaria de saber um pouco mais sobre cada situação antes de clicar no link atrelado ao parágrafo.

Anônimo 10:

1. Qual foi sua experiência como leitor?

Como pessoa leiga em relação ao tema abordado, eu tive dificuldade de entender alguns termos. Acho que poderia haver mais informações contextualizando o evento.

2. O texto foi claro o suficiente para você?

Quanto ao que se propõe a relatar pelo título, sim. Mas acho que poderia ter mais detalhes sobre a competição, para as pessoas que não têm muito contato com o assunto compreenderem melhor.

3. Você já havia tido contato com conteúdos/matérias sobre esportes eletrônicos?

Não.

4. Quais pontos da notícia se destacam (positivamente e negativamente) para você?

Como pontos positivos acho que posso citar os vídeos, acho que complementam bem o texto. Como aspectos negativos, acho que o segundo parágrafo me parece um pouco confuso. Quando o texto diz “durante a série”, não fica claro o que é a série, e em “pela própria Riot” também não. Talvez faça muito sentido para as pessoas que entendem como funciona o evento, mas talvez se o texto tivesse maiores explicações, ele se tornasse mais compreensivo e atrativo para um público mais abrangente.