

JORNALISMO NOS ESPORTS: DE QUE MANEIRA A REDE GLOBO INCORPOROU A EDITORIA EM SUA PROGRAMAÇÃO

Gabriel Rosa Mendes¹

Marli Vitali²

Resumo: Este trabalho tem como objetivo identificar de que forma a Rede Globo utilizou de seu portal de notícias, o Globo Esporte.com, para começar a falar sobre esportes eletrônicos e de que maneira apresentou isso para um público que não estava acostumado com os Esports fazendo com que os leitores entendessem sobre o assunto, mesmo sendo algo novo dentro do portal de notícias. Tendo como justificativa pelo trama se tratar de uma nova editoria para o jornalismo, além de ser uma área que está em crescimento. Entre os principais autores que vão ajudar a entender sobre os esportes eletrônicos estão Silveira (2009), Wilbert (2019) e Silva (2016) e os que falam sobre jornalismo esportivo como Carneiro (2020) e Maluly e Rocha (2016). Para fazer a metodologia, foram entrevistados quatro jornalistas, sendo que dois deles estavam presentes na emissora e foram realocados para fazerem parte do início da editoria, o primeiro jornalista contratado pela Rede Globo para os Esports e um jornalista que está trabalhando atualmente para fazer a análise metodológica sobre o assunto. Com as entrevistas foi possível observar que a entrada da Globo nos Esports, para alguns dos entrevistados, serviu para cancelar a editoria e os jornalistas explicam que para fazer novos leitores entenderem sobre o assunto, eles tentaram traduzir termos e reproduzir para os leitores como funcionam os jogos, para que inexperientes no assunto pudessem entender, facilitando na hora da leitura dessa nova editoria.

Palavras-chave: Esportes eletrônicos, Jornalismo nos Esports e Rede Globo

1 INTRODUÇÃO

O crescimento dos esportes eletrônicos no Brasil está ligado à cultura de *lan-house* que existia no país a partir dos anos 2000. Jovens se reuniam para jogar e disputar campeonatos de diversos jogos, um deles na época era o *Counter-Strike* versão 1.6.

Segundo Jairo Júnior (2020), um passo importante ao falar de Esports no Brasil está voltado a trajetória de Rafael Velloso, que dentro do jogo tem o nome de “Pred”. Ele, junto com a sua equipe, passou a vencer campeonatos locais em 2002

¹ Graduando em Jornalismo no semestre letivo de 2023-22. E-mail: gabrielrosamendes@gmail.com

² Professora do Centro Universitário UniSATC E-mail: marli.vitali@satc.edu.br.

até que o grupo conquistou uma vaga para *IEM Dallas*, que aconteceria nos Estados Unidos.

Jogar um torneio de nível mundial nos Estados Unidos é tudo que qualquer jogador sonhava, mas o primeiro obstáculo logo se apresentou: seria impossível cinco jovens e uma *lan house* lidarem com todos os custos necessários para disputar um evento internacional. Em meio a esta dificuldade, surgiu o nome de maior importância na história da MIBR: Paulo Velloso (JAIRO JUNIOR, 2020).

Mas não é só o Brasil que está com o olhar voltado aos Esports³. A Arábia Saudita está sendo um dos principais apoiadores para se tornar ainda mais uma referência em esporte eletrônico. Além de receber competições desde 2010, em 2022, a *ESL* (organizadora de campeonatos) e a *FACEIT* (plataforma de jogos) foram compradas por R\$ 8,22 bilhões. A compra foi feita pela *Savvy Gaming Group*, empresa de games e esportes que pertence ao fundo de investimentos de *Mohammad bin Salman*, príncipe herdeiro da Arábia Saudita (ALEXANDRE, 2022).

Já em 2023, o país vai sediar um festival de jogos com 12 dos principais times de *Counter-Strike:Global-Offensive*, o campeonato vai pagar mais de R\$ 5 milhões como premiação (PUMBA, 2023). Além disso, foi anunciada a construção de uma ‘cidade dos Esports’, na capital do país, Riad. O investimento vai ser de R\$ 2,4 bilhões e a previsão para ficar pronta é em 2024. O motivo para tudo isso é que o governo saudita quer se expandir além do petróleo, sendo esse uma expansão do plano “Saudi Vision 2033” (PUMBA, 2023).

Por conta disso, justifica-se discutir o assunto já que se trata de uma nova editoria para o jornalismo. Cada vez mais os Esports estão crescendo e ganhando pauta, inclusive em nível nacional. Recentemente, a que na época era ministra de esporte do Governo brasileiro, Ana Moser, entrou no debate para ver se os esportes eletrônicos são esportes e classificou como “fenômeno biopsicossocial”⁴.

Conforme Fleure (2022), a profissionalização dos Esports impacta o país. Pesquisa feita pela PwC Brasil, mostrou que a estimativa de receita total dos videogames deve chegar a cerca de US\$ 2,8 bilhões até 2026, sendo que em 2021 o valor havia sido de aproximadamente US\$ 1,4 bilhão. A maior audiência brasileira em uma transmissão é do *streamer* Alexandre Gaules. Em uma partida entre a

³ Grafia utilizada pela Associated Press e que será adotada neste trabalho.

⁴ Disponível em: <https://maisEsports.com.br/ana-moser-volta-a-criticar-Esports-esporte-e-movimento/>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

Imperial, time brasileiro, contra a Cloud9, time russo, via plataforma Twitch, cerca de 710 mil pessoas estavam assistindo simultaneamente.

Para tanto, esta pesquisa tem a seguinte pergunta-problema: como o site Globo Esporte.com começou a falar sobre Esports? E de que maneira apresentou isso para um público que não conhecia os esportes eletrônicos?

O objetivo geral é identificar como os esportes eletrônicos entraram no GE (Globo Esporte), portal da principal emissora televisiva do Brasil, a Rede Globo. Enquanto os objetivos específicos são: identificar de que maneira surgiu o debate de iniciar essa nova editoria no Globo Esporte; avaliar de que forma a emissora de televisão fez com que seus leitores entendessem os termos dessa nova editoria.

A pesquisa busca explicar de que forma a maior emissora do Brasil, a Rede Globo, começou a falar sobre Esports, mais conhecido como esportes eletrônicos em seu portal de notícias, o Globo Esporte. Com o boom nos anos 2000, os campeonatos de videogames entraram cada vez mais nos holofotes das emissoras de televisões e a Globo foi uma delas. Entre os principais autores que vão ajudar a entender sobre os esportes eletrônicos estão Wilbert (2019) e Silva (2016) e os que falam sobre jornalismo esportivo como Maluly e Rocha (2016).

De acordo com Gil (2002), a análise qualitativa depende de coisas como: natureza dos dados coletados, extensão da amostra e instrumentos de pesquisa. O objetivo da pesquisa é exploratório e explicativo. Do ponto de vista exploratório vai tentar explicar de que forma o jornalismo pode atuar nos Esports já que é uma editoria nova e pode ser mais uma área de atuação para jornalistas.

Foram realizadas quatro entrevistas online por meio do Google Meet com jornalistas que atuaram ou ainda atuam na editoria de esportes eletrônicos da Rede Globo. As perguntas foram abertas e todas foram respondidas pelos jornalistas. No total, foram mais de três horas de entrevistas que contribuiram para entender o tema que será detalhado mais profundamente na análise.

2 JORNALISMO E ESPORTS

Quando se fala sobre jornalismo nos Esports, primeiro é necessário compreender o webjornalismo, ou o jornalismo que é praticado na web, já que eles estão inseridos nessa nova forma de apresentar a notícia. De acordo com

BARBOSA (2005, *apud* CARNEIRO, 2020, p.2) o uso das tecnologias a favor do conteúdo jornalístico é considerado a base do conteúdo, aliado a isso, no webjornalismo a tecnologia está presente não apenas como uma ferramenta e sim como constitutiva dessa prática jornalística.

Embora o jornalismo de Esports seja produzido em diversas áreas do jornalismo, é na internet que a cobertura se desenrola em sua quase totalidade, as exceções como as de notas em revistas especializadas em games e mais recentemente em canais de TV fechada especializados em esporte existem, mas quando se fala de jornalismo de Esports, se fala de webjornalismo (CARNEIRO, 2020, p.25).

De acordo com Maluly e Rocha (2016), o webjornalismo tem oito características marcantes: hipertextualidade, multimídia, instantaneidade, personalização de conteúdo, memória, imersão e ubiquidade. Após todo o avanço que se teve na internet em relação ao jornalismo, é certo dizer que o webjornalismo é um braço direito do jornalismo esportivo. Um exemplo disso é o Trivela, um dos maiores sites de futebol, com histórias sobre os clubes europeus incluindo até mesmo os de menor expressão.

A tecnologia permitiu que o jornalismo avançasse muito, criando novos espaços e ampliando a forma de comunicar com a sociedade. No Brasil, o início do jornalismo esportivo é tratado por meio de relatos e informações esportivas. As primeiras publicações, datadas em 1910, falavam sobre os jogos de time do futebol amador italiano no jornal *Fanfulla* (COELHO, 2004, *apud* SILVEIRA, 2009). Foi em 1922, no Rio de Janeiro, que o esporte começou a ser mais destacado no jornal, e em 1931 foi fundado o *Jornal dos Sports*. Em outros estados demorou um pouco mais, como no Rio Grande do Sul que, somente em 1949, ganhou a sua “A Folha Esportiva”, uma publicação do Correio do Povo (SILVEIRA, 2009).

Depois disso, o jornalismo esportivo começou a expandir, saindo do jornal e passando a transitar em outras mídias, como por exemplo o rádio. Silveira (2009) destaca que o rádio tem a vantagem em possuir uma rapidez maior do que a do jornal, fazendo com que a informação chegue mais rápido até o ouvinte.

Quando surgiu o jornalismo esportivo na televisão, havia uma apreensão que poderia fazer o rádio desaparecer, mas os meios acabaram se completando e não um fazendo o outro deixar de existir. Com a televisão, é possível ter mesa-redonda, além de narração com imagens e entrevistas pré e pós jogo com os jogadores e treinadores (SILVEIRA, 2009).

As mudanças, a entrada das tecnologias e a internet contribuíram para trazer agilidade e instantaneidade (SILVEIRA, 2009), fazendo com que notícias cheguem de forma rápida ao leitor. Outro ponto que o autor considera relevante é a não limitação de espaço, diferente do que ocorre no jornal impresso, já que é limitado a apenas algumas páginas de conteúdo.

Com o avanço de *streamings* e outras plataformas, o jornalismo esportivo não está presente apenas nos canais de televisão. Um exemplo é a Caze TV, com o *streamer* Casimiro Miguel que começou a fazer lives na *Twitch* e com o seu crescimento, veio a vontade de transmitir campeonatos e alguns esportes. Apesar de ter transmitido a Copa do Mundo, o canal não se limita apenas ao futebol, já que adquiriu os direitos de transmissão do Pan-Americano de 2023. Se no jornalismo esportivo há canais como ESPN e SporTV, dentro do jornalismo de Esports há a *Twitch*, uma plataforma de vídeos em que são transmitidos os campeonatos de esportes eletrônicos. Com essa plataforma dá para perceber quão notável é o poder de uma informação híbrida envolvendo televisão, videogames, internet e redes sociais na hora de criar uma forma diferente de passar uma mensagem (MOTA; LIMA, 2019).

Já o jornalismo de Esports funciona da seguinte forma: além de participar de coberturas presenciais dos campeonatos, seja nacional ou internacionalmente, ele também conta notícias diárias como transferência de jogadores, dados de campeonatos, histórias de vida dos jogadores profissionais, além de notícias de bastidores.

Tendo em vista os “desvios” do que seria a prática correta do jornalismo esportivo, e o grande foco no cenário futebolístico, já é possível constatar que uma possível tentativa de inserir os jogos eletrônicos na editoria de esportes seria uma tarefa bastante complexa. Então, de que maneira essa união seria possível? Um dos exemplos de veículos de comunicação que vem investindo nessa união é o SporTV, canal do grupo Globo. O sucesso dos Esports fez com que o veículo criasse, em 2015, um portal dedicado ao segmento, que vem conseguindo cumprir o seu objetivo mais importante, informar, através de reportagens, entrevistas, etc (MOTA, LIMA, 2019).

Em relação ao conteúdo que o site coloca, é possível traçar um paralelo com o futebol, fazendo artimanhas para tentar fazer com que um leitor comum de futebol também consiga aprender sobre os esportes eletrônicos, como por exemplo, chamar o *Rift Rivals*, um campeonato de *League of Legends*, de “Libertadores do LoL” (MOTA; LIMA, 2019).

2.1. O MUNDO DOS ESPORTS

Existem definições diferentes sobre a maneira que o jornalismo nos Esports se encaixaria no jornalismo. Conforme Carvalho (2012, *apud* HANUSCH, 2021, p. 18) trata como um jornalismo de *lifestyle*, ou seja, mais focado em notícias leves e no entretenimento. Já Carvalho (2000, *apud* BERKOWITZ, 2021) considera que esse termo deveria ser revisto porque temas como corrupção e assédio também podem ser abordados.

Atividades semelhantes ao jornalismo de esportes tradicionais são observadas no dia a dia dos jornalistas que cobrem Esports, visto que constantemente acompanham campeonatos regionais, nacionais e internacionais em formatos presenciais ou virtuais, possuem relações profissionais com assessores de imprensa e mídia das organizações e noticiam possíveis e concretas transferências de jogadores entre equipes, dentre outras atividades (CARVALHO, 2021).

Os Esports estão presentes no cotidiano dos *gamers* há mais de 20 anos. O termo representa a junção de duas palavras, *Electronic* e *Sports*, que significam respectivamente, eletrônico e esporte. De acordo com Oliveira e Nascimento (2023), o termo nasceu em 1988 sendo primeiramente chamado de *online sports game* (jogo esportivo eletrônico) pela revista *Wired*, e em 1999, passou a ser dominado de *Esports* em um comunicado enviado pela associação *Online Gamers Association*.

O cenário atualmente é composto de duas formas, com ligas abertas e fechadas. A primeira opção consiste em que a desenvolvedora do jogo faz uma terceirização do produto para empresas realizarem os eventos, isso é bastante visível no *Counter Strike* em que a *ESL* é a principal organizadora dos campeonatos, enquanto a *Valve*, dona do jogo, faz apenas os campeonatos mundiais (BECHARA, 2019). Já no cenário fechado, os times são sempre os mesmos. Um exemplo disso é no *League of Legends* que as equipes são fixas e divididas por regiões, sendo que algumas delas são a *LCK* (Coréia do Sul), *LPL* (China), *LEC* (Europa), *LCS* (América do Norte) e *CBLOL* (Brasil) (BECHARA, 2019).

Sobre os números de Esports, de acordo com uma pesquisa realizada pela Newzoo, após arrecadar cerca de US\$ 1 bilhão, a expectativa era que em 2022, o mercado movimentasse cerca de US\$ 1,34 bilhão. Em relação ao número de audiência, 532 milhões de espectadores era o número previsto para o ano passado,

e até 2026 o número que querem alcançar é de 640 milhões de fãs (NEWZOO, 2022).

2.1.1 ESPORTS NO BRASIL

O *Made in Brazil* (MIBR) foi o primeiro time brasileiro de Esports a ser montado. Paulo Velloso, o pai de “pred” decidiu entrar para esse mundo para ajudar o time de seu filho, com isso pagou a passagem para a equipe disputar o campeonato nos Estados Unidos. Apesar de não ter sido campeão, foi o início do que seria o “boom” dos Esports (JAIRO JUNIOR, 2020).

A comemoração da boa colocação rendeu elogios aos jogadores e ao próprio Paulo, que começou a se interessar mais pela área a ponto de se tornar o mentor e gerente da line-up. Apesar de não entender do jogo, os anos de Paulo como empresário adicionaram expertise e profissionalismo nunca antes imaginados pelo quinteto. Isso, é claro, sem mencionar os diversos investimentos realizados ao longo do tempo, desde viagens até o centro de treinamentos (JAIRO JUNIOR, 2020).

Quando poucas pessoas sabiam o que era Esports no Brasil, Paulo Velloso “nadou contra a maré” e decidiu manter o investimento ao longo dos próximos anos. Depois de muitas trocas de jogadores, o MIBR chegou a ter três times diferentes: o do Rio de Janeiro, o de São Paulo e um principal (BIAZZI, 2019).

Em 2006, a equipe precisou fazer uma seletiva para ver quem seriam os jogadores aptos a representar o MIBR na ESWC, o mundial de CS 1.6 na época, que foi disputado em Paris. Chegando lá, a equipe fez história e foi o primeiro time brasileiro campeão mundial de Esports, derrotando o então grande time da Suécia na época, a Fnatic. Com a vitória, o time brasileiro faturou cerca de US\$ 52 mil, a segunda maior premiação da história do CS 1.6.

O MIBR encerrou as atividades em março de 2012, após os jogadores saírem do time, insatisfeitos com a organização. A marca decidiu parar de patrocinar times de Counter-Strike e de outras modalidades e só voltaria à ativa em 2018, sob comando da Immortals, organização americana (BIAZZI, 2019).

Em sites como Globo Esporte e *ESPN*, o leitor tem acesso a uma página exclusiva para os Esports, atualizada diariamente por jornalistas contratados pela empresa. Também há o Mais Esports que é o maior site brasileiro da área, o foco maior dele é *League of Legends* mas também fala de outros como *Counter*

Strike:Global Offensive (CS:GO), *Rocket League*, *Valorant* e outros. Também temos o *Dust2.br*³ que é uma versão brasileira de um site europeu, contando com uma equipe de quatro jornalistas e mais o pessoal das redes sociais. Eles são o principal conteúdo jornalístico de Esports no Brasil.

Conforme Wilbert (2018), quando se fala em trabalho jornalístico nos Esports, é necessário que seja trabalhado da mesma forma que um esporte comum, com conteúdo que seja feito de conhecimento prévio e pesquisa realizada pelo jornalista. Apesar do autor citar que na época jornalistas que atuavam nessa área, não eram formados, o tempo mudou e o mercado de trabalho hoje é composto por quase todos profissionais formados.

2.2 REDE GLOBO E OS ESPORTS

Quando se fala de Esports na Rede Globo de Televisão, é importante lembrar que a emissora passou a tratar mais sobre o tema a partir do meio da década de 2010. Em 2015, a final do Campeonato Brasileiro de *League Of Legends* (CBLOL) teve cerca de 800 mil pessoas acompanhando, contando estádio, internet e cinema. Esse deve ter sido um dos fatores que fez com que no ano seguinte, a Rede Globo começasse a intensificar mais a sua entrada nesse mundo. Em uma parceria inédita junto com a *Riot Games* (dona dos direitos do jogo), a emissora passou a transmitir a final do campeonato através do seu canal fechado, o SporTV.

Já no ano seguinte, a final entre INTZ e CNB teve cerca de 1,4 milhão de pessoas assistindo de forma simultânea pelo SporTV. Em entrevista ao *Mais Esports*, o gerente geral da Riot no Brasil comentou a respeito dessa parceria e citou que a parceria é uma evolução da estratégia da empresa para promover o esporte eletrônico no Brasil (TEIXEIRA, 2016).

A receptividade do público do SporTV ao novo conteúdo transmitido pela emissora foi bastante positiva. Isso comprova que os brasileiros vêm se interessando e acompanhando cada vez mais o cenário dos esportes eletrônicos, além de celebrarem a aposta do canal na modalidade (TEIXEIRA, 2020)

A transmissão era realizada de uma maneira mais formal, parecida com a do futebol, com narradores, comentaristas e toda a equipe utilizando roupas sociais. O começo da transmissão foi um sucesso, em 2016, a final do CBLOL teve um

público de 1,4 milhão de pessoas no canal fechado da Rede Globo e esse número foi uma alegria para membros internos da *Riot Games* no Brasil como foi o caso do gerente geral da empresa, Roberto Iervolino que em entrevista ao *The Enemy* disse “A parceria com o SporTV é uma evolução natural da estratégia da *Riot Games* de promover o esporte eletrônico no Brasil, levando-o a novas e maiores audiências” (SILVA, 2016).

O leitor que acessar a editoria de Esports na Globo, consegue filtrar pelos jogos que queira saber as notícias, onde pode acompanhar vídeos, campeonatos, além de uma aba com eletrônicos e materiais especiais.

3 - ANÁLISE

Para se chegar a esse tema proposto, a pesquisa delimitou os seguintes objetivos específicos que buscam identificar de que maneira surgiu o debate de iniciar essa nova editoria no portal de notícias e conteúdos da Rede Globo de Televisão, o Globo Esporte (GE), e avaliar de que forma a emissora fez com que seus leitores entendessem os termos dessa nova editoria. A partir dessas definições, foi-se em busca de profissionais que atuam ou atuaram diretamente com os Esports no Globo Esporte.com, objeto de análise deste material.

As entrevistas em profundidade foram realizadas entre os dias 29 de setembro e 20 de outubro de 2023 por meio do aplicativo Google Meet. As entrevistas têm uma duração total de mais de três horas. Foram entrevistados os jornalistas Chandy Teixeira, Gabriel Oliveira, Júlia Garcia e Roque Marques, três deles já trabalharam na editoria de Esports da Globo enquanto um está trabalhando atualmente.

Chandy Teixeira trabalhou na Globo durante 2013 até 2020, mas passando a trabalhar na editoria de Esports apenas em 2016, a proposta no início era de ficar apenas seis meses, mas ele trabalhou cerca de quatro anos trabalhando na editora. Após atuar na Globo, Chandy Teixeira trabalhou por quatro meses sendo apresentador do canal de televisão Loading, mas não ficou muito tempo trabalhando dentro do da emissora e atualmente é o coordenador de Games e Esports na Prefeitura do Rio de Janeiro. Além disso, ele é o único brasileiro indicado ao prêmio de melhor jornalista do ano pelo “Esports Awards”, em 2022.

Gabriel Oliveira é um dos jornalistas que está há mais tempo cobrindo os Esports. Ele iniciou há mais de 10 anos, trabalhou na Loading como editor assistente de Esports, junto com Chandy Teixeira, além de já ter trabalhado na produção de reportagem sobre games e Esports para o UOL e desde julho de 2021 trabalha na Globo.

Júlia Garcia atuou na Globo por 13 anos, sendo sete dedicados aos Esports. Ela começou trabalhando na emissora fazendo matérias televisivas sobre esportes eletrônicos e depois passou a fazer parte do portal de notícias. A jornalista havia acabado de participar das transmissões das Olimpíadas no Rio de Janeiro e recebeu o pedido para começar a acompanhar os Esports. Ela trabalhava como social media na emissora e apesar de não conhecer nada da área, foi convencida a dar uma chance aos esportes eletrônicos.

O seu primeiro evento foi o *International Wildcard Qualifier 2016*, em Curitiba, e o representante brasileiro foi a INTZ que havia vencido a CNB na final do CBLLOL. Além do time brasileiro, o campeonato contava com um time da região CIS, um da Turquia, um time da parte Sul da América Latina, um da parte Norte da América Latina, do Japão, um do Vietnã e um da Nova Zelândia. Quatro dos oito times classificavam para o mundial de LOL e a INTZ garantiu a classificação em segundo lugar.

A jornalista trabalhou com LOL até junho de 2017, depois passou a cobrir o CS:GO. Ao contrário de Chandy Teixeira, ela trabalhava mais na parte de televisão da emissora, com matérias veiculadas no Esporte Espetacular e permaneceu assim até 2018, quando a Globo decidiu lançar o programa “Uma Só Globo”, transformando todas as empresas do grupo em uma só. Com isso, ela também começou a fazer parte da redação do GE. Após sair da Globo, em abril de 2023, Júlia Garcia passou a produzir conteúdo para o próprio site, fazendo parceria com empresas que queiram divulgar a marca através dos conteúdos sobre esportes eletrônicos.

Quem também contribuiu para a pesquisa e para a editoria de Esports na Rede Globo foi Roque Marques, que antes da passagem na Globo já tinha trabalhado mais de três anos no portal de notícias da ESPN, falando sobre esportes eletrônicos e também trabalhou no Mais Esports, um site de notícias especializado em Esports.

Roque Marques foi o primeiro jornalista contratado pela emissora para falar sobre esportes eletrônicos no GE, já que os outros citados trabalhavam na emissora e apenas precisaram ser realocados. “Eu queria ir para lá porque era o lugar com mais estabilidade” (MARQUES, 2023).

Após sair da Globo, ele virou editor-chefe do portal Dust2 Brasil, uma filial do portal HLTV que é um site estrangeiro e decidiu investir no cenário brasileiro, incluindo um portal de notícias⁵.

Segundo Mota e Lima (2018), o site tinha as mesmas características de um portal de notícias e que o texto usava comparações de termos de futebol, mas para os autores, apesar da abordagem ajudar na intenção de novos leitores conhecerem a editoria, às vezes poderia tornar a comparação sem sentido.

Para entender o trabalho dos jornalistas nos Esports, Carvalho (2021) cita que a atividade se assemelha a de um jornalista de esporte tradicional, já que ambos acompanham os campeonatos nacionais e internacionais, seja virtualmente ou presencialmente, além de ter relação com assessores de imprensas e cobrirem a janela de transferência entre os jogadores.

Isso está ligado com a participação dos jornalistas entrevistados para a análise, já que eles passaram por isso durante o período em que trabalharam no portal porque muitas acabam cobrindo os campeonatos de forma presencial como é o caso do CBLOL e outros de formas virtuais como os campeonatos internacionais de Counter-Strike.

Observou-se, também, que o alcance das reportagens produzidas para o site da SporTV atinge um público aquém da comunidade gamer, exemplificado na análise dos comentários, onde encontram-se manifesto que desconsideram os Esports como esportes ou que desmerecem tal atividade. Porém, em uma análise cronológica, esses comentários apresentam declínio, sendo substituídos por expressões que remetem ao conteúdo da reportagem, concordando, discordando ou opinando. Nas mídias sociais a interação com os conteúdos é baixa, apesar das mais de 30 mil curtidas no Facebook e dos mais de 15 mil seguidores no Twitter. Apresentando maior relevância e interação entre o público no Twitter (DA SILVA, 2019, p. 24).

Conforme Da Silva (2019), até 2016, as notícias de Esports no GE ainda entravam na editoria de “Games”, e apenas no ano seguinte sendo remodelado para

⁵ Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/28316/nascemos>. Acesso em: 4 de outubro de 2023.

uma editoria chamada “E-sportv”. A editoria recebeu mais uma mudança no nome e atualmente ela é chamada apenas de “Esports”.

Para apresentar os Esports aos leitores que não conhecia, utilizava um pouco da “futebolização” fazendo algumas comparações envolvendo times de Esports com times de futebol como é o caso da matérias com o título: “Fenômeno na web, paiN tem mais curtidas que seis clubes da Série A”.

Uma das coisas que ajudou nesse “boom” dos Esports dentro do portal, foi quando o jornalista Chandy Teixeira passou a cobrir janela de transferência dos jogadores, como as mudanças dos atletas que participavam do CBLOL, já que antes, como nenhum jornalista trabalhava com isso, os torcedores não sabiam sobre as negociações de seus times.

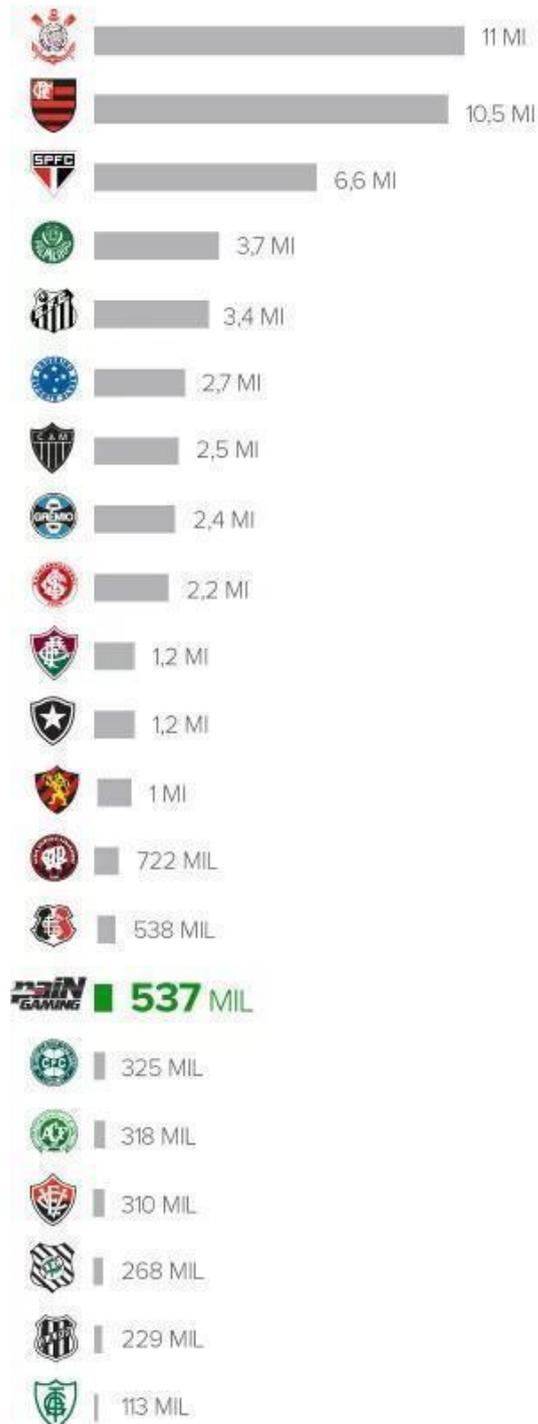
Torrealba e Kurtz (2018) trazem uma opinião contraponto sobre isso, já que apesar da informação ser relacionada ao futebol, para novos leitores, isso pode acabar prejudicando já que pode acabar fazendo a comparação ser sem sentido, ou generalizada.

Com a matéria, Chandy Teixeira traçou um paralelo entre os Esports e o futebol, conforme a Imagem 1, comparando números da paiN, time que atuava no CBLOL com os 20 clubes que estavam disputando a primeira divisão do Campeonato Brasileiro.

Imagem 1 - comparação de engajamento entre paiN e times da Série A do Campeonato Brasileiro

POPULARIDADE NO FACEBOOK

VEJA COMO A PAIN GAMING FICARIA
NO RANKING DE POPULARIDADE



6

⁶ Disponível em :

<http://sportv.globo.com/site/programas/e-sports/noticia/2016/06/fenomeno-na-web-pain-tem-mais-curtidas-que-seis-clubes-da-serie.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

“Essas matérias eram para o público de fora dos Esports, matéria para posicionar o tamanho que tinha, e serve aos dois públicos porque chama atenção de quem já consome esportes eletrônicos de uma comparação com futebol e com o público de fora, atendia os dois, mas o objetivo principal era o público de fora do esporte eletrônico” (TEIXEIRA, 2023).

Conforme Wilbert (2018), quando se fala em trabalho jornalístico nos Esports, é necessário que seja trabalhado da mesma forma que um esporte comum, com conteúdo que seja feito de conhecimento prévio e pesquisa realizada pelo jornalista. O importante é que fique claro que um trabalho de jornalismo de Esports, se assemelha a de um jornalismo tradicional.

Já conforme a imagem 2, o jornalista também fez uma matéria⁷ comparação entre um fenômeno dos Esports e um do futebol, analisando o jogador Felipe “Brtt”, o maior campeão do CBLol com o atleta Gabriel Barbosa, o Gabigol, que estava atuando pelo Santos.

Imagem 2 - comparação entre os atletas Brtt e Gabriel Barbosa

⁷ Disponível em:

<http://sportv.globo.com/site/programas/e-sports/noticia/2016/06/fenomeno-na-web-pain-tem-mais-curtidas-que-seis-clubes-da-serie.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.



FELIPE "BRTT"		GABIGOL
580 MIL		311 MIL
131 MIL		466 MIL
252 MIL		80 MIL
963 MIL SEGUIDORES	TOTAL	857 MIL SEGUIDORES

Nos dados conforme estão na imagem 2, é possível perceber o tamanho que os Esports apresentam em relação ao futebol quando pensa em mídias sociais. "Brtt" na época estava jogando pela paiN Gaming, o time de maior mídia do cenário de League of Legends, por ser seis vezes campeão do CBLOL e um dos jogadores mais antigos do cenário, conseguiu adquirir fãs muito rápido já que na época, ele era um dos jogadores mais midiáticos dos esportes eletrônicos.

O tamanho do Brtt é tão grande em relação a número e torcedores que em 2018, em uma matéria de Chandy Teixeira⁸, o jornalista fez um comparativo entre o número de curtidas na rede social Facebook entre o jogador de LOL, que na época estava jogando pelo Flamengo Esports, com o elenco do Flamengo.

⁸Disponível em:
<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/astro-do-lol-do-flamengo-brtt-seria-o-terceiro-mais-popular-do-elenco-de-futebol.ghtml>

Foi possível perceber que o atleta de Esports estava na terceira posição, vencendo de jogadores como Everton Ribeiro e Vinicius Júnior, conforme imagem 3.

Imagem 3: Brtt x jogadores do Flamengo em curtidas no Facebook

e-Sport

RANKING DE CURTIDAS NO FACEBOOK



Além de matérias explicando sobre as semifinais, e conseqüentemente a final do CBL0L de 2016, em uma outra reportagem sobre a decisão do campeonato, Chandy Teixeira fez mais um texto parecido com o que jornalistas faziam no futebol, fazendo o "Raio-x" que é uma comparação entre jogadores dos dois times.

Conforme pode-se observar na imagem 4, para ajudar na matéria, o jornalista chamou três atletas do CBL0L que já haviam sido eliminados do campeonato para darem as suas opiniões sobre os dez jogadores envolvidos na final do torneio. O propósito dessa matéria era mostrar ao público a opinião dos

Com esses termos e raio-x, a gente queria causar um duplo impacto, não ser muito diferente da linguagem que o GE publicava para não dar estranhamento ao leitor habitual e mostrar a comunidade que estávamos imprimindo o mesmo jornalismo consagrado que a Globo tem nos esportes tradicionais para o esporte eletrônico (TEIXEIRA, 2023).

Segundo Silveira (2009), como a internet não tem limite de espaços, como por exemplo o jornal impresso, isso faz com que surjam páginas destinadas a um único esporte, trazendo informações mais específicas.

Uma das matérias¹⁰ que utiliza dessa “futebolização” para novos leitores da editoria dos Esports é uma que cita o campeonato *Rift Rivals*, de *League of Legends* que pegava três times de três locais diferentes, Keyd Stars e Red Canids representando a liga brasileira, Lyon Gaming e Just Toys Havocs, representando a parte norte da América Latina e Isurus Gaming e Furious Gaming, estampando a parte sul da América Latina.

O recém-anunciado Rift Rivals será uma espécie de Taça Libertadores do League of Legends, mas também terá um quê de Copa América. Oficialmente, o torneio não serve para definir a melhor equipe da América Latina, mas sim a melhor liga. Campeã e vice da 1ª Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), respectivamente, a Red Canids e a Keyd Stars terão que unir forças na competição, defendendo a região do Brasil contra a da América Latina Norte e a da América Latina Sul. Significa que ambos os times brasileiros podem conquistar juntos o título (E-SPORTV, 2017).

Ao trazer as reportagens sobre os Esports, os jornalistas utilizam o que Maluly e Rocha (2016) apontam como as características do webjornalismo, já que é possível observar no site do Globo Esporte as notícias que trazem hipertextualidade, multimídia, instantaneidade e personalização do conteúdo.

Outras duas matérias que Chandy Teixeira produziu para explicar ainda mais os esportes eletrônicos para os leitores que não estão acostumados foram: “Gabriel “Kami”: o jovem fenômeno do LoL no Brasil que vale R\$ 1 milhão”¹¹ em que ele cita a multa rescisória do jogador e utilizando termos de Esports, mas traduzindo para que os leitores pudessem entender ainda mais sobre o assunto conforme

¹⁰ Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/05/red-e-keyd-terao-que-unir-forcas-na-libertadores-d-o-lol-entenda-formato.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

¹¹ Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/gabriel-kami-o-jovem-phenomeno-do-lol-no-brasil-q-ue-vale-r-1-milhao.html#:~:text=E%20n%C3%A3o%20s%C3%B3%20isso%3A%20ele,R%24%20%20mil%20por%20m%C3%AA>s. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

imagem 5.

Imagem 5 - Kami e a multa de R\$ 1 milhão

05/07/2016 18h42 - Atualizado em 05/07/2016 20h06

Gabriel "Kami": o jovem fenômeno do LoL no Brasil que vale R\$ 1 milhão

Aos 20 anos, gaúcho atua na equipe paulista Pain Gaming e é atualmente o jogador com a multa rescisória mais alta do game no país. Rendimento ultrapassa R\$ 20 mil

E “Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias *gaming houses*”, em que o jornalista explica para os leitores como funciona um centro de treinamento dos times de Esports.

Apesar de usar o futebol algumas vezes, o jornalista Chandy Teixeira também fez um comparativo em relação ao quanto o campeonato mundial de Dota 2 pagaria ao vencedor, traçando um paralelo com quanto paga a Libertadores da América, Campeonato Brasileiro e Copa Sul-Americana¹², campeonatos de futebol, conforme a imagem 6.

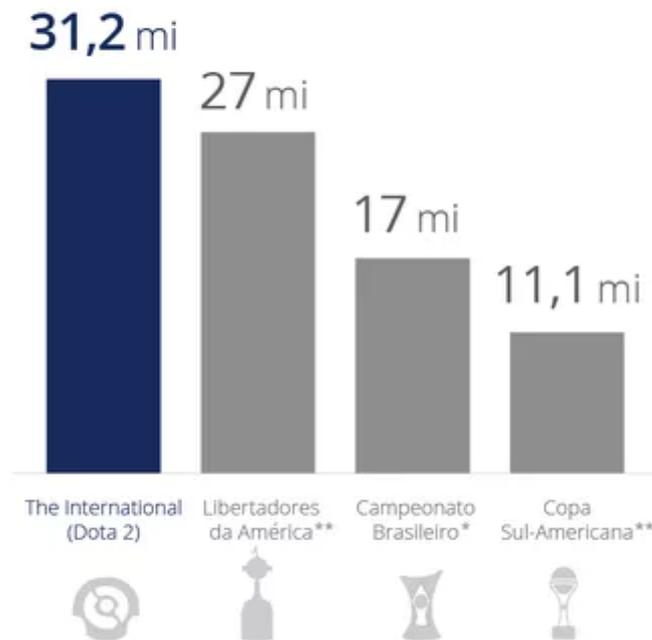
Imagem 6 - Comparativo na premiação entre campeonatos de Esports e futebol

¹² Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mega-sena-premio-de-us-10-mi-do-mundial-de-do-ta-bate-ate-libertadores.html#:~:text=Maior%20e%20mais%20cobi%C3%A7ada%20competi%C3%A7%C3%A3o,est%C3%A3o%20destinados%20apenas%20ao%20vencedor.> Acesso em: 13 de outubro de 2023

E-SPORT X FUTEBOL

VALORES EM REAIS



* Valor pago ao Palmeiras em 2016

** Valores incluem bônus por fases ao longo da competição

A proposta do jornalista ao buscar o comparativo é fazer essa correlação entre esportes mais comuns, como o futebol, assim trazendo três dos campeonatos mais conhecidos por torcedores de times brasileiros, assim mostrando como a modalidade dos jogos eletrônicos está impactando, já que as premiações estão maiores do que as que os times de futebol recebem.

A popularidade dos e-sports está consolidada. O expressivo - e crescente - número de fãs dos esportes eletrônicos por todo mundo funciona agora como catapulta para o rápido avanço das cifras oferecidas em premiações nas diferentes modalidades. Um setor que parece não encontrar barreiras e rivais. Nem mesmo o milionário ramo do futebol sul-americano é páreo para o principal e mais bem pago torneio de e-sport do mundo: o The International, do game Dota 2. E veja só: no quesito financeiro, é mais vantajoso conquistar este torneio que o Campeonato Brasileiro, Copa Sul-Americana e até mesmo a Libertadores da América (TEIXEIRA, 2018).

Ainda na matéria, Chandy Teixeira fez um comparativo entre outro esporte eletrônico e esporte, pegou o título mundial de vôlei de praia, que na ocasião tinha dado um prêmio de R\$ 187 mil aos brasileiros Evandro e André, com o título da PES League, da Konami, um campeonato de futebol vencido pelo brasileiro

Guilherme “GuiFera” Fonseca que rendeu R\$ 623 mil.

A PES League, da Konami, ofereceu este ano ao vencedor do torneio um prêmio quase quatro vezes maior. O brasileiro Guilherme “GuiFera” Fonseca embolsou US\$ 200 mil (R\$ 623 mil). O prêmio do Mundial do Vôlei de Praia só pode ser comparado com o terceiro colocado da PES League, que ficou com US\$ 50 mil - US\$ 10 mil a menos que a dupla Evandro e André. Aliás, US\$ 200 mil também será o valor oferecido ao vencedor do Fifa Interactive World Cup (FIWC), que será disputado na próxima semana, em Londres. Três brasileiros estão no páreo. Entre eles, o jogador contratado pelo PSG, Rafael “Rafifa” Fortes. E tem quem ainda sustente que são só joguinhos... (TEIXEIRA, 2018).

Já em uma outra, o jornalista explicou de que forma funciona a captação e produção de talentos para os clubes de esportes eletrônicos¹³ conforme imagem 7. Com a matéria, foi possível perceber que dos oito times que estavam disputando a primeira divisão do CBLol, quatro tinham um time auxiliar focado na categoria de base.

Imagem 7 - a categoria de base dos Esports

03/04/2017 13h49 - Atualizado em 06/04/2017 15h59

Escolinha, olheiro e categoria de base: como o e-sport capta e produz talentos

Setor em expansão conta até com instituições de formação de ciberatletas e equipes de aprimoramento. Revelação de 16 anos estreia no CBLol e realiza sonho... do pai

O crescimento do interesse no aspecto competitivo do games virou também oportunidade de negócio. Similar e até mesmo inspirado nas famosas escolinhas de futebol, a Games Academy, fundada em 2012 pela lenda do esporte eletrônico brasileiro, Gabriel “Fallen”, oferece aulas com profissionais e nomes famosos do cenário de CS:GO e do LoL. A instituição tem atualmente um universo de 350 mil alunos cadastrados. O perfil aponta 90% de homens com idade entre 16 a 35 anos. O intervalo entre 16 e 18 anos é a faixa etária com maior número de inscritos. (TEIXEIRA, 2017).

Torrealba e Kurtz (2018) citam que o sucesso dos Esports foi responsável por abrir a editoria e fazendo reportagens sobre campeonatos, times e jogadores, o SporTV consegue abranger os jogos e cumprindo o objetivo principal do site, que é informar quem gosta de Esports.

¹³ Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/escolinhas-olheiros-e-equipes-de-base-como-o-e-sport-capta-e-produz-talentos.html>. Acesso em: 13 de outubro de 2023

Dois dos quatro jornalistas têm uma opinião parecida sobre a presença da Rede Globo nos Esports. Para Júlia Garcia e Gabriel Oliveira, a presença serve como uma chancela de importância para os esportes eletrônicos por estar na Globo.

Extremamente importante porque é chancelar e falar que é tão importante quanto futebol, ginástica, vôlei. Entrega para um público que não acompanha, público acima de 35 anos que é o que assiste televisão hoje em dia então essa galera querendo ou não, não tem esse hábito de ligar na Twitch, abrir uma stream e eles passaram a conhecer o universo, é algo que me deixava feliz e entusiasmada (GARCIA, 2023).

Enquanto Chandy Teixeira considera que a Globo e os Esports podem existir sem o outro, mas juntos podem fazer mais. Roque Marques avalia que a chance serve mais para o mercado “externo” do que o interno, ficando mais fácil de vender os Esports para novas pessoas quando você tem alguém do tamanho da Globo investindo e legitimando.

Souza (2019) explica que, na época, era em média 1,5 milhão de usuários únicos e 2,5 mil visitas por mês na editoria de e-Sportv e que dos portais analisados, ele era o com número mais amplo de conteúdo, até por conta dos interesses comerciais porque o Grupo Globo detém os direitos de transmissão do CBLOL.

Em entrevista¹⁴ ao jornalista Ricardo Magatti do site Notícias da TV no ano de 2020, o até então diretor de Esports e Games da Globo, Leandro Valentim, não quis revelar o valor gasto ou que ainda vai gastar em relação aos esportes eletrônicos, mas afirmou que os resultados eram satisfatórios.

"A editoria de Esports do GE tem resultados muito bons. Em julho, superamos em 3% as visualizações de todo o ano de 2019. Nas dez publicações mais acessadas de 2020 da editoria, o público é 26% maior em comparação com o top 10 do ano anterior. Além disso, mais de 12 milhões de usuários acessaram a editoria até julho de 2020, e 37% destes acessos são de novos usuários" (VALENTIM, 2020).

Chandy Teixeira considera que a sua entrada nos esportes eletrônicos serviu para profissionalizar a área, que apesar de ter alguns jornalistas trabalhando já na área em outros sites, a editoria em outros lugares ainda era feita por fãs e focado apenas no jogo e não na indústria em si. “A Globo já teve o seu momento áureo do esporte eletrônico no ponto de vista jornalístico, hoje sobrou pouquíssimas pessoas” (TEIXEIRA, 2023).

¹⁴ Disponível em:

<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/com-olhar-estrategico-globo-lucra-com-esportes-eletronicos-e-planeja-aumentar-cobertura-41280>. Acesso em: 15 de outubro de 2023

Sobre explicar as matérias para leitores que não entendessem os Esports, Júlia Garcia cita que foi algo normal e por ter a experiência do jornalismo aprendeu a lidar com isso naturalmente porque quando você está na Globo, tem que conversar com todos os públicos e não importa a idade.

Gabriel Oliveira tem experiência nos dois lados da moeda quando fala sobre traduzir as matérias de portal para leitores que não conheçam a área, porque durante a sua carreira ele também trabalhou em portais especializados para os Esports como por exemplo um site do MIBR e o MyCNB.

Ele cita que é quando é possível evitar, é feito isso, sendo traduzido com outras palavras para explicar de uma forma mais didática, e caso for uma palavra específica que precisa ser colocada, aí os jornalistas utilizam um colchete com uma explicação do que for.

Você não pode ser genérico ao ponto de desagradar quem conhece e sabe o que está acontecendo e nem ser muito específico e desprezar o público que não entende aquilo, então sempre se colocar na balança, mas com certeza tem que explicar quando está trabalhando em um veículo que vai além dos Esports (OLIVEIRA, 2023).

Outro que também trabalhou por sites específicos sobre Esports foi Roque Marques, que trabalhou durante anos no Mais Esports antes de trabalhar para a Globo, mas o jornalista considera que sua escrita durante as matérias sempre tentou ter o mínimo de palavras estrangeiras, pensando em facilitar o leitor e é algo que ele mantém até hoje, mesmo não trabalhando mais no portal de notícias da emissora.

Mas apesar de tudo isso, o cenário de jornalismo nos Esports não são apenas flores, para os jornalistas Chandy Teixeira e Roque Marques o cenário está tendo cada vez mais menos jornalistas especializados na área e alguns optam por trocar de área, passando a trabalhar para empresas dos jogos, como é caso do jornalista Rodrigo Faber que trabalhou durante anos na editoria do Globo Esporte e há mais de três anos está trabalhando como *Esports content editor* na *Riot Games*.

A profissionalização da área também foi um tema citado pelos dois jornalistas durante a entrevista, já que na opinião de ambos, o cenário de jornalismo dos Esports tem cada vez menos jornalistas especializados.

“Falta profissional bom, gente ética, pessoas que sigam na profissão de maneira correta que se interesse por apuração, se interesse por histórias de bastidores, sinto falta disso, a galera não quer ir atrás

porque tem preguiça ou medo porque vai ser retalhada pelos donos. Tem espaço para tudo, para quem quer transferência, fazer matéria investigativa, falar de finanças, é um universo grande mas a galera fica acomodada prefere esses caminhos, as pessoas não querem ser jornalistas de Esports” (MARQUES, 2023).

Em uma matéria¹⁵ assinada pelo jornalista Lucas Pasin, do UOL Splash, em Abril de 2023 a Globo fez duas demissões na editoria de Esports, sendo Júlia Garcia e Thiago Correia, dentro do texto também é destacado que a editoria que teve um número máximo de oito jornalistas trabalhando ao mesmo tempo, tinha sido reduzido pela metade, e agora com as duas demissões, apenas dois jornalistas estavam trabalhando na editoria, sendo um deles Gabriel Oliveira, entrevistado deste trabalho.

Uma fonte ainda destacou durante a matéria que tudo estava indicando um investimento por parte da emissora nos Esports, mas que com a demissão e novos cortes, existia a chance de extinção da editoria. Ao ser procurada pelo jornalista, a Globo negou essa possibilidade. E a emissora também trabalha com sistema *collab* para a editoria, contratando pessoas temporariamente para auxiliar nas matérias.

4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão desse assunto passa pelo tema de jornalismo nos Esports, já que se trata de uma editoria nova, ainda um pouco desconhecida para os estudantes da área, que vão pesquisar o assunto. Essa discussão não envolve somente um espaço de atuação, mas também o entendimento para o próprio cenário de esportes eletrônicos, já que é importante entender qual é o papel que o jornalista presta, como cobrir eventos, entrevistar profissionais, observar o mercado de transferências e produzir reportagens investigativas, como em uma editoria comum.

Com o trabalho foi possível entender de que maneira a emissora começou a tratar sobre o assunto nos esportes eletrônicos e também demonstrou que a Rede Globo utilizou de seus jornalistas que já estavam trabalhando dentro da

¹⁵ Disponível em:
<https://www.uol.com.br/splash/colunas/lucas-pasin/2023/04/13/globo-demissoes-esporte.htm> Acesso em: 14 de dezembro de 2023

emissora, como é o caso de Chandy que estava trabalhando como setorista do Flamengo, e Júlia que era social media da Rede Globo para realocá-los para começar a falar sobre Esports em seu portal de notícias.

Eles citaram que apesar da mudança, não houve uma grande dificuldade na hora de passar a falar sobre esportes eletrônicos. Uma das limitações encontradas foi que como a área é recente e passou a ser tratado o assunto a menos de uma década, a quantidade de jornalista disponível para ajudar na elaboração da pesquisa foi pequena, limitando-se a apenas quatro, apesar disso, foi possível entrevistar os principais responsáveis pela contribuição dos Esports no GE.

Tendo como objetivo específicos: identificar de que maneira surgiu o debate de iniciar essa nova editoria no Globo Esporte; avaliar de que forma a emissora de televisão fez com que seus leitores entendessem os termos dessa nova editoria

Em relação ao primeiro objetivo, a resposta é que teve o início em 2016 e a emissora aproveitou que adquiriu os direitos do CBLOL para entrar de vez nos Esports, assim dando início ao portal de notícias que no início teve o nome de e-Sportv, em referência ao seu canal de televisão e com a presença de jornalistas que já estavam trabalhando dentro da Globo mas em editoriais ou funções diferentes.

Já para a segunda pergunta, foi possível observar que no início foi replicado questões que estavam presentes na editoria de futebol do portal de notícias, como raio-x entre jogadores de Esports e também foi utilizado comparações entre times de Esports com o de futebol.

Tudo isso para que o leitor pudesse entender qual era o tamanho da área de esportes eletrônicos com uma em que ele já estava habituado. Em relação a termos e palavras que os leitores não conheciam, os jornalistas tentavam traduzir no máximo ao pé da letra, fazendo com que ficasse entendível ao leitor que não estava habituado com os termos de esportes eletrônicos.

Como citado durante o texto, a editoria de jornalismo nos Esports sofreu um corte em abril de 2023, com a demissão de Júlia Garcia e Thiago Corrêa. Atualmente o número de jornalistas cobrindo a editoria caiu drasticamente, sendo apenas dois, o que nos leva a refletir e questionar se o investimento da Globo para essa área ainda vai durar para os próximos anos, isso porque, com as demissões e

segundo uma fonte ouvida para a matéria do UOL, existia a possibilidade da emissora para de realizar investimentos na área.

Durante a entrevista, Julia citou que as demissões aconteceram por conta de uma mudança na gestão da Globo, aliada com o fato que o declínio veio por conta que não tiveram a percepção que durante a pandemia, os esportes eletrônicos tiveram um crescimento.

Aliando todos esses fatores é necessário pensar em que forma a emissora está tratando os esportes eletrônicos, até porque, com uma redução de oito para quatro e depois para dois jornalistas, comprova-se que a Globo não está mantendo o mesmo olhar para o jornalismo na área que tinha como anos atrás, aliando pelo fato que é utilizado *collab* para auxiliar na matéria.

Além de ter sites especializados para trabalharem na área, como é o caso de Mais Esports e Game Arena, outros jornalistas optam por continuar de forma independente, como é o caso da jornalista que continua cobrindo esportes eletrônicos em seu próprio website.

Dando sugestão de pesquisa futura, um outro tema que pode ser aprofundado é o papel dos jornalistas na área de assessoria de imprensa dos times de Esports, tendo como exemplo Victor Frascarelli que trabalhou durante anos com esportes eletrônicos e atualmente é o assessor da FURIA Esports.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Max. **ESL e FACEIT são compradas por grupo apoiado pelo governo da Arábia Saudita**. ESPN. 2022. Disponível em: https://www.espn.com.br/Esports/artigo/_/id/9835443/esl-faceit-compradas-grupo-apoiado-governo-arabia-saudita. Acesso em: 12 de junho de 2023.

BECHARA, Alberto Dutra. **Mercado de Esports**: análise de partes envolvidas, desenvolvimento do cenário, negócios de modelos, fontes de receita e novas oportunidades / Alberto Dutra Bechara; Francisco José Batista de Souza, orientador. Niterói, 2019. 66 f.

BIAZZI, Leonardo. **MIBR**: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil. E-Sportv, 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>. Acesso em: 11 de junho de 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.

CARVALHO, Guylherme. O **desenvolvimento dos Esports e seus meios comunicativos**: Jornalismo ou RP?, Mestrado em Ciências da Computação, Faculdade de Letras da Universidade de Porto, Portugal, 2021.

CS:GO: **Globo anuncia parceria com Gaules e Omelete no ESL Pro Tour**. Globo Esporte. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/Esports/csgo/noticia/csgo-globo-anuncia-parceria-com-gaules-e-omelete-no-esl-pro-tour.ghtml>. Acesso em: 10 de junho de 2023.

DA SILVA, Jean Lucas Azambuja. **A cobertura jornalística nos Esports (esportes eletrônicos)**. 2019. Curso de Jornalismo. Universidade Federal do Pampa, São Borja. 2019

FLEURE, Amanda. **Exclusivo: em quatro anos, mercado de games e Esports deve dobrar no Brasil**. UOL, 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-Esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm>. Acesso em: 19 de agosto de 2023.

GARCIA, Julia. Entrevista concedida a Gabriel Rosa Mendes. Criciúma. 29 de setembro de 2023.

JUNIOR, Jairo. **MIBR: O sonho que se tornou realidade**. MGG. 2020. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/4192.html>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

LIMA, L.S.; MOTA, G. **Jornalismo Esportivo no âmbito dos E-sports**: uma análise da cobertura jornalística da sua possível inserção nos jogos olímpicos. Goiânia: Intercom. 2019.

MAGATTI, Ricardo. **Com olhar estratégico, Globo lucra com Esports e planeja aumentar cobertura**. Notícias da TV, 2020. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/com-olhar-estrategico-globo-lucra-com-esportes-eletronicos-e-planeja-aumentar-cobertura-41280>.

MARQUES, Roque. Entrevista concedida a Gabriel Rosa Mendes. Criciúma. 20 de outubro de 2023.

MAIS Esports. **Ana Moser volta a criticar Esports: “Esporte é movimento”**. Mais Esports, 2023. Disponível em: <https://maisEsports.com.br/ana-moser-volta-a-criticar-Esports-esporte-e-movimento/>.

MALULY, L; ROCHA, L. **WebJornalismo Esportivo**: entre os espaços alternativos e os tradicionais. São Paulo, Intercom, 2016. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0768-1.pdf>.

Newzoo’s Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version.

Newzoo. 2022. Disponível em:

<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-Esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 25 de abril de 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. Entrevista concedida a Gabriel Rosa Mendes. Criciúma. 29 de setembro de 2023.

PASIN, Lucas. **Cortes no Esporte da Globo: mais de 20 demissões e canal de games ameaçado**. Disponível em:

<https://www.uol.com.br/splash/colunas/lucas-pasin/2023/04/13/globo-demissoes-esporte.htm>. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.

PORTO, Victor. **Arábia Saudita sediará campeonato com premiação milionária**.

Dust2br. 2023. Disponível em:

<https://www.dust2.com.br/noticias/34607/arabia-saudita-sediara-campeonato-com-premiacao-milionaria>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

PUMBA, Gabriel. **Arábia Saudita usará R\$ 2,4 bilhões na construção de "cidade dos Esports"**. Dust2br. 2023. Disponível em:

<https://www.dust2.com.br/noticias/37357/arabia-saudita-usara-r-24-bilhoes-na-construcao-de-cidade-dos-Esports>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

SILVEIRA, Nathália. **Jornalismo esportivo: conceitos e práticas**. 2009. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

SILVA, Bruno. League of Legends | **Final do CBLol teve 1,4 milhão de**

espectadores no SporTV. The Enemy. 2016 Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/league-of-legends-final-do-cblol-teve-14-milhao-de-espectadores-no-sportv>

SPORTV.COM. **Red e Keyd terão que unir forças na Libertadores do LoL; entenda formato**. Sportv, 2017. Disponível em:

<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/05/red-e-keyd-terao-que-unir-forcas-na-libertadores-do-lol-entenda-formato.html>. Acesso em: 9 de novembro de 2023.

SporTV e SporTV.com transmitem final do CBLol direto do Ibirapuera. Sportv, 2016. Disponível em:

<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/06/sportv-e-sportvcom-transmitem-final-do-cblol-direto-do-ibirapuera.html>. Acesso em: 25 de abril de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Astro do LoL do Fla, brTT seria o terceiro mais popular do elenco de futebol nas web**. Sportv, 2018. Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/astro-do-lol-do-flamengo-brtt-seria-o-terceiro-mais-popular-do-elenco-de-futebol.ghtml>. Acesso em: 9 de novembro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Escolinha, olheiro e categoria de base: como o e-sport capta e produz talentos**. SPORTV, 2017. Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/escolinhas-olheiros-e-equipes-de>

-base-como-o-e-sport-capta-e-produz-talentos.html. Acesso em: 9 de novembro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. Entrevista concedida a Gabriel Rosa Mendes. Criciúma. 9 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Fenômeno na web, paiN tem mais curtidas que seis clubes da Série A.** SporTV, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/programas/e-sports/noticia/2016/06/fenomeno-na-web-paiN-tem-mais-curtidas-que-seis-clubes-da-serie.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Gabriel "Kami": o jovem fenômeno do LoL no Brasil que vale R\$ 1 milhão.** SporTV, 2016. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/gabriel-kami-o-jovem-fenomeno-do-lol-no-brasil-que-vale-r-1-milhao.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses.** SporTV, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Raio-x do CBLol: INTZ fatura dupla unanimidade; CNB tem melhor meio.** SporTV, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/raio-x-do-cblol-intz-fatura-dupla-unanimidade-cnb-tem-melhor-meio.html>. Acesso em: 07 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Chandy. **Mega-sena: prêmio de US\$ 10 mi do Mundial de Dota bate até Libertadores.** SporTV, 2017. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mega-sena-premio-de-us-10-mi-do-mundial-de-dota-bate-ate-libertadores.html#:~:text=Maior%20e%20mais%20cobertura%20de%20competi%C3%A7%C3%A3o,est%C3%A3o%20destinados%20apenas%20ao%20vencedor>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

TEIXEIRA, Eric. **Final do CBLol foi assistida por 1,4 milhão de pessoas pelo SporTV.** Mais Esports, 2016. Disponível em: <https://maisEsports.com.br/cblol-sportv-14-milhao/>. Acesso em: 25 de abril de 2023.

WILBERT, Christopher. **Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil**, 2018. (TCC) - Curso de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.