JORNALISMO NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA INVESTIGAÇÃO INICIAL SOBRE O FENÔMENO

Lucas Carvalho Feijó de Mendonça [1]

Leandro Ramires Comassetto [2]

Resumo:

O mundo dos jogos online se expandiu e tomou novas proporções. O que antes existia antes apenas como uma forma de lazer, agora também se torna um emprego. Diversos jogos criaram modos competitivos, que separam jogadores amadores de profissionais. Com isso, surgem os esportes eletrônicos (trataremos por e-sports), e com eles, a necessidade de transmiti-los, surgindo assim jornalistas atuantes nesse ramo. Este artigo tem o intuito de iniciar uma investigação sobre a construção do jornalismo nos e-sports, buscando apontar os elementos que o constituem como uma nova vertente do jornalismo, utilizando como objeto de análise, o Campeonato Brasileiro de League Of Legends do 1º semestre de 2017(trataremos por CBLoL durante o artigo), com uma forma de tentar dar os primeiros passos para compreensão deste fenômeno.O que propomos neste trabalho é desenvolver uma abordagem investigativa inicial sobre o jornalismo nos e-sports, buscando demonstrar elementos que o permitam relacionar ao que ocorre hoje com o jornalismo esportivo.

Palavras-chave: Comunicação Digital - Jornalismo Esportivo - Esportes Eletrônicos

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

JORNALISMO NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA INVESTIGAÇÃO INICIAL SOBRE O FENÔMENO

[1] Aluno de graduação. lucascfm14@gmail.com. Autor principal

[2] Docente. leandrocomassetto@unipampa.edu.br. Orientador

JORNALISMO NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA INVESTIGAÇÃO INICIAL SOBRE O FENÔMENO

1 INTRODUÇÃO

O mundo dos jogos online se expandiu e tomou novas proporções. O que antes existia antes apenas como uma forma de lazer, agora também se torna um emprego. Diversos jogos criaram modos competitivos, que separam jogadores amadores de profissionais. Com isso, surgem os esportes eletrônicos (trataremos por e-sports), e com eles, a necessidade de transmiti-los, surgindo assim jornalistas atuantes nesse ramo.

Este artigo tem o intuito de iniciar uma investigação sobre a construção do jornalismo nos e-sports, buscando apontar os elementos que o constituem como uma nova vertente do jornalismo, utilizando como objeto de análise, o Campeonato Brasileiro de League Of Legends do 1º semestre de 2017(trataremos por CBLoL durante o artigo), com uma forma de tentar dar os primeiros passos para compreensão deste fenômeno.

Os e-sports são um fenômeno da contemporaneidade, e, com sua popularidade, tornou-se comum a transmissão de suas partidas nos meios virtuais. Para além da transmissão da própria partida em si, contando com um narrador, também há uma cobertura jornalística dos atletas, comentaristas, matérias que são transmitidas antes de ocorrer as partidas, abordagem de dados dos competidores e das estatísticas, portando-se de forma parecida ao jornalismo esportivo tradicional.

Sua grande diferença está na transmissão das partidas e das notícias. Enquanto os meios de transmissão do jornalismo esportivo se dão tanto na televisão, no rádio e na internet, o jornalismo no e-sport tem como seu único veículo os web sites, como o Youtube e jornais eletrônicos como o da ESPN e do Esporte Interativo, que veiculam notícias sobre acontecimentos do cenário dos esportes, tanto convencionais quanto dos eletrônicos.

Para nos aprofundarmos neste objeto, cabe a colocação de que é de extrema importância ressaltarmos que todo o processo que envolve o objeto, como tudo aquilo ao qual ele está ligado, se relaciona aos computadores, portanto, é necessário que reconheçamos o computador como um transformador da sociedade, que interfere diretamente em nossa cultura e que, trazendo para o campo do objeto, permite com que surja a nova área de pesquisa abordada neste artigo. O que propomos neste trabalho é desenvolver uma abordagem investigativa inicial sobre o jornalismo

nos e-sports, buscando demonstrar elementos que o permitam relacionar ao que ocorre hoje com o jornalismo esportivo.

2 METODOLOGIA

O primeiro procedimento metodológico cuidou da limitação do objeto. Após uma análise de toda a cobertura do CBLoL do primeiro semestre de 2017, foi possível notar que seria possível utilizá-lo em sua totalidade como o objeto de estudo, uma vez que o mesmo traz os elementos que iremos abordar a seguir. Isso nos permitirá apontar possíveis interpretações que abordaremos na conclusão.

A primeira reflexão realizada para se interpretar tal fenômeno diz respeito ao pôr que do Youtube ser o principal veículo de transmissão. Montaño (2016) afirma que o Youtube traz uma tendência da contemporaneidade, que é a audiovisualização da cultura. Com isso, podemos pensar sobre o fato dos próprios jogos eletrônicos terem se tornado e-sports, por serem algo contemporâneo, que ainda não conquistaram espaço nos outros meios, sobrando, assim, para a internet todo o predomínio da cobertura e transmissão, e para o Youtube, por ser o principal portal de audiovisual da internet, o papel de meio de veiculação mais utilizado.

Outro fator importante a ser observado é a partida em si, transmitida ao vivo pelo canal LoL eSports BR, que pertence à empresa Riot Games, desenvolvedora do e-sport League Of Legends. O vídeo possui mais de 1 milhão de visualizações. Deste dado, podemos depreender uma observação norteadora desta análise: temos aqui o fato de ter sido feita uma transmissão ao vivo no local do evento. Segundo Alcoba (apud Silveira, 2009, p. 72), “as transmissões das competições **diretas do local e ao vivo** são a essência dos programas esportivos”, resgatando assim a essência do jornalismo esportivo que podemos ter como tradicional para a contemporaneidade, unindo uma forma de apresentação já conhecida e difundida e ao mesmo tempo utilizando-se de uma outra plataforma que permite se fazer mais próxima do seu público. Além de ser transmitido, o local em si onde ocorria o evento foi montado para receber os torcedores, auxiliando no clima competitivo; diversas vezes foram mostradas as reações das torcidas, permitindo àqueles que acompanhavam a transmissão terem uma inserção no ambiente.

Aqui destacamos o ponto que a empresa Riot se utiliza do Youtube para gerar seu conteúdo. Com isso, temos uma relação que se assemelha à das concessões televisivas para transmitir determinados eventos esportivos, algo que pretendemos aprofundar em artigo posterior.

Por não existir ainda material suficiente que tenha o foco sobre jornalismo nos e-sports, e por haver uma proximidade de outros elementos além dos citados acima, que normalmente

existem no jornalismo esportivo, entre eles as matérias com os jogadores, presença de um narrador e comentaristas, entrevistas com jogadores e torcedores e replays de lances sendo comentados, o método empregado aqui permite apenas uma análise que, além de investigativa, é comparativa, buscando apontar a relação que pode ser criada entre o jornalismo dos e-sports com o que comumente temos hoje na cobertura esportiva convencional.

Para compreendermos a importância dos elementos citados, recorremos a Silveira (2009), para quem, já na televisão, os mesmos elementos se fazem essenciais, por conta de ser uma produção audiovisual.

> Como a televisão transmite a imagem, apenas narrar o que o telespectador está vendo é pouco, é preciso buscar algo mais. Entrevistas pré e pós-jogo, trazer informações históricas – dados, perspectivas, preparação dos times durante os dias anteriores, história do confronto. Portanto, é necessário que o jornalista esteja preparado e seja um especialista na área, afim de que passe ao espectador informações verídicas e com credibilidade. Sabemos, entretanto, que, com tantas modalidades diferentes, é impossível a especialização em todas elas. Além disso, fica mais atrativo para a televisão o uso de ex-atletas, técnicos, personagens importantes do esporte que está sendo transmitido (SILVEIRA, 2009 p. 74-75).

Apesar deste parágrafo referir-se à televisão, sua aplicação se encaixa perfeitamente ao nosso objeto, uma vez que todos esses elementos se fazem necessários na transmissão ao vivo no Youtube, pelo fato de que criam um comportamento muito semelhante ao de uma cobertura televisiva. Ao longo do campeonato, essas características são facilmente observadas, sendo ainda mais ressaltadas durante as semifinais e ao final do campeonato, quando são ainda mais valorizadas as matérias pré-jogo, demonstrando a preparação do time, a conversa com familiares e amigos e até mesmo provocações entre os jogadores (lembrando aqui um pouco o clássico momento dos esportes de combate corporal, onde os lutadores se defrontam).

Outro ponto importante é a questão dos comentaristas e narradores. Ao se pesquisar um pouco sobre os principais nomes que compõem a equipe do CBLoL, é possível encontrar poucas informações pessoais, mas é possível perceber que a maioria deles tem a experiência com o e-sport como jogador, seja amador ou profissional. Na citação acima, Silveira (2009) também destaca tal característica. Mais uma vez conseguimos nos deparar com mais uma semelhança entre o jornalismo nos e-sports com o jornalismo esportivo nas transmissões televisivas.

Soa pertinente também destacar, ao longo da competição, o fato de existirem, em dados momentos, em meio a comentários a respeito das equipes participantes, análises opinativas sobre favoritismo, pontos fortes e fracos, e palpites a respeito de possíveis resultados baseados no desempenho recente das equipes, algo muito comum em programas esportivos, seja durante os jogos ou nos programas de auditório. Dados sobre as equipes são apresentados e, com isso, os comentaristas baseiam seus palpites, demonstrando que existe uma apuração de dados que

embasa suas análises, proporcionando a quem assiste elementos suficientes para poder concordar ou discordar dos comentários. Dos exemplos comuns ao jornalismo esportivo aqui citados, Borelli (2002) aponta isso como elementos que fazem parte da construção do jornalismo esportivo:

> Seguindo caminhos muito próprios e particulares para construção do esporte, o jornalismo cultua o herói, constrói uma grande atorização, a partir dos maiores ícones do mundo esportivo, cria mecanismos para "bisbilhotar" a vida dos 'olimpianos', faz julgamentos, avaliações, análises de competições, de fatos inusitados, de relações que são estabelecidas no dia-a-dia esportivo, etc. É a partir destes múltiplos e variados movimentos, que o jornalismo institui o esporte (p. 3).

Por fim, somando-se todos os aspectos técnicos até aqui apresentados, vale ressaltar uma questão da própria construção do e-sport como parte da cultura contemporânea e relacionada ao próprio jornalismo esportivo em si. Em relação a isso, Borelli faz uma reflexão sobre o que seria o jornalismo esportivo, e que, no entendimento do autor, faz-se aplicável ao e-sport:

> Vale ressaltar que o esporte sem linguagem torna-se apenas um movimento biomecânico e fisiológico, não sendo levado em conta seu aspecto simbólico, cultural, social. A partir desta perspectiva, o jornalismo esportivo colabora para um melhor entendimento do movimento humano de forma geral e ajuda ainda a compreender o esporte em sua totalidade.
> O esporte só ganha existência social porque passa por procedimentos técnicos, teóricos e por uma grande conversação empreendida no cotidiano, seja pela construção da agenda midiática ou pelas falas dos atores sociais - da opinião pública. Sem o empreendimento da linguagem sobre o esporte, ele passa a ser apenas uma atividade regrada, praticada pelos seus atores, ficando limitada à experiência daqueles que o vivenciam (BORELLI, 2002, p. 2-3).

Portanto, a partir desta perspectiva, é necessário reconhecermos a importância da empresa Riot Games em, além de gerar o cenário esportivo, também ser a responsável por criar e empreender sobre a linguagem técnica jornalística, de forma que o e-sport se consolide em nossa cultura, não deixando se tornar, conforme citado, uma mera atividade regrada que é apenas praticada e com suas experiências reservadas para aqueles que participam.

Tal influência cultural vem transformando nossa sociedade, incluindo a vida de jornalistas, que passam a ter um novo viés de atuação no mercado de trabalho, seja na própria cobertura dos eventos, seja atuando em web jornais que passaram a produzir matérias a respeito dos acontecimentos do cenário nos e-sports. Não iremos nos aprofundar nesta questão, por sua amplitude, o que renderia elementos para um próximo artigo.

Podemos concluir que essa reorganização gerada em um trabalho em conjunto da empresa Riot com o Youtube é o que reorganiza o processo comunicacional, com a primeira se utilizando da segunda para modificar a própria construção da realidade do que hoje se tem como esporte. Essa transformação é o que se permite gerar a formulação de uma nova vertente do

jornalismo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as evidências demonstradas, a investigação nos permite fazer alguns apontamentos para iniciar a compreensão do objeto. Em primeiro lugar, precisamos destacar que o jornalismo nos e-sports tem buscado seguir os moldes do jornalismo esportivo tradicional e, ao mesmo tempo, promovendo uma nova abordagem, encontrando seu espaço de propagação (no caso, as mídias digitais) e se tornando cada vez mais popular[1], ganhando, assim, mais espaço nas mídias esportivas digitais e nas demais também[2]. O segundo ponto aqui destacado é consequência deste primeiro. Com sua popularidade cada vez maior, surgiu a necessidade de que profissionais do ramo do jornalismo venham a se ocupar de produzir notícias a respeito do mesmo, além também da necessidade de transmiti-lo. Assim, podemos afirmar que, dentro do jornalismo esportivo, surge uma subcategoria, a de jornalistas que passam a atuar com esportes eletrônicos.

Por fim, é necessário salientar que este artigo é apenas o início de uma investigação, pois os dados aqui apontados são alguns pequenos indícios para uma investigação mais aprofundada posteriormente. Ainda há muito para investigar. O autor acredita que as próximas lacunas que necessitam ser preenchidas devem referir-se à formação dos profissionais atuantes nessa área e sobre o consumo dos espectadores, a fim de que se possam levantar questionamentos referentes à qualidade do jornalismo nos e-sports.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Marco Toledo. Uma forma cultural para a sociedade tecnológica. R**evista MATRIZES,** São Paulo, ano 7, nº 1, p. 183-195, jan/jun 2013.

BORELLI, Viviane. O ESPORTE COMO UMA CONSTRUÇÃO ESPECIFICA NO CAMPO JORNALÍSTICO. In: **INTERCOM**: Sociedade de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, n. 15, 2002, Salvador, Núcleo de Mídia Esportiva, Salvador-BA, p. 1-22

MONTANÕ, Sonia. A construção do usuário na cultura audiovisual do YouTube. **Revista Famecos:** mídia, cultura e tecnologia**,** Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 1-24, mai-ago. 2017

SILVEIRA, Nathália Ely da. **Jornalismo Esportivo:** conceitos e práticas**,** 2009. 92f. Monografia (Graduação em Jornalismo), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2009.

[1] A final do CBLoL de 2017 teve mais de 1 milhão e 300 mil visualizações, enquanto que a de 2016 teve cerca de 212 mil visualizações)

[2] O canal SporTV recebeu alguns jogadores e narradores em seu programa Bem Amigos. Neste link - https://www.youtube.com/watch?v=f80d2dqItVM - temos um trecho do programa.