

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
CENTRO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE JORNALISMO**

**João Pedro Alves da Silva Santos
João Victor do Prado Guedes
Matheus de Oliveira Cremonesi**

RELATÓRIO TÉCNICO

HISTÓRIA DOS ESPORTS E SUAS RAMIFICAÇÕES

**CAMPINAS
2022**

**João Pedro Alves da Silva Santos
João Victor do Prado Guedes
Matheus de Oliveira Cremonesi**

RELATÓRIO TÉCNICO

HISTÓRIA DOS ESPORTS E SUAS RAMIFICAÇÕES

**Relatório técnico da produção jornalística
apresentado à disciplina METODOLOGIA DE
PESQUISA APLICADA AO PROJETO
EXPERIMENTAL da Faculdade de Jornalismo da
PUC-Campinas como exigência parcial para
aprovação na referida disciplina, sob orientação
do Prof. Me. Edson Rossi**

**PUC- CAMPINAS
2022**

Sumário

Introdução	3
CAPÍTULO 1 - PRÉ-PRODUÇÃO	5
Contextualização do tema e recorte jornalístico	5
1.2 Modalidade	7
1.3 Justificativa	8
1.4 Processo de apuração	9
1.5 Seleção de Fontes	11
1.5.1 Fontes	11
CAPÍTULO 2 - PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO	13
2.1. Desenvolvimento da produção	13
2.1.1. Planejamento da produção	13
2.1.2. Entrevistas	14
2.1.3. Identidade visual	15
2.2 Processo de edição	15
2.3 Projeto/proposta de divulgação	18
2.4 Custos e gastos	18
Referências	20
ANEXOS	21

Ficha catalográfica elaborada por Adriane Elane Borges de Carvalho CRB 8/9313 Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

796 S237h	Santos, João Pedro Alves da Silva dos História dos esportes e suas ramificações / João Pedro Alves da Silva dos Santos, João Victor do Prado Guedes, Matheus de Oliveira Cremonesi . - Campinas: PUC-Campinas, 2022. 21 f.: il. Orientador: Edson Rossi. TCC (Bacharelado em Jornalismo) - Faculdade de Jornalismo, Centro de Linguagem e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2022. Inclui bibliografia. 1. Esportes. 2. Jogos eletrônicos. 3. Inovações tecnológicas. I. Guedes, João Victor do Prado. II. Cremonesi, Matheus de Oliveira. III. Rossi, Edson. IV. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Centro de Linguagem e Comunicação. Faculdade de Jornalismo. V. Título
--------------	---

CDD - 22. ed. 796

Introdução

Esse relatório técnico tem o objetivo de documentar detalhadamente todas as etapas da produção da reportagem sobre A História dos Esports, que pode ser acessada pelo link <<https://historiaesports.wixsite.com/esports>> projeto este, apresentado à Pontifícia Universidade Católica de Campinas como Trabalho de Conclusão de Curso, especificamente, da graduação de Jornalismo.

A reportagem em questão, como o próprio nome revela, pretende explorar todos os aspectos da história de origem dos esportes eletrônicos, que consiste, resumidamente, na competição profissional de videogames. O trabalho abordará desde o primeiro torneio da história, até a fase atual na qual essa indústria se encontra, já profissionalizada e autossustentável. Naturalmente, será traçada toda uma linha do tempo desses 50 anos, com dados e informações relevantes sobre o assunto em questão. Cabe mencionar também que, por se tratar de uma reportagem multimídia, essas informações e dados serão passados de maneira a explorar uma variedade de conteúdo, que inclui vídeos, fotografias, infografia, áudios e texto.

Neste presente documento, estão explicadas todas as fases, desde o contexto e o planejamento da reportagem, passando pela modalidade, pela apuração, pelo recorte jornalístico, a justificativa para cada escolha feita durante a produção, até, por fim, falar sobre a pós-produção do projeto.

Conforme o regulamento proposto pela universidade, o projeto se encaixa na modalidade de Ciberjornalismo, uma vez que a reportagem se dá em um website e pretende explorar ao máximo a interatividade e a variedade de conteúdo que a internet proporciona para o webjornalismo.

O ciberjornalismo é ainda definido como sendo produzido mais ou menos exclusivamente para a World Wide Web e pode ser funcionalmente diferenciado de outros géneros de jornalismo pela sua componente tecnológica enquanto factor determinante em termos de uma definição operacional. (BASTOS, 2005, p. 3).

Ou seja, o ciberjornalismo se caracteriza justamente por estar intrinsecamente ligado à tecnologia e ao meio da web, diferente das demais vertentes do jornalismo.

Tendo isso em vista, a ideia deste projeto é construir uma reportagem que reúne não só a já citada história de origem dos esportes, mas também todo tipo de conteúdo e informações extras que são relevantes para o tema, como curiosidades e conversas com fontes que vivem isso em seu cotidiano. Para tal, além das fontes com as quais o grupo conversou, também foi necessária uma extensa pesquisa. Nesse ponto, se encaixa também a escolha de uma linguagem mais direta e informal para redigir os textos do site, pois essa é uma das essências do universo dos games, no qual se enquadra o tema.

Nas primeiras publicações sobre videogame, a utilização do pronome “você” era, basicamente, para instruir os jogadores sobre os games. Atualmente, percebe-se que o pronome é utilizado por sua função retórica, isto é, como uma forma de estabelecer uma interlocução informal com o leitor. Pelo fato de a crítica de games tratar de um tema descontraído e ser direcionada a um público jovem, menos convencional e mais despojado, os autores buscam a linguagem coloquial – sem deixar de indicar a seriedade do assunto no que diz respeito aos comentários técnicos dos jogos. (QUARANTANI; ROSSI, 2017, p. 553).

Dessa forma, essa linguagem informal presente no universo dos games se justifica pela ligação que o conteúdo tenta criar com o leitor, além da própria caracterização do público jovem. Portanto, nota-se que essa abordagem é ideal por se tratar de uma linguagem que normalmente é preferida pelo público para o qual essa reportagem se destina, que são esses jovens interessados nesse universo e pessoas que não o conhecem.

De maneira geral, os objetivos com esse trabalho são compilar informações concretas em uma espécie de enciclopédia dos esportes eletrônicos reunidas em uma só grande reportagem interativa para levar ao público interessado de maneira simples e precisa, uma vez que é relativamente complicado de se encontrar informações assim reunidas em um só lugar, principalmente na língua portuguesa. Com isso em mente, a ideia é não só trazer esse mundo para mais gente o conhecer e mostrar que é uma área relevante, mas também, enriquecer a visão de quem já o conhece e até faz parte dele.

CAPÍTULO 1 - PRÉ-PRODUÇÃO

1.1 Contextualização do tema e recorte jornalístico

Os jogos eletrônicos, comumente conhecidos como videogames, têm uma origem um tanto quanto curiosa¹. Em 1958, o físico William Higinbotham (que coincidentemente foi integrante do projeto Manhattan, ou seja, um dos responsáveis pela primeira bomba atômica) criou um sistema chamado Tennis for Two, que consistia, basicamente, em um simulador do esporte. O objetivo era atrair mais visitantes para o Brookhaven National Laboratories, pois o governo norte-americano queria exibir seu “potencial” para cada vez mais pessoas. O sistema rodava em uma tela de 15 polegadas ligada a um computador da época e consistia apenas em dois traços e uma bola, mas sem jogadores que o controlavam.

Não vendo um potencial em sua invenção, Higinbotham optou por não patenteá-la, quase omitindo da história sua ligação com videogames. Posteriormente, em 1966, o engenheiro eletrônico alemão Ralph Baer tem a ideia de desenvolver um programa que tenha interação com as televisões. Dessa visão nasceu o “Chasing Game”, que era, basicamente, um pingue-pongue, mas em que as pessoas podiam controlar figuras quadradas, que representavam os jogadores. Resolvendo patentear seu produto, Baer acabou ficando conhecido como o pai dos videogames.

Não muito tempo depois, esse fenômeno viria a dar origem aos esportes eletrônicos, que são, basicamente, as competições dos videogames. A primeira delas aconteceu em 1972, ainda nos fliperamas, e vai evoluindo até alcançar o patamar atual. Nesse ponto, se enquadra o recorte jornalístico da reportagem, que visa contar como se deu toda essa trajetória.

¹ Disponível em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/> Acesso em 23 set. 2022.

É impossível contextualizar o universo dos esports sem falar de como o desenvolvimento dessa indústria ocorreu de forma diferente em cada país/região do mundo. Ao longo da reportagem, essa questão será evidenciada e trabalhada de maneira apropriada. Para uma breve exemplificação, basta traçar uma comparação entre a Coreia do Sul e o Brasil. No país asiático, o esporte eletrônico foi estabelecido muito antes do que em países como o Brasil. Já no ano de 2000, a fundação da KeSPA (Korea eSports Association) já era aprovada pelo Ministério da Cultura, Esportes e Turismo local, que acabou se tornando um dos primeiros órgãos governamentais a reconhecer e regularizar a prática no planeta².

Apesar de existir há todo esse tempo, quando se fala de Brasil, o cenário dos esportes eletrônicos ainda está em fase inicial. Fatores como a conexão de internet precária e a elitização dos computadores acabaram gerando um atraso no desenvolvimento da indústria, pois não havia interesse, e portanto, investimento no esporte eletrônico. Apesar de torneios amadores já serem disputados desde meados dos anos 2000, nas antigas lan houses³, as competições profissionais de jogos eletrônicos chegaram ao país apenas por volta de 2012, e a partir daí vêm ganhando mais popularidade.

Contudo, embora ainda esteja no início em terras nacionais, os chamados esports, termo de origem inglesa como o qual a prática também é conhecida no país (e que leva o título da reportagem), vêm ganhando contornos cada vez mais profissionais. Atualmente, nas maiores modalidades, os jogadores contam com contratos oficiais com equipes formais, semelhantes aos de jogadores de futebol. Na modalidade de *League of Legends*, por exemplo, a empresa dona do jogo, *Riot Games*, estabelece um piso salarial de R\$ 3 mil para os jogadores⁴. Segundo dados

² Disponível em: <https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-south-korea> Acesso em 16 nov. 2022.

³ Disponível em: <https://www.pichauarena.com.br/csgo/voce-conhece-a-historia-dos-esports/> Acesso em 22 ago. 2022.

⁴ Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/opiniao/blog-do-chandy/post/2020/06/03/valor-piso-salarial-e-quantidade-de-times-tudo-sobre-o-sistema-de-franquias-do-cblol.ghtml> Acesso em 22 out. 2022.

da própria empresa, a premiação total do campeonato brasileiro saltou de R\$ 30 mil em 2013 para R\$ 512 mil em 2021⁵.

Quanto a um panorama internacional, os esports também apresentam números interessantes. Atualmente, o cenário está em constante crescimento pelo mundo todo, incluindo o Brasil, e engloba jogos de todos os tipos e para todos os públicos, como League of Legends, Free Fire, Counter Strike, entre outros. Uma pesquisa da Newzoo⁶ mostra que o faturamento da indústria em 2021 foi de U\$ 1 bilhão, apresentando um crescimento de 14,5% em relação a 2020.

Além disso, outro agente importante nessa indústria é a prática das livestreams, ou, transmissões ao vivo, que também será abordada na reportagem devido à sua relevância para o universo dos videogames. Segundo uma pesquisa feita pelo Rainmaker e pelo Stream Elements⁷, o site especializado nessas livestreams chamado “Twitch” teve cerca de 12,2 bilhões de horas assistidas no primeiro semestre de 2021. Conhecidos como streamers, os responsáveis por essas transmissões muitas vezes são jogadores e ex-jogadores profissionais de diversos jogos. No entanto, grande parte deles são simplesmente pessoas carismáticas que criam um público de fãs que gosta de passar horas assistindo, gerando uma renda proporcional ao tamanho desse público.

1.2 Modalidade

Ao observar o conteúdo jornalístico específico dos esports, há uma notável predominância desse conteúdo no ambiente da internet. “Embora o jornalismo de esports seja produzido em diversas áreas do jornalismo, é na internet que a cobertura se desenrola em sua quase totalidade” (CARNEIRO, 2019, p. 25).

⁵ Disponível em: <https://maisesports.com.br/premiacoes-principais-competicoes-esports-brasil/> Acesso em 22 out.. 2022.

⁶ Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml> Acesso 16 nov. 2022.

⁷ Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/pandemia-impulsiona-streaming-de-jogos-e-twitch-bate-recorde-de-audiencia/> Acesso 16 nov. 2022

Portanto, tendo em vista que o webjornalismo é o principal meio pelo qual a mídia produz esse conteúdo, a modalidade da reportagem A História dos Esports se enquadra no Ciberjornalismo, como informado anteriormente, na introdução.

Além disso, a reportagem, construída na ferramenta de criação de websites “Wix”, pretende explorar ao máximo as características que o webjornalismo e a internet possibilitam. Essas características, assim como estudam Bardoel e Deuze (2000 *apud* MIELNICZUK, 2003), podem ser definidas em quatro aspectos: a interatividade, a customização de conteúdo, a hipertextualidade e a multimídia.

Duas delas acontecem como resultado de uma ligação entre si, que são a hipertextualidade e a interatividade. Em um exemplo prático, o texto da reportagem apresenta diversos *hyperlinks*, que, de acordo com a TechLib⁸, consistem na conexão de diferentes seções e páginas do site, e é na navegação desses links que se encontra a interatividade. Em outras palavras, a navegação do usuário pelas ideias e informações se conectando através dos textos gera a interação, que por sua vez, é quase que exclusiva do meio da web.

Também é impossível deixar de lado a multimídia, conteúdo que será explorado por todas as páginas do site. Com o uso de fotos, vídeos, áudios e até mesmo gráficos, a reportagem tem o objetivo de trazer a maior variedade de mídias possível e alternar entre elas para criar uma leitura fluida, em vez de algo cansativo com longos períodos compostos só por texto, por exemplo.

1.3 Justificativa

Em um primeiro momento, a decisão de falar sobre esportes eletrônicos foi tomada meramente por se tratar de uma área de interesse em comum entre todos os integrantes do grupo. No entanto, após as pesquisas iniciais, notamos uma carência de informações sobre o assunto, principalmente reunidas em um só lugar e na língua portuguesa. Em adição a isso, também há o fato de que nesse ano fazem 50 anos

⁸ Disponível em: <https://techlib.wiki/definition/hyperlink.html> Acesso em 16 nov. 2022.

do primeiro campeonato de videogames do mundo⁹, o que indica uma oportunidade de falar sobre o assunto e mostrar sua relevância para um público que não o conhece, ao mesmo tempo em que construímos um lugar que reúne as informações mais relevantes destinadas a quem já conhece esse universo.

Ao procurar por dados que justificassem a relevância desse tema, nos deparamos com números e estatísticas que indicam que a indústria dos esports se encontra ainda em um estado de expansão. Um estudo da Newzoo¹⁰ projeta que, até 2025 a audiência dos campeonatos oficiais de esports ultrapassará a marca de 640 milhões de pessoas, o que mostra um crescimento de mais de 100 milhões de espectadores em relação à audiência de 2021¹¹.

Já a escolha de trabalhar um projeto de webjornalismo, e, mais especificamente, uma reportagem multimídia, aconteceu pois o grupo acreditou que era a opção que mais se encaixava com o tema. Isso porque a web é o principal meio de propagação do conteúdo de esports, uma vez que é onde a grande base do público está intrinsecamente presente, como mencionado anteriormente. Segundo Renó & Renó (2013, p. 62, *apud* Américo 2014, p. 318) o meio da internet é onde se da “uma forma de linguagem jornalística que contempla ao mesmo tempo distintos meios com várias linguagens e narrativas a partir de inúmeros meios e para uma infinidade de usuários”.

1.4 Processo de apuração

Para a formulação do tema, foi necessário identificar um assunto que todos do grupo tivessem interesse e afinidade, e pudesse servir de direção para as primeiras pesquisas do projeto, com um consenso de que deveria ser sobre o mundo

⁹ Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia Acesso em 17 nov. 2022.

¹⁰ Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/audiencia-de-esports-cresce-e-incentiva-profissionalizac-ao-no-segmento.shtml> Acesso em 18. nov. 2022

¹¹ Disponível

<https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-and-engagement-esport-industry-growth> Acesso em 18. nov. 2022

dos games. Sendo assim proposto inicialmente o objetivo de abordar a grande popularidade do cenário de esports no Brasil, e o sonho entre os jovens, de seguir uma carreira profissional na área.

Ao apurar a fundo essa proposta inicial, porém, o grupo passou por dificuldades para identificar referenciais acadêmicos que sustentassem o enfoque e para encontrar personagens para produção, ponto esse considerado essencial para a viabilidade do projeto, o que resultou, no início do segundo semestre, na mudança da temática principal, que em reunião com os professores Marcel Cheida, Maria Lucia Jacobini e Edson Rossi, teve o tom de “análise da sociedade” deixado de lado para que fosse adotado uma abordagem mais ampla e que apresentasse como o funcionamento e características do cenário de esports como um todo.

Em seguida, pesquisas mais aprofundadas foram feitas com o intuito de trazer as informações exigidas pelo tema, com a leitura de livros e artigos acadêmicos que abordassem todo o cenário competitivo de esports.

Para a delimitação dos tópicos a serem abordados no projeto, diversos pontos tiveram que ser levados em consideração para que fosse possível explicar de maneira eficiente a temática abordada, sendo decidida que o conteúdo seria dividido em: surgimento dos esports, categorias de jogos, plataformas, equipes, rankings, diferenças culturais entre regiões de destaque e a presença de personagens que tem relação direta com todo esse mundo.

Com a separação em categorias do tema principal foi possível uma maior objetividade e aprofundamento nas pesquisas realizadas. Em conjunto, era feita a busca por fontes relevantes e que pudessem agregar e ilustrar de maneira significativa o projeto.

As decisões sobre os formatos em que cada uma dessas categorias seriam produzidas vieram ao longo do processo, sempre buscando uma maior objetividade para as informações obtidas nas pesquisas mais aprofundadas sobre cada tema, em conjunto com as respostas das fontes e personagens.

1.5 Seleção de Fontes

Desde a elaboração inicial do projeto havia a compreensão entre o grupo de que o tema central era pouco abordado pela academia, o que se comprovou com as pesquisas iniciais. Na Biblioteca Digital da USP, por exemplo, ao pesquisar pela palavra chave “esports”, somente 3 resultados são exibidos.

Outro ponto levado em consideração para a escolha das fontes foi a dificuldade encontrada para abordar personagens populares e de grande relevância no cenário, o que demonstra ainda certo distanciamento por parte de agentes relevantes deste universo em relação a um projeto acadêmico. Ao todo foram nove fontes procuradas e que retornaram positivamente, porém algumas acabaram não retornando mais o contato para realizar entrevista.

Devido a isso, o grupo decidiu priorizar o uso de fontes documentais sobre o tema em prol de uma abordagem mais histórica sobre o assunto, apontando os acontecimentos mais significativos e de destaque que fizeram do cenário de esports o que é hoje. Já as fontes pessoais foram abordadas para agregar com suas perspectivas sobre o cenário, ilustrando como é a visão e a experiência de quem vive tudo que é abordado ao longo do projeto.

1.5.1 Fontes

“O Jornalismo Esportivo Transmídia no Ecossistema dos Esportes Eletrônicos (E-Sports)” (AMÉRICO, 2014);

Caio Maciel - Jornalista do Grupo Globo

Formado em 2009 pela FACAMP, e com pós em marketing organizacional, na UNICAMP, trabalhou pela EPTV Campinas como repórter esportivo, posteriormente migrando para o Grupo Globo de Televisão, onde além de repórter, também atuou como apresentador.

“O JORNALISMO DE ESPORTS: ANÁLISE DA COBERTURA DO MAIS ESPORTS NA FASE DE ENTRADA DO MUNDIAL DE LOL” (CARNEIRO, 2019);

Vitor Ventura – Jornalista do veículo Mais Esports

Graduado em jornalismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, em 2017, durante sua carreira adquiriu uma vasta experiência na indústria dos esports, com coberturas de eventos de expressão do cenário competitivo nacional e internacional. Atualmente trabalha no veículo Mais Esports.

“Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil” (WILBERT, 2018);

Danilo Moura Geraldi - Head de esports na KaBuM!

Graduado em Publicidade, Propaganda e Marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, e com pós-graduação em Gestão Esportiva pela Escola de Negócios Trevisan, ao longo da sua carreira trabalhou no marketing do Esporte Clube Pinheiros e head de esports da paiN Gaming e KaBum! Esports, onde trabalha atualmente.

Murilo “Gary” Choqueta - Streamer

Natural de Mogi Mirim, interior de São Paulo, é streamer na twitch desde 2013 em seu canal da Twitch, que conta com mais de 50 mil seguidores. No começo, seu conteúdo era focado em League of Legends, mas atualmente, além de jogar, transmite também um conteúdo de variedades.

“O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais” (PEREIRA, 2014);

“On the Scientific Relevance of eSports” (WAGNER, 2006).

CAPÍTULO 2 - PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

2.1. Desenvolvimento da produção

2.1.1. Planejamento da produção

Após a definição do tema, o grupo se reuniu para estabelecer o processo de produção do projeto. O que foi decidido inicialmente foram os formatos que seriam utilizados ao longo da reportagem. Como o principal motivo para a decisão da modalidade de ciberjornalismo foi a relação que a web tem com o tema, explicada no tópico da modalidade. Para a decisão de quais formatos seriam utilizados na reportagem foi levado em conta a mescla de formatos mais “tradicionais”, como o texto normal, vídeos das entrevistas, sonoras e infográficos, como também de artifícios que trouxessem uma interatividade do usuário com o conteúdo, além de trabalhar mais a questão da linguagem jovem e com certo nível de informalidade, que é predominante nesse ambiente da web. Desse modo, chegamos à decisão de formatos como o de *stories* e o de *shorts*, vídeos curtos no formato vertical.

Inicialmente, ainda na etapa inicial de idealização do site, o grupo decidiu buscar inspirações. Foi quando chegamos à conclusão de utilizar como referência de visual e padrão de qualidade uma reportagem do jornal *The New York Times* que todos os integrantes, assim como o orientador, concordaram que se encaixava perfeitamente com a ocasião. A reportagem em questão é chamada *Hudson Yards is Manhattan’s Biggest, Newest, Slickest Gated Community*¹². Ou, do português, Hudson Yards é o maior, mais novo e mais elegante condomínio fechado de Manhattan.

Trata-se de uma reportagem multimídia estruturada em formato vertical, no qual todo o conteúdo e elementos interativos da matéria são distribuídos ao longo de uma única grande reportagem, sem adição de páginas adicionais. Vale pontuar, no

¹² Disponível em: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/03/14/arts/design/hudson-yards-nyc.html>
Acesso em 17 nov. 2022.

entanto, que essa última característica é um dos fatores que difere a reportagem do material produzido pelo grupo.

Com isso em mente, houve até mesmo uma proposta do uso de um modelo 3D interativo no início da reportagem, porém, no decorrer da produção, a ideia acabou sendo deixada de lado e substituída pelo uso de um GIF, que também alcançou o impacto visual desejado.

Para a criação do site, a plataforma escolhida foi a do Wix, que oferece as ferramentas que seriam necessárias para a execução do projeto, de forma simples e gratuita. Para a decisão foram estudadas outras plataformas e meios para criar o site, porém o fator crucial para a decisão foi a familiaridade do grupo, visto que ao longo do curso, essa ferramenta já foi utilizada.

2.1.2. Entrevistas

Em conjunto com as decisões de formatos, fontes e a plataforma utilizadas para o desenvolvimento do site, entramos em contato com as fontes por meio das redes sociais e email. O planejamento inicial para as entrevistas era, para aquelas que seriam em formato de vídeo (que era a entrevista com alguma organização), fosse feita de maneira presencial. A proposta do grupo era visitar uma *Gaming House*, ou Centro de Treinamento, de algum time de esports, e assim mostrar como é a rotina de treinos. Após contato com organizações, foi dito que os jogadores não estavam morando nessas Gaming Houses por conta do fim da temporada, e algumas até estavam em reforma. Por fim, todas as entrevistas com fontes foram realizadas de maneira remota.

Para a realização das entrevistas, foi usado o serviço de videochamadas Google Meet, com as gravações feitas pelo programa de gravação e streaming, OBS (Open Broadcast Software). Devido a decisão pelo uso de uma linguagem mais informal, foi dada às fontes total liberdade para responder às perguntas da maneira mais solta e natural possível.

2.1.3. Identidade visual

Para a identidade visual da reportagem, foi idealizado site com grandes quantidades de recursos gráficos, como imagens, gifs, vídeos e infográficos, a fim de causar um maior impacto visual nos leitores. Dessa forma, a principal referência visual foi a matéria do The New York Times já citada anteriormente, porém foi usado como base diversos outros websites que fazem parte do repertório pessoal do grupo.

Para extrair o máximo do conteúdo gráfico, optou-se por uma interface mais limpa e direta do texto, gerando um contraste visual e tornando a navegação do usuário mais dinâmica. Em meio a isso, foi implementado o uso de links customizados na parte das chamadas para as outras matérias.

Em relação a paleta de cores que seriam utilizadas no design do projeto, mirando uma divisão entre cada página, foram escolhidas tons distintos um ao outro. A separação ficou: cores mais frias, relacionadas ao roxo, verde e azul para as imagens e elementos gráficos. Enquanto que para para elementos do site em si, como o destaque de palavras, links e temas de fundo, foi trabalhada uma paleta de cores mais quentes, como vermelho, rosa e amarelo.

2.2 Processo de edição

Após o planejamento dos componentes do site, e com todas as entrevistas realizadas, iniciou-se o processo de edição: escrever os textos, voltados para uma linguagem informal, como planejado, buscando uma aproximação com o leitor; editar as entrevistas, passando pelo processo de decupagem e cortes na medida em que se viu necessária a inclusão dos depoimentos dados pelas fontes ao longo das matérias; e fazer o site, trabalhando nas ferramentas e limites presentes na plataforma Wix.

Limites estes, que acabaram fazendo com que o grupo adaptasse algumas ideias que acabaram não se concretizando, como por exemplo o modelo 3D mencionado no tópico do planejamento da produção e o glossário que funcionaria conforme o usuário passa o cursor do mouse na palavra sublinhada. A partir do

momento que o Wix não permitia a execução dessas ideias, para substituí-las, foram implementados um GIF/vídeo na abertura da reportagem, onde ficaria o modelo 3D; e um glossário que abre ao clicar nas expressões e gírias do mundo dos videogames, no lugar de um que funcionasse simplesmente com o movimento do cursor.

Quanto à ordem dos textos, como a reportagem principal, que conta a história dos esports, foi estruturada como fio condutor para o restante dos conteúdos, com a utilização de fontes qualificadas sobre o assunto, principalmente as documentais, mas também como jornalistas e pessoas envolvidas diretamente ao cenário de esportes eletrônicos.

Assim que concluído o texto principal, foram produzidos os demais textos presentes na reportagem, e que aparecem como ramificações da parte central, sendo as chamadas e as demais matérias de dentro do site, produzidas na seguinte ordem: gêneros dos jogos competitivos, cenário de esports pelo mundo, estatísticas, entrevistas com fontes de dentro desse meio, galeria e por fim, o podcast “Lendas”, todos abordados em detalhes a seguir.

A parte central da reportagem, contando a história dos esports, começa com um GIF da final do campeonato mundial de League of Legends de 2017¹³, mostrando a entrada de um dragão de computação gráfica no estádio. Após essa abertura, a matéria segue com um texto de 12.285 caracteres com espaços, o que, coincidentemente, é similar à reportagem do The New York Times utilizada como referência, que por sua vez, possui 12.133. Dando sequência, ao longo desse texto principal, foram colocados 14 links que levam para as ramificações do site, em outras páginas. Além dos links, também há 9 fotos, 1 vídeo e 3 infografias, sendo a última delas num formato vertical que simula os “stories” do instagram, a fim de aproximar ainda mais o conteúdo do público com a linguagem da internet.

Já entrando nas matérias, a seção chamada “Esports pelo mundo” conta com textos que totalizam 8995 caracteres com espaços, contando informações gerais

¹³ Disponível em: https://youtu.be/Tq39f4x_lmU Acesso em: 27 nov. 2022.

sobre o cenário dos esportes eletrônicos no Brasil, China, Coréia do Sul, Europa e Estados Unidos, escolhidos sob o critério de serem as regiões com mais expressividade nessa área. A seção de tipos de jogos descreve cada um dos gêneros competitivos dos videogames, incluindo jogos de tiro, estratégia, esportes, luta e cartas, trazendo consigo um gif para cada uma delas para ilustrar esse tipo de jogo.

A parte de estatísticas, por sua vez, traz diversos tipos de gráficos com dados gerais sobre os esportes no Brasil e no mundo, como média de idade, audiência, receita, principais jogos e quantidade de jogadores profissionais, totalizando 9 gráficos devidamente editados e creditados. Em seguida, há a seção chamada “Por dentro do cenário”, na qual a reportagem mostra entrevistas com fontes diretamente envolvidas nesse meio, como os jornalistas Caio Maciel e Vitor Ventura, e o criador de conteúdo Murilo Choqueta, a fim de passar a visão deles sobre os esportes.

A galeria, vindo após a seção dos personagens, vem em um formato de linha do tempo, na qual a reportagem aborda alguns dos momentos que mais marcaram a história dos esportes, como o primeiro campeonato da história, expressivos títulos brasileiros e outros acontecimentos impactantes. Evidentemente, todas as imagens possuem uma legenda para contextualizar o leitor, além dos próprios créditos. Por fim, há a seção do podcast chamado “Lendas”, no qual o grupo discute a história dos jogadores profissionais mais famosos da história, tanto nacional, quanto internacionalmente. Apesar de aparecer como um programa semanal, foi gravado apenas o primeiro episódio, contando a história do jogador Gabriel “FalleN” Toledo ao longo de dez minutos.

É importante ressaltar que os elementos visuais do dragão, na capa da reportagem principal, tinham como proposta ser um vídeo/GIF automático que está sempre rodando. Contudo, apesar de ser possível no Wix, a plataforma apresentou alguns problemas de navegação nos quais esses vídeos permaneciam congelados, sem a reprodução automática. Após pesquisas, o grupo descobriu que é uma

limitação da ferramenta¹⁴. Portanto, com esse problema, foi necessário colocar um botão para reproduzir o vídeo ao clicar, não sendo o efeito planejado inicialmente.

Após concluída a produção desse conteúdo, a prioridade foi continuar a finalizar o desenvolvimento do site, e trabalhar na questão da usabilidade do usuário. Cabe mencionar também que, durante esse processo de construção do site, e com a necessidade de editar os conteúdos para que fossem utilizados e da criação dos infográficos, o grupo buscou encontrar uma forma ideal de executar essas edições, porém que acabaram consumindo bastante tempo.

Para a edição dos vídeos e criação de gifs foi utilizado o software *Adobe Premiere* para a edição dos vídeos, que, em sua maioria, consistem em cortes pontuais e criação de *gifs*, e os programas *Canva*, o *Gimp* e *Adobe Photoshop* para a construção e edição de todos os elementos visuais escolhidos, como infográficos e imagens.

Foram feitos, por fim, os ajustes finais do website, implementando um menu de navegação e definição de links. Neste processo foram implementadas mudanças referentes a SEO, buscando uma maior visibilidade do site nas ferramentas de busca.

2.3 Projeto/proposta de divulgação

Devido à natureza de nosso projeto, não se deu necessário um grande planejamento de exposição do projeto. Sendo assim, nossa divulgação se resume, basicamente, nos integrantes do grupo divulgando trechos do projeto em seus perfis pessoais do Twitter, Facebook e Instagram, além de também fazer publicações uma vez que o projeto estivesse finalizado. Não criamos um perfil próprio para a reportagem em nenhuma rede social, pois chegamos à conclusão de que simplesmente seria menos eficaz que nossos perfis pessoais.

¹⁴ Disponível em: <https://support.wix.com/pt/article/reprodução-automática-em-desktops-e-laptops>
Acesso em: 27 nov. 2022.

Além disso, também conversamos com amigos e conhecidos para que eles enviassem a reportagem para quem eles julgassem interessados no assunto, ou caso encontrassem alguém com o desejo de conhecer mais sobre a área.

2.4 Custos e gastos

De maneira geral, o projeto não contou com grandes gastos. O grupo chegou a cogitar contratar alguém para a construção do site, mas após estudar a ferramenta do Wix, chegamos à conclusão de que era possível fazer sem um auxílio externo, assim como as edições.

Quanto às entrevistas, como a maior parte delas foi feita de forma remota por videochamadas, também não houve um custo propriamente dito. A única parte que envolveu algum tipo de gasto foi o transporte para eventuais reuniões presenciais fora da PUC, pois cada membro do grupo é de uma cidade diferente, o que dificulta esses encontros.

REFERÊNCIAS

AMÉRICO, M. O Jornalismo Esportivo Transmídia no Ecossistema dos Esportes Eletrônicos (*E-Sports*). **Estudos de Jornalismo e Mídia**, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2014v11n2p316/28226>> Acesso em: 26 nov. 2022.

BASTOS, H. **Ciberjornalismo e narrativa hipermídia**. Prisma.com (Portugual), n. 1, p. 3-15, 2005. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/69798>. Acesso em: 26 nov. 2022.

CARNEIRO, R. H. **O jornalismo de esports: análise da cobertura do mais esports na fase de entrada do mundial de LOL**. 2019. 13f. Monografia (bacharelado em Jornalismo, Uberlândia, 2019).

CARVALHO, G. **O desenvolvimento dos eSports e seus meios comunicativos: Jornalismo ou RP?** 2021. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Porto, Porto, 2021.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014.

QUARANTANI, A. P.; ROSSI, M. A. G. L. O gênero discursivo crítica de games: caracterização. **PERcursos linguísticos**, v. 7, n. 14, p. 542-562, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/15438/11641>> Acesso em: 27 nov.. 2022.

TEIXEIRA, J. L. M. **Pró Gamers**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <<https://webjornalismo.unicap.br/pro-gamers/>>. Acesso em: 26. nov. 2022.

WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. **ICOMP**. Las Vegas, Nevada, p. 437-442, jun. 2006.

WILBERT, C. S. **Jornalismo e e-sports: Uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil**. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

ANEXOS

No início de todas as entrevistas realizadas para o projeto, o grupo deixou clara a pretensão do uso de imagem de cada uma das fontes, que por sua vez, o aprovaram e estavam cientes desse uso durante toda a conversa, concordando com os registros em questão.

Especificamente em relação à parte do podcast, a trilha sonora utilizada foi de duas músicas de trilha livre, sem direitos autorais, sendo parte de uma delas para a abertura, e a outra inteira como som de fundo. As músicas em questão são as seguintes: *Cyberpunk Stream Music*, produzida e publicada pelo canal *Infraction*; e *Lofi tybe beat "onion"*, produzida e publicada pelo canal *lukrembo*.

Link para a reportagem: <https://historiaesports.wixsite.com/esports>

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
CENTRO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE JORNALISMO**

JOÃO VICTOR DO PRADO GUEDES

RELATÓRIO INDIVIDUAL DE PESQUISA

A COBERTURA JORNALÍSTICA DOS ESPORTS NO BRASIL

CAMPINAS

2022

João Victor do Prado Guedes

RELATÓRIO INDIVIDUAL DE PESQUISA

A COBERTURA JORNALÍSTICA DOS ESPORTS NO BRASIL

**Relatório individual de pesquisa
apresentado à disciplina
METODOLOGIA DE PESQUISA
APLICADA EM JORNALISMO (TCC) da
Faculdade de Jornalismo da PUC-
Campinas como exigência parcial para
aprovação na referida disciplina, sob
orientação da Profa. Juliana Doretto**

PUC-CAMPINAS

2022

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, comumente conhecidos como videogames, têm uma origem um tanto quanto curiosa¹. Em 1958, o físico William Higinbotham (que coincidentemente foi integrante do projeto Manhattan, ou seja, um dos responsáveis pela primeira bomba atômica) criou um sistema chamado Tennis for Two, que consistia, basicamente, em um simulador do esporte. O objetivo era atrair mais visitantes para o Brookhaven National Laboratories, pois o governo norte-americano queria exibir seu “potencial” para cada vez mais pessoas. O sistema rodava em uma tela de 15 polegadas ligada a um computador da época e consistia apenas em dois traços e uma bola, mas sem jogadores que o controlavam.

Não vendo um potencial em sua invenção, Higinbotham optou por não patentear-la, quase omitindo da história sua ligação com videogames. Posteriormente, em 1966, o engenheiro eletrônico alemão Ralph Baer tem a ideia de desenvolver um programa que tenha interação com as televisões. Dessa visão nasceu o “Chasing Game”, que era, basicamente, um pingue-pongue, mas em que as pessoas podiam controlar figuras quadradas, que representavam os jogadores. Resolvendo patentear seu produto, Baer acabou ficando conhecido como o pai dos videogames.

Não muito tempo depois, esse fenômeno viria a dar origem aos esportes eletrônicos, que são, basicamente, as competições dos videogames. A primeira delas acontece em 1972, ainda nos fliperamas, e vai evoluindo até alcançar o patamar atual, que será abordado neste trabalho. Entretanto, embora exista há muito tempo, o cenário dos esportes eletrônicos, ainda está no início no Brasil. As competições profissionais de jogos eletrônicos chegaram ao país apenas por volta de 2012, e vêm ganhando popularidade desde então. No entanto, torneios amadores já eram disputados desde meados dos anos 2000, nas antigas lan houses².

Apesar de estar ainda em fase inicial, os chamados esports, termo em inglês como o qual a prática também é conhecida no país, vêm ganhando contornos cada vez mais profissionais. Atualmente, nas maiores modalidades, os jogadores contam com contratos oficiais com equipes formais, semelhantes aos de jogadores de

¹ Disponível em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/> Acesso em: 23 set. 2022.

² Disponível em: <https://www.pichauarena.com.br/csgo/voce-conhece-a-historia-dos-esports/> Acesso em: 22 ago. 2022.

futebol. Na modalidade de *League of Legends*, por exemplo, a dona do jogo, *Riot Games*, estabelece um piso salarial de R\$ 3 mil para os jogadores³. Segundo dados da própria empresa, a premiação total do campeonato brasileiro saltou de R\$ 30 mil em 2013 para R\$ 512 mil em 2021⁴.

Sendo assim, é seguro afirmar que o jornalismo brasileiro especializado nessa área também está em fase inicial, pois, como visto, os esports começaram a se popularizar há pouco tempo. Além disso, ao observar o conteúdo jornalístico específico dos esports, há uma notável predominância desse conteúdo no ambiente da internet, apesar de já existir desde antes de a rede se tornar popular, por meio de revistas de nicho que cobriam notícias de jogos e eventos de videogame.

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, 2019, p. 25).

Em conjunto a essa problemática, também existe uma certa confusão entre o jornalismo de games e o jornalismo de esports. É importante saber diferenciá-los, pois, apesar de ambos estarem interligados, são áreas diferentes. Basicamente, o jornalismo de esports trata, necessariamente, da competição. O jornalismo de games, que, por sua vez, é mais abrangente. Para exemplificar, portais como IGN, The Enemy e Voxel cobrem games no geral, com matérias que, por exemplo, falam sobre o desenvolvimento de um novo jogo. Já veículos como ESPN, Sportv e GE, apesar de cobrirem majoritariamente os esportes tradicionais, também são responsáveis por uma grande cobertura de esportes eletrônicos, com matérias sobre a classificação dos times no campeonato de *Free Fire*, por exemplo.

Portanto, este trabalho tem como tema central o jornalismo que cobre os esportes eletrônicos no Brasil. O objetivo geral é, por meio de uma revisão bibliográfica, compreender como é produzido o conteúdo jornalístico que se dedica a cobrir o cenário dos esports, utilizando como base diversos artigos acadêmicos acerca do assunto. Queremos entender melhor o percurso dessa especialização

³ Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/opiniao/blog-do-chandy/post/2020/06/03/valor-piso-salarial-e-quantidade-de-times-tudo-sobre-o-sistema-de-franquias-do-cblol.ghtml> Acesso em: 22 ago. 2022.

⁴ Disponível em: <https://maisesports.com.br/premiacoes-principais-competicoes-esports-brasil/> Acesso em: 22 ago. 2022.

jornalística no país e quais são as suas principais características. Para isso, vamos, primeiramente, analisar a história e o desenvolvimento dos esportes ao redor do mundo e, logo em seguida, levantar as características do webjornalismo, tendo em vista que esse é o principal meio no qual o jornalismo especializado nos esportes eletrônicos se propaga.

Já quanto à metodologia utilizada neste trabalho, a revisão bibliográfica da pesquisa, se define, como “o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa que vai desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto, até a apresentação de um texto sistematizado” (STUMPF *et al.*, 2011, p. 51). No nosso caso, como dito, nos basearemos, principalmente, em estudos que abordam o jornalismo nos esportes. Entretanto, também não serão deixados de lado trabalhos sobre webjornalismo e/ou os que abordam os esportes eletrônicos sem necessariamente ligá-los ao jornalismo.

Uma vez que o material a ser estudado já foi definido, a próxima etapa é identificar todo o conteúdo a ser incluído no trabalho final, levando em conta os pensamentos dos autores, de modo que essa articulação de ideias propostas origine novas ideias. Além disso, Gil (2008, p. 50) aponta que “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Levando isso em conta, o material previamente selecionado para a pesquisa são alguns artigos acadêmicos que trazem diferentes ideias e informações acerca do tema. Entre eles, é válido ressaltar quatro deles, que servirão como bases conceituais da pesquisa: “O Jornalismo de esportes: análise da cobertura do mais esportes na fase de entrada do mundial de lol” (CARNEIRO, 2019); “O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (e-Sports)” (AMÉRICO, 2014); “Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística” (CAMPOS; FRANGE, 2017); e “Jornalismo e e-sports: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil” (WILBERT, 2018). Para encontrar esses trabalhos, foi realizada uma pesquisa pelos termos “jornalismo nos esportes eletrônicos”, “jornalismo esportes” e “cobertura de esportes” no Google Acadêmico, site de buscas especializado em textos acadêmicos.

Como afirma Gil (2008, p. 50), “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”. Portanto, a

articulação dos trabalhos proporcionará reflexões que não seriam encontradas na leitura específica de cada artigo encontrado.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A história dos esportes

Quando os esportes eletrônicos começaram, ainda nos anos 70, ainda não eram conhecidos por esse nome. A história dessas competições de videogame começa com os chamados *arcades*, também conhecidos como fliperamas, pois foi neles que o primeiro torneio oficial de um jogo eletrônico que se tem registro ganhou vida. Foram as “Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar”, que ocorreram em 1972 na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos (TEIXEIRA, 2019). A competição era exclusiva para os alunos e a premiação era um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*. A ideia, além de popularizar os videogames na época, também deu vida às competições desses jogos eletrônicos, que passaram a ser cada vez mais frequentes nos Estados Unidos.

O primeiro torneio em maior escala foi realizado em 1980, pela empresa produtora de videogames Atari (TEIXEIRA, 2019). Trata-se do “Campeonato de Space Invaders”, que atraiu um público de aproximadamente 10 mil participantes. O evento também contou com a primeira grande cobertura jornalística desse nicho.

Posteriormente, “em 1983 foi organizado o primeiro ‘Campeonato Mundial de Videogames’, em Dallas, nos EUA (Kennedy, 1983); os recordes de videogames ganharam notoriedade e foram publicados no Guinness [...]”. (PEREIRA, 2014, p. 22).

Apesar de ter “mundial” no nome, esse campeonato não tinha força para atingir proporções internacionais, pois isso ainda era uma realidade distante na época. Um dos motivos é que esses campeonatos de videogame eram limitados pela tecnologia do período. Não havia a possibilidade de jogar *online*, tampouco de se transmitir os jogos, o que serviu como uma barreira para a evolução das competições. O cenário não tinha mais para onde se expandir naquele momento, e isso perdurou até a chegada da internet nos anos 90, quando se tornou possível jogar *online*.

Embora os arcades tenham sido responsáveis pela popularização dos jogos eletrônicos e trouxessem um importante elemento de competição, foi somente com a popularização dos computadores e da internet que os jogadores começaram a se organizar. (PEREIRA, 2014, p. 23).

Portanto, nota-se que essa união dos videogames com o mundo dos esportes, ou seja, a criação de torneios e de um cenário competitivo no meio dos jogos eletrônicos, deu origem a esse fenômeno, que somente ao fim dos anos 90 viria a ser conhecido mundialmente como esports. Wagner (2006 *apud* AMÉRICO, 2014), cita que o termo foi utilizado pela primeira vez em 1999, em um *press release* da *Online Gamers Association* (OGA), uma organização recém formada que tinha como finalidade representar os jogadores profissionais de videogame. Esse *press release* tinha o objetivo de realizar uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. Américo aponta também que

O mesmo autor ainda propõe uma definição de *e-sport* “como uma área de atividades desportivas onde os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades físicas e mentais na utilização das tecnologias de informação e comunicação” e que toma como base as ideias de Tiedemann (2004) que considera o esporte uma atividade cultural onde há o engajamento voluntário de indivíduos que tem por objetivo “desenvolver, treinar e comparar habilidades de importância cultural dentro de um conjunto de regras comuns e sem prejudicar alguém de forma deliberada. (AMÉRICO, 2014).

Contudo, no mesmo ano de 1999, o primeiro campeonato de jogos de computador do Reino Unido falhou ao obter o reconhecimento do *English Sports Council* como uma competição esportiva oficial. Foi então que, em seu estudo, Wagner (2006 *apud* AMÉRICO, 2014) alegou que não havia necessidade de olhar para os esports como uma área que satisfaça uma definição tradicional do que é o esporte, mas, sim, um novo campo de estudos completamente diferente. Isso, portanto, gerou uma discussão que perdura até hoje: os esports se encaixam ou não na definição de esportes? Discussão essa, inclusive, que, desde 2017⁵, já vem sendo abordada nas próprias Olimpíadas para saber se os esports deveriam ou não passar a fazer parte do evento. Esse debate resultou em um depoimento do próprio diretor do Comitê Olímpico Internacional (COI), James Macleod, dizendo que é apenas questão de tempo até que o COI inclua jogos eletrônicos nas Olimpíadas, mas “apenas os que incentivam exercícios físicos”⁶, como simuladores de realidade virtual.

⁵ Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html
Acesso em 30 set. 2022.

⁶ Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/03/31/coi-descarta-jogos-eletronicos-tradicionais-em-olimpia-das.qhtml>. Acesso em: 6 set. 2022.

Retomando o contexto da criação do termo “esports”, é válido citar também que não há, mesmo nos dias atuais, uma maneira oficial de nomear a prática. O público, a maior parte da mídia especializada e até a agência de notícia *Associated Press*⁷ adotaram “esports”, com o hífen caído, como a grafia correta (o que foi levado em conta neste trabalho). No entanto, ainda é comum vermos “eSports” ou “e-sports” em diversos textos até mesmo de veículos jornalísticos.

O fim dos anos 90 nos esports foi marcado pela fundação das primeiras ligas, como a Professional Gamers League. À medida que os esportes eletrônicos cresciam, as premiações aumentavam também. A maior delas até então aconteceu durante o evento Red Annihilation, com uma competição do jogo Quake. Com cerca de dois mil competidores, foi o primeiro torneio de proporções nacionais nos EUA, e, de acordo com Teixeira, (2019), oferecia como premiação uma Ferrari pertencente a um dos criadores do jogo.

A chegada do novo milênio, no entanto, trazia um novo protagonista para o mundo dos esportes eletrônicos. Vindo de uma grande crise econômica nos anos anteriores, a Coreia do Sul estava investindo intensamente em telecomunicações, infraestrutura de internet e tecnologia no geral. Um dos resultados desse investimento foi um grande crescimento nos chamados *PC bangs* (uma espécie de *cyber café*), ou, basicamente, as *lan houses* coreanas. Foi se criando, portanto, um ambiente que favorecia cada vez mais o encontro e a interação de fãs de videogame, algo que foi gradualmente fazendo parte da cultura sul-coreana⁸. Em 2000, com a aprovação do Ministério da Cultura sul-coreano, esses efeitos em cadeia resultaram na fundação da *Korean eSports Association* (KeSPA), sendo o primeiro órgão governamental de esports no mundo. A KeSPA foi a pioneira na regulamentação dos esportes eletrônicos, servindo como organizadora de competições, transmissões e até mesmo fiscalizando as condições de trabalhos dos chamados “cyber-atletas”, os jogadores profissionais⁹.

⁷ Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/esports/esports-esports-ou-e-sports-qual-a-grafia-correta-dos-esportes-eletronicos> Acesso em: 5 set. 2022.

⁸ Disponível em:

<https://administradores.com.br/artigos/historia-do-e-sport-como-jogos-eletronicos-se-tornam-esporte> Acesso em: 5.set. 2022

⁹ Disponível em:

<https://administradores.com.br/artigos/historia-do-e-sport-como-jogos-eletronicos-se-tornam-esporte> Acesso em: 5 set. 2022.

Com isso, a Coréia do Sul passou a ser a maior potência do mundo nos esports, seguida de perto pela China, que os reconheceu como uma modalidade esportiva em 2003¹⁰. Esse desenvolvimento da indústria na Ásia ajudou a profissionalizar o cenário, fazendo com que os jogadores se tornassem atletas profissionais que ganhavam a vida trabalhando com isso. Além disso, o rápido desenvolvimento da tecnologia ao redor do mundo permitiu que cada vez mais pessoas tivessem um computador próprio, se tornando possível jogar e assistir a campeonatos diretamente de suas casas.

Nos anos seguintes da década de 2000, a ascensão dos esports continuava dando premiações cada vez maiores em eventos igualmente em crescimento. Os principais jogos com um cenário competitivo no momento eram o jogo de tiro Counter-Strike, e os jogos de estratégia StarCraft e Warcraft¹¹. Cabe ressaltar também a diferença entre o conceito de *game* e o de esports. De maneira geral, o termo *game* engloba a indústria dos videogames como um todo, até mesmo jogos que não têm um cenário competitivo, como é o caso de *Grand Theft Auto* (GTA), por exemplo, que está entre os jogos mais vendidos do mundo, com mais de 165 milhões de cópias¹². Já os esports se referem apenas aos jogos que possuem um cenário competitivo, normalmente jogos multijogador se encaixam melhor nessa categoria. É o caso de *League of Legends* (LoL), jogo gratuito no qual duas equipes de 5 jogadores duelam entre si.

Os games representam o cenário de jogos como um todo, isto é, os jogadores domésticos, que compram games e jogam em casa, reúnem-se com amigos, mas apenas com a intenção de se divertir. Não está em disputa uma premiação em dinheiro e não fazem disso uma profissão. Não há um contrato em que esses jogadores amadores sejam obrigados a praticar, pelo menos, oito horas por dia, como acontecem com os jogadores de esports de ponta. (CAMPOS; FRANGE, 2017, p. 60).

Chegando ao final dos anos 2000, as empresas desenvolvedoras de jogos passaram a olhar mais para os esports como uma nova possibilidade na indústria dos games. Alguns dos maiores jogos com um cenário competitivo nos dias atuais foram produzidos nessa época: *League of Legends* (2009), *StarCraft II* (2010), *Dota*

¹⁰ Disponível em: <https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-china> Acesso em: 6 set. 2022.

¹¹ Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history/2004/games> Acesso em: 6 set. 2022.

¹² Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/gta-v-5-milhoes-copias-2022#:~:text=Por%20meio%20do%20mais%20recente,165%20milhoes%20de%20unidades%20vendidas>. Acesso em: 6 set. 2022.

2 (2011) e Counter-Strike: Global Offensive (2012). Quanto ao cenário esportivo, segundo Teixeira (2019), as competições ao redor do mundo tiveram um salto de 10 torneios durante o ano de 2000 para 160 em 2010.

Se durante a primeira década dos anos 2000 os esportes eletrônicos atingiram marcos importantes, como altas premiações, eventos globais e, principalmente na Coreia do Sul, reconhecimento da sociedade; foi somente a partir de 2009 que os números de audiência, jogadores e equipes profissionais começaram a atingir o patamar do cenário atual. (PEREIRA, 2014, p. 29).

Retornando ao exemplo de League of Legends, o jogo foi um grande marco para o cenário mundial de esportes eletrônicos. Sua desenvolvedora, a Riot Games, é conhecida por investir nos esportes e incentivar sua prática como nenhuma outra empresa dona de jogo¹³. Basicamente, enquanto a maior parte das competições é e sempre foi terceirizada, com sua organização nas mãos de outras empresas, a Riot Games organiza seus próprios torneios e ligas, proporcionando uma estabilidade maior ao cenário competitivo de seus jogos, uma vez que seu calendário de competições é fixo e não depende de contato com outras empresas, além de ser possível a realização de contratos a longo prazo.

Até então, antes de 2011, as transmissões *online* de esportes não tinham um site ou local em comum. Cada torneio encontrava sua maneira de realizar a transmissão, seja em um site próprio ou dentro do próprio jogo. Em 2011, no entanto, a *Twitch.tv* chegou para mudar isso. Trata-se de um site de *livestreaming*, em que qualquer um pode criar uma conta e começar a fazer transmissões ao vivo na internet. O site foi o primeiro ponto de encontro em comum de transmissões ao vivo de videogame, seja com uma pessoa jogando para se divertir, ou com grandes competições de esportes. Essas transmissões rapidamente atraíram cada vez mais público até chegar aos dias atuais, com a Twitch sendo considerada, em termos internacionais, a ESPN dos esportes¹⁴.

Atualmente, os esportes eletrônicos consistem em competições dos mais variados jogos. Seja no gênero de luta, como o clássico *Street Fighter*, nos jogos de tiro, como o já citado *Counter Strike*, jogos de estratégia, como *League of Legends*, ou qualquer outro tipo. Pode-se dizer que a indústria está em seu auge, com uma

¹³ Disponível em:

<https://www.polygon.com/2019/11/6/20949846/league-of-legends-video-game-industry-riot-games>

Acesso em: 6 set. 2022.

¹⁴ Disponível em: https://gammalaw.com/the_rise_and_importance_of_twitch_in_esports/ Acesso em: 5 set. 2022.

estimativa de meio bilhão de espectadores em 2022, de acordo com a Newzoo¹⁵. As maiores potências dos esportes eletrônicos hoje em dia estão na Ásia, onde a modalidade já está enraizada na cultura local. Sozinha, a China é responsável por cerca de um terço das receitas mundiais dos esportes eletrônicos¹⁶. Isso é refletido também nos investimentos que o país dedica à prática, chegando à casa dos bilhões de reais¹⁷. Enquanto a Coreia do Sul, conhecida como o berço dos esportes, compete com a China pelos maiores desempenhos na maior parte dos jogos¹⁸.

No Brasil, alguns campeonatos são transmitidos até mesmo na televisão, como é o caso do CBLOL, que faz parte da programação da SporTV desde 2016¹⁹. Com aproximadamente 7.6 milhões de entusiastas de esportes, o país lidera o ocidente em termos de audiência, ficando em 3º lugar no mundo²⁰. O desempenho em campeonatos internacionais, principalmente em jogos de tiro, corresponde ao constante crescimento de audiência e receita. A Loud, por exemplo, organização brasileira com time em diversas modalidades, se consagrou campeã mundial do jogo *Valorant* em 2022²¹.

O webjornalismo e suas características

Não é possível falar sobre o jornalismo no mundo dos esportes eletrônicos sem tratar de webjornalismo. Assim como citado ainda na introdução, a internet é o meio predominante no qual o jornalismo de esportes se propaga, ou seja, foi por meio do webjornalismo que o jornalismo de esportes ganhou expressividade. Antes, revistas como a Gamers²² e a Ação Games²³, ambas da década de 1990, já faziam a

¹⁵ Disponível em:

<https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-and-engagement-esport-industry-growth> Acesso em: 24 set. 2022.

¹⁶ Disponível em: <https://www.thegamer.com/china-over-third-global-esports-market/> Acesso em: 6 set. 2022.

¹⁷ Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/so-o-comeco-china-investe-r-1-bilhao-em-cidade-de-esports-com-parque-de-diversao-e-17-mil-m.ghtml> Acesso em: 6 set. 2022.

¹⁸ Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/06/19/world/asia/south-korea-esports.html> Acesso em: 5 set. 2022.

¹⁹ 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>. Acesso em: 6 set. 2022.

²⁰ Disponível em:

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces> Acesso em: 2 out. 2022

²¹ Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/esports/valorant-loud-faz-historia-e-e-campea-do-champions-2022> Acesso em: 2 out. 2022

²² Disponível em: <https://www.retroavengers.com.br/gamers/> Acesso em: 1 out. 2022.

²³ Disponível em: <https://www.retroavengers.com.br/acao-games/> Acesso em: 1 out. 2022.

cobertura de assuntos relacionados a videogame no Brasil. Mas a internet proporcionou que diversos outros canais que tratam dos esportes surgissem, se aproveitando da praticidade e da agilidade propiciadas pelas plataformas digitais.

De acordo com Mielniczuk (2003, p. 20), o webjornalismo surge na década de 1990, aproveitando-se da oportunidade que foi gerada quando a internet começou a ser mais acessível para a sociedade. O jornalismo, contudo, já se aproveitava dessa tecnologia, mas de uma maneira diferente da que existe hoje, sobretudo com dados financeiros.

Porém, antes do surgimento da web, a internet já era utilizada para a disseminação de informações jornalísticas. Na maioria dos casos, os serviços oferecidos eram direcionados para públicos muito específicos e funcionavam através da distribuição de e-mails (MIELNICZUK, 2003, p. 20).

É importante pontuar também que a chegada da internet influenciou o jornalismo de maneira mais complexa do que apenas permitir publicações na web. Para Quadros (2005), o webjornalismo trouxe uma revolução na participação do leitor, que a partir desse momento passava a poder interagir com a notícia e com o próprio jornalista de maneira direta, através de comentários, ou até a realizar publicações próprias por meio de blogs, por exemplo. A partir disso, a maneira como a informação é transmitida nunca mais seria a mesma, uma vez que qualquer pessoa pode divulgar seus próprios conteúdos:

Nesse contexto, em que o público passa a ter outras alternativas para buscar e divulgar um fato, o papel dos gatekeepers – conceito criado por Kurt Lewin para se referir aos editores que decidem o que deve ou não fazer parte do fluxo de informação - é reavaliado para explorar o potencial comunitário e agregador, como define Lemos (2002), da nova tecnologia, garantindo a audiência de internautas que, de certa forma, têm mais direitos do que deveres na rede das redes. (QUADROS, 2005, p. 3).

A partir disso, diversos estudiosos tentam classificar as características que diferenciam o webjornalismo das demais categorias. Segundo Bardoel e Deuze (2000 *apud* MIELNICZUK, 2003), seriam quatro aspectos: a interatividade, a customização de conteúdo, a hipertextualidade e a multimídia.

A interatividade, como já citado, ocorre a partir do momento que o webjornalismo proporciona uma relação entre leitor e jornalista que não existe em nenhuma outra vertente da área. Essa interação acontece de diferentes maneiras; entre elas, sistema de comentários nas matérias, trocas de e-mails e chats, nos

quais o leitor pode conversar com o produtor da notícia. Mudando a perspectiva, a interatividade também pode ser atingida através da navegação pela própria notícia, por meio de hipertextos, que consistem na capacidade que o webjornalismo tem de conectar textos e informações através de *links*. Esse recurso é usado principalmente para levar o leitor a outros sites, que, geralmente, têm conteúdo mais específico e com informações que dão suporte à notícia em questão.

A customização de conteúdo, por sua vez, nada mais é do que a configuração do conteúdo jornalístico de acordo com a preferência do leitor. Em resumo, consiste em websites que permitem que o usuário possa escolher e/ou personalizar o que quer acessar. Um bom exemplo dessa customização de conteúdo é a *newsletter*, que entrega manchetes para o público de acordo com seus interesses. A autora mostra em seu estudo outros exemplos de conteúdo customizado.

Uma outra possibilidade interessante é utilizada pelo MSNBC (www.msnbc.com): através da entrada do código postal do leitor, as notícias que aparecem na primeira tela são automaticamente selecionadas, levando em consideração a localização geográfica do usuário. (MIELNICZUK, 2003, p. 44).

Já a multimídia, também chamada de convergência, pode ser definida simplesmente pela possibilidade de noticiar um fato explorando diferentes tipos de linguagem, como textos, imagens, vídeos, áudios, entre outros. Apesar de a multimídia também ser possível em notícias no formato mais factual, é em reportagens mais elaboradas e que não exigem urgência em relação a prazos que ela normalmente é mais utilizada. Aqui, cabe dizer ainda que o jornalismo para a web também proporcionou o chamado jornalismo transmídia, que consiste no uso de diferentes tipos de mídia (internet e TV, por exemplo), que se complementam, com o objetivo de transmitir uma informação mais completa. De acordo com Jenkins (2009 *apud* MACEDO, FECHINE, 2019), a narrativa transmídia consiste, no caso do jornalismo, em uma produção feita “através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”, sendo assim capaz de gerar experiência interativa para o leitor.

Mielniczuk cita também a teoria de Palacios, que destaca cinco características em vez de quatro, apesar de serem bem semelhantes às quatro já mencionadas acima. “Já Palacios (1999), com a mesma preocupação, estabelece cinco características: multimídia/convergência, interatividade, hipertextualidade,

personalização e memória. Acrescentamos a essas, uma sexta característica: a instantaneidade” (MIELNICZUK, 2003, p. 40).

Basicamente, a memória se refere ao acúmulo de informações presente na internet. Quando se trata do webjornalismo, o usuário tem acesso imediato ao material antigo dos jornais, constituindo uma memória que só tende a crescer gradualmente com o passar do tempo. Normalmente esses arquivos podem ser acessados através de uma barra de busca, ferramenta disponível em quase qualquer website atualmente.

A maneira com que todas essas características atuam em conjunto acrescenta ao webjornalismo uma dinâmica diferente na produção de notícias. Canavilhas (2006), por exemplo, propõe que a clássica pirâmide invertida limita os potenciais desse tipo de jornalismo. A título de contexto, trata-se de uma técnica na qual a notícia é estruturada de modo que as informações consideradas mais relevantes fiquem logo no início, com as menos relevantes sendo passadas ao final. O autor defende que a pirâmide deitada oferece mais liberdade tanto para quem escreve quanto para quem lê, pois utiliza as mais diversas ferramentas do webjornalismo, como hiperlinks e multimídia, para criar uma estrutura de texto que distribui as informações distribuídas de maneira mais linear. O objetivo é guiar e até instigar o leitor a navegar pela reportagem e suas camadas.

Assim, vemos que, uma vez que o webjornalismo é formado por todos esses aspectos explicados acima, ele se torna um ambiente com muito menos limitações, em termos de espaço e estrutura da reportagem, do que o jornal impresso ou o telejornalismo, por exemplo.

Se no caso da imprensa escrita a aplicação da técnica pirâmide invertida já é passível de contestação, no caso do webjornalismo a situação agrava-se. Por um lado, porque na Web não há limitações espaciais para a informação a disponibilizar. O jornalista não é confrontado com a necessidade de cortar informação, podendo manter tudo aquilo que considera essencial para o leitor perceber a mensagem. Por outro lado, a heterogeneidade própria de um público global é de tal ordem que a organização dos factos por ordem de importância esbarra na diversidade de interesses característicos de uma audiência global. (CANAVILHAS, 2014, p. 15).

Dessa forma, o jornalismo na web prova ter particularidades que não são encontradas em nenhuma outra vertente da área. É interessante apontar também alguns exemplos de como elas são exploradas pela cobertura brasileira de esportes. Entre os elementos mais utilizados, é possível apontar a interatividade, que costuma

aparecer, por exemplo, nos comentários, também conhecidos como *chat*, das transmissões ao vivo, ou até mesmo na inserção de hyperlinks encontrados em grande parte das notícias; e a multimídia, que é ainda mais presente nas notícias e reportagens do que os hyperlinks. A seguir, veremos esses pontos com mais detalhes.

A cobertura jornalística dos esportes no Brasil

Em primeiro lugar, cremos que seja importante diferenciar o jornalismo que cobre os esportes daquele que se dedica aos games. Este último, segundo Carneiro (2019) e Campos e Frange (2019), é um segmento mais abrangente, que cobre a indústria dos videogames de modo geral. Essa área tem mais semelhanças com o jornalismo cultural, por exemplo, pois ambos se preocupam em cobrir a produção e circulação de obras, como filmes e quadrinhos. Já o jornalismo de esportes se assemelha à cobertura esportiva. Campos e Frange (2019, p. 61) explicam que “para uma prática ser considerada esportes é preciso existir um cenário profissional com rentabilidade financeira para os organizadores, patrocinadores e, principalmente, para as equipes e jogadores. Os esportes criam universos competitivos dos games”. Carneiro (2019, p. 33) resume a diferença entre os segmentos ao afirmar que “apesar de todo esporte ser um game, nem todo game é um esporte”.

Essa semelhança que a cobertura esportiva tem com os esportes se destaca ainda mais ao compararmos certos formatos e estruturas dos programas dessas áreas. Por exemplo, um dos tipos de conteúdo mais característicos do jornalismo esportivo é a chamada mesa-redonda, na qual jornalistas e especialistas comentam as partidas da rodada, informando e avaliando os resultados. Na cobertura dos esportes, adota-se estratégia similar. É o caso do *Depois do Nexus*, transmissão semanal feita pela própria Riot Games (organizadora do campeonato), em seus canais no *YouTube* e na *Twitch*, na qual especialistas comentam os jogos da última rodada do campeonato brasileiro de *League of Legends*. Além da mesa-redonda, outros exemplos de conteúdo em comum nas duas áreas são análises das partidas, palpites de resultados de jogos futuros, entrevistas pós-jogo e até mesmo a apresentação das partidas, que adota o estilo narrador e comentarista.

É possível afirmar que o jornalismo esportivo vem se apropriando dos esportes. Os canais de televisão e portais online transmitem as principais competições, possuem reportagens exclusivas e

programas para debater as partidas de esportes. O modelo de trabalho é similar ao do esporte tradicional, o que facilitou para a adaptação dos jornalistas. (CAMPOS; FRANGE, 2019, p. 67).

Ou seja, como ambos trabalham com cenários de natureza competitiva, o jornalismo dos esportes tem pontos em comum com o jornalismo esportivo tradicional. Tanto é que alguns dos veículos que cobrem essa indústria dos esportes já cobriam esportes tradicionais previamente, como a ESPN, SporTV e o GE.

Apesar disso, por se tratar de uma área relativamente nova, principalmente no Brasil, sofre-se com a falta de jornalistas experientes e profissionais em alguns produtos. A falta deles é ainda mais percebida nas transmissões de campeonatos, que geralmente são compostas por pessoas com um bom domínio do assunto, mas sem formação acadêmica. Wilbert (2018, p. 26), afirma em seu estudo que embora o trabalho das equipes de transmissão dos campeonatos do país “seja similar ao realizado por jornalistas em transmissões esportivas de futebol ou vôlei (e por vezes possa até ser melhor), ele está sendo desempenhado por pessoas que não possuem um conhecimento e estudo da profissão”. Não se afirma aqui que os responsáveis pela transmissão e pelo conteúdo não sejam bons em seu trabalho, mas a questão é que jornalistas formados poderiam trazer outras qualidades à cobertura do cenário, atreladas, por exemplo, à apuração e à ética jornalísticas.

Indo além dessas transmissões, até mesmo um dos maiores sites de notícias sobre esportes no Brasil é encabeçado por alguém sem formação acadêmica no jornalismo. Trata-se do Mais Esports, website fundado em 2013 por Eric Teixeira, que até então fazia o curso de ciências da computação²⁴.

Entretanto, a rápida expansão e profissionalização esportiva do meio não é acompanhada inteiramente pela profissionalização de jornalistas, especialmente em se tratando de narradores e comentaristas. Embora os narradores e comentaristas atuais sejam conhecidos nas transmissões de League por suas narrações e jargões, a falta de experiência prévia na área jornalística não só por vezes empobrece as transmissões como interfere no desenvolvimento do jornalismo esportivo no meio, ocupando um espaço que poderia ser preenchido com jornalistas especializados (WILBERT, 2018, p. 26).

Ou seja, essa falta de profissionais preparados acaba impactando negativamente o cenário, porque, se, por um lado, é importante que as transmissões tenham apresentadores que dominem o jogo em questão, o autor defende que

²⁴ Disponível em; <https://youtu.be/xxFXRM3w8og> Acesso em: 4 out. 2022.

também é importante que essa equipe de apresentadores tenha conhecimento da área da comunicação, e, principalmente, do jornalismo.

Nesse sentido, em sua análise da cobertura que o site de notícias brasileiro especializado no assunto Mais Esports realizou no Mundial de *League Of Legends* de 2019, Carneiro (2019) chegou à conclusão de que: o veículo ainda não atinge o padrão de qualidade dos maiores jornais esportivos, que, diferentemente do Mais Esports, são portais que já eram consagrados no mercado antes da chegada dos esports, além de serem administrados por profissionais do jornalismo.

O estudo analisou notícias sobre a fase inicial do campeonato, levando em conta não só os textos publicados no site, mas também o conteúdo de apoio divulgados no *Youtube* e nas redes sociais (*Twitter*, *Facebook* e *Instagram*) do veículo. Também foi levada em conta a equipe de funcionários do veículo, que, pelo menos na época da análise, era composta por 8 pessoas; seis delas formadas ou alunas de jornalismo, um designer e o já mencionado Eric Teixeira, que atua como dono e também não tem formação na área.

A pesquisa passou por três etapas: a primeira delas se voltou ao formato do canal, abordando o perfil dos jornalistas, bem como os tipos de conteúdo e diferentes elementos presentes nesse material; a segunda delas foi o estudo do conteúdo em si, que serviu para levantar dados como quantidade de publicações, palavras por texto, para ter uma noção da média de tamanho das matérias, hiperlinks e comentários; e, por último, a terceira etapa foi uma análise de conteúdo, estudando o gênero do conteúdo e a estrutura do texto. Além disso, o autor mostra que o site não conta com um manual de estilo, o que, segundo o texto, também contribui para a falta de um padrão de qualidade.

A principal conclusão a que o autor chegou após seu estudo foi que, de maneira geral, o conteúdo do site acaba sendo superficial do ponto de vista jornalístico: “Percebemos que o site trabalha mais com um modelo aglutinador de novidades do que como um site jornalístico, as notícias produzidas pelo Mais Esports durante a pesquisa podem ser obtidas por meio de outros veículos oficiais” (CARNEIRO, 2019, p. 65). Ou seja, apesar de os redatores do site se manterem pontuais e rápidos ao entregar as informações, não há uma produção adequada das notícias, já que muitas vezes elas não trazem variedade nas fontes nem mesmo apuração.

Apesar de todas as notícias serem originais e produzidas pelo jornalista do site, é importante notar que existe pouco esforço jornalístico na produção e apuração das notícias, em sua generalidade o conteúdo das publicações é superficial e sem apuração ou fontes, não condizendo com a complexidade que os esports tem atualmente no Brasil. É notável também que falta crítica e histórias, existe um teor de resenha esportiva muito grande e quase inexistente de apuração, investigação e exclusividade jornalística (CARNEIRO, 2019, p. 61).

Em contrapartida, esse é um problema que parece vir diminuindo conforme os esports vão, aos poucos, se profissionalizando gradativamente no país. Recentemente, há exemplos de jornalistas experientes que ingressaram no cenário. É o caso de Chandy Teixeira, jornalista do Lance! com passagem pela Globo que está concorrendo ao prêmio de jornalista do ano no *Esports Awards 2022*, maior premiação do mundo dos esportes eletrônicos²⁵. Vindo do jornalismo esportivo, o repórter já cobriu Copa do Mundo e Olimpíadas, além de contar também com um Prêmio Esso.

Faz-se essencial, portanto, para que a indústria dos esports se desenvolva de forma apropriada, que ela seja reconhecida como uma nova área a ser explorada no campo do jornalismo. Em seu artigo para entender a importância do jornalismo transmídia no meio dos esports, Américo (2014, p. 325) já defendia que é necessário “o universo jornalístico perceber que dentro destas transmissões de eventos de esportes eletrônicos existe, de forma natural, um espaço de atuação para profissionais da área em um mercado que de fato, como demonstrado, já existe”. O trabalho leva em conta as transmissões de esports que acontecem na *Twitch*, nas quais, segundo o autor, o jornalismo pode e deve exercer um papel de maior relevância.

Em outro estudo, Wilbert (2018) analisou as transmissões dos campeonatos dos jogos Counter Strike e League of Legends, duas das principais modalidades de esports, em 2018²⁶. Trabalhando em uma linha de ideias semelhante à de Américo, Wilbert também afirma que ainda há muito a ser explorado pelos profissionais do jornalismo nesse ambiente. Segundo o autor, pode-se dizer que isso gera um atraso no desenvolvimento do cenário jornalístico dos esports, e que isso

²⁵ Disponível em:

<https://www.lance.com.br/fora-de-campo/jornalista-do-l-chandy-teixeira-e-finalista-no-esports-awards-2022.html>. Acesso em: 1 nov. 2022.

²⁶

Disponível

em:

<https://www.theenemy.com.br/esports/premio-esports-brasil-confira-os-vencedores-da-edicao-2018>
Acesso em: 13 out. 2022.

é, primeiramente, uma falha dos próprios jornalistas: é necessário que os profissionais interessados neste mercado busquem estudá-lo e compreendê-lo a tal ponto que possam atuar nele com profissionalismo e objetividade ímpares ao se comparar, por exemplo, com o que é realizado no cenário atual de e-sports (WILBERT, 2018, p. 61).

Conclui-se, portanto, que apesar de a cobertura de esports ter elementos também encontrados na indústria dos games e, principalmente, na dos esportes tradicionais, eles consistem em um novo segmento do jornalismo. Segmento este que ainda tem muitos aspectos em que a cobertura brasileira deixa a desejar. É necessário, principalmente, que essa área seja preenchida por profissionais qualificados para alcançar um tipo de conteúdo condizente com sua complexidade. Nesse processo que avança lentamente no cenário, cabe a esses profissionais que encontrem o melhor caminho possível para desenvolver essa cobertura jornalística de maneira não apenas rápida e eficiente mas também crítica e interpretativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo entender como é a cobertura do esports no Brasil. Para isso, num primeiro momento, levantamos pesquisas e informações sobre a origem dos esportes eletrônicos, e vimos que o processo de popularização dos esportes eletrônicos ao redor do mundo aconteceu lentamente, levando décadas até que os campeonatos atingissem mais amplitude. Vimos ainda que os esports se originaram na indústria dos games, e essa ligação faz com que muitas vezes as duas áreas se confundam. No entanto, entendemos que o primeiro se estrutura primordialmente em competições profissionais, que fomentam um mercado bastante lucrativo, enquanto o segundo se volta a um consumo mais privado, ligado à indústria cultural.

Outro fator evidenciado em nossa pesquisa é a atuação da internet nesse setor, que contribuiu para um aumento exponencial da popularidade dos esports. No entanto, o trabalho evidenciou que, embora o cenário nacional atraia hoje um grande público aos campeonatos, o país ainda não atingiu patamares como os da Coreia do Sul, que hoje tem os esports enraizados em sua cultura, ou o dos Estados Unidos, que é seu local de origem. A falta de estrutura para os jogos é um dos motivos que explicam esse desenvolvimento mais lento em terras nacionais.

Além disso, os autores mostraram também a importância do webjornalismo nesse cenário. Isso ocorre pois se trata de uma área do jornalismo com

características únicas que, assim como os autores apontam, são as mais adequadas para a cobertura dos esportes. Entre essas particularidades, estão a interatividade, a multimídia, a customização de conteúdo, a memória, a hipertextualidade e a instantaneidade. O que aprendemos, no entanto, é que a cobertura brasileira muitas vezes não explora tão bem todas essas possibilidades do webjornalismo, mesmo atuando quase exclusivamente nessa vertente do jornalismo.

Quanto a essa cobertura, também é interessante deixar claro que não se trata meramente de um jornalismo de games, principalmente porque o primeiro tópico nos mostrou que a indústria dos esportes, ainda que seja ligada à dos games, acaba se diferenciando dela em diversos aspectos. Os estudos apontaram, na verdade, que o jornalismo de esportes se assemelha mais àquele que se volta aos esportes tradicionais, devido à sua natureza intrinsecamente ligada às competições. Um dos autores até mesmo cita que o jornalismo esportivo vem se apropriando dos esportes, e isso é ilustrado pelo número de veículos jornalísticos especializados nos esportes que também cobrem esportes atualmente.

Um dos destaques da pesquisa desse terceiro tópico também é a carência de profissionais do jornalismo nessa área dos esportes eletrônicos. Após algumas análises feitas pelos diferentes autores consultados, a conclusão principal é que a falta de experiência jornalística afeta negativamente o conteúdo das transmissões de campeonatos, dos programas e do material noticiosos, que nem sempre é profundo e crítico. Por outro lado, o jornalismo esportivo, de certa forma, tem contribuído com essa profissionalização, pois alguns dos repórteres dessa área passam a trabalhar nos esportes, como vimos em exemplos citados ao longo do relatório.

Assim, Com suas complexidades e nuances, percebemos que os esportes demandam a combinação de formações específicas e experiência. Ou seja, é importante que os profissionais não somente entendam sobre o jogo que está sendo abordado — pois, assim, são capazes de comunicar melhor as informações sobre esse determinado jogo —, mas também é importante, de maneira geral, que saibam sobre jornalismo e a área da comunicação, para que assim comuniquem isso da melhor forma possível.

Por fim, é válido ressaltar que, como os esportes são um campo de estudos relativamente recente no Brasil, nota-se a falta de pesquisa e trabalhos acadêmicos sobre o jornalismo que cobre essa área. Essa ausência é ainda mais evidenciada se estivermos procurando por objetos de estudo com um recorte mais específico, como

a imprensa profissional responsável por essa cobertura jornalística (área que, por isso, não pudemos trazer para esta revisão bibliográfica). Daí a necessidade de a ciência se debruçar mais sobre esse campo.

Referências bibliográficas

ALBUQUERQUE, E. R. S. **Entre o real e o virtual: A legitimação e a expansão do esporte eletrônico**. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018

AMÉRICO, M. O Jornalismo Esportivo Transmídia no Ecossistema dos Esportes Eletrônicos (*E-Sports*). **Estudos de Jornalismo e Mídia**, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2014v11n2p316/28226>> Acesso em: 24 abr. 2022.

BARROS, A.; DUARTE, J. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Editora Atlas, 2011.

CAMPOS, A. G.; FRANGE, M. G. Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística. **Revista Comunicare**, v. 19, n. 1, p. 56-69, 2019. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2019/06/3-Jornalismo-no-mundo-dos-esports-reflexões-sobre-os-desafios-para-a-cobertura-dos-esportes-eletrônicos-na-prática-jornalística.pdf>> Acesso em: 24 abr. 2022.

CANAVILHAS, J. **Webjornalismo: considerações gerais sobre jornalismo na web**. Corvilhã: Livros Labcom, 2003.

CANAVILHAS, J. **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Corvilhã: Livros Labcom, 2014.

CARNEIRO, R. H. G. **O jornalismo de esportes: análise da cobertura do mais esportes na fase de entrada do mundial de LOL - 2019**. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado) - Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2019.

CARVALHO, G. **O desenvolvimento dos eSports e seus meios comunicativos: Jornalismo ou RP?** 2021. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Porto, Porto, 2021.

FONSECA, F. M. S. **Cobertura e produção jornalística em portais noticiosos de esportes**. 2021. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Porto, Porto, 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

MIELNICZUK, L. **Jornalismo na Web: Uma contribuição para o formato da notícia na escrita hipertextual**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003.

PADEIRO, C. H. S. **O predomínio do entretenimento no jornalismo esportivo brasileiro**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte**: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014.

QUADROS, C. I. A participação do público no webjornalismo. **E-Compós**, Curitiba, v.4, dez. 2005. Disponível em: <<https://e-compos.emnuvens.com.br/e-compos/article/view/56/56>>. Acesso em: 20. nov. 2022.

TEIXEIRA, J. L. M. **Pró Gamers**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <<https://webjornalismo.unicap.br/pro-gamers/>>. Acesso em: 20. nov. 2022

WILBERT, C. S. **Jornalismo e e-sports**: Uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
CENTRO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE JORNALISMO**

MATHEUS DE OLIVEIRA CREMONESI

RELATÓRIO INDIVIDUAL DE PESQUISA

**AS CRÔNICAS DE COPA DO MUNDO DE NELSON RODRIGUES:
UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

CAMPINAS

2022

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
CENTRO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE JORNALISMO**

MATHEUS DE OLIVEIRA CREMONESI

RELATÓRIO INDIVIDUAL DE PESQUISA

**AS CRÔNICAS DE COPA DO MUNDO DE NELSON RODRIGUES:
UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Relatório individual de pesquisa apresentado à disciplina METODOLOGIA APLICADA EM JORNALISMO (TCC) da Faculdade de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica De Campinas como exigência parcial para aprovação na referida disciplina, sob orientação da Prof^a Juliana Doretto.

CAMPINAS

2022

Introdução

O gênero textual crônica, como conhecemos hoje, passou por modificações ao longo da história. No início do cristianismo, era utilizado para datar acontecimentos de forma cronológica, sem se aprofundar em interpretações ou na busca das causas de tais acontecimentos. Já na Idade Média, no século XII, a crônica começou a tomar uma maior perspectiva sobre a história, ou seja, tornou-se mais detalhada e com algumas explicações sobre os fatos que eram escritos (KÖCHE; MARINELLO, 2013, p. 258).

No Brasil, a crônica surgiu no século XIX, e tais histórias eram vendidas para a população com o nome de folhetim. Esses textos eram longos, publicados aos domingos e tinham como objetivo comentar os principais acontecimentos da semana, abordando diversos tópicos da época. E assim a crônica se mantém até hoje (KÖCHE; MARINELLO, 2013, p. 258).

Um dos principais cronistas brasileiros é Nelson Rodrigues (1912-1980). Nascido em Recife, no Pernambuco, se mudou para o Rio de Janeiro ainda na infância. As obras do escritor, jornalista, dramaturgo e teatrólogo tinham como uma característica sempre marcante o debate sobre o comportamento hipócrita da sociedade carioca, abordando traições, amor, sexo, crimes e outras atitudes consideradas imorais. Começou a trabalhar com seu pai aos 14 anos, como repórter policial. Mais tarde, em 1936, começou a escrever sobre futebol para o *Jornal dos Sports*, em que suas crônicas ganharam destaque¹.

Segundo Silva (1998, p. 45), o autor explorou radicalmente as crônicas esportivas que escrevia, pois, por meio delas, buscou dramatizar os fatos que narrava e, assim, tocar todos que as liam. Ele tentava retratar partidas de futebol como um teatro trágico, numa concepção particular do jogo. Em 1963, após a vitória do Santos contra o Milan pelo Campeonato Mundial Interclubes, Rodrigues (1993, p. 104 *apud* SILVA, 1998, p. 46) disse que “o que buscamos no futebol é o drama, é a tragédia, é o horror, é a compaixão” — fazendo alusão à teoria clássica do drama, em que Aristóteles estabelece que a função da tragédia é “ocasionar o ‘terror’ e a ‘piedade’, levando à purificação, com a catarse” (SILVA, 1998, p. 46).

Um dos eventos de maior celebração mundial no esporte é a Copa do Mundo, e Rodrigues não media esforços para discorrer sobre esses momentos em seus

¹ Disponível em: <https://www.ebiografia.com/nelson_rodrigues>. Acesso em: 10 nov. 2022.

textos. Nas 70 crônicas presentes na coletânea *À sombra das chuteiras imortais*, escritas entre 1950 e 1970, Ruy Castro diz que Nelson Rodrigues mergulha em ideias como a vida e a morte, a multidão e o indivíduo, o heroísmo e o medo (CASTRO, 1993, p.52).

Assim, o objetivo deste trabalho é o de analisar a crônica rodrigueana em um contexto de Copa do Mundo. Para isso, utilizaremos o método de revisão bibliográfica, estudando trabalhos anteriores que já abordaram o tema selecionado, pois, para Gil (2008, p. 50) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Segundo Stumpf (2011), esse método de pesquisa conta com as seguintes etapas: a identificação, localização e obtenção de bibliografias adequadas com o assunto que se deseja abordar para, a partir disso, discorrer sobre as concepções e opiniões dos pesquisadores, a partir do conhecimento construído nos trabalhos acadêmicos.

Para encontrarmos esse material, utilizamos o Google Acadêmico (scholar.google.com.br), site especializado na busca de textos acadêmicos. Utilizamos os termos “o que é crônica?”, “Biografia Nelson Rodrigues”, “Crônicas de Copa do Mundo de Nelson Rodrigues” e “Características das crônicas de Nelson Rodrigues”.

Por meio do cruzamento entre os trabalhos encontrados, será possível propor novas compreensões e reflexões sobre o tema. Antes porém de nos voltarmos ao estudo das crônicas rodrigueanas sobre a Copa do Mundo, a fim de destacar sua relevância, iremos caracterizar o que é o gênero textual crônica e revisar aspectos sobre a vida de Nelson Rodrigues e, assim, compreender quais são as principais características presentes em suas obras.

Revisão bibliográfica

Crônica e o jornalismo

A definição de tempo passou por mudanças ao longo dos anos, com transformações na percepção de vida dos homens. E, assim como as maneiras de vivenciar o tempo foram se alterando, as crônicas, relatos de acontecimentos de determinada época, também sofreram modificações (KÖCHE; MARINELLO, 2013, p. 258).

Na era cristã, as crônicas eram apenas formas de relatar fatos por meio da escrita, sem sua interpretação, sem profundidade na descrição realizada. No entanto, a partir da Idade Média, as crônicas passaram a ter uma maior relação com o ponto de vista de quem as narravam, começando a adquirir maior riqueza em detalhes e explicações sobre os fatos ocorridos. Ainda na Idade Média, tivemos o surgimento dos chamados "cronicões", que eram crônicas curtas com detalhes simples sobre o cotidiano dos povoados (KÖCHE; MARINELLO, 2013, p. 258). Eram narrativas que seguiam uma ordem cronológica e também intercalavam histórias verídicas e fictícias, com natureza não religiosa.²

No século XVI, época das Grandes Navegações, a crônica era apenas um relato histórico, pois era necessário documentar o que ocorria durante as jornadas no mar, de acordo com a visão de quem as escrevia. Somente no século XIX esse gênero textual assumiu a personalidade característica que demonstra até hoje: *um texto curto de cunho poético que usa de linguagem coloquial para envolver seus leitores* (KÖCHE; MARINELLO, 2013, p. 258, grifos nossos).

Segundo Granja (2008), a situação vivida na América Latina no século XIX é marcada por mudanças importantes na literatura e na imprensa, como o surgimento de movimentos literários como Romantismo, Realismo, Parnasianismo e Simbolismo. Houve, ainda, o aparecimento de novas Repúblicas no continente a partir da luta por independência. As elites locais utilizavam os jornais para expressar seu desejo de se desvincular de um passado colonial e, assim, se fazerem ouvidas.

As crônicas eram difundidas entre a população naquela época com o nome de folhetim: eram textos longos publicados nos jornais de domingo, no pé da página, com o intuito de comunicar os principais acontecimentos da semana de um determinado local, fossem eles trágicos ou alegres (KÖCHE; MARINELLO, 2013, p. 259).

Esse cenário teve início com a chegada da família real ao Brasil, em 1808, e com a autorização para a publicação de jornais em território nacional. Anteriormente, os responsáveis por escrever e publicar os fatos que ocorriam no país eram os europeus. Houve então a possibilidade de fabricação de um jornal brasileiro, que informava os leitores sobre as novidades que ocorriam no país, ainda que com o

²

Disponível em: <<https://www.estudopratico.com.br/prosa-medieval-cronicoes-hagiografias-novelas-de-cavalaria/>>. Acesso em: 10 nov. 2022.

controle governamental. A crônica então, passou a ser uma nova forma de relatar os hábitos e costumes da população (SIEBERT, 2014, p. 678).

Um dos escritores que mais firmou a crônica nas páginas dos jornais foi José de Alencar, a partir de 1854, ao publicar o primeiro folhetim da série “Ao correr da pena”, no jornal Correio Mercantil. Machado de Assis foi outro nome importante (SIEBERT, 2014, p. 679). Ao passo que a crônica ganhou espaço em jornais, de acordo com Tuzino (2009), o aspecto cronológico deixou de ser tão fundamental e cedeu lugar para diversas possibilidades temáticas e linguísticas a esse gênero.

Se no século XIX e XX a crônica era escrita em jornais, livros e revistas, no início do século XXI, passou a ser veiculada também em sites e blogs na internet. Isso se dá pela facilidade de um número grande de pessoas em acessar conteúdos jornalísticos e midiáticos na internet, fazendo com que o escritor consiga atingir com mais êxito o seu leitor (FERREIRA, 2021). Consequência disso, segundo Ferreira (2021), é a variedade temática dos textos, reflexo de um público mais amplo e com interesses distintos entre si. Atualmente, é possível encontrar crônicas que falam sobre esporte, entretenimento, moda, política, cotidiano, celebridades, entre outros.

O jornalista Nelson Rodrigues

Nelson Falcão Rodrigues nasceu em Recife, no dia 23 de agosto de 1912, e foi o quinto filho entre seus 14 irmãos. Aos 5 anos de vida, mudou-se junto com a família para o Rio de Janeiro, onde o pai, Mário Rodrigues, foi tentar a vida como jornalista, tendo fundado o jornal “A Manhã” em 1925. A realidade cheia de tensões morais e sociais experienciada por Nelson na zona norte carioca serviu de inspiração para construção de personagens icônicos e também para histórias carregadas de lirismo trágico.³

Começou sua carreira ainda muito jovem, com apenas 13 anos: era repórter policial no jornal de seu pai. Sua segunda experiência profissional foi, também, em um periódico criado por Mário Rodrigues, chamado “A Crítica”. E foi nesse jornal que aconteceu uma das maiores tragédias de sua vida e de toda sua família: em 1929,

³Disponível em: <https://www.ebiografia.com/nelson_rodrigues/>. Acesso em: 8 out. 2022.

seu irmão, o ilustrador e pintor Roberto Rodrigues, foi assassinado com dois tiros na própria redação pela escritora Sylvia Serafim Thibau.⁴

O crime foi motivado por uma reportagem publicada naquele mesmo dia, que expunha uma relação sua fora do casamento com o médico Manuel Dias de Abreu. A princípio, Sylvia teria ido até à redação para matar o pai, Mário Rodrigues, mas ele não estava, e ela então atirou em um de seus filhos, que morreu após três dias no hospital. Meses depois, ainda desolado com a morte do filho, Mário morreu.⁵

Após o ocorrido, os membros da família não conseguiram sustentar o jornal por muito tempo, que fechou um ano depois, por conta da Revolução de 30, quando Getúlio Vargas se consolidava no poder. O veículo sempre foi muito crítico em relação a Vargas; por isso, foi invadido e destruído por simpatizantes do governo, marcando o início de uma situação financeira muito complicada vivida pelos Rodrigues.⁶

Em 1979, Nelson concedeu uma entrevista ao repórter Lourenço Diaféria, da Folha de São Paulo, e falou sobre o ocorrido. O cronista e dramaturgo, que presenciou a cena, relata que ouviu o grito do irmão, ressaltando que não era apenas de dor, mas também de morte. Ele também relata que nunca conseguiu se ver livre de tal som.⁷

Ouvi não apenas o grito do ferido, mas o grito de quem morre. Não era a dor, era a morte. Ele sabia que ia morrer, eu também sabia. Todos corremos. Nunca mais me libertei de seu grito. E só em um dia hei de morrer abraçado ao grito do meu irmão Roberto. Não há nudez mais humilhada, mais ofendida, mais ressentida do que a nudez da autópsia. Ah, meu deus, os nus violados do necrotério (RODRIGUES, 1979).⁸

⁴Disponível em:

<<https://portais.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes/acervo/nelson-rodrigues/biografia-de-nelson-rodrigues/>>. Acesso em: 08, out. 2022.

⁵Disponível em:

<<https://glamurama.uol.com.br/notas/paixao-e-morte-na-tragedia-que-marcou-a-familia-de-nelson-rodrigues/>>. Acesso em: 09, out. 2022.

⁶Disponível em:

<<https://glamurama.uol.com.br/notas/paixao-e-morte-na-tragedia-que-marcou-a-familia-de-nelson-rodrigues/>>. Acesso em: 09, out. 2022.

⁷Disponível em:

<<https://www1.folha.uol.com.br/folha-100-anos/2020/08/nelson-rodrigues-disse-a-folha-como-assassinato-do-irmao-influenciou-seu-teatro.shtml>>. Acesso em: 09, out. 2022.

⁸Disponível em:

<<https://www1.folha.uol.com.br/folha-100-anos/2020/08/nelson-rodrigues-disse-a-folha-como-assassinato-do-irmao-influenciou-seu-teatro.shtml>>. Acesso em: 9, out. 2022.

Portanto, os acontecimentos relacionados ao episódio foram determinantes para moldar o caráter e principalmente o tom de seus textos e peças teatrais, sempre carregados de dramaticidade, tom emocional forte, problemas e questões enfrentadas pela sociedade carioca, como corrupção, adultério e violência.

Ao lado do jornalismo, se dedicou ainda ao teatro. Escreveu peças que marcaram época, reencenadas e estudadas até os dias atuais. “Vestido de Noiva”, lançada em 1946, foi sua segunda peça e, ao mesmo tempo, a que o consagrou no cenário nacional. De acordo com Castro (1992), após a peça ser exibida pela primeira vez, 14 anos depois da morte de seu irmão, Nelson Rodrigues foi comemorar com a família, em um bar. Sua volta para casa naquela madrugada, após o sucesso da estreia, representou uma espécie de recomeço em sua vida, após o trauma vivido.

No entanto, como o foco deste trabalho é a carreira jornalística de Nelson Rodrigues, iremos discorrer sobre seu trabalho nessa área a partir de 1936, ano em que seu irmão Mário Filho, que também atuava na crônica esportiva, virou sócio do “Jornal dos Sports”. Nesse periódico, Nelson começa a dar seus primeiros passos na editoria esportiva. A partir daí, conseguiu maior visibilidade, escrevendo diariamente para os veículos “Correio da Manhã”, “O Jornal”, “Última Hora”, “Manchete Esportiva” e “Jornal do Brasil”.⁹ Na sua trajetória, atuou ao lado de grandes nomes da imprensa brasileira, como Assis Chateaubriand, Roberto Marinho, Samuel Wainer e Adolpho Bloch (SILVA, 2013).

Personagem ambíguo e complexo que sempre foi, conseguia receber ataques e críticas dos dois espectros políticos. Rodrigues era simpatizante do Regime Militar instaurado no Brasil após o golpe de 1964 e abominava o comunismo. Ele expressava suas opiniões, de modo direto ou não, em suas colunas nos jornais (SILVA, 2013). Por isso, era odiado pela esquerda e recebia rótulos, como “reacionário”. No entanto, era criticado por parte da direita conservadora pelo tom e conteúdo de suas peças e textos, em que adultério e incesto era muito comuns.

Tornou-se amigo próximo do general Emílio Garrastazu Médici, presidente do Brasil entre 30 de outubro de 1969 e 15 de março de 1974, e chegou a dizer que não acreditava na tortura. Até que seu filho, “Nelsinho”, membro do grupo

⁹ Disponível em: <https://www.ebiografia.com/nelson_rodrigues/>. Acesso em: 9, out. 2022.

revolucionário MR-8, foi preso e torturado pelo Regime, fazendo com o que o jornalista não mais simpatizasse com os militares.¹⁰

Torcedor fanático do Fluminense e amante do clássico Fla-Flu — partida entre o time e Flamengo, outro clube carioca —, também escreveu sobre seleção brasileira e Copas do Mundo, sempre com o tom dramático citado anteriormente, fazendo muito sucesso com o público masculino. Suas obras esportivas ficaram marcadas também pela irreverência, além das críticas que fazia aos intelectuais, especialmente aqueles que defendiam a tese de que o futebol era o “ópio do povo”. Na visão rodrigueana, o futebol era capaz de emancipar o povo e fazer com que qualquer cidadão conseguisse se identificar como parte da nação (BORGES, 2006).

Rodrigues faleceu no dia 21 de dezembro de 1980, no Rio de Janeiro e é, até hoje, considerado um dos maiores e mais revolucionários cronistas de todos os tempos. Entre suas ideias refletidas em suas crônicas, uma das mais presentes é a de que a paixão que o torcedor brasileiro tem pelo futebol, seja pelo seu clube, seja pela seleção brasileira, é inquestionável e maior do que outros interesses. (BORGES, 2006).

Características das crônicas sobre Copa do Mundo de Nelson Rodrigues

Após visitarmos o conceito de crônica, além de repassar a trajetória de Nelson Rodrigues, especialmente em relação à sua carreira jornalística, iremos, então, nos aprofundar em suas crônicas esportivas sobre Copa do Mundo para, a partir disso, destacar as principais características dessas obras. Aqui, é preciso dizer que os trabalhos encontrados se concentram em análises dos textos sobre as Copas de 50, 58 e 62, e são as obras rodrigueanas desses torneios que serão investigadas aqui.

Começaremos a partir de uma análise feita em 2017, por Lise e Capraro, sobre as crônicas de Nelson referentes ao futebol. Segundo o trabalho, toda crônica tem as particularidades de seu autor, e, na de Nelson Rodrigues, nota-se uma veia dramática muito forte, herdada do teatro, sua maior atividade ao longo da carreira. Ou seja, uma vitória ou derrota de um time não era apenas um jogo, mas sim

¹⁰Disponível em: <<https://exame.com/casual/nelson-rodrigues-foi-mais-do-que-um-tarado-e-reacionario/>>. Acesso em: 10 out. 2022.

eventos e batalhas mitológicas, transformando jogadores e treinadores em verdadeiros personagens, capazes de extrapolar os limites do esporte em si. Eles se transformavam em heróis e vilões, que podem alterar a história com as suas atitudes dentro do campo.

Segundo Borges, o ponto de maior euforia futebolística ocorre em época de Copa do Mundo. É um momento em que uma hierarquia entre as seleções é estabelecida, estendendo essa ordem até o âmbito emocional, ou seja, com o fomento do orgulho da nação. E isso ocorre especialmente quando países emergentes obtêm resultados positivos. Países sul-americanos como Brasil, Uruguai e Argentina veem nesse momento, que ocorre a cada 4 anos, uma oportunidade de superar, mesmo que momentaneamente, a colonização europeia (BORGES, 2006).

Para começar a analisar as obras escritas por Nelson Rodrigues sobre Copas do Mundo, é necessário entender o que ocorreu na edição do torneio de 1950. É importante compreender ainda que o autor não cobriu o evento na época; apenas escreveu sobre ela alguns anos depois.

Em 1950, a primeira Copa do Mundo depois da Segunda Guerra Mundial foi disputada no Brasil. O país era o grande favorito e chegou até a final precisando apenas de um empate para ser campeão. A equipe comandada por Zizinho até saiu na frente, mas no segundo tempo sofreu a virada e perdeu o título, gerando um grande baque nacional. O dia ficou conhecido como “Maracanazo” ou “o dia mais triste da história do Brasil” (RICALDE, 2007).

E o evento se fez presente nas crônicas de Nelson Rodrigues, mesmo que o autor não tenha feito a cobertura na época. Em novembro de 1968, ele discorreu sobre o fato histórico:

O uruguaio Obdulio ganhou de nosso escrete no grito e no dedo na cara. Não me venham dizer que o escrete é apenas um time. Não. Se uma equipe entra em campo com o nome do Brasil e tendo por fundo musical o hino pátrio — é como se fosse a pátria em calções e chuteiras, a dar botinadas e a receber botinadas (RODRIGUES, 1993, p. 102 *apud* MOTA, 2014, p. 1).

No texto, Nelson diz que “O pior cego é o que só vê a bola” e, segundo Urariano Mota, em “Nelson Rodrigues e a Copa” (2014)¹¹, essa é uma frase célebre que ficou conhecida e é utilizada até os dias atuais, para debates e pensatas a respeito do jogo. Dessa passagem podemos entender, da fala de Nelson, que um

¹¹ Disponível em: <<https://blogdaboitempo.com.br/2014/06/10/nelson-rodrigues-e-a-copa/>>. Acesso em: 16 out. 2022.

jogo de futebol vai muito além do campo, tática e do preparo físico dos atletas. Para Mota (2014), um jogo de futebol envolve a complexidade do drama humano e social.

O Brasil foi campeão mundial de futebol pela primeira vez em 1958, na Suécia. Esse fato se fez muito presente nos textos de Rodrigues, mas, para compreender a leitura do autor sobre ela, é preciso ter ciência sobre dois fatos que aconteceram antes da conquista: a primeira delas foi o reconhecimento de um certo “jeito brasileiro” de jogar futebol, que era diretamente influenciado por elementos da cultura negra, como a capoeira e o samba, e se tornou um símbolo do homem brasileiro para o restante do mundo. A segunda é a derrota para o Uruguai na Copa de 1950, já citada. Seguindo a lógica rodrigueana, a perda do título disputado no Maracanã era o símbolo daquela geração anterior, que carregava consigo o chamado “complexo de vira-latas”, conceito criado por Nelson Rodrigues para definir o sentimento de inferioridade diante do estrangeiro, cuja origem estava atrelada a uma questão racial, por uma suposta “impureza” étnica e cultural (SILVA, 1998, p. 65).

O conceito citado acima por Silva (1998) apareceu pela primeira vez na última crônica escrita por Nelson Rodrigues antes do Mundial de 1958, ou seja, seus textos sobre a competição estavam carregados por esse fantasma de 1950. Ele não acreditava na vitória brasileira justamente por conta disso, pois reconhecia os valores técnicos da equipe, mas ainda duvidava dessa questão moral, que parecia assolar não só o time, mas o povo brasileiro para sempre.

Ainda na Copa de 1958, após a conquista, ao derrotar a Suécia por 5 a 2 na final, Rodrigues escolheu o meio campista Didi como símbolo do título “complexo de vira-lata”, já que o jogador era extremamente técnico, mas tinha uma imagem de displicente e preguiçoso. Ele era o símbolo do homem brasileiro: bom jogador, mas “frouxo como homem”. E, por isso, ao revelar todas suas qualidades e morais perante o estrangeiro, o jogador também as estendeu para toda a nação, transformando não só a imagem dele, mas, especialmente, a do brasileiro (RODRIGUES, 1993, p. 52 *apud* SILVA, 1998, p. 74).

A partir desse mundial, o brasileiro começa a ter uma nova imagem de Didi. Repito: - passo a ver Didi como um homem de bem. Pois nós sabemos que nenhum escrete levanta um campeonato do mundo sem extraordinárias qualidades morais. De nada adiantará o futebol se o homem não presta. O belo, o comovente, o sensacional triunfo de ontem, está no seguinte: - foi,

antes de tudo, o triunfo do homem (RODRIGUES, 1958, p. 59 *apud* SILVA, 1998, p. 74).

De acordo com Silva (1998, p. 86), a conquista do bicampeonato mundial, em 1962, permitiu que Nelson, em seus textos, transferisse para as qualidades ordinárias do brasileiro um caráter positivo, já que o jogador do Brasil agora era visto de forma superior e seu modo de jogar bola era reconhecido pelo restante do mundo como algo magnífico. Na Copa de 1958, as grandes estrelas eram Pelé e Didi, tido como sérios e responsáveis, podendo se comparar com as estrelas de um europeu. Porém, em 1962, Garrincha vence o campeonato apenas utilizando seu futebol lúdico e dionisíaco. E essa mudança no modo de jogar futebol pode ser vista nos textos do autor, que, além das características já citadas, descrevia todo o ambiente, utilizando de hipérboles e outras figuras de linguagem. Em uma de suas crônicas mais marcantes, “O Escrevente de Loucos”, Rodrigues comenta a final dessa Copa, um jogo contra a Tcheco-Eslováquia, e se concentra nos acontecimentos dos minutos finais:

É de arrepiar a cena. De um lado, uns quatro ou cinco europeus, de pele rósea como nádega de anjo; de outro lado, feio e torto, o Mané. Por fim, o marcador do brasileiro, como única reação, põe as mãos nos quadris como uma briosa lavadeira.

Num simples lance isolado, está todo o Garrincha, está todo o brasileiro, está todo o Brasil [...] O homem do Brasil entra na história com um elemento inédito, revolucionário e criador: a molecagem.

Aqueles quatro ou cinco tchecos, parados diante de Mané, magnetizados, representavam a Europa. Diante de um valor humano insuspeitado e deslumbrante, a Europa emudecia, com os seus túmulos, as suas torres, os seus claustros, os seus rios (RODRIGUES, 1962, p. 79 *apud* SILVA, 1998, p. 90).

Dessa maneira, de acordo com Silva (1998, p.115), Nelson opera uma mudança no seu antigo entendimento sobre o brasileiro, transformando o fracasso dentro do campo e a falta de capacidade da nação em alcançar o sucesso na identificação nacional com a vitória e os outros triunfos que o Brasil estaria predestinado a alcançar. Portanto, podemos dizer que essa produção de sentidos realizada pelo autor através do futebol, não é algo automático, em que os significados são repetidos e reiterados. Pelo contrário: é dinâmico, e os novos sentidos, que são ligados às circunstâncias do esporte e fora dele, são botados em circulação.

Diante dos textos analisados pelos autores citados acima, é possível concluir que Nelson Rodrigues sempre utilizou muito o recurso da carga dramática em seus textos sobre as Copas do Mundo. Especialmente quando se tratava de seleção brasileira, já que traçava paralelos com a sociedade, “misturava” e ligava diretamente o caráter e a moral do brasileiro (por meio dos jogadores) à conquista. Um dos casos que mais evidenciam isso foi o do meio campista Didi. Após ser campeão, Rodrigues afirmou que não apenas a sua imagem foi transformada, mas a de todo o povo brasileiro também.

Isso demonstra que Rodrigues era um escritor que se importava com o jogo muito além apenas do que acontecia nos bastidores ou dentro do gramado. Ele considera o futebol como algo complexo e que está diretamente inserido na sociedade e, muitas vezes, sendo o reflexo dela.

Considerações finais

Ao iniciarmos a pesquisa a respeito das crônicas de Copa do Mundo de Nelson Rodrigues, queríamos apontar e compreender as principais características desses textos. Estudamos inicialmente a origem do gênero crônica, com destaque à chegada ao Brasil e especialmente às suas características, que articulam traços da literatura, do jornalismo e até mesmo da poesia, com toques de humor, ironia e sarcasmo, elementos presentes no cotidiano da sociedade brasileira.

Avançando na pesquisa, pudemos nos aprofundar na figura de Nelson Rodrigues, contando sua origem e primeiros trabalhos como jornalista, ofício que começou muito cedo, já que o seu pai e o seu irmão compartilhavam dessa profissão. Em seu trabalho como dramaturgo, que também o consagrou, buscando entender as origens das características presentes em suas obras do teatro, como temas cotidianos, adultério, violência, e a narração dos fatos com um tom dramático, transformando as partidas de futebol em batalhas e os jogadores, em verdadeiros heróis ou vilões.

Com isso, no último tópico do texto, finalmente chegamos a uma análise de suas célebres crônicas a respeito da Copa do Mundo, com os atletas brasileiros sendo protagonistas, devido às conquistas dos Mundiais de 1958 e 1962. Uma característica marcante que essas vitórias despertam no autor é o caráter de redenção, já que o Brasil havia perdido as últimas duas Copas, sendo a de 1950 no

Maracanã — levando assim, a criação de sua mais famosa expressão, o “complexo de vira-lata”, que consistia na ideia de que o brasileiro carregava um sentimento de inferioridade diante do mundo exterior.

Ainda sobre as crônicas e suas características, é possível ver que Rodrigues sempre leva o futebol para além do campo, ou seja, dá aos seus personagens, futebolistas, atribuições muito maiores do que apenas a de jogar. Afinal, a sociedade brasileira, o comportamento, os trejeitos e a moral do povo brasileiro, sempre estavam presentes nos textos que abordavam o bicampeonato mundial.

Por fim, pode-se perceber que apenas um pequeno recorte do trabalho de Rodrigues no esporte foi abordado, focando apenas nas duas Copas que o Brasil venceu depois da tragédia no Maracanã, pois foram os eventos mais explorados pelos trabalhos encontrados. No entanto, Rodrigues também escreveu sobre os Mundiais de 1966 e 1970, e, em trabalhos futuros, é importante que se busca compreender melhor essas outras crônicas rodrigueanas.

Referências bibliográficas

BORGES, Luiz Henrique de Azevedo. **Do complexo de vira-latas ao homem genial**: o futebol como elemento constitutivo da identidade brasileira nas crônicas de Nelson Rodrigues, João Saldanha e Armando Nogueira. 2006. p. 174f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

CASTRO, Ruy. **À sombra das chuteiras imortais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CASTRO, Ruy. **O anjo pornográfico**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

FERREIRA, Luiza Gorete Cavalcante. **'O mundo fora dos eixos' de Bernardo Carvalho**: hibridismo e transformações na crônica brasileira contemporânea. 2021. 98 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Católica de Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Ciências da Linguagem. Mestrado em Ciências da Linguagem, 2021.

FRANCO, Marcella; SANTOS, Valmir. Nelson Rodrigues foi mais do que um tarado e reacionário. **Exame**. 1 fev. 2012. Disponível em: <<https://exame.com/casual/nelson-rodrigues-foi-mais-do-que-um-tarado-e-reacionario/>>. Acesso em: 10 out. 2022.

FRAZÃO, Dilva. Biografia de Nelson Rodrigues. **eBiografia**. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/nelson_rodrigues/>. Acesso em: 8 out. 2022.

GIL, Antonio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

GRANJA, Lúcia. Crônica. Chronique. Crónica. **Revista da ANPOLL**, v. 1, n. 38, p. 86-100, 2015.

GOMES, André. Biografia de Nelson Rodrigues. **Funarte**. Disponível em: <<https://portais.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes/acervo/nelson-rodrigues/biografia-de-nelson-rodrigues/>>. Acesso em: 8 out. 2022.

KÖCHE, Vanilda Salton; MARINELLO, Adiane Fogali. O gênero textual crônica: uma sequência didática voltada ao ensino da leitura e escrita. **Revista e-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU**, v. 4, n. 3, p. 256-270, 2013.

LISE, Natasha Santos; CAPRARO, André Mendes. Futebol e dramaticidade: notas sobre a crônica esportiva de Nelson Rodrigues. **Publicação UEPG: Ciências Sociais Aplicadas**, v. 25, n. 2, p. 229-229, 2017.

MENDES, Felipe. Nelson Rodrigues, o maior dramaturgo brasileiro. **Leiaja.com**. Disponível em: <<https://www.leiaja.com/cultura/2012/08/23/nelson-rodrigues-o-maior-dramaturgo-brasileiro/>>. Acesso em: 12 nov. 2022.

MOTA, Urariano. Nelson Rodrigues e a Copa. **Blog da Boitempo**. Disponível em: <<https://blogdaboitempo.com.br/2014/06/10/nelson-rodrigues-e-a-copa/>>. Acesso em: 12 nov. 2022.

NELSON Rodrigues disse à Folha como assassinato do irmão influenciou seu teatro. **Folha de S.Paulo**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha-100-anos/2020/08/nelson-rodrigues-disse-a-folha-como-assassinato-do-irmao-influenciou-seu-teatro.shtml>>. Acesso em: 9 out. 2022.

PAIXÃO e morte na tragédia que marcou a família de Nelson Rodrigues. **Glamurama**. 2016. Disponível em: <<https://glamurama.uol.com.br/notas/paixao-e-morte-na-tragedia-que-marcou-a-familia-de-nelson-rodrigues/>>. Acesso em: 9 out. 2022.

RICALDE, Douglas Neves. **A crônica esportiva de Nelson Rodrigues** Universidade TCC (Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2007.

RODRIGUES, Nelson. O Escrevente de Loucos. **O Globo**. Junho de 1962.

RODRIGUES, Nelson. O triunfo dos homens. **Manchete Esportiva**. 5 de julho de 1958.

SIEBERT, Silvânia. A crônica brasileira tecida pela história, pelo jornalismo e pela literatura. **Linguagem em (Dis) curso**, v. 14, p. 675-685, 2014.

SILVA, Edmar Lourenço da. Histórias do cotidiano, biografia e representações políticas presentes nas crônicas de Nelson Rodrigues (1967-1974). In: VI

CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 2013, ISSN 2175-4446. **Anais...** Disponível em <http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/489_trabalho.pdf>. Acesso em 30. nov. 2022.

SILVA, Débora. Prosa Medieval. **Cronicões, hagiografias, novelas de cavalaria. Estudo Prático.** Disponível em: <<https://www.estudopratico.com.br/prosa-medieval-cronicoes-hagiografias-novelas-d-e-cavalaria/>>. Acesso em: 10 nov. 2022.

SILVA, Marcelino Rodrigues da. O mundo do futebol nas crônicas de Nelson Rodrigues. **Em Tese**, v. 2, p. 105-113, 1998.

SANTOS, Ana Paula Altvater, STRIQUER, Marilúcia dos Santos Domingos. Um Modelo Didático Do Gênero Textual Crônica Jornalística. **Muiraquitã: Revista de Letras e Humanidades**, [S. l.], v. 5, n. 1, 2017. DOI: 10.29327/216343.5.1-10. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/mui/article/view/1387>. Acesso em: 30 nov. 2022.

STUMP, Ida Regina Chitto. Pesquisa bibliográfica. In; DUARTE, J.; BARROS, A. (org). **Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação**. 2 ed. 5ª reimp. São Paulo: Atlas, 2011.