



GUILHERME SUPERTI PIBER DA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS NA TELEVISÃO:
UMA ANÁLISE DAS TRANSMISSÕES NO CANAL SPORTV**

SANTA MARIA - RS

2020

Guilherme Superti Piber da Silva

JOGOS ELETRÔNICOS NA TELEVISÃO:
UMA ANÁLISE DAS TRANSMISSÕES NO CANAL SPORTV

Trabalho Final de Graduação apresentado no curso de Jornalismo da Universidade Franciscana como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo, sob orientação da Prof. Me. Sione Gomes dos Santos.

SANTA MARIA - RS

2020

Guilherme Superti Piber da Silva

**JOGOS ELETRÔNICOS NA TELEVISÃO:
UMA ANÁLISE DAS TRANSMISSÕES NO CANAL SPORTV**

Trabalho Final de Graduação apresentado no curso de
Jornalismo da Universidade Franciscana como requisito parcial
para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo, sob
orientação da Prof. Me. Sione Gomes dos Santos.

Banca examinadora:

Prof.^a. Dr.^a Carla Simone Doyle Torres
UFN

Prof. Me. Maurício Dias
UFN

Prof.^a Me. Sione Gomes dos Santos (orientadora)
UFN

Aprovado em/....../2021.

Dedico este trabalho aos meus pais, Gilson Luiz Piber da Silva e Marise Superti Piber da Silva, por serem os dois maiores incentivadores das realizações dos meus sonhos. Espero poder retribuir tudo o que me foi proporcionado. Muito obrigado.

“A utopia está lá no horizonte. Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para que eu não deixe de caminhar.” - Eduardo Galeano

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Marise Superti e Gilson Piber, e demais familiares, por todo o apoio incondicional em todas as etapas da minha vida acadêmica e por sempre me apoiarem em todas as decisões que tomei na vida.

A minha namorada, Rafaela Pagnossin, e aos meus amigos, Wander Schlottfeldt, Leonardo Machado, Lorenzo Seixas, Matheus Beck, João Martins e Alam Carrion, que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade, parceria e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o curso.

Aos meus colegas de turma, por compartilharem comigo diversos momentos de aprendizado e por terem me recebido de forma muito amistosa.

À todos os docentes do curso de Jornalismo da Universidade Franciscana, por todos os conselhos, ensinamentos e aprendizados transmitidos ao longo de toda minha trajetória.

E a todas as demais pessoas que colaboraram de forma direta ou indiretamente no meu aprendizado e em meu crescimento como pessoa.

RESUMO

As competições de jogos eletrônicos - também chamadas de eSports - são modelos de disputas em ambientes virtuais e reúnem atletas profissionais de *games*. Com o aumento dos investimentos nesse setor e o crescimento no número de jogadores, cada vez mais espaços nas mídias são dedicados a esta seção. No Brasil, a principal competição de eSports é o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), transmitido no canal televisivo SporTV. Esta pesquisa tem como objetivo geral analisar o conteúdo da comunicação empregada nas

transmissões de jogos eletrônicos no canal SporTV, buscando apontar as estratégias utilizadas pelo canal. Já os objetivos específicos buscam descrever como ocorre a formação da equipe e o trabalho de transmissão do CBLol no canal SporTV, investigar que linguagem é empregada pelos participantes da transmissão e identificar se a transmissão é direcionada a todos os telespectadores ou apenas a um público específico. A pesquisa é qualitativa e usamos o método da Análise de Conteúdo no exame de três jogos transmitidos pelo canal SporTV.

Palavras-chave: Esporte Eletrônico. Jornalismo Esportivo. Narração. League of Legends.

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Participantes do “The Atari Space Invaders Competition”.....	19
Figura 2: Dennis e seu prêmio por vencer o “Red Annihilation”.....	20
Figura 3: Daigo “The Beast” recebendo o troféu de campeão do “Street Fighter Alpha 3 World Championship”.....	21
Figura 4: HanbitSoft Star League Final 2001.....	22
Figura 5: Accor Arena durante a Electronic Sports World Cup 2006.....	23

Figura 6: Mapa de Summoner's Rift.....	24
Figura 7: Torres, inibidores e Nexus.....	25
Figura 8: Barão e Dragão.....	26
Figura 9: Tela do Modo Espectador das partidas de LoL.....	27
Figura 10: Loja de itens.....	29
Figura 11: Tela do Modo Espectador das partidas de LoL.....	30
Figura 12: Arena do Brasil Game Show 2012.....	32
Figura 13: KaBuM! em ação no Mundial de League of Legends de 2014.....	33
Figura 14: Infográfico da temporada 2015 do CBLoL.....	35
Figura 15: Ginásio do Ibirapuera, final da segunda etapa do CBLoL 2016.....	36
Figura 16: Palco da Final da Segunda Etapa do CBLoL 2019.....	37
Figura 17: Tela do site twitchtracker.com.....	40
Figura 18: Transmissão da Final do CBLoL 2016.....	50
Figura 19: Figura 19 - Transmissão da Final do Mundial de LoL de 2016 - Narrador Schaepi e Comentarista Tixinha.....	53
Figura 20: Roubo de dragão realizado pelo jogador Ambition.....	55
Figura 21: Figura 21 - Entrevista do jogador Felipe “brTT” após título do CBLoL 2019.....	58

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1 JORNALISMO ESPORTIVO.....	15
2.2 NARRAÇÃO ESPORTIVA NA TV.....	16

2.3 ESPORTE ELETRÔNICO/ESPORT.....	18
2.4 LEAGUE OF LEGENDS.....	24
2.5 CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS.....	31
2.6 PLATAFORMAS DE TRANSMISSÃO.....	38
2.6.1 TWITCH.TV.....	39
2.6.2 YOUTUBE GAMING.....	40
3. PERCURSO METODOLÓGICO - ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	42
4. A ANÁLISE DAS PARTIDAS.....	44
4.1 PRIMEIRA PARTIDA.....	50
4.2 SEGUNDA PARTIDA.....	53
4.3 TERCEIRA PARTIDA.....	56
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63

1. INTRODUÇÃO

O jornalismo voltado ao esporte eletrônico tem ganhado cada vez mais destaque em diversos veículos de comunicação no Brasil e no mundo, garantindo espaço tanto no meio digital, como também em transmissões e programas ao vivo nos canais de televisão. Com a profissionalização das organizações e jogadores, grandes campeonatos, eventos e espetáculos

chamam a atenção de um crescente público, gerando assim uma grande massa que se interessa e respira *eSports*.

O jogo League of Legends, desenvolvido pela empresa americana Riot Games, foi lançado em outubro de 2009 e, em poucos anos, já se tornou o principal jogo da categoria MOBA (*multiplayer online battle arena*), agradando uma enorme quantidade de jogadores por todo o mundo. Devido ao seu extraordinário crescimento, o jogo se expandiu para todas as regiões do globo e atualmente abriga um dos cenários competitivos de esportes eletrônicos com maior número de equipes profissionais e com mais investimentos em premiações. Realizando um Campeonato Mundial por ano desde 2011, diversas equipes disputam torneios regionais onde apenas os melhores de cada servidor e/ou continente ganham o direito de participar e medir forças em busca de uma premiação milionária.

Com o desenvolvimento de novas tecnologias e o barateamento de equipamentos eletrônicos e dos jogos digitais, um novo grupo de usuários que engloba uma boa parcela da população brasileira foi “criado”. Chamados de *gamers*, o grupo reúne desde crianças até pessoas da terceira idade, todas ligadas por uma mesma característica, o gosto por jogos.

O servidor brasileiro¹ foi implementado em apenas em 2012, porém a comunidade *gamer* de nosso país já estava presente no servidor norte-americano nos anos anteriores. Foi neste mesmo ano que o primeiro campeonato realizado pela Riot Games no Brasil foi anunciado, com uma incrível premiação de 80 mil dólares, algo histórico para a época. Diferentemente de como é o modelo de campeonatos nos dias atuais, na primeira edição foram realizadas diversas classificatórias, com mais de 512 equipes, em que apenas os oito melhores colocados avançavam para a etapa final, realizada de forma presencial no evento Brasil Game Show². A BGS, como é chamada, é a maior feira de games da América Latina, e teve sua primeira edição realizada em 2009, no Rio de Janeiro.

Conforme o jogo ia evoluindo, melhorando seus gráficos e lançando novos conteúdos, também aumentavam os eventos realizados em todo Brasil, cativando cada vez mais seu público *gamer*. Com o crescimento exponencial, emissoras de televisão perceberam que podiam explorar e inserir em sua grade de transmissão um novo tipo de modalidade, o de esportes

¹ Disponível em <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/league-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html> - Acessado em junho/2020.

² Disponível em <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/campeonato-brasileiro-de-league-legends-dara-us-80-mil-em-premios.html> - Acessado em junho de 2020

eletrônicos. Tal evento ocorreu somente em 2016, quando o canal de televisão fechada SporTV³ firmou parceria com a Riot Games para a transmissão da final do Campeonato Brasileiro daquele ano, realizado no Ginásio do Ibirapuera, em São Paulo.

As transmissões de esportes tradicionais, como futebol, basquete, vôlei ou tênis sempre foram o “carro-chefe” do jornalismo esportivo com emissões quase que diárias em seus canais de televisão. Sendo um canal voltado exclusivamente a esportes, os telespectadores do canal SporTV estão acostumados com o modelo de difusão dessas modalidades. Porém, com a inserção dos esportes eletrônicos, que tiveram início em julho de 2016 no Brasil, um novo jeito de se transmitir uma partida ao vivo foi incorporada na grade de programação, agradando um grande e possivelmente inédito público ao canal.

Quem nunca jogou algum *game* no celular para passar o tempo? Ou comprou um jogo para testar no computador? Ou ainda um CD ou fita para seu video-game? Muita gente já fez e segue fazendo tal ação que, além de colaborar com a economia, ainda estimula a criação e o desenvolvimento de um novo modelo de competições, o de esportes eletrônicos. Atualmente, com o avanço também dos celulares, competições de jogos *mobile* também chamam a atenção do público e ganham destaque em portais e seções de notícias voltadas ao mundo dos jogos.

Hoje em dia, inúmeros *games* em diversas plataformas possuem competições oficiais, com altas premiações, salários para os jogadores profissionais e um investimento massivo no chamado cenário competitivo. Com um público cada vez mais assíduo nas competições, englobando o interesse por notícias e informações do mundo dos esportes eletrônicos, e um iminente retorno financeiro gerado por essa massa, um novo modelo de transmissões foi pensado pelos veículos de comunicação.

Já são de conhecimento da população as transmissões de esportes físicos, como os tradicionais futebol, basquete, vôlei, etc, mas a propagação de “*League of Legends*” ou “*Counter Strike Global Offensive*” é novidade e também faz parte da grade de eventos do canal SporTV, que pertence ao grupo Globosat. Vale mencionar que diversos outros canais também aderiram às transmissões e programas com foco em jogos eletrônicos, como por exemplo a rede de canais americana ESPN e também do Esporte Interativo, um canal que pertence ao grupo americano Turner Broadcasting System.

Desde julho de 2016, o canal SporTV realiza transmissões ao vivo de competições de esportes eletrônicos, além de todo o conteúdo criado especificamente para seu site e redes

³ Disponível em <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/06/sportv-e-sportvcom-transmitem-final-do-cblol-direto-do-ibirapuera.html> - Acessado em julho de 2020

sociais. Além do mais, quando se trata de eventos presenciais, como é o caso desta primeira transmissão, realizada para a final da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL), que ocorreu no Ginásio do Ibirapuera, em São Paulo, o canal contou com uma equipe de reportagem, entrando ao vivo e produzindo conteúdo para os programas da casa e para o SporTV.com.

Além desta primeira experiência televisiva de jogos eletrônicos, no mesmo ano de 2016 o SporTV fez as transmissões de outros campeonatos da modalidade, como a classificatória brasileira para o Mundial de LoL, realizado em Curitiba, e também transmitiu a final do Mundial de League of Legends 2016, disputado no Staples Center, em Los Angeles (EUA).

Pelo contrato firmado com a empresa do jogo League of Legends, a Riot Games, além do direito de transmissão em seu canal de televisão, o grupo Globosat detém os direitos também na tv aberta e pela internet. Segundo a Folha de S.Paulo⁴, hospedada no portal UOL, outras emissoras mostraram interesse em realizar acordos semelhantes com a desenvolvedora do *game*, porém ela optou por fechar contrato somente com a Globo, opção que se mantém até hoje no Brasil.

Como dados, segundo o portal de notícias especializado em games e pertencente ao grupo Omelete Company, The Enemy⁵, a transmissão da final do Campeonato Brasileiro de League of Legends de 2016 teve 1,4 milhão de espectadores, enquanto a edição de 2017 teve 1,2 milhão de audiência⁶. Somando todas as plataformas de transmissão, a audiência de 2017 superou em cerca de 500 mil pessoas. Já em relação à transmissão da final do campeonato Mundial do game, 1,5 milhão de pessoas acompanharam a disputa pela TV.

O mercado de eSports no Brasil segue crescendo ano a ano, com mais eventos presenciais e onlines sendo realizados e mais pessoas participando e se interessando. Desde o mais simples campeonato, criado apenas para gerar uma competitividade entre jogadores, organizações e equipes, até os mais profissionais com premiações que ultrapassam os 100 mil reais e possuem transmissões ao vivo em canais na internet e na televisão, todos geram algum atrativo e, conseqüentemente, busca por informações.

⁴ Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>. Acessado em maio/2020.

⁵ 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>. Acessado em junho/2020.

⁶ Disponível em <https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>. Acessado em maio/2020

Segundo dados do instituto de pesquisa Newzoo⁷, a fonte mais confiável e citada do mundo para análises do mercado de jogos, o Brasil se encontra na terceira posição, com mais de 9,1 milhões de fãs quando o assunto é público entusiasta, que são pessoas que assistem às competições de esportes eletrônicos mais de uma vez por mês e cerca de 12 milhões de espectadores ocasionais. Tal número nos deixa atrás apenas dos Estados Unidos (mais de 22 milhões) e da China (com cerca de 75 milhões).

Mas e como se dão estas transmissões, visto que o “jogo” é realizado em ambiente virtual, com diversas regras, conceitos, personagens e termos desconhecidos pela maior parte das pessoas? É aqui que os aspectos de linguagem e técnicas discursivas entram. Todos os profissionais, ou não, que realizam as transmissões possuem habilidades discursivas por meio das quais conseguem passar para todos os espectadores a mesma jogada ou informação. Vale destacar também que tais transmissões de jogos online são apenas possíveis graças a recursos implementados pelas próprias desenvolvedoras de jogo que possuem um “modo espectador” nas partidas, possibilitando o livre movimento da câmera por todo o cenário/mapa, assim como informações em tempo real de todos os jogadores e personagens.

Não há chute, escanteio ou pênalti, mas sim termos como eliminação, torre, dragão, barão, e o nome de todos os personagens e dos próprios jogadores, que possuem cada um um *nickname* próprio. São inúmeros termos, alguns em inglês, que são constantemente utilizados durante as transmissões e que precisam ser entendidos por todos os espectadores.

Considerando-se que exista diferença das narrações dos esportes tradicionais e dos eletrônicos, opta-se por realizar um estudo que analise esses pontos. Parte-se da ótica preliminar de que são diferentes tipos de transmissão. Por ser um esporte comum, boa parte das pessoas tem o conhecimento de como um jogo de futebol se dá, conhece alguma das regras, sabe o que é uma falta e um gol, então, de modo geral, a narração descreve apenas a imagem, o lance na tela, sem uma explicação mais profunda. Nos jogos eletrônicos, há uma estratégia na disputa, também observada durante a transmissão. Usando como exemplo o *game* “*League of Legends*”, que iremos analisar, temos duas equipes, compostas por 5 jogadores de cada lado, que lutam pelo objetivo final, que é destruir a “base” inimiga, sem um tempo mínimo ou máximo de partida. Assim como o campo no futebol, o terreno onde ocorrem as disputas é sempre o mesmo. Em lances normais, há no máximo 3, 4, 5 jogadores disputando a bola, diferente de uma luta (ou *fight*) no jogo, que, em sua grande maioria, é formada por todos os 10 personagens. Além disso, outro diferencial é que, por não existir um “ponto de concentração”, que seria a bola no

⁷ Disponível em <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>. Acessado em junho/2020.

futebol, diversas ações ocorrem ao mesmo tempo no jogo. São constantes disputadas ao redor do mapa, e não em apenas um local pré estipulado. Além disso, cada personagem, chamado de campeão, possui uma função específica e com, no mínimo, 4 habilidades únicas, o que torna muito mais interessante e desafiador para quem assiste e narra. Além do mais, conforme o jogo avança, os jogadores vão coletando recursos, que podem ser utilizados para comprar equipamentos e fortalecer seus personagens.

Outro ponto que merece destaque em relação às equipes e o cenário competitivo de *League of Legends* no Brasil, é a presença e o investimento de equipes tradicionais de futebol e empresas conhecidas. Flamengo e Santos contam com equipes na elite do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, em que o campeão ganha vaga para a disputa do Mundial da modalidade. Além disso, as equipes também contam com jogadores vindos do exterior. Tanto Flamengo quanto Santos possuem em seus elencos jogadores sul coreanos, o que demonstra o constante investimento para obtenção de melhores resultados. Entre outras equipes que já possuíram equipes no *game* estão o Avaí, o Corinthians, o Remo, o Vitória e o ABC. Entre as empresas com investimentos em equipes do jogo, estão a loja de comércio eletrônico, KaBuM! e a empresa do setor varejista, Havan.

A pesquisa tem como objetivo geral, analisar o conteúdo da comunicação empregada nas transmissões de jogos eletrônicos no canal SporTV, buscando desvendar as estratégias utilizadas pelo canal. Já os objetivos específicos deste estudo são descrever como ocorre a formação da equipe e o trabalho de transmissão do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL) no canal SporTV, investigar que linguagem é empregada pelos participantes da transmissão e identificar se a transmissão é direcionada a todos os telespectadores ou apenas a um público específico.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico está dividido em seis tópicos necessários para o entendimento da análise: jornalismo esportivo, narração esportiva na TV, esporte eletrônico, o jogo League of Legends, o Campeonato Brasileiro de League of Legends, e plataformas de transmissão. O esporte eletrônico vem criando sua nova editoria, com canais de televisão, sites e blogs, abrindo um espaço exclusivo para seu conteúdo, que, da mesma forma que o jornalismo esportivo, reúne notícias, informações, dados, vídeos e outros formatos relacionados ao mundo das competições de *games*.

2.1 JORNALISMO ESPORTIVO

Como uma das principais áreas do jornalismo nas mais diversas plataformas, o jornalismo esportivo tem como objetivo cobrir eventos esportivos em todo e qualquer lugar onde ocorra alguma competição. Além disso, busca trazer informações e notícias sobre as mais variadas modalidades e gêneros, abrangendo o maior público possível. A forma mais comum de consumir o jornalismo esportivo é por meio das transmissões ao vivo na televisão, assim como em reprises. Porém, com a constante evolução da tecnologia na última década, está cada vez mais acessível a transmissão através de novas plataformas como, por exemplo, na internet, nos smartphones e nas redes sociais. O futebol, por ser um símbolo nacional e que move multidões, sempre foi o esporte mais acompanhado pelos espectadores e que demanda uma equipe jornalística especializada na área.

Conforme Savenhago (2011), por conta do sucesso do futebol, os donos dos veículos de comunicação, para terem cada vez mais audiência, entenderam que era necessário ampliar os canais de divulgação do esporte, o que até 1931 era feito apenas pelos jornais impressos. No Brasil, a primeira partida de futebol transmitida pela televisão foi um jogo entre Sociedade Esportiva Palmeiras e São Paulo Futebol Clube, disputada em 15 de outubro de 1950, no Estádio do Pacaembu, na capital paulista. A partida foi transmitida na TV Tupi de São Paulo e teve como narrador Jorge Amaral e o responsável pelos comentários foi Ari Silva.

Com a Copa de 1970, ocorreu a primeira partida transmitida ao vivo e a cores para boa parte de nosso país, e foi o grande divisor de águas da editoria de esportes na televisão. Foi a partida entre Brasil 4 x 1 Tchecoslováquia, na estreia da Seleção naquela Copa, em 3 de junho daquele ano. Neste momento, o jornalismo esportivo passou a ser parceiro inseparável da TV no Brasil (SILVA, 2010).

Joana Carvalho (*apud* PENA, 2005), em pesquisa sobre as definições do fazer jornalístico em esporte, comenta:

O jornalismo esportivo é o responsável por divulgar tudo o que acontece em relação ao esporte. O que vai desde o conceito de esporte como ferramenta de inclusão social até os noticiários especializados em modalidades esportivas de alto rendimento, onde estão condicionados aspectos como entretenimento e profissionalismo. Todo assunto de interesse da sociedade que envolva esporte é objeto do jornalismo esportivo (CARVALHO *apud* PENA, 2005, p.81).

O referencial desta sessão está associado ao entendimento das transmissões de esportes na televisão, desde a transmissão em si, até o trabalho pós jogo, com as informações e notícias do evento competitivo. O esporte eletrônico, por ser muito semelhante com os esportes tradicionais, compartilha diversas características das transmissões do futebol.

2.2 NARRAÇÃO ESPORTIVA NA TV

Para explicar o que é uma narração esportiva, devemos, primeiro, elucidar o que de fato é uma narração. Conforme Gomes (2015), narrar é expor as sequências de um fato ou acontecimento; contar; historiar; relatar. Ou seja, narrar é, nada mais, nada menos, do que a maneira pela qual se retransmite uma situação que foi vivenciada. A partir de “contar”, podemos pensar nos contadores de histórias, como os atores de teatro, arte milenar que consiste em contar histórias através de interpretação corporal e oral. “Historiar” nos remete aos historiadores, que estudam o passado e os narram para eternizá-lo. Já “relatar” nos aproxima do jornalismo, no

qual um repórter descobre um fato, apura, e depois o narra por meio da reportagem, contando para o receptor o que aconteceu.

Além desta explicação, outro ponto que devemos destacar é que, no Brasil, antes das narrações esportivas acontecerem na televisão, elas já eram realizadas há muito tempo nas emissoras de rádio. Sendo assim, no seu início, nas décadas de 50 e 60 do século passado, a narração esportiva na televisão sofria grande influência das rádios, ainda sem contar com um modelo característico para o veículo. Ainda segundo Gomes (2015), de início, pairava a dúvida se o narrador deveria narrar os lances, lembrando que na TV o telespectador também estava vendo a jogada, e falar o óbvio, ou se deveria fazer comentários em cima das jogadas. (...) optou por narrar exatamente como fazia no rádio. Outros escolheram não falar o óbvio e apenas comentar os lances. Fato era que não existia um padrão, e todos buscavam fazer o que encaixasse melhor na transmissão.

Na atualidade, as transmissões contam com um narrador, dois comentaristas e dois repórteres que ficam no campo durante a partida. Além destes profissionais, é cada vez mais comum a presença de um ex-jogador ou ex-técnico, além de um especialista em arbitragem, que se mostra presente nas transmissões quando há lances que geram dúvidas ou polêmicas. Guerra (2012), em pesquisa sobre a narração na rádio e na televisão, comenta:

O narrador reproduz com riqueza a codificação dos fatos, gerando narrativas dramáticas, agradáveis de serem ouvidas, trazendo uma forte carga emotiva. O narrador que olha é o contrassenso e a redenção da palavra na época da imagem. Ele olha para que o seu olhar se recubra de palavra, constituindo uma narrativa. Ele resgata o papel do contador de histórias, sendo o responsável por guiar os sentimentos, no caso, as ações e reações do torcedor diante do jogo. (GUERRA, 2012)

As narrações pela televisão buscam, antes de tudo, a valorização da imagem. Schinner (2004, p.103) afirma que “o narrador esportivo tem o poder da mensagem, o dom da comunicação, o domínio da eloquência e sabe valorizar como ninguém a palavra falada, como faziam os filósofos gregos. Ele precisa ter a exata noção que deve sempre procurar utilizar uma linguagem simples e clara, com objetividade. A mensagem se perde no ar no momento em que é transmitida. Ou seja: se não conseguir entendê-la, o receptor talvez não dê a você uma segunda oportunidade”.

O referencial desta sessão está associado ao entendimento das narrações esportivas na televisão como uma ferramenta extremamente necessária para a transmissão do espetáculo/competição. Além de informar, a transmissão carrega consigo a emoção, porém sempre na dose certa e recheada de isenção. Conforme Barbeiro e Rangel (2006), as demonstrações de emoções tem consequências imediatas no impacto que causam nas pessoas que as recebem.

2.3 ESPORTE ELETRÔNICO / eSPORT

O termo “esporte eletrônico” foi difundido recentemente, e descreve, de forma resumida, as competições de jogos digitais no ambiente virtual. Com a evolução dos games, o barateamento dos equipamentos eletrônicos, a melhora nos serviços de internet e muitos sonhos de trabalhar com jogos, um novo público se formou ao longo dos anos 2000 e criou esta nova modalidade. O esporte eletrônico não se restringe apenas a jogos de esportes reais, como por exemplo futebol, futebol americano e basquete, mas também criou novos gêneros, como os jogos de tiros (FPS), de estratégia (RTS), e os de arenas de batalha (MOBA). Basicamente, eles são a parte competitiva de qualquer jogo que proporcione uma disputa entre adversários, podendo ser desde o tradicional um contra um, até a de equipes formadas por vários integrantes.

Além da competição, a premiação é outro fator que caracteriza o eSport. Há relação direta com a profissionalização do jogo e funciona como um símbolo, uma recompensa pelo esforço e dedicação dos jogadores ganhadores.

Segundo Tubino (1999), em “O que é esporte”, as variantes de um determinado esporte são determinadas pelo contexto cultural do homem, de época, nos permitindo refletir que o esporte possui uma série de variantes de acordo com o contexto temporal do ser humano, sendo o eSport uma consequência da nossa sociedade tecnológica atual, tanto mercadológica quanto competitiva.

Cristiano Max Pereira Pinheiro (2006, p.1), define que “os jogos eletrônicos, ou games, tornaram-se nos últimos anos um objetivo de estudo com aproximação ao campo da comunicação. As características midiáticas de linguagem, narrativa e interatividade são fatores comparativos que tornam essa categorização evidente”.

Apesar das evidentes semelhanças, Wilbert (2018) destaca uma ação do canal SporTV quando, em 2018, o ícone das transmissões de futebol, o apresentador Galvão Bueno fez uma pequena narração do eSport de League of Legends.

Porém, durante a narração, Galvão apenas citou os nomes dos jogadores e seus abates, sem entender o que levou a eles. Os personagens, avatares dos jogadores, lutam, se movimentam e realizam golpes especiais, mas só o que o narrador veterano consegue

transmitir para a audiência é o equivalente ao placar de um jogo de futebol, onde cada abate é um gol. (WILBERT, 2018, p. 46)

De acordo com Wagner (2006, p.3), o e-sport pode ser definida 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.

Figura 1 - Participantes do “The Atari Space Invaders Competition”



Foto: Reprodução

A primeira competição pública de videogame registrada foi do jogo *Spacewar*, realizada na Universidade de Stanford, nos EUA, em 1980. Apesar disso, o evento mais reconhecido como sendo a primeira competição de videogame em grande escala foi a “The Atari Space Invaders Competition”, que contou com 10 mil jogadores.

Figura 2 - Dennis e seu prêmio por vencer o “Red Annihilation”



Foto: Reprodução

Mesmo sendo realizados alguns anos após o primeiro evento competitivo de jogos já registrado, não podemos deixar de destacar diversos *games* que também foram pioneiros nessa categoria. Entre eles, está Quake, um FPS lançado em 1996 pela empresa id Software que realizou, no ano seguinte, o “Red Annihilaton”, um torneio que possuiu uma qualificatória online com quase 2 mil jogadores e apenas 16 competidores se classificaram para a etapa presencial, que foi realizada em Atlanta, no estado da Georgia, nos Estados Unidos. O campeão foi o chinês Dennis “Thresh” Fong, que venceu o torneio e recebeu como premiação um carro da marca Ferrari, modelo 328 GTS. Em termos de jogabilidade, o Quake foi considerado revolucionário por causa do seu modo online e a competição em si é considerada um marco no desenvolvimento dos eSports.

Figura 3 - Daigo “The Beast” recebendo o troféu de campeão do Street Fighter Alpha 3 World Championship



Foto: Reprodução

Outro *game* que merece destaque é o *Street Fighter*, um jogo de luta que teve sua primeira versão lançada em 1987. Diferente dos demais, o SF começou como um jogo de fliperama, e graças ao segundo jogo da franquia, chamado de “Street Fighter II”, virou palco de competições no Brasil e no mundo. Um dos maiores eventos da franquia foi o “Street Fighter Alpha 3 World Championship”, que ocorreu em 1998, em São Francisco, EUA. As partidas da final, vencida pelo japonês Daigo “The Beast” Umehara podem ser encontradas na plataforma Youtube.

Figura 4 - HanbitSoft Star League Final 2001



Foto: Divulgação/OnGameNet

Outro jogo que teve grande relevância no cenário competitivo de esporte eletrônico nos anos 90, foi o jogo de estratégia em tempo real Starcraft. Enquanto os jogos de FPS se concentram em habilidades que envolvam reflexos, os RTS demandam estratégia e planejamento a longo prazo. O *game* teve mais impacto na Coreia do Sul, onde, em 1999, foi criada a “OnGameNet Starleague” (OSL)⁸, uma das competições com maior prestígio na história do jogo. Entre as competições, destacamos a “HanbitSoft Star League Final 2001”, terceiro evento realizado pela Starleague, que foi realizado no Ocean Hall, na Universidade de Sejong, na capital sul-coreana, Seoul.

Figura 5 - Accor Arena durante a Electronic Sports World Cup 2006

⁸ Disponível em [https://liquipedia.net/starcraft/OnGameNet_Starleague_\(OSL\)](https://liquipedia.net/starcraft/OnGameNet_Starleague_(OSL)). Acessado em novembro/2020.



Foto: Divulgação/HLTV.org

Por fim, não podemos deixar de citar as competições de Counter-Strike. O CS, como é chamado, é mais um *game* no estilo de tiro em primeira pessoa que foi e segue sendo uma das franquias de jogos de maior sucesso de todos os tempos. Sua primeira versão foi lançada em 1999 e evoluiu para o que é hoje o Counter-Strike Global Offensive, um dos jogos mais jogados do mundo. Aqui destaco o “Electronic Sports World Cup 2006”⁹, primeiro campeonato a nível mundial vencido por uma equipe brasileira nos esportes eletrônicos. A competição foi realizada de forma presencial na Accor Arena, em Paris, na França, entre os dias 30 de junho e 2 de julho de 2006. Contou com 44 equipes e distribuiu a premiação total de 160 mil dólares

Baseado então, nos autores aqui citados, percebemos que o esporte eletrônico pode ser facilmente associado ao jornalismo esportivo, uma vez que, independentemente de não ser uma modalidade com contatos físicos, possui um certo grau de profissionalização de praticantes de alto rendimento, um assíduo público interessado por informações e campeonatos com grandes patrocinadores e premiações. Entretanto ainda existem convergências que devem ser supridas pelos jornalistas para que a experiência e emoção da partida sejam passadas de forma integral para quem assiste as disputas pela televisão.

⁹ Disponível em https://liquipedia.net/counterstrike/Electronic_Sports_World_Cup/2006. Acessado em novembro/2020.

2.4 LEAGUE OF LEGENDS

O jogo League of Legends foi lançado no ano de 2009 pela empresa norte americana Riot Games e desde o seu início se destacou como um dos principais jogos do gênero MOBA (*multiplayer online battle arena*). Por ser gratuito e possuir especificações leves para que seja executado em basicamente qualquer computador, ganhou um enorme apreço pela comunidade, tornando-se um dos jogos mais jogados e rentáveis de todos os tempos. Como dado divulgado em 2019, o League of Legends alcançou a marca de 8 milhões de jogadores simultâneos ao redor do globo, número este que o coloca como o maior jogo de PC do mundo¹⁰.

Figura 6 - Mapa de Summoner's Rift



Fonte: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>

Uma partida de LoL é realizada sempre no mesmo “campo virtual”, denominado de *Summoner's Rift* e sempre disputada entre duas equipes, a azul e a vermelha. Por modelo padrão do *game*, as partidas são realizadas no formato de cinco contra cinco, onde cada jogador possui uma função pré determinada, conforme estratégia da equipe e de um conceito dominante de composição, denominado *meta gaming*. O objetivo para vencer a partida é simples, destruir a

¹⁰ Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/league-of-legends-e-o-jogo-de-computador-mais-popular-do-mundo-entenda-esports.ghtml>. Acessado em junho/2020.

base inimiga, chamada de Nexus. Apesar de parecer uma tarefa fácil, o jogo possui diversas mecânicas de combate que tornam cada disputa um jogo único.

Figura 7 - Torres, inibidores e nexus



Fonte: Reprodução

Além de vencer as lutas entre equipes e coletar recursos para a compra de equipamentos, também são necessários a realização de objetivos no jogo. Entre eles, estão o de derrubar as torres inimigas. As torres são estruturas que bloqueiam o avanço das ondas de tropas do inimigo e o caminho dos campeões até o Nexus. Elas estão presentes no League of Legends desde o seu lançamento, também sofrendo atualizações de suas mecânicas e em seu visual. Elas causam dano ao inimigo e também proporcionam visão de seus arredores até uma certa distância. Cada equipe conta com três linhas de torres, cada uma com três estruturas, chamados de Tier 1, Tier 2 e Tier 3. A perda de qualquer uma dessas estruturas reduz o controle de mapa e de visão por parte da equipe. Após cada torre de Tier 3, há os inibidores. Da mesma forma que só é possível atacar o inibidor quando as três torres de sua rota foram destruídas, só é possível atacar o Nexus e, conseqüentemente vencer a partida, quando pelo menos um inibidor está destruído. Os inibidores são estruturas que bloqueiam a formação de Super Tropas inimigas em suas respectivas rotas. Uma super tropa, ou *super minion*, é uma unidade evoluída de uma tropa normal. Os *minions* surgem periodicamente do nexus de cada equipe e percorrem pelas rotas em direção a base inimiga. São controlados por inteligência artificial e atacam de forma automática. Quando uma tropa é abatida por um jogador, o mesmo recebe uma quantidade em ouro, que, quando acumulado, pode ser utilizado para a compra de um item na loja.

Figura 8 - Barão e Dragão



Fonte: Reprodução/League of Legends

Além dos objetivos essenciais de vitória, há também os objetivos gerais da partida, que colaboram para o fortalecimento dos membros da equipe. Dentre eles, podemos destacar o Barão e o Dragão. Ambos são monstros épicos que também são controlados por inteligência artificial e, por serem neutros, atacam a unidade que lhe atacar. Diferente dos *minion*, esses monstros são muito mais poderosos, demandando, na maioria das vezes, que todos os cinco jogadores da equipe lutem contra ele. A recompensa são *buffs*, ou fortalecimentos, para todos os jogadores. No LoL, os dragões possuem uma temática elemental, nascendo de forma aleatória sempre no mesmo local do mapa. Cada um dos elementos, água (Dragão do Oceano), fogo (Dragão Infernal), vento (Dragão das Nuvens) e terra (Dragão da Montanha), fortalece os campeões de formas diferentes. O do oceano está associado à restauração de vida. Já o infernal, aumenta os poderes de ataque de habilidade dos personagens. O das nuvens aumentam a velocidade dos campeões e o da montanha concede um aumento de dano contra estruturas e monstros épicos. Por fim, há também o Dragão Ancião, mais poderoso que os demais, que apenas surge após os 35 minutos de partida. Além de conceder dano verdadeiro (que ignora a armadura e resistência dos inimigos), também amplifica todos os fortalecimentos já conquistados por aquela equipe. Em relação ao Barão de Na'Shor, ele surge em Summoner's Rift somente aos 20 minutos de partida. É o maior monstro neutro do *game* e também o mais difícil de abater. Em compensação, cada jogador aliado recebe retorno da base acelerado e um grande aumento no dano de ataque e poder de habilidade. Além disso, o principal benefício

gerado pelo *buff* do Barão é o aprimoramento dos *minions* aliados, concedendo a eles mais poder e facilitando a destruição das estruturas inimigas.

Figura 9 - Tela de seleção de campeão



Fonte: Reprodução/League of Legends

Cada jogador, ou atleta, utiliza seu próprio computador e seleciona um entre os quase 150 personagens, chamados no jogo de campeões ou heróis. Cada um dos campeões possui, no mínimo, quatro habilidades únicas, além de diversos atributos que variam conforme a sua função e que podem ser melhorados com a compra de itens por meio da obtenção de ouro passivo ou por meio de recompensas. Entre os atributos, estão a força de ataque, o poder de habilidade, quantidade de vida e mana, armadura e resistência mágica, alcance do ataque básico e sua velocidade de movimento. Já entre as funções dos campeões, estão a de suporte, que possui em seu *kit* de habilidades, escudos, habilidades de curandeiro e aprimoramentos de defesa, a de atirador, onde o personagem possui habilidades de longo alcance, a de assassinos, em que o objetivo é realizar execuções rápidas, a de magos, que possuem habilidades de poder de habilidade com controles de grupo e a de lutadores e/ou tanques, em que os heróis possuem como característica um meio termo entre resistência e poder de iniciação de lutas.

Vale destacar que a grande maioria dos campeões precisam ser comprados na loja interna do jogo, por meio da moeda “essência azul” ou através de *Riot Points*. A essência é adquirida conforme o jogador evolui a sua conta, por meio da obtenção de experiência a cada partida finalizada. A mesma começa no nível 1 e possui infinitos níveis. Além disso, a cada

semana, a Riot disponibiliza uma rotação de campeões grátis para todos os jogadores. A rotação conta com 10 campeões e tem como objetivo dar mais opções de personagens para os novos jogadores e também possibilitar que estes heróis sejam testados. Já os RPs, como são chamados os *Riot Points*, só podem ser adquiridos por meio de premiações de eventos ou pela compra direta com dinheiro real. Além disso, os RPs também podem ser utilizados para outros fins, como por exemplo a compra de alguma *skin* para algum personagem. As skins¹¹ são itens cosméticos que alteram o visual dos personagens e os efeitos das habilidades do mesmo, sem interferir no poder do campeão.

Figura 10 - Loja de itens



Fonte: Reprodução/League of Legends

Como citado, além dos atributos base dos personagens, há também a loja dentro da partida. Esta loja sempre é a mesma para todos os jogadores, com os mesmos itens e com o mesmo preço. Além de promover os atributos dos campeões, os itens podem oferecer novas habilidades ativas e passivas. Da mesma maneira que as funções dos personagens, os itens também possuem tal divisão, podendo ser consumíveis, defensivos, ofensivos, sentinelas, mágicos ou de movimento. Ainda dentro dos itens, existe a informação sobre sua estrutura, podendo também ser chamado de receita, em que os melhores itens são constituídos de

¹¹ Disponível em <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/11/skins-no-lol-veja-guia-com-raridades-tipos-e-precos-dos-visuais.ghtml>. Acessado em novembro/2020

pequenos itens mais baratos. Dentro desta estrutura, estão as categorias inicial, básico, avançado e final.

Outro ponto de destaque sobre o jogo que difere dos jogos tradicionais, é por não possuir um tempo mínimo ou máximo para as partidas serem finalizadas, podendo variar de acordo com o andamento do *game*. Normalmente uma partida competitiva tem duração de 20 a 45 minutos, porém, o cronômetro pode variar tanto para mais quanto para menos conforme os resultados das pequenas lutas iniciais. A informação do cronômetro da partida, assim como o placar de abates das equipes e o placar do próprio jogador estão sempre visíveis no decorrer da partida. Em relação às estatísticas dos demais participantes, é possível acessar um placar geral, pressionando a tecla padrão “Tab” no teclado. Quando pressionada, janela comparando ambas as equipes é aberta, onde é possível verificar o placar de cada jogador, o número de *farm*, o nível do personagem e também os itens já comprados.

Figura 11 - Tela do Modo Espectador das partidas de LoL



Fonte: Reprodução/League of Legends

Como dito na introdução deste estudo, as partidas de League of Legends e de outros jogos com cenários competitivos só podem ser transmitidas por meio de uma ferramenta implementada no jogo pela própria desenvolvedora. No caso do LoL, este recurso se chama Modo Espectador, onde é possível assistir toda e qualquer partida e ver qualquer informação,

seja ela do time azul ou vermelho. Vale destacar que tal ferramenta fica disponível para todo e qualquer jogador que queira assistir uma partida, porém, quando trata-se de uma partida competitiva, o Modo Espectador fica restrito à organização que está realizando o evento e a transmissão. Tudo pode ser exposto, desde os recursos adquiridos por tal jogador, até o campo de visão de um dos times. Tais informações não são dadas aos jogadores que estão disputando a partida, seja dos aliados ou de seus inimigos. Tal autonomia de visão e controle de câmera são essenciais para que as transmissões dos eventos competitivos possam ser realizadas de forma satisfatória e também é o principal diferencial para uma transmissão de esporte tradicional.

Falando especificamente de partidas no modelo de escolha alternada, modelo adotado em partidas ranqueadas e em eventos competitivos, antes da seleção dos campeões que serão utilizados pelos atletas na partida, há uma fase de banimentos. Tal etapa nada mais é do que um recurso implementado pela própria Riot Games que visa dar a possibilidade de cada equipe banir três personagens daquela disputa. Da mesma forma que a seleção, a fase de banimentos também é alternada. Tal fase é de extrema relevância em competições de alto nível e demandam muito tempo e estudo dos adversários.

Outra característica da grande maioria dos jogos, assim como no League of Legends, são as constantes atualizações. Além de servir para corrigir possíveis erros/problemas no jogo, também podem ser utilizados para inserir novos conteúdos, como itens ou personagens. Merece destaque aqui o chamado balanceamento dos campeões, que representa a atualização de seu poder para mais, ou para menos. Para se ter uma ideia da importância das atualizações, na temporada de 2019, a Riot Games realizou 24 atualizações¹² voltadas para o League of Legends.

2.5 CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS

O Campeonato Brasileiro de League of Legends é o principal evento competitivo de esporte eletrônico realizado no Brasil. Organizado pela própria desenvolvedora do título, a Riot Games, o evento é disputado por oito equipes em duas etapas anuais, uma em cada semestre do ano. Além de organizar o evento, a empresa também conta com um estúdio físico para que as disputas sejam realizadas de maneira segura e sem problemas técnicos ou de conexão entre os

¹² Disponível em: <https://lol.garena.ph/newspage/notes>. Acessado em dezembro/2020

jogadores. Além disso, também possui uma equipe para realizar as transmissões dos jogos, com dois narradores (*casters*), dois comentaristas e quatro analistas.

Figura 12 - Arena do Brasil Game Show 2012



Foto: Reprodução

O primeiro campeonato oficial de LoL no Brasil ocorreu em outubro de 2012. Chamado de “Riot Brazillian Champion League 2012”, o evento contou com a participação das 8 melhores equipes classificadas por meio de quatro classificatórias online. A primeira classificatória¹³ foi aberta para 512 equipes e foi realizada entre os dias 1 e 2 de setembro. Já a segunda etapa¹⁴ contou com 505 equipes inscritas e foi disputada entre 8 e 9 de setembro. Por causa de problemas técnicos na penúltima classificatória, foi necessária a realização de uma quarta e última etapa¹⁵, que foi disputada entre 22 e 23 de setembro. Com premiação total de 50 mil dólares, o torneio foi realizado em formato de eliminação simples em disputas de 3 partidas. Após 4 dias confrontos, a equipe “vTi Ignis” se tornou a primeira campeã brasileira de League of Legends, ganhando 25 mil dólares.

¹³ Disponível em <https://play.eslgaming.com/archive/nationales/br/lol/news/202103/>. Acessado em dezembro/2020.

¹⁴ Disponível em <https://binarybeast.com/xLoL1208296#info>. Acessado em dezembro/2020.

¹⁵ Disponível em <https://www.teamplay.com.br/coberturas/league-of-legends/9833-4q-cbr-lol-hoje>. Acessado em dezembro/2020.

Nos anos de 2013 e 2014, com o mesmo nome de campeonato, a Riot também realizou um evento anual. O modelo de classificatória se manteve, porém o formato dos eventos sofreu alterações.

Na edição de 2013, as equipes foram divididas em dois grupos de quatro, onde apenas os dois melhores de cada um se classificavam para os *playoffs*. A semifinal foi jogada em disputas melhores de três partidas e a final em disputa melhor de cinco partidas. Neste ano, a premiação total do evento foi de 60 mil dólares, com os jogos sendo disputados presencialmente no WTC Golden Hall, em São Paulo. O vencedor foi a equipe paiN Gaming, que embolsou 30 mil dólares.

Já em 2014 a Riot Games trouxe pela primeira vez a realização de duas edições do CBLol por ano. O primeiro, chamado de “Liga Brasileira - Série dos Campeões”, contou com apenas 6 equipes, vindas de classificatórias. Elas foram divididas em dois grupos com três equipes em cada. A disputa era em formato melhor de duas partidas onde, pela primeira vez, o empate podia ser um resultado final. As duas melhores de cada grupo avançavam para os *playoffs* onde a disputa voltou a ser em melhor de três partidas e a final em formato melhor de cinco. Também pela primeira vez, duas cidades foram escolhidas para receber os jogos. A fase de grupos foi realizada em Fortaleza, no Ceará, e as fases de mata-mata e a final em São Paulo. Foi também inédita a premiação em reais (R\$). Ao todo, 100 mil reais foram distribuídos, e a campeã, Keyd Stars, recebeu 45 mil reais. O foi realizado entre 26 de abril e 8 de junho.

Figura 13 - KaBuM! em ação no Mundial de League of Legends de 2014



Foto: Divulgação/Riot Games

Outro evento realizado pela Riot Games nesse mesmo ano foi o "2014 Season Brazil Regional Finals". O formato de 8 equipes foi mantido, porém apenas 4 vieram de uma classificatória online. As demais equipes conquistaram a vaga graças a sua classificação final no "Riot Brazillian Champion League 2014". As quartas-de-final e as semifinais foram disputadas em 19 e 20 de julho, no Espaço das Américas, em São Paulo. Já a final¹⁶ foi realizada no dia 26 de julho, desta vez no Ginásio do Maracanãzinho, no Rio de Janeiro. A KaBuM! e-Sports foi a campeã e embolsou 55 mil reais. Além do valor em dinheiro e do troféu, também garantiu uma vaga para a Seletiva para o Campeonato Mundial de League of Legends. A seletiva ocorreu nos Estados Unidos, e a KaBuM! garantiu a vaga para o "2014 World Championship" vencendo a equipe PEX Team, da Argentina. Foi a primeira vez que o Brasil teve um representante no campeonato mundial da modalidade, que é realizado anualmente desde 2011.

Figura 14 - Infográfico da temporada 2015 do CBLol

¹⁶ Disponível em <https://maisesports.com.br/cblol-final-regional-2014/>. Acessado em dezembro/2020.



Foto: legendsbr.com

A partir de 2015 o cenário competitivo no Brasil passa por grandes transformações em seu formato, buscando se assemelhar com as ligas norte-americana e européia. Além do nome, da identidade visual e do modelo de disputas, a premiação também foi alterada, passando a ser de 150 mil reais por etapa. O campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) passou a ter esse nome somente neste ano. Foi também a partir de 2015 que a competição passou a ter duas etapas anuais, chamadas de *splits*, uma de inverno e outra de verão, com regulamentos iguais. Outra novidade foi o lançamento do Circuito Desafiante, conhecido também como

segunda divisão do cenário competitivo de LoL no Brasil. Da mesma maneira que esportes tradicionais, as equipes jogam entre si para saber quem avança e conquista uma vaga na elite do cenário na etapa seguinte. Desde 2015, as partidas são realizadas nos estúdios¹⁷ da Riot Games em São Paulo e transmitidas via livestream em canais oficiais da Riot Games no Youtube e na Twitch.tv.

Figura 15 - Ginásio do Ibirapuera, final da segunda etapa do CBLLoL 2016



Fonte: Divulgação/Riot Games

O início de uma temporada no cenário competitivo mais uma vez chegou com diversas mudanças em 2016. Neste ano, o formato do Circuito Desafiante foi modificado, alterando a forma como uma equipe pode ser promovida à elite do cenário. Além disso, a premiação do CBLLoL foi reduzida em 75%, passando para um total de apenas 44,5 mil reais. Apesar disso, acrescentou-se pela primeira vez o pagamento pelo uso dos direitos de imagem proporcionais à posição da tabela. Ao todo, o prêmio final foi elevado para 200 mil reais por etapa. O ano de 2016 também marca como a última participação de uma equipe Brasileira em Mundiais, quando a INTZ eSports Club participou do evento realizado em Los Angeles, nos Estados Unidos.

¹⁷ Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/01/league-legends-riot-inaugura-estudio-para-transmitir-o-brasileiro-de-lol.html>. Acessado em dezembro/2020

A primeira etapa do CBLoL de 2017 foi disputada entre os dias 21 de janeiro e 8 de abril. A fase final foi disputada no Classic Hall, em Recife. Já a segunda etapa ocorreu entre 3 de junho e 2 de setembro. O confronto final foi realizado no ginásio do Mineirinho, em Belo Horizonte. Neste ano, a premiação total de cada *split* chegou a 200 mil reais, sendo 70 mil para cada equipe vencedora. É a partir de 2017 que o CBLoL também vem tendo jogos transmitidos ao vivo pelo canal de televisão por assinatura SporTV, com a mesma cobertura da Riot Games.

A sétima temporada do campeonato de League of Legends no Brasil teve início em 20 de janeiro de 2018. Novamente com 8 equipes, houve a mudança no formato de partidas. Nesta edição foi alterado o formato das disputas de melhor de 2 para melhor 3 partidas, a fim de aumentar o número de jogos da competição. Também foi adotado o modelo de “escalada”, deixando de fora o tradicional modelo de mata-mata nas semifinais. Em ambos os *splits*, a KaBuM! foi a campeã.

Figura 16 - Palco da Final da Segunda Etapa do CBLoL 2019



Foto: Divulgação/Riot Games

Em 2019 o formato do Campeonato Brasileiro de League of Legends foi novamente atualizado, passando a ter 10 semanas de competição. Além disso, o modelo de disputa também foi modificado, com cada equipe enfrentando 3 vezes as demais em disputas melhor de 1. O campeão do primeiro *split* foi a INTZ, vencendo a equipe do Flamengo ESports por 3x2. A final foi realizada no dia 13 de abril, nos próprios estúdios da Riot, em São Paulo. Já a final da segunda etapa foi realizada em 9 de setembro, na Jeunesse Arena, no Rio de Janeiro. Pela

primeira vez, a equipe do Flamengo foi campeã de uma etapa do CBLol. Ambas equipes campeãs receberam 70 mil reais como premiação.

2.6 PLATAFORMAS DE TRANSMISSÃO

As plataformas de transmissão, também chamadas de plataformas de *streaming*, são sites e/ou aplicativos que possuem a funcionalidade de realizar transmissões ao vivo ou sob demanda de qualquer modalidade de evento. Apesar do foco deste tipo de plataforma ser a transmissão de jogos e competições online, cada vez mais eventos de esportes tradicionais, shows musicais e transmissões da categoria IRL (sigla utilizada na internet, que significa “In real life”, na vida real) estão presentes nos sites.

De forma simplificada, para realizar uma *stream* é necessário, antes de tudo, que o computador ou celular esteja com uma conexão de internet estável e de boa qualidade. Além disso, o usuário também necessita da utilização de um programa que realize essas transmissões para as plataformas. Entre os aplicativos mais comuns, estão o *Open Broadcaster Software* e o *XSplit*. Com tudo conectado e configurado da forma correta, o jogador está pronto para iniciar a transmissão de sua jogatina.

Segundo Neto (2016), os streamings foram os principais canais de crescimento das audiências de e-sports, influenciando significativamente o aumento da popularidade dos mesmos pois, com a implantação de plataformas como a Twitch, facilitou-se em muito a transmissão de competições, eliminando a necessidade de programas e equipamentos externos e complexos.

Com o barateamento das tecnologias e melhor qualidade nos serviços de internet, está cada vez mais fácil realizar uma transmissão ao vivo nas plataformas de streaming. Entre elas, podemos destacar a Twitch.tv¹⁸, líder mundial do segmento de transmissões ao vivo, e o Youtube Gaming, a plataforma de transmissões de jogos do Google.

2.6.1 TWITCH.TV

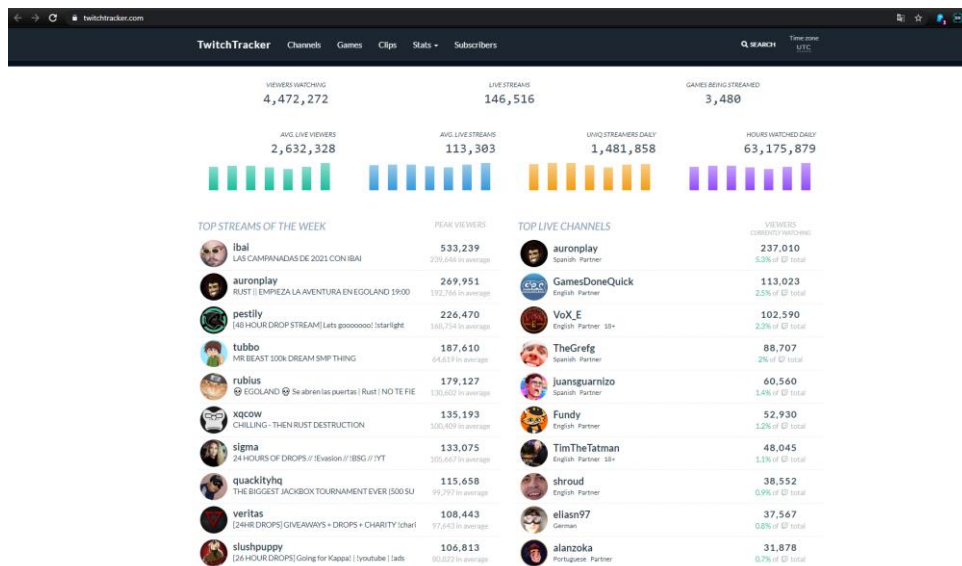
A Twitch.Tv foi lançada em junho de 2011, mas sua história tem forte ligação com uma das plataformas pioneiras de transmissão de vídeos online, a Justin.Tv. A Justin.Tv popularizou o termo *lifecasting*, por meio da transmissão ao vivo 24 horas por dia da vida do fundador da

¹⁸ Disponível em <https://www.istoedinheiro.com.br/noticias/mercado digital/20140826/por-que-amazon-pagou-970-milhoes-pela-twitchtv/184235>. Acessado em setembro/2020.

empresa, Justin Kan. No ano de 2014, a Justin.Tv foi oficialmente fechada¹⁹ para que a empresa *Twitch Interactive*, dona das duas plataformas, pudesse se concentrar somente na Twitch.Tv.

Os autores Nascimento et al. (2014) definem a Twitch.tv como uma plataforma que providencia canais onde os usuários podem se transmitir jogando e outros usuários podem os assistir. Esse portal permite aos usuários conversarem em tempo real em um canal, assim como providenciar um método que pode ser usado para obter dados sobre as transmissões. Os espectadores podem escolher canais usando uma ferramenta de busca, procurar nos canais populares ou ver canais de acordo com os jogos ou de acordo com a pessoa que faz a transmissão.

Figura 17 - Tela do site twitchtracker.com



Fonte: Reprodução

Em relação a Twitch.Tv, merece destaque aqui o site <https://twitchtracker.com/>. Ele funciona como uma central de estatísticas sobre a plataforma em si e os canais. É possível encontrar diversas informações, como os canais mais assistidos, o canal com mais espectadores ao vivo, quantos usuários estão online no site, quantas *streams* estão ao vivo, e também a quantidade média de horas assistida pelos usuários no dia, dentre outras estatísticas que podem ser obtidas de forma gratuita e por qualquer usuário.

2.6.2 YOUTUBE GAMING

¹⁹ Disponível em <https://tecnoblog.net/162595/justin-tv-encerra-atividades/>. Acessado em dezembro/2020

O Youtube Gaming foi lançado globalmente em 26 de agosto de 2015, mais de 4 anos atrás. A nova divisão do site de vídeos era voltada exclusivamente para jogos. No primeiro momento, o Youtube Gaming foi uma plataforma/programa para computadores e smartphones com sistema operacional *Android* ou iOS, sendo necessário o *download* do arquivo. Da mesma maneira que a Twitch.Tv e outras plataformas de streaming voltada para jogos, o Youtube Gaming tinha como objetivo ser um novo portal para transmissões ao vivo.

A ideia central do projeto é privilegiar o time de conteúdo gamer e criar uma ferramenta em que os fãs e jogadores pudessem encontrar seus criadores de conteúdos e jogadores profissionais preferidos. Segundo o site *techtudo*²⁰, a proposta de sua criação surgiu após o Google, empresa dona do Youtube, tentar comprar a plataforma Twitch.Tv em agosto de 2014. Vale destacar que essa compra não foi possível pois a gigante Amazon a adquiriu por quase 1 bilhão de dólares.

Devido ao pouco sucesso que a plataforma obteve nos anos iniciais, o projeto de um programa para desktop e smartphones foi descontinuado, e seu serviço através de um programa foi encerrado. Apesar desse encerramento, a divisão de games do Youtube foi anexada no próprio site do Youtube, que conta com mais de 200 milhões de usuários por dia que buscam vídeos relacionados à jogos. O link de acesso é o www.youtube.com/gaming. A união foi realizada em maio de 2019 e já conta com quase 90 milhões de usuários inscritos para receber conteúdos voltados à jogos.

²⁰ Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/fim-do-misterio-google-confirma-lancamento-global-youtube-gaming.html>. Acessado em julho/2020.

3. PERCURSO METODOLÓGICO - ANÁLISE DE CONTEÚDO

A pesquisa é qualitativa e usamos o método da Análise de Conteúdo no exame de três jogos transmitidos pelo canal SporTV. O foco está na atuação do caster (apresentador), do narrador, dos analistas e comentarista.. As categorias da análise são o conteúdo informativo da transmissão, a linguagem utilizada por cada um dos membros da equipe e a performance do jogo em si. Performance é entendida aqui como a atuação e o desempenho da equipe que realiza a transmissão do jogo.

A análise envolve a transmissão de três jogos levados ao ar, ao vivo, no canal SporTV. O primeiro jogo analisado data de 9 de junho de 2016. Foi a primeira partida da Final da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends, a primeira transmissão de LoL pelos canais SporTV. Já o segundo jogo analisado ocorreu no mesmo ano, porém trata-se da primeira partida da Final do Campeonato Mundial de League of Legends, realizado em Los Angeles (EUA), em 20 de outubro. A terceira e última partida analisada corresponde ao quinto e último jogo da Final da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de 2019, realizado no Rio de Janeiro, em 7 de setembro.

Consideramos a Análise de Conteúdo importante no campo da comunicação. De acordo com Campos (2014), a Análise de Conteúdo surgiu com a decodificação de símbolos, mensagens e sinais, por meio de uma avaliação minuciosa referente aos textos bíblicos, para conseguir desvendar e interpretar metáforas e parábolas que existiam no documento.

A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise de comunicação, assim sendo, é destacada neste campo, a importância da semântica para o desenvolvimento do método. (...) pode-se por assim dizer que o método de análise de conteúdo é balizado por duas fronteiras: de um lado a fronteira da linguística tradicional e do outro o território da interpretação do sentido das palavras (CAMPOS, 2004, p. 612).

Campos (2014, p. 612) destaca, ainda, que “o conteúdo de uma comunicação, não obstante a fala humana, é tão rica e apresenta uma visão polissêmica e valiosa, que notadamente permite ao pesquisador qualitativo uma variedade de interpretações”. Daí resulta o foco na

análise de mensagens, já que dados devem permanecer claros durante o processo, esclarecer de onde foram retirados e de que forma foram definidos.

Bardin (2011) indica que a utilização da Análise de Conteúdo prevê três fases fundamentais: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados - a inferência e a interpretação. Ele ainda comenta:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção destas mensagens. Caracteriza-se, assim, como um método de tratamento da informação contida nas mensagens (BARDIN, 2011, p. 48).

Desta forma, o analista tende a desenvolver uma interpretação mais objetiva das mensagens. Ao menos, é isso que buscamos.

4. A ANÁLISE DAS PARTIDAS

Com o objetivo de facilitar o entendimento de termos e palavras utilizados durante as transmissões e que podem ser citadas nas análises das partidas, foi produzido um glossário que busca traduzir e explicar o significado dos termos com base na própria experiência e conhecimento de jogo. O glossário está a seguir.

<u>Termo em inglês</u>	<u>Tradução para o português</u>	<u>Significado no jogo e/ou na narração</u>
ad carry	atirador	Jogador ou campeão que tem como função ser o atirador da equipe
agro	-	Alvo de ataque das torres e monstros da selva
all-in	-	Utilizar todas as habilidades no mesmo alvo
bait	armadilha	Ação de enganar o inimigo, criando uma isca para uma armadilha
bot lane	rota inferior	Rota inferior do mapa onde normalmente estão o atirador e o suporte de cada equipe
buff/buffar	-	Efeito que traz um bônus benéfico ao campeão
build	inventário	Inventário do jogador. É na build que ficam os itens comprados pelos jogadores durante a partida
camp/campar	-	Ajudar repetidas vezes um aliado à abater ou pressionar um mesmo inimigo

carrys	carregadores	Campeão que influencia amplamente no resultado do jogo
champion pool	-	Grupo de campeões que o atleta tem domínio
clear wave	limpeza da onda de minions	Capacidade de um campeão matar várias tropas rapidamente
counter pick	-	Fazer uma escolha de campeão baseada em uma fraqueza do inimigo
dash	-	Habilidade que move seu campeão por um curto espaço
dive/divar	-	Perseguir um campeão inimigo debaixo de uma torre
double kill	duplo abate	Abate duplo pelo mesmo campeão em um curto espaço de tempo
early game	início de jogo	Fase inicial da partida, normalmente até os 15 minutos
engage/desengage	engajar ou desengajar	Iniciar uma luta contra o adversário ou evitar a tentativa de jogada ofensiva do time inimigo
farm/farmar	-	Ato de abater tropas inimigas para acumular ouro
feedado	-	Campeão que está forte

first blood	primeiro abate	Nome dada à primeira eliminação da partida
first brick	primeira torre	Nome dado a ação de derrubar a primeira torre da partida

first pick	primeira seleção	Primeiro campeão a ser escolhido
flex	-	Campeão que pode realizar mais de uma função
gank/gankar	-	Ato de emboscar um ou mais adversários de surpresa, usando de superioridade numérica para derrotá-los com mais facilidade
gap closer	encurtar a distância	Encurtar a distância entre você e o inimigo com uma habilidade
HP/health points	vida	Pontos de vida do campeão
killling spree	-	Eliminações em sequência por parte de um mesmo jogador sem morrer
knock-up	levantar	Interação de habilidade onde o personagem é levantado, impossibilitando sua movimentação
lane	rota	Posição no mapa. Pode ser topo, meio ou rota inferior
late game	final de jogo	Fase final da partida, a partir dos 35, 40 minutos
mana	-	Recurso utilizado para realizar uma habilidade
match-up	confronto direto	Relação que há no confronto entre dois campeões específicos, normalmente da mesma rota
mid game	metade de jogo	Meio do jogo, normalmente entre os 15 e 35 minutos
mid laner	jogador da rota do meio	Jogador que joga na rota central do mapa
minion	tropa	Monstros fracos do próprio jogo que ajudam a sua equipe

nerf/nerfado	mais fraco	Nome dado quando um campeão ou item recebe uma diminuição em seus poderes
patch	versão do jogo	Versão do jogo. Normalmente o primeiro número representa a temporada e o segundo o número da atualização daquele ano
peel/peelar	defender/proteger	Proteger um aliado para que ele possa ter chances de atacar o inimigo
penta kill	abate quádruplo	Abate quádruplo pelo mesmo campeão em um curto espaço de tempo

pick	seleção	Selecionar um campeão
playmaker	criador de jogadas	Jogador ou personagem que tem a função de criar as jogadas ofensivas
poke	-	Ato de utilizar habilidades à longa distância para reduzir a vida do inimigo
powerplay	-	Quantidade de recursos obtidos enquanto a equipe estava com o buff do barão
powerspike	pico de poder	Atingir o pico de poder do campeão
quadra kill	abate quádruplo	Abate quádruplo pelo mesmo campeão em um curto espaço de tempo
range	alcance	Alcance da habilidade ou do ataque
recall	retorno	Retornar para a base
roaming	rotação	Sair de seu local padrão para se mover pelo mapa

		buscando ganks, visão e controle de objetivos
safe	seguro	Ação de ficar seguro, sem sofrer riscos
skill	habilidade	Habilidade do campeão
spamm/spammar	-	Usar a mesma coisa (habilidade ou jogada) repetidas vezes
splitpush	empurrar rota	Ato de pressionar uma rota sozinho enquanto o resto da equipe se defende dos adversários
squishy	fraco	Campeão sem muita vida ou defesa
stack/stackar	acumular	Acumular
sustain	sustentação	Ato de se manter com vida alta, seja por meio de habilidades, poções e feitiços
tank	tanque	Campeão com bastante vida e defesas que busca receber o dano dos inimigos no lugar de seus aliados
team fights	lutas entre equipes	Lutas entre ambas as equipes
top lane	rota do topo	Rota superior do mapa
triple kill	abate triplo	Abate triplo pelo mesmo campeão em um curto espaço de tempo
ult/ultimate	-	Habilidade mais importante dos campeões
zoning	zonear	Criar zonas com habilidades, de modo que seu inimigo irá chegar em um local/situação desfavorável

Neste primeiro momento, destacamos que foi percebido que o canal de televisão

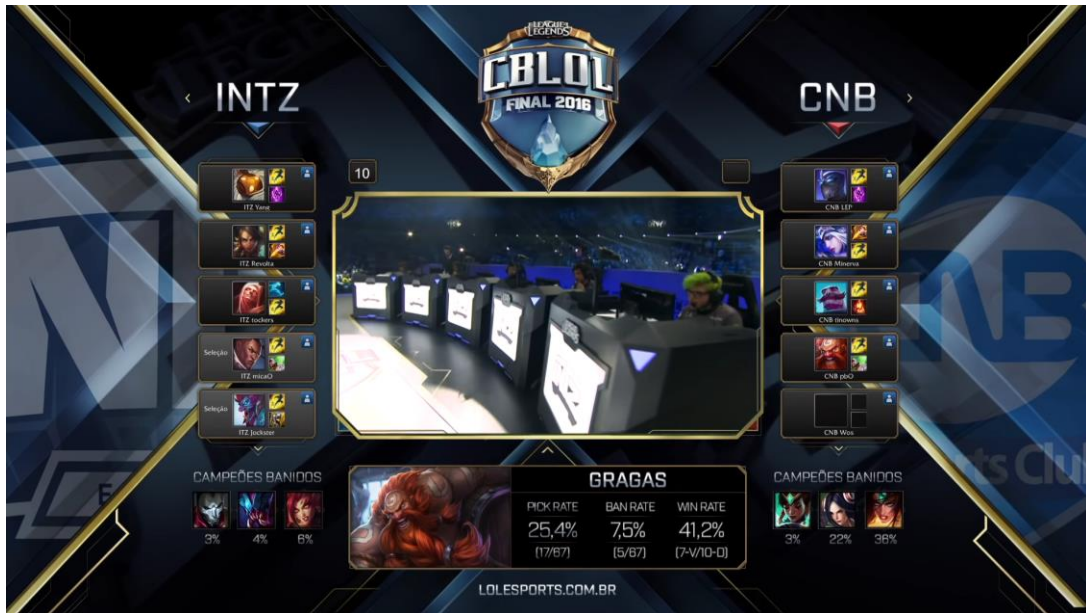
SporTV, diferentemente de suas transmissões de esportes tradicionais em seus canais (SporTV 1, 2 e 3), não conta com uma equipe especializada e/ou dedicada para a transmissão das partidas do Campeonato Brasileiro de League of Legends ou do Campeonato Mundial da modalidade. Foi notado que o canal apenas transmite o mesmo *link* da transmissão das plataformas de *streaming* em seus canais de televisão. Sendo assim, as equipes de transmissão do CBLol e do Mundial seguem sendo da Riot Games com presença de narradores, analistas e comentaristas contratados da própria desenvolvedora do jogo. Dessa maneira, foi possível compreender que o telespectador que for assistir pela primeira vez uma transmissão de uma partida de League of Legends terá grande dificuldade para compreender diversos aspectos, tanto na narração e nos comentários, como também do jogo em si. Em comparação ao futebol, não é frequente vermos, por exemplo, o narrador ou o comentarista explicando que o pênalti é marcado quando ocorre uma falta dentro de área do adversário, da mesma maneira que o gol só é marcado quando a bola ultrapassa a linha da meta da equipe adversária. Fica subentendido que o telespectador saiba o básico do esporte, ou *game* devido ao tempo em que o esporte é transmitido.

Outro fator notado é que a equipe de transmissão possui sempre os mesmos integrantes, podendo variar o apresentador e/ou o comentarista. Dessa forma, o apresentador (ou *roster*) nas três análises é Gustavo "Docil" Docil, os analistas são Gustavo "gstv" Cima e Gustavo "Melão" Ruzza e o comentarista é Guilherme "Tixinha" Cheida. Já nas duas primeiras análises, o narrador (ou *caster*) é Tácio "Schaeppi" Schaeppi e na terceira partida ele dá lugar para Diego "Toboco" Teixeira.

Ainda sobre a transmissão dos jogos, há sempre um modelo padrão adotado pela Riot Games, onde são apresentados os cinco campeões selecionados por cada equipe e o nome do jogador que está controlando o mesmo. Além disso, também fica visível o placar de abates, o cronômetro da partida, o outro total obtido pelas equipes, o placar de torres destruídas, os feitiços escolhidos por cada jogador, o *farm* de cada jogador, o nível dos personagens, a quantidade de vida e mana dos campeões, o ícone e a quantidade de objetivos globais realizados e também o cronômetro que marca quando o tempo de renascimento de um campeão que foi eliminado.

4.1 PRIMEIRA PARTIDA

Figura 18 - Transmissão da Final do CBLol 2016



Fonte: Reprodução/Riot Games

Final do Segundo Split do Campeonato Brasileiro de League of Legends 2016 (Jogo 1) - CNB eSports x INTZ eSports - 09/06/2016 - Ginásio do Ibirapuera, São Paulo. Trata-se da primeira transmissão ao vivo realizada pelo SporTV em seus canais. Todos os integrantes da equipe de transmissão estavam presentes no Ginásio do Ibirapuera. Merece destaque o clima de amizade e descontração entre os integrantes, algo nem sempre visto em transmissões de esportes tradicionais. Outro diferencial aqui é que, a narração também é transmitida no ginásio. Sendo assim, o público presente conta com uma narração ao vivo do que está sendo transmitido nos telões. Há, por parte da equipe de transmissão, a busca por animar a torcida no ginásio, da mesma forma a busca por interações virtuais nas redes sociais pelo público que está assistindo na televisão ou nas plataformas de *streaming*.

Antes da partida ser iniciada, cada analista tem um tempo exclusivo na transmissão para revelar sua coleta de dados e análises de estatísticas dos jogadores e equipes. Neste caso, Gustavo “gstv” trouxe informações sobre a equipe da CNB eSports, e Gustavo “Melão” trouxe sua análise da equipe da INTZ eSports. Sobre as informações, são apresentados os jogadores destaques de cada equipe, números das equipes durante a competição como de vitórias, derrotas e placares, possíveis personagens que serão escolhidos pelos atletas e também palpitam sobre o placar e a estratégia que as equipes irão adotar. Cabe destacar que os analistas só entram em ação antes e depois de cada jogo. Durante a partida, apenas as vozes do narrador e do comentarista são apresentadas.

Ainda na etapa pré-partida, ocorre a seleção e banimento dos campeões que serão

utilizados por parte das duas equipes. Comparando LoL ao futebol, é como se fosse o momento das escalações. A particularidade aqui é que numa partida de futebol, as alterações são sempre entre os jogadores da equipe, que contam com mais de 20 atletas por competição. Já no *game* as equipes podem ter entre 5 e 10 jogadores inscritos, sendo 5 membros titulares que se mantêm em praticamente todos os jogos. Como explicado anteriormente neste estudo, o LoL possui quase 150 personagens jogáveis, no qual cada um possui um kit de habilidades único e possui uma função específica. Sendo assim, há infinitas possibilidades de seleção, tudo baseado na estratégia que será adotada pelos times. Voltando a falar sobre as fases de seleção e banimento dos personagens, tanto o narrador, quanto o comentarista, trazem diversas informações, buscando explicar os motivos de tal campeão ter sido banido ou selecionado e também apresentando as características principais dos mesmos. Além disso, a própria desenvolvedora do jogo possui um recurso que apresenta a porcentagem que tal campeão teve durante todo o campeonato. O comentarista Guilherme “Tixinha” busca explicar que nesta etapa da partida, cada equipe realiza banimentos e seleções de personagens de forma alternada.

Após a etapa de *picks e bans* ser concluída, ambos membros da equipe de transmissão buscam analisar quais desafios cada equipe vai ter durante as lutas e citam quais estratégias cada uma deve adotar para que sua composição tenha vantagem sobre a outra.

Com a partida iniciando de forma lenta por parte de ambas as equipes, o comentarista destaca que, por ser a primeira partida de uma disputa melhor de 5 jogos, o início da final foi de muito estudo entre os jogadores. Devido a um problema técnico, a transmissão da primeira partida foi paralisada por alguns instantes e, neste momento, o comentarista explica que nenhum dos jogadores pode se comunicar até que o problema seja resolvido. Com o jogo retomado, ocorre a primeira grande luta da partida. Por se tratar de batalhas onde os 10 atletas estão em confronto, muitas habilidades e feitiços são utilizados, sendo difícil até mesmo para o narrador Tácio “Schaepi” explicar tudo que está acontecendo ao mesmo tempo. Apesar disso, ele busca transmitir o máximo de acontecimentos possíveis, com foco nas habilidades que levaram a eliminações. Não há uma explicação, por exemplo, do que tal habilidade representa ou faz, dificultando ainda mais para o espectador leigo ou novato. Após a luta ser encerrada, o comentarista retoma algumas informações e, com auxílio do replay e da câmera lenta, busca trazer novos acontecimentos que tiveram grande impacto no resultado daquela luta. Em outro momento do *game*, devido ao jogo possuir mais de um ponto de interesse para a transmissão, é apresentada imagens de uma microcâmera, que apresenta outro lugar do mapa de disputa. Com o andamento do jogo, cabe destacar a utilização do termo “golaço” por parte do narrador e do comentarista. Tal termo é comum no futebol e amplamente entendido, porém no LoL, o seu

significado difere um pouco do futebol. No *game*, quando um jogador faz um “gol” ou “golaço”, é quando o atleta erra uma habilidade, utilizando a mesma de forma equivocada no meio da equipe inimiga, sem causar dano.

Com a chegada do *mid game*, diversos nomes de itens são citados durante a transmissão, porém em poucas oportunidades é de fato explicado o quais os benefícios daqueles itens e o que representam para o decorrer da disputa. Apesar disso, o apresentador adota um tom de voz que revela a importância de tais equipamentos terem sido comprados pelos jogadores. Cabe novamente ao espectador, associar o item ao ícone na tela e sua função.

Durante todas as lutas e disputas, sempre é adotado pelo narrador e comentarista um tom mais eufórico, tentando passar a emoção da jogada para quem está assistindo. Tal ação é vista em praticamente toda transmissão de qualquer competição de esportes.

Ao final da partida, os melhores momentos são apresentados e o comentarista busca realizar uma análise geral que culminou para o resultado. Com auxílio novamente do replay, novas informações são reveladas. Neste caso, após 37 minutos e 12 segundos de partida, o vencedor foi a equipe da INTZ eSports. Após um breve intervalo, a transmissão retorna para o *roster* e os analistas comentam sobre a partida. Devido ao resultado da mesma, apenas o analista Gustavo “Melão” apresentou dados e estatísticas do jogo. Cabe destacar aqui que, no League of Legends, o placar de abates não representa um total domínio da partida pela equipe que mais eliminou seus adversários. No LoL, o número de objetivos e o de ouro global possuem mais influência para o resultado final.

Com o final da primeira partida, podemos destacar que provavelmente uma pessoa que nunca assistiu ou jogou o *game* League of Legends teve várias dificuldades em entender o que de fato estava sendo transmitido. Poucas informações sobre itens, habilidades e ações são explicadas ao decorrer do jogo.

4.2 SEGUNDA PARTIDA

Figura 19 - Transmissão da Final do Mundial de LoL de 2016 - Narrador Schaeppi e Comentarista Tixinha



Fonte: Reprodução/Riot Games

Final do Campeonato Mundial de League of Legends 2016 (Jogo 1) - SK Telecom T1 vs Samsung Galaxy - 29/10/2016 - Staples Center, Los Angeles (EUA). Novamente em parceria inédita entre os canais SporTV e a Riot Games, pela primeira vez a final de um Campeonato Mundial da modalidade é transmitida ao vivo na televisão para o Brasil. Da mesma forma que a final do CBLol, o SporTV apenas retransmite o *link* da transmissão em seus canais. Nesta oportunidade, toda a equipe de transmissão da Riot Games está presente no Staples Center.

Logo de imediato que a equipe de transmissão é apresentada pelo *roster* Gustavo "Docil", é possível notar um tom mais profissional por parte de toda a equipe. O motivo disso provavelmente seja por se tratar da final do principal evento de esporte eletrônico no mundo. Apesar disso, ainda pode ser notado um ambiente amigável entre os integrantes, porém não tão descontraído. Da mesma forma que na primeira partida analisada, os analistas Gustavo "gstv" e Gustavo "Melão" destacam a campanha das duas equipes até chegarem na final. Também são apresentadas as possíveis escolhas de campeões, destaques de cada equipe, análises individuais dos atletas e palpites sobre o placar.

Com o início da fase de banimento e seleção se aproximando, o apresentador Gustavo "Docil" apresenta o narrador e o comentarista que ficarão a cargo da transmissão da partida. No primeiro momento, Tácio "Schaeppi" e Guilherme "Tixinha" trazem novas informações e opiniões sobre as equipes e o confronto em si. Desta vez, destacam a frequente utilização de jogadores reservas por ambas as equipes, que podem trazer mais emoções e surpresas para a

disputa. Pelas duas organizações serem do mesmo país (Coréia do Sul) e jogarem na mesma liga (LCK), é apresentado um retrospecto de confrontos entre as equipes. Outra novidade também é informações sobre os técnicos das equipes, algo que não ocorreu na primeira transmissão analisada. Ainda são informadas características que cada equipe adota durante o jogo, como a busca por controle de objetivos ou a derrubada de torres e a conquista de terreno.

Já na etapa de seleção e banimento de campeões, tanto o narrador quanto o comentarista trazem os possíveis motivos das ações por parte de cada equipe. Também são apresentados os pontos fortes e fracos das escolhas por parte dos jogadores e quais as estratégias as equipes aparentam adotar conforme a escolha dos personagens.

Na fase inicial de jogo, ou *early game*, quando os jogadores retornam para suas bases com o objetivo de comprar seus primeiros equipamentos, mais uma vez é possível perceber que a equipe de transmissão destaca a compra de tais itens por parte dos atletas, porém sem explicar o que eles representam. Novamente fica a cargo do espectador associar o item ao ícone na *build* dos jogadores e seus efeitos nos campeões.

Apesar de poucos abates na fase de rotas, toda eliminação gera grande euforia por parte da equipe de transmissão e do público presente no ginásio. Os confrontos são analisados pelo comentarista que busca explicar o que de fato aconteceu na jogada para que o abate fosse realizado. Nestes casos, o replay é utilizado com frequência. Cabe destacar aqui que, por serem pequenas lutas de um contra um, dois contra um ou dois contra dois, torna-se mais fácil a narração para a equipe de transmissão e também facilita para o espectador menos experiente entender quais habilidades foram utilizadas na batalha.

Aos 11 minutos desta partida, diversas jogadas são realizadas pelas duas equipes a fim de conseguir abates. Não se trata de uma luta entre vários integrantes, e sim pequenos confrontos que culminaram para as eliminações. Apesar disso, um tom de voz elevado e uma fala mais eufórica é adotada pelo narrador que busca transmitir as jogadas com intensa emoção. Novamente é possível ouvir ao fundo a comemoração da platéia presente na final.

Com o abate do dragão por parte da equipe da Samsung Galaxy minutos depois, o comentarista busca trazer informações referentes a esse objetivo durante o campeonato. Também inclui informações sobre o barão, o maior e mais difícil objetivo neutro do jogo.

Com o passar do tempo, os jogadores começam a acumular recursos e a comprar seus itens, formando assim suas *builds*. Tais ações são destacadas pela equipe de transmissão que busca trazer quais dificuldades cada equipe vai enfrentar conforme o tempo de jogo avança. Apesar disso, novamente não são informados quais os benefícios de cada equipamento, porém, mais uma vez, devido o tom na fala, é possível perceber que são itens que causam grande

aumento de poder por parte dos campeões, sendo fundamentais para trazer a vitória.

Figura 20: Roubo de dragão realizado pelo jogador Ambition



Fonte: Reprodução/Riot Games

Aos 28 minutos de partida, um roubo de dragão é realizado por parte do caçador da equipe da SSG. Tal jogada é narrada com muita emoção, pois é considerada uma jogada de alto risco/alta recompensa. Após o roubo, um replay em câmera lenta mostra como o roubo do objetivo foi realizado.

Com o final do jogo se aproximando e todos os jogadores estarem com suas *builds* quase completas, qualquer luta pode determinar o final da partida. Sendo assim, toda e qualquer troca de dano entre os atletas começa a ser narrada de forma mais eufórica e emocionante. A última luta é marcada por uma intensa utilização de habilidades entre as duas equipes, o que torna a narração frenética e de difícil entendimento para quem não possui o costume de assistir partidas de League of Legends. Com a utilização do replay, o comentarista consegue trazer mais informações e detalhes da luta que culminaram para o resultado final. Após 54 minutos e 37 segundos de confronto, a equipe da SK Teletom T1 venceu a primeira partida da grande final. O placar de abates foi 12x9 para a equipe da Samsung Galaxy, porém o placar de ouro foi favorável à SKT, com 104 mil e 600, contra 97 mil e 300.

Seguindo o protocolo adotado em todas as transmissões, após a partida ser concluída, são apresentados os melhores lances/jogadas. Novas informações são dadas pelo comentarista que também busca analisar os impactos das jogadas para o decorrer da partida.

4.3 TERCEIRA PARTIDA

Final do Campeonato Brasileiro de League of Legends 2019 (Jogo 5) - Flamengo ESports vs INTZ eSports - 07/09/2019 - Jeunesse Arena, Rio de Janeiro. A partida em questão foi a última da disputa melhor de 5 que sagrou a equipe do Flamengo ESports campeã pela primeira do CBLol. Além do título, o Flamengo também conquistou a vaga para representar o Brasil no mundial da modalidade.

Em relação à transmissão desta partida, cabe destacar que o SporTV realizou a transmissão de todas as partidas de 2019, tanto da primeira quanto da segunda etapa do Campeonato Brasileiro. Apesar disso, a equipe de transmissão segue sendo da Riot Games. Nessa disputa, a equipe sofreu uma alteração, onde o narrador Tácio "Schaeppi" deu lugar a Diego "Toboco" Teixeira.

De forma semelhante a segunda transmissão analisada neste estudo, a equipe de transmissão contou com maiores informações e comparações entre as duas equipes. O motivo disso é porque ambas as equipes já tinham se enfrentado na decisão da primeira etapa do CBLol de 2019. Também numa disputa de 5 partidas, a equipe da INTZ venceu naquela oportunidade.

Cabe destacar que, por essa final ter sido disputada praticamente 3 anos após as outras duas partidas analisadas, o jogo sofreu diversas atualizações em seu conteúdo, com a inserção de novas mecânicas de jogo, personagens e itens. Além disso, a fase de banimentos e seleção de personagens também sofreu alterações, com o aumento de mais 2 banimentos por equipe em uma segunda etapa, totalizando 10 personagens. Além disso, a fase de seleção também foi dividida em duas etapas, onde, no primeiro momento cada equipe realiza a escolha de 3 campeões e, após a segunda fase de banimentos, mais 2 heróis são escolhidos por cada equipe. Como de costume, a equipe de transmissão apresenta os motivos de tais personagens serem banidos ou escolhidos pelas equipes, baseado no desempenho dos atletas durante o campeonato. Da mesma forma, novas informações são apresentadas pela Riot Games, como a porcentagem de escolha daquele personagem e também a sua taxa de vitória.

Um ponto que merece destaque nessa transmissão, não vista nas demais, é que o narrador Diego "Toboco" comete um erro de informação em sua narração em determinado momento da partida e, após alguns segundos, retoma a jogada com a informação correta, pedindo desculpa pelo equívoco. Ele se refere a rota do topo como rota inferior. Também em sua narração podemos notar a utilização da expressão "olé", muito comum no futebol. A diferença da expressão do LoL para o futebol é que, no esporte tradicional, o jogador vai

driblando os adversários sem sofrer a falta. Já no *game*, a expressão foi utilizada pois determinado atleta desviou de diversas habilidades que estavam vindo em sua direção.

Apesar do jogo ter tido um início cauteloso por parte dos 10 jogadores, tanto narrador como comentarista buscam destacar que trata-se da última partida de uma final de Campeonato Brasileiro, e que nenhuma equipe quer cometer erros. Mais uma vez, notamos que não há uma explicação sólida sobre os itens e habilidades dos campeões, dificultando assim o seu entendimento por parte do público que não costuma acompanhar as competições de League of Legends.

Outro ponto de destaque aqui, cabe a outra possível comparação realizada com o futebol. É de conhecimento dos telespectadores que há diversos esquemas táticos, como por exemplo o 4-3-3, o 3-5-1, o 4-4-2 e o 5-3-2. No LoL normalmente o esquema é sempre o mesmo, com um jogador na rota superior, um na rota do meio, dois na rota inferior e um caçador que não possui uma posição específica no mapa. Apesar disso, em determinado ponto desta disputa, o narrador cita que a equipe do Flamengo adotou o esquema de 1-3-1, onde um jogador faz pressão na rota do topo, três atletas se juntam no meio, e um jogador também busca conquistar terreno na rota inferior. Tal esquema é adotado quando a equipe possui um ou dois integrantes que conseguem se sair bem nos confrontos individuais, forçando assim a equipe que está perdendo a ajudar o aliado que está em situação desfavorável e com isso abrindo brechas em suas defesas. Graças a essa tomada de atitude, o Flamengo conseguiu finalizar a partida de forma rápida, em pouco mais de 25 minutos e meio. O placar foi de 8x1 e a diferença de ouro entre as equipes foi de quase 10 mil. Muita emoção é transmitida pelo narrador e pelo comentarista, visto o tamanho do evento e a importância daquela título.

Figura 21 - Entrevista do jogador Felipe “brTT” após título do CBLol 2019



Fonte: Reprodução/Riot Games

Por se tratar da última partida de um confronto final, há toda uma cerimônia de premiação. Além disso, o analista Gustavo “Melão” se desloca até o palco montado na arena onde entrevista o jogador Felipe “brTT”, atirador da equipe do Flamengo e um dos principais nomes do cenário competitivo de LoL no Brasil.

Após a entrega da premiação, os melhores momentos deste último confronto são apresentados para o público através do replay. O comentarista destaca pontos em que a quinta partida foi diferente das outras quatro da decisão e cita que em apenas duas partidas, muito bem trabalhadas pela equipe do Flamengo, ela conseguiu abrir a base inimiga. Ele mostra quais foram os principais fatores que levaram a soberania nas lutas, como uma habilidade utilizada de forma correta ou um posicionamento no mapa privilegiado.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo abrangente sobre as transmissões do *game* League of Legends na televisão brasileira. Por ser algo inédito na grade de transmissão e por não se tratar de um evento competitivo de esporte tradicional, algumas dúvidas foram levantadas com o objetivo de entender de que forma a narração proporciona o entendimento da competição para os telespectadores.

O passo inicial do trabalho foi identificar quais foram as primeiras transmissões deste novo esporte, remontando ao ano de 2016. A partir da Análise de Conteúdo dos jogos selecionados, foi possível, junto a um estudo sobre jornalismo esportivo e narrações de esportes na televisão, identificar alguns fatores e estratégias utilizadas que se assemelham em diversas narrações esportivas.

Paralelamente à análise, buscamos desvendar de que maneira a equipe de transmissão era formada para a narração das partidas do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), onde, da mesma forma que esportes tradicionais, se esperava que o SporTV, canal

que adquiriu os direitos de transmissão, tivesse uma equipe especializada no esporte.

Algo que nos surpreendeu foi o SporTV não contar com uma equipe própria para as transmissões. A transmissão que passava ao vivo em seus canais na TV era a mesma que a Riot Games, desenvolvedora do jogo, transmitia em seus canais oficiais de *streaming* na Twitch.Tv e no YouTube. Dessa forma, foi possível notar que, tanto os narradores quanto os comentaristas e os analistas, não possuem a característica de explicar, para quem está assistindo, todas as informações necessárias para compreender a narração e o jogo em si. Percebemos que os profissionais adotam uma postura de que o espectador tem um conhecimento intermediário do *game*.

Outro ponto notado nas narrações foi a constante utilização de termos em inglês, nos quais, na maioria das vezes, não era dada uma explicação sobre o seu significado, sendo necessário associar com a ação no jogo. Conforme o glossário apresentado neste estudo, foram utilizados cerca de 70 termos em inglês nas três transmissões analisadas. O emprego dos vocábulos em linguagem estrangeira se deve ao fato de o jogo ter sido lançado em nosso país somente em inglês.

O *game* só foi traduzido para o português brasileiro meses depois. Apesar disso, ainda há ações no jogo que não possuem uma tradução direta, sendo necessária a utilização de palavras da língua inglesa para narrá-las. Mais uma vez, é possível notar que os grupos de jogadores novatos ou que não conhecem o *game* possuem dificuldades para entender a narração. Novamente, quando não há uma explicação por parte da equipe de transmissão, fica a cargo deste grupo de associar os termos com as ações no jogo.

Outro ponto que foi possível destacar graças às análises é de que as três transmissões foram tratadas como espetáculos. Vale ressaltar que nas três partidas havia a presença da torcida e que os eventos foram transmitidos direto de arenas multiuso. Além de todo o clima de emoção e animação nos ginásios, chamou a atenção a presença de toda a equipe de transmissão nos locais dos eventos, mesmo quando o mesmo foi em Los Angeles, nos Estados Unidos. Esse fator demonstra a importância da disputa e do evento em si.

Como explicado na introdução deste estudo, o cenário de esporte eletrônico mundial está em constante crescimento, aumentando, todos os anos, as receitas e investimentos nas competições. O sucesso das transmissões nas plataformas de *streaming* sempre foi destacado, batendo diversos recordes de audiência temporada após temporada.

Nos Estados Unidos, e em boa parte da Europa e na Ásia, é comum encontrarmos canais e programas de televisão dedicados exclusivamente a *games* e eventos competitivos de esportes eletrônicos. Há um público enorme para isso e, da mesma forma que os esportes tradicionais,

existe também um grande retorno financeiro.

No Brasil, até a data deste estudo, não é possível notarmos o mesmo empenho dos veículos de comunicação para a difusão deste novo cenário. Existem alguns canais que possuem programas especializados em assuntos sobre jogos, porém, não há uma ampla divulgação. Muitas vezes, são programas de apenas uma hora na semana ou em horários de pouca audiência. Acreditamos que o investimento no Brasil ainda não represente o real valor/tamanho deste cenário em nosso país. Torcemos para que, cada vez mais, jornalistas se interessem pelo esporte eletrônico e que os veículos de comunicação abram mais espaço em suas grades de programação.

Na nossa opinião, a inserção do jornalista nas transmissões do CBLol e de outros cenários competitivos de eSports no Brasil pode contribuir para um melhor entendimento do jogo para os espectadores. No entanto, essa contribuição passa pelo conhecimento do profissional sobre o jogo em si, o que demanda muito tempo investido estudando e também jogando. É muito difícil que um narrador, comentarista ou analista de esporte eletrônico não jogue o jogo que narra, pois para trazer uma informação ou análise mais precisa, ele precisa entender na prática o que tal mudança representa no jogo.

Como destacamos neste estudo, em 2019 o League of Legends recebeu 24 atualizações, o que representa duas por mês. Em cada uma, diversos campeões e itens sofreram mudanças, impactando de alguma maneira tanto a partida casual quanto a final de um campeonato. Da mesma forma que um personagem pode simplesmente deixar de ser utilizado por causa de uma piora em seus status no jogo, outro, que antes não tinha a devida importância, pode se tornar um dos mais fortes de determinada rota.

Após todas as considerações, chegamos a conclusão de que os profissionais adotam uma postura de que o telespectador/espectador tem um conhecimento básico ou inicial do jogo para entender tudo que se passa nas disputas. Mesmo explicando determinadas questões do jogo, a maior parte delas fica a cargo do próprio conhecimento de quem está assistindo às partidas. É provável que um telespectador leigo, que nunca tenha jogado ou assistido à uma transmissão de League of Legends, fique sem entender a grande maioria das ações, o que vai gerar uma compreensão não ideal do jogo transmitido.

Avaliamos que, ao não absorver as informações, o telespectador sai prejudicado no entendimento do jogo. O canal SporTV, por sua vez, corre o risco de perder a audiência. Já para a Riot Games, desenvolvedora do jogo, fica a ameaça de perder um potencial jogador para o seu *game*.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBEIRO, Heródoto; RANGEL, Patrícia. **Manual do jornalismo esportivo**. São Paulo: Editora Contexto, 2006

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. Disponível em https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4295794/mod_resource/content/1/BARDIN%2C%20L.%20%281977%29.%20An%C3%A1lise%20de%20conte%C3%BAdo.%20Lisboa%20edi%C3%A7%C3%B5es%2C%2070%2C%20225..pdf. Acessado em junho 2020

BATISTA, Mônica; QUINTÃO, Patrícia; LIMA, Sérgio, **Um Estudo sobre a Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários**, Minas Gerais, 2008, disponível em <http://re.granbery.edu.br/artigos/MTM4.pdf>. Acessado em junho 2020

CAMPOS, Anderson; FRANGE, Marcelo, **Jornalismo no mundo dos esportes**: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística, S.I, Revista Comunicare, 2019, disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2019/06/3-Jornalismo-no-mundo-dos-esports-reflex%C3%B5es-sobre-os-desafios-para-a-cobertura-dos-esportes-eletr%C3%B4nicos-na-pr%C3%A1tica-jornal%C3%ADstica.pdf>. Acessado em março 2020

CAMPOS, Claudinei. **Método de Análise de Conteúdo**: Ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. Brasília, 2004. Disponível em <https://www.scielo.br/pdf/reben/v57n5/a19v57n5.pdf> Acessado em junho 2020

FRANCO, Pedro Lopes. **E.Sports**: do entretenimento ao plano de carreira. 2017. 85 f. Tese (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/11451/1/21486412.pdf>. Acessado em junho 2020

GOMES, Rodrigo Rocha. **Narração esportiva na televisão**. 2015. 99 f. Monografia (Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2015. Disponível em: https://www.ufjf.br/facom/files/2016/06/MONOGRRAFIA-NARRA%C3%87%C3%83O-ESPORATIVA-NA-TV.pdf?fbclid=IwAR08U8yTpTVWutOzVYjWHICU8xGPSEGuko-xMRQse_nj0jWm8EBPa6EBJpA. Acessado em dezembro de 2020

GUERRA, Márcio. **Rádio x TV: o jogo da narração**; A imaginação entra em campo e seduz o imaginário do torcedor. Juiz de Fora: Juizforana Gráfica e Editora, 2012.

NASCIMENTO, Gustavo; RIBEIRO, Manoel; CERF, Loic; CESÁRIO, Natalia; KAYTOUE, Mehdi; RAISSI, Chedy; & MEIRA, Wagner. **Modeling and analyzing the video game live-streaming community**. 2014. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/286669767_Modeling_and_Analyzing_the_Video_Game_Live-Streaming_Community. Acessado em outubro de 2020

NETO, Fernando Gregatti. **O mercado streaming de jogos eletrônicos**. 2016. 61 f. Trabalho de Curso (Bacharel em Administração) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/171258/TC%20Fernando.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acessado em outubro de 2020

PENA, F. Jornalismo. Coleção 1000 Perguntas. Rio de Janeiro: Editora Rio Universidade Estácio de Sá, 2005.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f. Tese (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf. Acessado em maio 2020

PINHEIRO, C. M., **Videogames - Do entretenimento à comunicação**, São Paulo, 2008, disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/videogames-do-entretenimento-a-comunicacao/> Acessado em março 2020

PINHEIRO, Cristiano Max. **A história da utilização dos games como mídia**. In 4º ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO DE CARVALHO, 5., 2006, São Luís. Anais... São Luís: Alcar, 2006. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/4o-encontro-2006-1>>. Acessado em junho 2020

PINHEIRO, Cristiano Max. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. 201 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4320>. Acessado em março de 2020

SAVENHAGO, I. J. Siquieri. **Futebol na TV**: evolução tecnológica e linguagem de espetáculo. Verso e Reverso, XXV(58):22-31, janeiro-abril 2011. Unisinos - doi: 10.4013/ver.2011.25.58.03. Disponível em

[https://www.ludopedio.com.br/v2/content/uploads/092812_Savehago - Futebol na TV.pdf](https://www.ludopedio.com.br/v2/content/uploads/092812_Savehago_-_Futebol_na_TV.pdf)
Acessado em junho de 2020

SCHINNER, Carlos Fernando. **Manual dos Locutores Esportivos**. São Paulo: Editora Panda, 2004.

SILVA, Alexandre Alves. **DE LÉO BATISTA A TADEU SCHMIDT**: a evolução da nota coberta no telejornalismo esportivo. 2010. 15 f. Universidade Federal do Tocantins. Palmas. Disponível em http://www.alcarnorte.com.br/wp-content/uploads/alcar2010_de_leo_batista_a_tadeu_schmidt_a_evolucao_da_notas_coberta_no_telejornalismo_esportivo.pdf. Acessado em julho de 2020

TUBINO, Manoel. **O que é esporte**: uma enciclopédia crítica. 2 Ed. Vol. 276. São Paulo: Brasiliense. 1999. Coleção primeiros passos.

WAGNER, M.G. **On the Scientific Relevance of eSports**. Proc. International Conference of Internet Computing, 2006, p. 37-442. Disponível em: <http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf> Acesso em junho de 2020

WILBERT, Christopher Sant'Anna. **Jornalismo e e-sports**: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil. 2018. 67 f. Tese (Bacharel em Jornalismo) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/190078/001089567.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acessado em maio de 2020