



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS - CCSA
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE JORNALISMO**

PABLO ÉLYTON MACEDO PEREIRA SOUSA

**ENTRE E-SPORTS E TRANSMÍDIA: UMA ANÁLISE DA COBERTURA
JORNALÍSTICA DO CBLOL 2024 NO PORTAL MAIS ESPORTS**

CAMPINA GRANDE – PB

2025

PABLO ÉLYTON MACEDO PEREIRA SOUSA

**ENTRE E-SPORTS E TRANSMÍDIA: UMA ANÁLISE DA COBERTURA
JORNALÍSTICA DO CBL0L 2024 NO PORTAL MAIS ESPORTS**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC na modalidade Artigo Científico, apresentado ao curso de Bacharelado em Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, em cumprimento aos requisitos para a obtenção do Grau de Bacharel em Jornalismo.

Área de concentração: Jornalismo Digital.

Orientador: Dr. Fernando Firmino da Silva

CAMPINA GRANDE – PB

2025

FICHA CATALOGRÁFICA

S725e Sousa, Pablo Élyton Macedo Pereira.
Entre e-sports e transmídia: uma análise da cobertura jornalística do cblol 2024 no Portal mais esports [manuscrito] / Pablo Élyton Macedo Pereira Sousa. - 2025.
29 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, 2025.

"Orientação : Prof. Dr. Fernando Firmino da Silva, Departamento de Comunicação Social - CCSA".

1. Jornalismo transmídia. 2. E-sports. 3. Jornalismo de games. 4. Portal mais esports. I. Título

21. ed. CDD 070.4

PABLO ELYTON MACEDO PEREIRA SOUSA

ENTRE E-SPORTS E TRANSMÍDIA: UMA ANÁLISE DA COBERTURA
JORNALÍSTICA DO CBL0L 2024 NO PORTAL MAIS ESPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Jornalismo da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de Bacharel
em Jornalismo

Aprovada em: 10/06/2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado eletronicamente por:

- **Leonardo da Silva Alves** (***.596.294-**), em **18/06/2025 18:48:09** com chave **ed127de84c8d11f08b422618257239a1**.
- **Antonio Simões Menezes** (***.581.453-**), em **23/06/2025 16:18:41** com chave **df7ca37a506611f093fb1a7cc27eb1f9**.
- **Fernando Firmino da Silva** (***.070.164-**), em **18/06/2025 15:43:03** com chave **10e33f744c7411f0967506adb0a3afce**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.

Tipo de Documento: Folha de Aprovação do Projeto Final

Data da Emissão: 25/06/2025

Código de Autenticação: 03d72e



DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu pai, Célyton (*in memoriam*), que não pôde em vida presenciar sua finalização, mas que eternamente me acompanha do outro lado.

"Toda cultura humana nasce e se desenvolve no jogo, como jogo."

Johan Huizinga

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 DA REDAÇÃO AO SUMMONER'S RIFT	8
3 JORNALISMO DE ESPORTES: DA TEORIA À PRÁTICA NA COBERTURA COMPETITIVA	10
4 AS TRANSFORMAÇÕES DO JORNALISMO NA ERA DIGITAL: WEB JORNALISMO E TRANSMÍDIA	13
5 METODOLOGIA	15
6 ANÁLISE DA PLATAFORMA	17
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	24

ENTRE E-SPORTS E TRANSMÍDIA: UMA ANÁLISE DA COBERTURA JORNALÍSTICA DO CBLLOL 2024 NO PORTAL MAIS ESPORTS

Pablo Élyton Macedo Pereira Sousa¹

RESUMO

Este trabalho investiga o impacto dos esportes eletrônicos (*e-sports*) no jornalismo, com foco no jornalismo transmídia e no portal "Mais Esports". A pesquisa analisa a cobertura jornalística durante o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLOL) 2024, explorando como as narrativas transmidiáticas contribuem para engajar o público e ampliar a visibilidade dos jogos eletrônicos. Além disso, o estudo aborda o papel do jornalista na mediação entre a indústria e o público *gamer*, destacando a relevância dos *e-sports* no cenário midiático contemporâneo. A pesquisa foi realizada por meio de uma abordagem qualitativa, com análise de conteúdo de dez reportagens publicadas pelo portal durante as duas semanas finais do CBLLOL 2024. A investigação concentrou-se em aspectos como estrutura das matérias, uso de fontes, recursos multimídia e estratégias de engajamento transmídia. Os resultados da pesquisa mostraram que o portal "Mais Esports" utiliza o jornalismo transmídia de forma eficaz na cobertura do CBLLOL, combinando artigos, vídeos e redes sociais para maior engajamento. A plataforma se destaca pela especialização no segmento de *e-sports*, contribuindo para a profissionalização e credibilidade do jornalismo nessa área.

Palavras-chave: e-sports; jornalismo transmídia; CBLLOL; Mais Esports.

ABSTRACT

This study investigates the impact of electronic sports (*e-sports*) on journalism, with a focus on transmedia journalism and the "Mais Esports" portal. The research analyzes the journalistic coverage of the 2024 Brazilian League of Legends Championship (CBLLOL), exploring how transmedia narratives contribute to engaging the audience and expanding the visibility of electronic games. Additionally, the study addresses the journalist's role in mediating between the industry and the gaming public, highlighting the relevance of *e-sports* in the contemporary media landscape. The research was conducted through a qualitative approach, employing content analysis of ten reports published by the portal during the final two weeks of CBLLOL 2024. The investigation focused on aspects such as news structure, use of sources, multimedia resources, and transmedia engagement strategies. The results showed that the "Mais Esports" portal effectively employs transmedia journalism in its CBLLOL coverage, combining articles, videos, and social media to enhance audience engagement. The platform stands out for its specialization in the *e-sports* segment, contributing to the professionalization and credibility of journalism in this field.

Keywords: e-sports; transmedia journalism; CBLLOL; Mais Esports.

¹Aluno do curso de Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: pabloelytonallen@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A evolução da tecnologia e suas transformações têm sido pertinentes em diversas áreas de conhecimento, o avanço dos computadores e da *web* foram imprescindíveis para a formação do novo mundo digital. O jornalismo é uma das áreas que têm vivenciado essas mudanças estruturais. A forma de produção, distribuição e de consumo da notícia mudou. Com o avanço da tecnologia abraçando o jornalismo, trouxe uma gama de novas possibilidades e oportunidades, podendo moldar a forma como os profissionais da área exercem sua função dentro da mídia (Nascimento, 2024).

Com a popularização do *streaming*, surgiu um modelo inovador de consumo midiático, permitindo a distribuição de conteúdos digitais de maneira instantânea e acessível. Plataformas como a *Twitch* e o *YouTube* têm revolucionado a forma como os usuários assistem e interagem com conteúdo em tempo real, incluindo eventos esportivos, programas jornalísticos e, mais recentemente, campeonatos de jogos eletrônicos. Esse formato oferece a possibilidade de acompanhar competições ao vivo, consolidando o *streaming* como um meio central na disseminação cultural e no fortalecimento dos esportes eletrônicos (Nascimento, 2024).

Nas últimas décadas, os esportes eletrônicos, conhecidos como *e-sports*, emergiram como um fenômeno global (Nascimento, 2024). Equipes competem em torneios de jogos eletrônicos com premiações milionárias, atraindo um público engajado e criando um mercado lucrativo para empresas e patrocinadores. Essa expansão também abriu espaço para inovações no jornalismo esportivo, que passou a incorporar os *e-sports* como uma nova modalidade de cobertura. Nesse contexto, surge o jornalismo de games, especializado em informar, analisar e divulgar as competições, desempenhando um papel fundamental na conexão entre fãs, jogadores e a comunidade *gamer*.

Com base nesse cenário, este trabalho busca explorar os conceitos de *e-sports*, jornalismo transmídia e jornalismo de *games*, analisando como esses elementos se interligam na cobertura jornalística de grandes eventos de jogos eletrônicos. O estudo tem como objeto de análise o portal de notícias "Mais Esports" e sua cobertura durante o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) de 2024 (Mais Esportes, 2025), com o objetivo de compreender como as narrativas jornalísticas são construídas nesse contexto e como o jornalismo transmídia contribui para o fortalecimento do fenômeno dos *e-sports*. Como problematização, destaca-se que a *internet* foi a principal responsável pela popularização de novos meios de comunicação, com isso, o jornalismo começou a se adaptar ao digital. A Pesquisa Game Brasil (PGB) consolidou que o consumo de jogos eletrônicos no Brasil está presente em pelo menos 70,1% da população (CNN Brasil, 2024) e atualmente canais de *streamings* se beneficiam desse uso para transmitir competições de forma profissional desses jogos. Esses campeonatos são transmitidos na mesma essência em que a TV transmite os jogos tradicionais, onde se faz necessário um profissional da comunicação, seja na narração, na locução ou como repórter.

A audiência do CBLOL 2024 apresentou crescimento significativo já na abertura do 1º Split. Segundo dados do *Esports Charts*, o pico de espectadores simultâneos chegou a 215.175, número 31,8% superior ao de 2023.² A média de visualizações também subiu 33,9%, saltando de 110.925 para 148.519 espectadores. A liberação dos co-streams pela *Riot Games* foi apontada como um dos principais fatores para esse aumento, com destaque para a

² Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2024/01/21/cblol-2024-com-co-streams-audiencia-do-1o-dia-cresce-30percent.ghtml> Acesso em 10/06/2025

transmissão do streamer Baiano, que superou 92 mil espectadores simultâneos e ultrapassou os números da transmissão oficial (GE, 2024).

A ascensão do jornalismo de *games* é proporcionada desde os seus primórdios pela *hipertextualidade*, a *multimedialidade* e da interatividade do *webjornalismo*. A *multimedialidade* é outra característica da *web* potencializada de suportes anteriores (Palacios, 2005). Para o *webjornalismo*, podemos compreendê-la como a narração de um fato jornalístico a partir de imagens, vídeo e áudio, que faz com que o profissional consiga trabalhar também no ambiente virtual, já que os requisitos para essa função é ter o conhecimento do *webjornalismo* e dominar as ferramentas de produção de conteúdo das mídias digitais (Palacios, 2012). Por se tratar de uma modalidade ainda não muito explorada, a escassez de profissionais e conhecimento nessa área é totalmente invisível. Com a grande popularização dos jogos e dos campeonatos profissionais principalmente nas mídias, acarretou em uma grande demanda de jornalistas de *e-sports*, contudo, a indústria jornalística acabou não explorando tanto essa área.

O jogo eletrônico na modalidade de multiplayer, denominado *League Of Legends* (LoL) é uma referência no quesito de cobertura jornalística dentro das plataformas de *streaming*. De acordo com o Globo Esportes, o Campeonato Brasileiro de *League Of Legends* (CBLOL) no ano de 2022 contabilizou uma audiência média de 185.232 espectadores simultâneos na transmissão ao vivo (Oliveira, 2022). Além da grande audiência, o torneio teve uma cobertura jornalística tanto no ao vivo quanto em programas de esportes como SportTV News, artigos e vídeos nos mais variados blogs de esportes, além de reportagem exibida no Rádio Globo, Rádio CBN e telejornais da TV Globo, portanto, à vista disso, se abre aos questionamentos, como a narrativa transmidiática contribui para expandir a cobertura jornalística e engajar diferentes públicos no universo dos jogos eletrônicos? De que forma o portal “Mais Esports” explora a área dos *e-sports* em suas reportagens?

Este trabalho foi motivado pelas minhas grandes paixões: minha área de graduação (o Jornalismo), e o meu *hobby* (os jogos eletrônicos). Durante minha graduação, pouco ouvi falar sobre o Jornalismo esportivo em outras modalidades, principalmente das modalidades digitais. Portanto, isso despertou o desejo de ampliar o conhecimento sobre o jornalismo esportivo nos jogos eletrônicos, uma área da comunicação que cresce gradativamente, mas ainda é pouco debatida no meio acadêmico e na indústria jornalística. A escolha pelo CBLOL como objeto de estudo está diretamente relacionada à minha vivência como jogador e espectador do *League of Legends*. Desde muito jovem, acompanho os campeonatos profissionais e admiro o trabalho dos jornalistas e jogadores envolvidos nesse universo.

A pesquisa busca preencher uma lacuna acadêmica, já que o estudo sobre jornalismo nos *e-sports* ainda é escasso, apesar do crescimento significativo das transmissões de *games* e da atuação de jornalistas como âncoras e comentaristas em campeonatos profissionais. O objetivo é contribuir para o entendimento do papel do jornalista no universo dos *games* e promover uma discussão mais aprofundada sobre o jornalismo esportivo além dos esportes tradicionais, destacando tanto as tradições esportivas quanto as inovações trazidas pelos *e-sports*.

2 DA REDAÇÃO AO SUMMONER'S RIFT

O jornalismo esportivo no cenário de jogos eletrônicos ganhou um grande espaço de representatividade nos últimos anos, com o aumento dessa popularização de jogos eletrônicos sendo transmitidos e noticiados, o jornalista esportivo especializado nessa área tem encarado novas oportunidades de cobertura. As análises e cobertura jornalística especializada em jogos eletrônicos teve um grande crescimento de demanda ao decorrer em que as competições profissionais foram se destacando e ganhando espectadores (Sousa, 2022).

O jornalista esportivo tradicional obteve um grande impacto na maneira de se fazer cobertura, pois, o que antes era dedicado apenas aos esportes tradicionais e campos de futebol, passou a ser explorado em um novo universo de competições virtuais e suas equipes de *e-sports*. Com isso, surgem novos desafios: é necessário a compreensão e adaptação às dimensões *dos e-sports*, já que contam com suas próprias dinâmicas, estratégias, mecânicas e sistemas de pontuação.

O jornalismo de esportes eletrônicos produz conteúdo sobre modalidades, eventos, times, atletas e outras instituições que fazem parte das competições de videogame. As notícias, as pautas e as reportagens do jornalismo de *e-sports* abordam tudo que envolve o universo dos campeonatos - transmitindo partidas profissionais, comentando a performance dos jogadores, reportando tendências dos circuitos competitivos, registrando as transações realizadas pelas equipes, acompanhando o lançamento de atualizações dos principais jogos competitivos e divulgando os resultados das competições (Sousa, 2022, p. 15-16).

A inserção do jornalismo esportivo nos *e-sports* decorre de vários fatores, como a adaptação e inovação de diferentes canais de comunicação. Com o advento da *internet* e o estopim dos mais variados meios de comunicação, como plataformas de *streaming* (Wilbert, 2018) redes sociais e sites de games os jornalistas conseguiram adaptar sua função e explorar seu trabalho nos mais variados formatos, como as transmissões ao vivo, *podcasts* e vídeos informativos, permitindo a proximidade com a multimídia e a interatividade, obtendo uma experiência mais imersiva.

Juntamente com o surgimento do jornalismo esportivo na área eletrônica e sua inserção aos meios de comunicação, o território esportivo de *e-sports* conta principalmente com a colaboração de propagação não só de emissoras de televisão e rádio, mas principalmente com os *streamings* de transmissão. Diariamente, jogos eletrônicos como o LoL é transmitido para milhares de telespectadores.

No contexto dos games, o *streaming* diz respeito a transmissões ao vivo de conteúdo audiovisual relacionado a jogos eletrônicos por meio de plataforma digitais que, além de transmitir o conteúdo, permitem a interação entre os *streamers* – usuários que transmitem sessões de jogos – e os *viewers* – aqueles que assistem às partidas [...] Diferentes empresas oferecem serviços de *streaming* voltados especificamente ao público gamer, destacando-se entre elas, por quantidade de usuários ativos, *Twitch (Amazon)*; *Youtube Gaming (Google)*; *Mixer (Microsoft)*; *Facebook Gaming (Facebook)*; *Periscope (Twitter)* (Galdino; Silva; Zanotti, 2021, p. 83-85).

O *LoL* é um jogo eletrônico que está conquistando diversos públicos ao redor do mundo desde seu surgimento, e hoje, é um dos jogos mais populares do mundo e referência no gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) (Nascimento, 2023), foi desenvolvido pela empresa Riot Games e lançado em 2009, desde então, o seu crescimento é assíduo. O jogo se passa em um universo denominado de "*Summoner 's Rift*", o qual duas equipes compostas por cinco jogadores disputam o mapa através da conquista de objetivos e da destruição da base inimiga. A partir do sucesso do jogo, em 2012 foram iniciadas as primeiras competições profissionais de LoL com o lançamento da Liga Brasileira de *League of Legends* (CBLOL).

A final da Segunda Etapa do CBLOL 2024, entre PaiN Gaming e Vivo Keyd Stars, alcançou o maior pico de audiência do campeonato naquele ano, somando 327 mil espectadores simultâneos nas transmissões online por *YouTube* e *Twitch*. A média geral de audiência foi de 277 mil espectadores, marcando um crescimento de 58,8% em relação à final

da Segunda Etapa de 2023. O evento foi sediado no Ginásio Mineirinho, em Belo Horizonte, com público presencial de mais de 11 mil pessoas, além de ativações da *Riot Games* em diversas cidades com o *CBLOL Fest*, reforçando o envolvimento da comunidade gamer em diferentes plataformas e espaços (ZAMBARDA, 2024).

Ao passar dos anos, o CBLOL foi se consolidando e ganhando mais espaço no meio esportivo, ganhou patrocinadores e investimentos, além de um grande público de fãs que acompanham as partidas através dos meios de comunicação ou presencialmente, assim como é feito com os jogos tradicionais.

Antes da televisão, os sites esportivos iniciaram a cobertura dos esportes eletrônicos, principalmente dos games *League Of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive*, *FIFA* e *DotA 2*. O GloboEsporte.com criou a seção “Games” para reunir todo o material relacionado ao universo de esportes eletrônicos. Já se tornou comum matérias sobre o assunto estarem na homepage do principal site esportivo do Brasil. O cenário competitivo ganhou ainda mais espaço após o canal de televisão SporTV tornar-se a emissora oficial do Campeonato Brasileiro de *League Of Legends*, o CBLLoL. (Campos; Frange, 2019, p. 63).

A mídia exerce papel central na concepção da sociedade, sendo responsável pela construção das opiniões e narrativas sobre eventos esportivos, o jornalismo precisa agir com imparcialidade, objetividade e ética ao realizar as coberturas seguindo diversas abordagens nas notícias e comentários que são divulgados pelos veículos de comunicação, para garantir a legitimidade e boa representação diante o público. É válido estudar autores como Pereira, para analisar a relevância da cobertura jornalística do Campeonato Brasileiro de LoL e como ela contribuiu para a disseminação do esporte eletrônico no país e como agem para trazer uma boa relevância e autenticidade para os fãs e quais inovações utilizam como ferramentas para aumentar a viabilidade de suas informações. Pereira (2014, p. 77), destaca que:

Além de notícias e cobertura de torneios e eventos, a mídia publica e atualiza frequentemente um ranking entre equipes e jogadores, permite que vídeos de partidas disputadas sejam disponibilizados para download, e mantém um fórum de discussão bastante utilizado. Em termos de quantidade de informação e volume de notícias o Gosugamers é referência, tendo o maior número de visualizações de páginas e de tempo de permanência (Pereira, 2014, p. 77).

Assim, o jornalismo especializado em *e-sports* consolidou-se como um elo essencial entre as competições virtuais e o público, atuando na difusão de informações e na legitimação dos esportes eletrônicos. A adaptação aos formatos digitais e a promoção de interatividade reforçam sua importância na formação de uma comunidade engajada e na consolidação dos *e-sports* como prática esportiva reconhecida globalmente.

3 JORNALISMO DE ESPORTES: DA TEORIA À PRÁTICA NA COBERTURA COMPETITIVA

Para compreendermos o surgimento dos *e-sports*, é necessário realizar um breve resgate histórico sobre o universo dos jogos eletrônicos, conhecidos como "*videogames*", e sua transição para o ambiente digital e competitivo. O termo *videogame* se entende para qualquer jogo interativo executado por meio dos mais diversos dispositivos eletrônicos, geralmente com interface gráfica e resposta em tempo real, sendo uma das formas mais populares de entretenimento digital do nosso século.

Gallo 2007, p.34 explica que cada jogo tem seu próprio ritmo, que chamamos de "tempo interno do jogo". Esse tempo pode ser controlado pelo jogador (como em jogos de

estratégia onde você joga no seu próprio ritmo) ou determinado pelo próprio jogo (como em jogos de música ou corrida, em que você precisa acompanhar o ritmo que o jogo impõe). Tais características moldam a forma como o jogador interage com a narrativa e com os desafios impostos, permitindo uma experiência que pode variar entre dinâmicas mais rápidas e intuitivas ou mais lentas e reflexivas, dependendo do tipo de jogo e das decisões tomadas pelo jogador.

Essa característica nos jogos digitais foi essencial para o surgimento dos *e-sports*. Jogos como LoL têm regras e tempos bem definidos, como o reaparecimento de monstros a cada certo tempo, o que permite criar competições justas e padronizadas. Essa evolução tecnológica foi essencial porque permitiu a conexão em tempo real entre jogadores de todo o mundo, criou infraestrutura para transmissões profissionais e possibilitou o desenvolvimento de jogos cada vez mais complexos e adequados para competições (Ferreira 2019).

Os *e-sports*, que consistem em competições de jogos eletrônicos, têm conquistado uma audiência global significativa, em grande parte devido à cobertura em tempo real por meio de plataformas de *streaming* como *Twitch* e *YouTube*, que promovem análises de jogos e conteúdos especializados, aproximando jogadores, fãs e comentaristas de maneiras inovadoras. Conforme Ferreira (2019, p. 23):

Não obstante, quando nos referimos aos e-Sports, abordamos uma diversidade de jogos que podem ser reproduzidos nas mais diferentes plataformas, para além dos consoles, como computadores e dispositivos móveis como tablets e smartphones, que não possuem um joystick “físico” e não necessitam estar conectados a um televisor para sua visualização (Ferreira, 2019, p. 23).

O crescimento dos *e-sports* exige que o jornalismo esportivo adapte suas abordagens para um público que não só consome, mas participa ativamente das narrativas. Como destaca Lima et al. (2022, p.7), jogos como FIFA e PES permitem comandar equipes reais em ambientes virtuais, criando uma ponte única entre esportes tradicionais e digitais. Essa realidade híbrida desafia o jornalismo a desenvolver novas formas de cobertura que integrem ambos os universos. Carvalho fala sobre o jornalismo esportivo (2005, p. 81).

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, 2005, p. 81).

O jornalismo de *games* é responsável por ser um mediador entre a indústria e o público. Jornalistas especializados nessa área são capazes de ser uma ponte entre a empresa e os jogadores, ao ponto de entender as necessidades e desejos do público a partir de suas entrevistas ao cobrir os eventos e estabelecer uma confiança com a indústria. Bem ressaltado por Thomas (2017), o jornalismo especializado em jogos surgiu no final dos anos 1980, inicialmente vinculado a publicações corporativas como a *Nintendo Power*, que divulgava exclusivamente os jogos da Nintendo através de dicas, curiosidades e entrevistas com desenvolvedores. Com o avanço tecnológico e a popularização dos jogos eletrônicos, esse jornalismo se profissionalizou nos anos 2000, passando a cobrir todo o ecossistema gamer de forma independente através de múltiplas plataformas digitais.

De ponto teórico, o jornalismo de *games* é relevante por sua capacidade de democratizar o acesso à informação sobre os *e-sports*, o que estimula a reflexão, crítica e opiniões referente às indústrias, promovendo assim a diversidade e inclusão. Tibúrcio (2013, p. 33), discorre que:

A base do jornalismo de games na internet, de um modo geral, apresenta quatro principais características, herdadas da prática jornalística das revistas: o preview; o review; dicas e macetes; e um espaço para os leitores. [...] O trabalho jornalístico em si, de apuração e reportagem dos fatos e acontecimentos, fica majoritariamente por conta dos previews e dos reviews. As dicas e macetes são fruto da investigação no ambiente de jogo e o espaço dos leitores é um lugar de participação do internauta (Tibúrcio, 2013, p. 33).

O *jornalismo de games* fornece resenhas, análises e notícias atualizadas, possibilitando que jogadores e entusiastas acessem informações relevantes para sua experiência no universo dos jogos eletrônicos. Nesse contexto, a Teoria da Recepção nos ajuda a compreender como essas mensagens são entendidas de diferentes formas pelo público - desde a aceitação das análises técnicas até questionamentos sobre viés editorial. Como explica Thomas (2017, p. 34), a teoria enfatiza a relação dialética entre autor (no caso, os desenvolvedores de jogos e jornalistas), obra (os jogos e as matérias jornalísticas) e leitor (jogadores e consumidores de conteúdo). Essa abordagem é particularmente relevante para o jornalismo de *games*, pois, a recepção e interpretação por parte da comunidade gamer são elementos vitais que moldam tanto os jogos quanto a própria cobertura jornalística. Jauss destaca o seguinte:

A análise da experiência literária do leitor escapa ao psicologismo que a ameaça quando descreve a recepção e o efeito de uma obra a partir do sistema de referências que se pode construir em função das expectativas que, no momento histórico do aparecimento de cada obra, resultam do conhecimento prévio do gênero, da forma e da temática de obras já conhecidas, bem como da oposição entre a linguagem poética e a linguagem prática (Jauss, 1994, p.27).

A Teoria da Recepção de Jauss (1994) entende a leitura como um processo histórico e coletivo, onde a interpretação surge das expectativas criadas pelo conhecimento prévio de gêneros, formas e obras anteriores. O autor destaca a relação dialética entre obra, leitor e contexto histórico, superando uma visão puramente psicológica. A recepção torna-se assim uma negociação cultural, onde novas obras ressignificam as antigas e vice-versa. *Aplicada ao jornalismo de games*, explica como os jogadores interpretam conteúdos a partir de suas experiências prévias com games e mídia especializada. O "horizonte de expectativas" mostra como a audiência recebe análises baseada em seu repertório cultural acumulado.

As plataformas de *streaming*, com destaque para a *Twitch*, têm exercido um papel crucial na disseminação dos jogos eletrônicos, consolidando-se como importantes meios midiáticos para a transmissão de campeonatos e eventos ao vivo. Essas plataformas permitem que competições sejam acompanhadas em tempo real por uma audiência global, ampliando o alcance das transmissões e incentivando o engajamento de uma comunidade de jogadores e espectadores. Conforme Lima *et al.* (2022, p. 5), “na segunda década do século XXI, a ascensão das plataformas de *streaming online* impulsionou exponencialmente o crescimento dos eSports.”. A *Twitch*, lançada em 2011, consolidou-se como principal veículo de transmissão dessas competições, tornando-se a plataforma preferencial do público devido a seu acesso gratuito e interface intuitiva.

A interatividade proporcionada pela *Twitch*, ao facilitar a comunicação direta entre o público e os jogadores, fortalece essa dinâmica, promovendo uma maior visibilidade para os jogos e estimulando a participação ativa dos usuários. A cobertura contínua de grandes torneios tem sido essencial para a expansão dos *e-sports*, posicionando-os de maneira definitiva no cenário midiático contemporâneo e colocando à frente a importância das plataformas de *streaming* como veículos de mediação e promoção cultural.

Com o avanço tecnológico e a expansão de *streamings*, a *Twitch* (serviço dedicado a transmissão ao vivo de *games*, como também transmissões de competições de esportes

eletrônicos), tem se destacado nessa área, dando espaço a modalidade esportiva de jogos eletrônicos no Brasil, atingindo atualmente uma grande escala de telespectadores simultâneos. O crescimento da *Twitch*, impulsionou o reconhecimento dos jogos eletrônicos, atraindo grandes audiências. Essa evolução revela uma distinção crucial entre esportes tradicionais e digitais. Como observa Thomas (2017, p. 15):

Um exemplo: basquete – uma versão online de basquete que tivesse torneios e prêmios em dinheiro não seria um esporte, e sim um eSport. Os eSports variam bastante de gêneros de jogos; com bastante investimento, é possível vários jogos de vários gêneros terem uma cena competitiva. Geralmente, não é o que acontece, mas é possível. Os dois gêneros mais prevalentes no mundo dos eSports são os FPS (First Person Shooters, ou tiro em primeira pessoa), com jogos como Counter Strike: Global Offensive e Overwatch, e os MOBAs (Multiplayer Online Battle Arenas), que contam com jogos como League of Legends e DOTA 2 (Thomas, 2017, p. 15).

Para Américo (2019, p. 324), a *Twitch* se apropria de linguagens que são vistas nos campeonatos esportivos de futebol transmitidos nos mais famosos canais de TV como SporTV, ESPN e Fox Sports, trazendo para o cenário eletrônico nessas transmissões algumas características que são aspectos da TV e que já é um traço do jornalismo esportivo, como locutores comentaristas e repórteres, não perdendo a essência do esporte tradicional.

Nos últimos anos, o mercado de jogos eletrônicos e *e-sports* tem experimentado um crescimento notável, refletindo seu impacto econômico global de maneira significativa. De acordo com projeções da PwC, esse setor movimentou mais de US\$ 196,8 bilhões em 2022, um aumento impulsionado em grande parte pela pandemia de COVID-19, que não apenas ampliou o número de jogadores, mas também popularizou o trabalho remoto (Revista do Tatuapé, 2024).

No Brasil, a situação é igualmente promissora, com o país se consolidando como o maior mercado de games da América Latina e ocupando a 13ª posição no ranking mundial, movimentando cerca de R\$ 12 bilhões anualmente, segundo estimativas da Newzoo, (Bueno, 2024).

Além disso, a década de 2020 já registrou investimentos que superaram os US\$ 20 bilhões em empresas do setor no Brasil, e a exportação de jogos brasileiros ultrapassou a marca de US\$ 50 milhões em 2021. Esses dados refletem não apenas o crescimento da indústria, mas também a crescente relevância dos *e-sports*, especialmente nas plataformas de *streaming*, que se tornaram essenciais para a transmissão e o engajamento das audiências (Bueno, 2024).

4 AS TRANSFORMAÇÕES DO JORNALISMO NA ERA DIGITAL: WEB JORNALISMO E TRANSMÍDIA

A *internet* redefiniu radicalmente o fazer jornalístico, criando novas dinâmicas de produção, distribuição e consumo de conteúdo, conhecida hoje como *web* jornalismo. No contexto dos *e-sports*, essas transformações são ainda mais evidentes, dada a natureza digital inerente aos jogos eletrônicos e seu ecossistema. Para esses apontamentos, é importante destacar os pensamentos de autores como Weber (2010), em que conclui que os veículos jornalísticos passaram a incorporar ferramentas como blogs, Twitter e outras mídias sociais não apenas como canais complementares, mas como espaços centrais de interação com o público. Essa mudança é particularmente visível na cobertura de campeonatos como o CBLOL pelo portal Mais Esports, onde a instantaneidade e o diálogo direto com a comunidade gamer tornaram-se elementos indispensáveis. Sousa (2022), destaca que:

Cada um desses sete atributos desempenha um papel fundamental na organização da informação, no processo de apuração, nos formatos de conteúdo, nos métodos de veiculação e nas práticas do webjornalismo como um todo. São eles: hipertextualidade, multimídia, interatividade, memória, instantaneidade, personalização e ubiquidade (Sousa, 2022, p. 44).

Os jornalistas que cobrem *e-sports* hoje precisam dominar múltiplas linguagens e plataformas. Em um mesmo dia, podem ser responsáveis por escrever análises técnicas, editar vídeos de melhores momentos, tuitar atualizações em tempo real durante as partidas e moderar discussões em comunidades como *Discord* ou *Reddit*. Essa multiplicidade de tarefas, embora enriqueça a produção de conteúdo, também traz desafios significativos. Como alertam López et al. ,2007 apud Weber, 2010, o risco de transformar o jornalista em um "profissional multiuso" é real, especialmente em redações enxutas, como as que cobrem *e-sports*. A sobrecarga de funções pode comprometer a profundidade da apuração e a qualidade da informação, levando a erros em dados estatísticos ou análises superficiais de jogadas complexas.

A formação do jornalista também precisa acompanhar essas mudanças. As universidades, como observa Weber (2010), têm incluído em suas grades curriculares disciplinas voltadas às novas mídias, preparando os estudantes não apenas para operar ferramentas tecnológicas, mas para lidar com o fluxo acelerado de informação e as demandas de um público cada vez mais participativo. No caso dos *e-sports*, isso significa entender tanto as mecânicas dos jogos quanto as dinâmicas das plataformas digitais onde esse conteúdo é consumido e discutido.

O portal Mais Esports serve como exemplo paradigmático de como as características do webjornalismo são aplicadas na prática, especialmente na cobertura de *e-sports*. Sua abordagem multimídia e interativa demonstra como o jornalismo esportivo está se adaptando às novas demandas do público digital, mantendo ao mesmo tempo os princípios fundamentais da profissão jornalística.

O jornalismo transmídia surge como um modelo essencial para compreender a produção de conteúdo na era digital, caracterizando-se pela distribuição integrada de narrativas através das múltiplas plataformas, cada uma contribuindo com suas particularidades para uma experiência informativa através das características do jornalismo. Renó e Renó (2013), enfatizam que:

A diferença do jornalismo transmídia sobre as outras formas de narrativas jornalísticas está na narrativa, que adota uma linguagem contemporânea, onde a mobilidade e a liquidez de estruturas, ou seja, a interatividade, assumem papéis importantes, como o de envolver e atrair o receptor para a interpretação participativa da mensagem, assim como sua transformação. Esse ponto – a expansão da narrativa a partir da interatividade – é um dos pontos fundamentais que podemos perceber (Renó; Renó, 2013, p. 62).

Conforme os estudos de Renó e Renó (2013), essa abordagem vai além de simplesmente replicar o mesmo conteúdo em diferentes plataformas, ela cria uma rede de significados onde cada meio contribui com sua linguagem específica para construir uma narrativa mais rica e envolvente. O que torna o jornalismo transmídia único é justamente sua capacidade de transformar o público de meros espectadores em participantes ativos da construção da notícia.

Como destaca Américo (2014), mesmo antes da digitalização, o jornalismo esportivo já apresentava características transmídias. Os grandes eventos esportivos eram narrados em ciclos que começavam com a expectativa criada pelos jornais impressos e rádios, atingiam seu ápice nas transmissões televisivas e se desdobravam em análises pós-jogo em diversos formatos. Nos *e-sports*, essa lógica foi potencializada principalmente pelo competitivo se

tornar um fenômeno. Plataformas como o portal Mais Esports exemplificam essa evolução ao distribuir conteúdos complementares sobre o CBLOL em diferentes canais, por exemplo.

Essa fragmentação narrativa não significa desorganização. Pelo contrário, como destaca Renó e Renó (2013), é justamente essa multiplicidade de linguagens e plataformas que permite uma cobertura mais completa e democrática. O público, por sua vez, pode escolher como quer consumir o conteúdo que busca, seja assistindo à transmissão completa, lendo apenas as análises técnicas ou acompanhando apenas os melhores momentos nas redes sociais.

O jornalismo transmídia nos *e-sports* não é simplesmente uma tendência passageira, mas sim uma resposta orgânica e necessária às novas formas de consumo de informação que surgiram com a era digital. Como mostra Sousa (2022), em seus estudos, essa abordagem combina perfeitamente com a natureza digital dos jogos eletrônicos e com o comportamento do público jovem que consome *e-sports*.

Como bem aponta Sousa (2022), essa transformação já está em curso e tende a se aprofundar ainda mais com o surgimento de novas tecnologias como o metaverso e a inteligência artificial generativa. O grande desafio que se coloca para os profissionais de jornalismo é como institucionalizar essas práticas transmídia sem perder o rigor e a ética que sempre foram marcas do bom jornalismo. Afinal, em um ambiente onde todos podem produzir e compartilhar conteúdo, a credibilidade e a profundidade da análise se tornam diferenciais ainda mais valiosos.

5 METODOLOGIA

O presente trabalho tem como objetivo analisar a cobertura jornalística do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) no ano de 2024 através das publicações no portal *mais esports*, destacando o papel do jornalismo na popularização dos *e-sports* e a contribuição das narrativas transmídia na consolidação desse fenômeno no Brasil. O CBLOL, como uma das maiores competições de jogos eletrônicos do país, representa um estudo de caso relevante para compreender como o jornalismo especializado atua na mediação entre os jogos eletrônicos, seus jogadores e o público.

Para atingir os objetivos propostos, foi adotada uma abordagem qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica e análise exploratória e descritiva. A pesquisa bibliográfica compreendeu a consulta a livros, artigos acadêmicos, reportagens, vídeos, *podcasts*, entrevistas e demais conteúdos relevantes, com o intuito de contextualizar os conceitos de *e-sports*, jornalismo transmídia e jornalismo de *games*. Essa etapa será fundamental para embasar teoricamente a análise e construir um panorama da atuação jornalística nesse campo emergente.

A escolha por uma abordagem qualitativa se justifica, conforme defende Cardano (2017), pela capacidade deste tipo de pesquisa em representar aspectos processuais e contingentes dos fenômenos sociais, priorizando a aproximação cuidadosa com o objeto estudado e valorizando sua especificidade e complexidade.

Para compreender a abordagem jornalística voltada ao universo dos esportes eletrônicos, foi selecionado como objeto de análise o portal *Mais Esports*, veículo especializado na cobertura de *e-sports*, com destaque para competições como o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL). O estudo se concentrou na cobertura do 2º *split* do CBLOL 2024³, a partir de 10 reportagens (Tabela 1) publicadas durante as duas semanas finais do campeonato, um dos períodos de maior audiência e relevância informativa para o cenário competitivo nacional. A observação concentrou-se em quatro eixos principais:

³ "2º Split" significa à segunda etapa ou temporada anual do campeonato.

estrutura das matérias, qualidade das fontes, uso de recursos multimídia e abordagem editorial.

O estudo exploratório é direcionado à análise do portal de notícias "Mais Esports", com foco em sua cobertura do CBLOL 2024 a partir de uma Ficha de Observação⁴. A análise descritiva buscou identificar como o jornalismo especializado no portal aborda a competição, considerando aspectos como narrativa, formato das reportagens, estratégias de engajamento do público e representatividade dos jogos eletrônicos.

Além disso, foi empregada a análise de conteúdo, a fim de interpretar os materiais coletados e identificar padrões e tendências na cobertura jornalística. Segundo Bardin (1977), essa técnica é essencial para a categorização e interpretação sistemática de comunicações, possibilitando compreender não apenas o conteúdo explícito, mas também suas implicações simbólicas e culturais.

Por ser um tema ainda pouco explorado no meio acadêmico, a pesquisa também buscou contribuir para o avanço dos estudos sobre *e-sports* e jornalismo, preenchendo lacunas existentes e fornecendo subsídios para futuras investigações nesta área. Assim, a metodologia adotada teve como finalidade não apenas alcançar os objetivos do trabalho, mas também fomentar a discussão e o aprofundamento teórico sobre a intersecção entre jornalismo, tecnologia e esportes eletrônicos.

Tabela 1: As 10 reportagens escolhidas.

MATÉRIA	DATA DE PUBLICAÇÃO	DISPONÍVEL EM:
CBLOL 2024: A Keyd usou bug na final? Entenda a polêmica	16 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-a-keyd-usou-bug-do-arauto-na-final-entenda-a-polemica/
CBLOL 2024: LOUD se despede oficialmente de Croc	15 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-loud-se-despede-oficialmente-de-croc/
CBLOL 2024: YoGamers do Bem leva 18 alunos para os bastidores da final	13 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-yogamers-do-bem-levou-18-alunos-para-conhecerem-bastidores-da-final/
CBLOL 2024: Nenhum time "top-1" acabou campeão na Era das Franquias	11 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-nenhum-time-top-1-acabou-campeao-na-era-das-franquias/
LoL: Essa novidade da Riot podia ajudar o Brasil em um MSI	11 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/lol-essa-novidade-da-riot-podia-ajudar-o-brasil-em-um-msi/
CBLOL 2024: paiN Gaming foi a primeira e última campeã das Franquias	09 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-pain-gaming-foi-a-primeira-e-ultima-campea-das-franquias/
CBLOL 2024: paiN Cariok é representatividade, na pele e no nick!	08 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-pain-cariok-e-representatividade-na-pele-e-no-nick/
CBLOL 2024: Xero explica como TitaN ajudou a melhorar a relação dele com os jogadores	08 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-xero-explica-como-titan-ajudou-a-melhorar-a-relacao-dele-com-os-jogadores

⁴ Disponível em

<https://docs.google.com/document/d/111ogzxl3xiWSGuQZ1dXv5WbUjqfZ2sOyFPN8LyIVNi8/edit?usp=sharing>
Acesso em 15 maio 2025

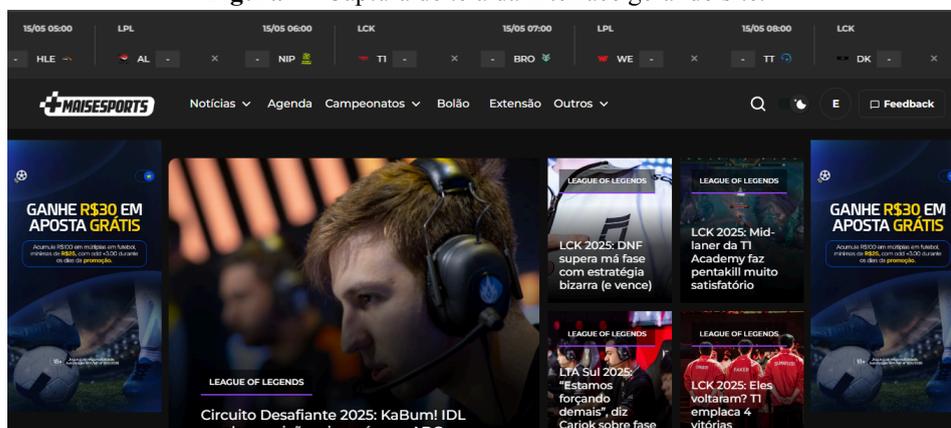
MATÉRIA	DATA DE PUBLICAÇÃO	DISPONÍVEL EM:
		adores/
Worlds 2024: “Nosso papel é passar da Fase de Entrada”, diz Sarkis sobre o mundial	08 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/worlds-2024-nosso-papel-e-passar-da-fase-de-entrada-diz-sarkis-sobre-o-mundial/
CBLOL 2024: VKS sai de 2024 perdendo todas as MD5 para a paiN	08 de setembro de 2024	https://maisesports.com.br/cblol-2024-vks-sai-de-2024-perdendo-todas-as-md5-para-a-pain/

Fonte: Autor.

6 ANÁLISE DA PLATAFORMA

O Mais Esports, portal especializado na cobertura de esportes eletrônicos, apresenta uma proposta de plataforma digital informativa, que busca aliar agilidade, profundidade e personalização no consumo de notícias do mundo eletrônico (Figura 1). O veículo atua desde 2013, quando foi criado sob o nome LoLNews, com foco exclusivo na cobertura do cenário competitivo de *League of Legends*. Em 2016, diante do sucesso alcançado com a cobertura desse título e da expansão do cenário de *e-sports* no Brasil, o site passou a se chamar Mais Esports e ampliou sua atuação para outros jogos, como *Counter-Strike*, *Valorant*, *Rainbow Six*, entre outros. Essa transição consolidou o portal como uma das principais referências no jornalismo especializado em *e-sports* no país (Sousa, 2022).

Figura 1 - Captura de tela da Interface geral do site.



Fonte: Mais Esports (2025).

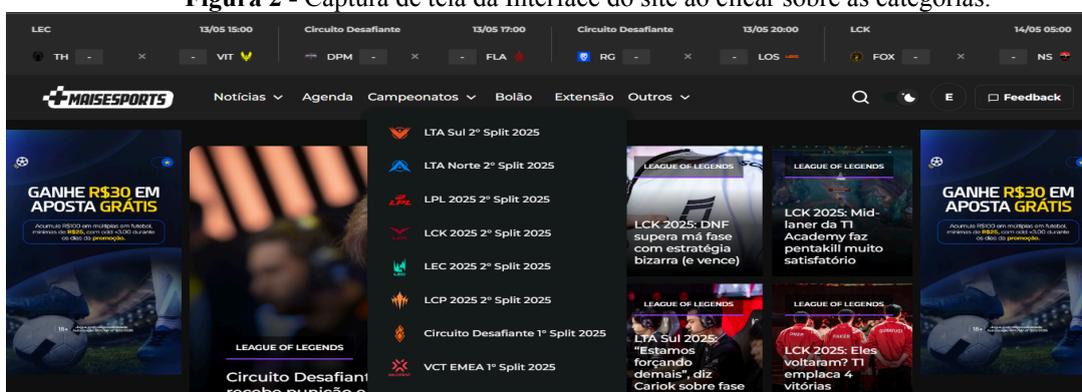
Em um cenário em que a plataforma da mídia influencia diretamente a forma como o conteúdo é produzido e acessado, a usabilidade do site torna-se um fator essencial para garantir a permanência do público e o engajamento com as pautas propostas. A experiência do usuário, portanto, não se limita ao conteúdo em si, mas envolve também a organização da interface, a facilidade de navegação, a eficiência na busca por informações e o modo como os elementos visuais colaboram para uma leitura fluida e agradável. Conforme Campos e Frange (2019, p. 68):

É nítida a diferença no Mais esports. Quem acessa o portal, procura por conteúdo específico, está acostumado com o universo e provavelmente é um jogador amador. Por isso, o Mais esports tem uma linha editorial diferente. O veículo entende que seu

leitor é consumidor ativo do conteúdo postado nas redes sociais digitais dos jogadores e por isso procura entregar um outro tipo de material, para não precisar concorrer diretamente. O Mais esports tenta complementar o que a comunidade de fãs já acompanha diariamente (Campos; Frange, 2019, p. 68).

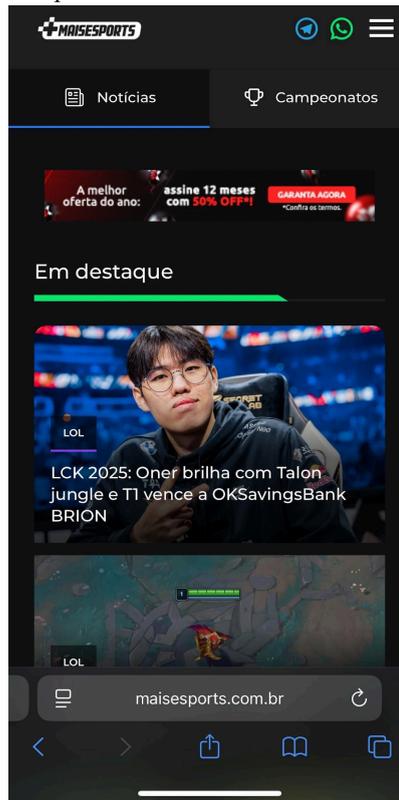
No portal observa-se uma interface voltada para a praticidade e o consumo contínuo de conteúdo. O site conta com menus bem estruturados que agrupam as principais modalidades dos *e-sports*, como LoL, *Counter-Strike 2* (CS2), *Valorant* e *Free Fire*, permitindo que os usuários naveguem diretamente para seus interesses específicos. A organização por categorias também facilita o acesso a conteúdos como entrevistas, análises, resultados de partidas e calendários de torneios, promovendo uma experiência direcionada e objetiva (Figura 2). O sistema de busca apresenta respostas rápidas e precisas, mas há espaço para melhorias no refinamento dos filtros de pesquisa para navegação ainda mais eficiente.

Figura 2 - Captura de tela da Interface do site ao clicar sobre as categorias.



Fonte: MaisEsports (2025).

A plataforma também demonstra atenção à responsividade, ou seja, à adaptação do conteúdo em diferentes dispositivos. O portal pode ser acessado por computadores, tablets e smartphones, mantendo a coerência visual e funcional em todos os formatos (Figura 3). Outro ponto relevante na análise é a personalização do conteúdo. Embora o Mais Esports ofereça uma curadoria eficiente das principais notícias do dia e dos temas mais quentes da comunidade gamer, não há, até o momento, uma função de personalização de perfil que permita ao usuário salvar conteúdos ou receber recomendações baseadas em seu histórico de leitura. A ausência de uma área logada reduz a possibilidade de fidelização a partir de algoritmos de sugestão de leitura, algo que plataformas jornalísticas mais desenvolvidas digitalmente já utilizam.

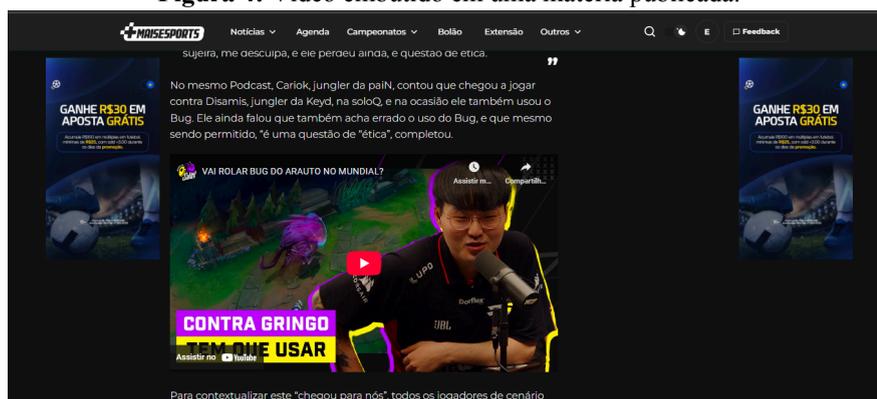
Figura 3 - Captura de tela do site aberto em smartphone.

Fonte: Mais Esports (2025).

A plataforma não disponibiliza funcionalidades de comentários nas reportagens, o que limita a interação direta do público com o conteúdo. Dessa forma, os debates e *feedbacks* sobre as matérias são transferidos para outras redes, como Twitter/X, *Instagram* e *YouTube*, canais nos quais o Mais Esports também atua ativamente. Esse deslocamento do espaço de debate para fora da plataforma é uma característica típica da plataformização, em que os portais de conteúdo dependem das redes sociais para distribuir e promover sua produção. Tais elementos são fundamentais para que o portal fortaleça sua presença digital como referência no jornalismo especializado em *e-sports*, sem abrir mão da experiência do usuário como elemento central na dinâmica de consumo contemporâneo de informação.

O portal apresenta uma cobertura essencialmente textual, com o uso predominante de textos informativos acompanhados por imagens. No entanto, há um esforço para diversificar a apresentação do conteúdo através da incorporação de vídeos do canal oficial do portal no *YouTube*. Esses vídeos, geralmente embutidos nas reportagens (Figura 2) direcionam o leitor a análises mais aprofundadas sobre partidas, comentários técnicos e entrevistas com jogadores e técnicos, oferecendo uma experiência mais interativa e visual, algo semelhante ao que se espera de programas televisivos voltados ao esporte.

Figura 4: Vídeo embutido em uma matéria publicada.



Fonte: Mais Esports (2025).

Além disso, o portal se adapta à lógica das redes sociais, especialmente no Instagram, onde o conteúdo é pensado para dialogar com um público mais jovem e dinâmico. Nessa plataforma, são compartilhados trechos de vídeos, memes, atualizações rápidas e formatos visuais que privilegiam a agilidade da informação e o engajamento. Assim, o Mais Esports consegue combinar a estrutura tradicional da reportagem escrita com recursos audiovisuais e estratégias transmídia, atendendo a diferentes perfis de consumo dentro do jornalismo digital voltado aos *e-sports*. Com a consolidação do ambiente digital e a crescente fragmentação das audiências, a adoção de estratégias transmídia tornou-se fundamental para a distribuição eficaz da informação. Essa abordagem pressupõe a adaptação de um mesmo conteúdo em diferentes formatos e linguagens, conforme as especificidades de cada plataforma, garantindo maior alcance e engajamento.

No contexto do jornalismo especializado em *e-sports*, essa dinâmica é particularmente relevante. O portal Mais Esports, por exemplo, opera nessa lógica multiplataforma: uma notícia publicada em seu site pode ser aprofundada em vídeos analíticos no *YouTube*, enquanto no Instagram é resumida em postagens visuais e dinâmicas, alinhadas à estética ágil da rede. No Twitter/X, o mesmo conteúdo pode ser desdobrado em *threads* explicativas, e em *podcasts*, transforma-se em discussões mais longas com especialistas.

Essa estratégia exige dos jornalistas não apenas o domínio da apuração tradicional, mas também habilidades multimídia para adaptar a narrativa conforme as demandas de cada plataforma. Foi identificado que nem todas as matérias desenvolvem um roteiro transmídia de forma estruturada, no entanto, é notável o esforço em adaptar conteúdos ao perfil e à dinâmica de cada rede, o que amplia o alcance e fortalece o vínculo com diferentes segmentos da audiência gamer. O desafio está em manter a coerência informativa enquanto se explora o potencial interativo e colaborativo de cada meio. Como destacam Renó e Flores (2018, p. 56):

A construção do conteúdo deve ser desenvolvida a partir de um roteiro transmídia, onde todos os *links* são programados para que todos os fragmentos tenham uma relação cognitiva e, ao mesmo tempo, não apenas desempenhem o papel de um conteúdo crossmedia, ou seja, o mesmo conteúdo em diferentes plataformas. (RENÓ; FLORES, 2018, p. 56).

A análise também revelou certa flexibilidade na aplicação da pirâmide invertida. Enquanto reportagens factuais, como “LOUD se despede oficialmente de Croc⁵”, seguem uma estrutura tradicional com lead informativo e desenvolvimento linear, outras matérias, como

⁵ Reportagem que fala sobre a saída de Croc. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2024-loud-se-despede-oficialmente-de-croc/>. Acesso em 10/05/2025

“A Keyd usou bug na final?⁶”, optam por uma abordagem mais emocional e provocativa, alinhada à estética do *clickbait* moderado, que busca capturar a atenção por meio de perguntas ou polêmicas. Isso demonstra que, embora o portal preserve práticas do jornalismo tradicional, também adapta sua estrutura textual às exigências do consumo digital e do engajamento instantâneo.

No que diz respeito à interatividade, a ausência de um sistema de comentários nas reportagens limita a participação direta do público na plataforma. A interação acaba sendo deslocada para redes sociais, onde o portal é ativo e engaja seu público com memes, enquetes e vídeos curtos. Essa estratégia reflete uma dinâmica típica da plataformização da mídia, na qual os espaços de engajamento são externalizados para ambientes digitais regidos por lógicas algorítmicas. Ao priorizar canais externos de circulação e recepção do conteúdo, o portal potencializa o alcance e a visibilidade das publicações, beneficiando-se das ferramentas de impulsionamento e do capital social presente nessas plataformas.

A estrutura narrativa predominante é de notícias curtas e informativas, com foco em atualizações rápidas sobre resultados, movimentações de jogadores, bastidores e análises pontuais. A linguagem adotada se dirige a um público já familiarizado com o universo dos *e-sports*, fazendo uso recorrente de jargões específicos (“split”, “jungler⁷”, “meta⁸”, “MSI⁹”), sem explicações adicionais, o que pode tornar o conteúdo menos acessível para iniciantes. Isso reforça o entendimento de que o público-alvo é formado por fãs e consumidores regulares de *League of Legends* e do CBLOL.

Há reportagens que revelam os bastidores e a preparação emocional e técnica dos atletas, como é o caso da matéria “CBLOL 2024: paiN Cariok é representatividade, na pele e no nick!¹⁰”, que aborda a identidade do jogador e como ele se posiciona dentro e fora do jogo, que são características de pautas existentes no jornalismo esportivo tradicional. Por outro lado, o portal também publica conteúdos que se alinham mais diretamente com o universo dos esportes eletrônicos, como “CBLOL 2024: A Keyd usou *bug* na final? Entenda a polêmica”, que explora a interferência de uma falha técnica no resultado da competição. Esse tipo de abordagem, que trata de elementos específicos da lógica dos games (como *bugs*, atualizações de patch e mecânicas de jogo), evidencia um tratamento jornalístico próprio do cenário digital, com linguagem e foco ajustados às especificidades do público *gamer*.

Foi observado que grande parte das reportagens analisadas seguiam uma linha editorial predominantemente técnica, focada em resultados de jogos, estatísticas competitivas e análises táticas (padrão comum no jornalismo esportivo especializado). No entanto, através da reportagem “CBLOL 2024: YoGamers do Bem leva 18 alunos para os bastidores da final¹¹”, identificou-se que o portal também produz conteúdos que ampliam o escopo temático, demonstrando que o jornalismo especializado em *e-sports*, embora atue em um ambiente digital e com linguagem própria, mantém forte interligação com as bases do jornalismo esportivo tradicional.

⁶ Reportagem que fala sobre o bug que ocorreu no jogo da Keyd. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2024-a-keyd-usou-bug-do-arauto-na-final-entenda-a-polemica/>. Acesso em 10/05/2025

⁷ “Jungler” indica a posição do jogador no mapa do jogo.

⁸ “Meta” indica jogabilidades, campeões ou feitiços populares entre os jogadores.

⁹ O Mid-Season Invitational (MSI) é a primeira competição inter-regional do calendário anual de eSports do LoL.

¹⁰ Reportagem que fala sobre o nick (nome de jogador) do jogador Cariok. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2024-pain-cariok-e-representatividade-na-pele-e-no-nick/>. Acesso em 10/05/2025

¹¹ Reportagem sobre o projeto YoGamers. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2024-yogamers-do-bem-levou-18-alunos-para-conhecerem-bastidores-da-final/>. Acesso em 10/05/2025

A estrutura jornalística do portal é plural e adota diversos gêneros, como notícia curta, reportagem aprofundada, entrevistas e até crônicas opinativas. Em quase todas as reportagens analisadas, observa-se o uso da pirâmide invertida, com os principais dados respondendo às perguntas essenciais do lead: o quê, quem, quando, onde, como e por quê. A produção é feita majoritariamente pela própria equipe da organização jornalística, o que reforça a autonomia editorial e o compromisso com a apuração própria. As fontes utilizadas variam entre jogadores, técnicos, analistas e dados estatísticos, com ênfase em fontes primárias e oficiais, como a Riot Games e a própria organização do CBLOL.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise de dez reportagens publicadas no período final do campeonato, foi possível identificar uma estrutura jornalística marcada pela objetividade factual, pela organização e pela priorização de fontes primárias, especialmente jogadores e equipes. Observou-se também um uso funcional, de recursos multimídia e estratégias transmídia, com presença de vídeos, links e referências a redes sociais, demonstrando uma tentativa de adequação às exigências da cultura digital e à lógica da plataformização da mídia.

A análise das reportagens permitiu observar um jornalismo que mescla características do jornalismo esportivo tradicional com práticas adaptadas ao universo digital e à lógica dos jogos eletrônicos. O portal se mostrou atento às dinâmicas e preferências do seu público-alvo, utilizando linguagem especializada e referências internas do cenário gamer, o que contribui para fortalecer o vínculo com sua audiência.

A cobertura também revela um uso estratégico dos recursos multimídia, ainda que nem sempre completamente integrado ao texto, demonstrando uma tentativa de se adaptar ao consumo rápido e visual típico das plataformas digitais. No que diz respeito à recepção, a ausência de espaços de comentários diretos nas reportagens desloca a interação para redes sociais, evidenciando a influência do processo de plataformização da mídia.

Do ponto de vista da narrativa transmídia, verificou-se que o jornalismo de *e-sports* não se limita à reprodução textual da competição, mas dialoga com diferentes mídias e formatos, contribuindo para a consolidação de uma experiência de cobertura distribuída, contínua e interativa. A atuação do portal, nesse sentido, extrapola o modelo tradicional de reportagem, ao incorporar elementos próprios da cultura gamer e das plataformas digitais, como o uso de jargões técnicos, o foco na performance e o acompanhamento em tempo real dos eventos.

A pesquisa buscou ainda contribuir para o campo do jornalismo ao reconhecer o jornalismo de *e-sports* como uma área emergente e legítima, que exige conhecimento técnico, domínio de linguagem e sensibilidade às transformações do ecossistema digital. Ao integrar conceitos como plataformização da mídia, transmídia, linguagem especializada e teoria da recepção, o trabalho buscou lançar luz sobre práticas jornalísticas ainda pouco exploradas academicamente.

Em suma, este trabalho reafirma a importância de se estudar o jornalismo de games não como uma subcategoria do jornalismo cultural ou de entretenimento, mas como um campo próprio, que exige reflexão crítica, metodológica e teórica diante dos desafios impostos pela era digital e pela plataformização da comunicação.

O Mais Esports se mostrou como um exemplo consolidado de jornalismo digital especializado, que alia cobertura factual, linguagem segmentada, usabilidade eficiente e atuação transmídia. Sua proposta editorial evidencia o surgimento de uma nova forma de fazer jornalismo esportivo, agora voltado para os jogos digitais, que exige dos profissionais: domínio técnico, fluência multimídia e sensibilidade para dialogar com comunidades específicas. Embora ainda haja espaço para aprimoramentos, como maior personalização do

conteúdo, o portal se destaca como uma das principais vitrines do jornalismo de *e-sports* no Brasil.

REFERÊNCIAS

AMÉRICO, M. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2014v11n2p316>. Acesso em: 14 abr. 2025.

BUENO, F. **A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho**. *Jornal da USP*. 8 abr. 2024. Disponível: <https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: edições, v. 70, p. 225, 1977. Disponível em: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:sJklKerb4swJ:scholar.google.com/+analise+de+conteudo&hl=pt-BR&as_sdt=0,5. Acesso em: 21/05/2025

CAMPOS, A. G.; FRANGE, M. B. Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística. **Revista Comunicare**, v. 19, p. 57 -69, 2019. Disponível em: https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2019/06/Nova-vers%C3%A3o_Communicare-19.1-atualizada.pdf. Acesso em: 4 mar. 2025.

CNN BRASIL. **Pesquisa mapeia perfil de jogadores brasileiros e mostra aumento na diversidade**. 24 abr. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiro-s-e-mostra-aumento-na-diversidade/>. Acesso em: 4 mar 2025.

CARDANO, Mario. **Manual da pesquisa qualitativa: a contribuição da teoria da argumentação**. Petrópolis: Editora Vozes LTDA, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/34472883/CARDANO_Manual_de_pesquisa_qualitativa_A_contribui%C3%A7%C3%A3o_da_teor%C3%A7%C3%A3o_EXCERTO_pdf Acesso em: 22 dez. 2023.

CARVALHO, Joana. **Jornalismo Esportivo**. In: PENA, Felipe (org). 1000 perguntas: Jornalismo. Rio de Janeiro: Editora Universidade Estácio de São, 2005.

FERREIRA, J. R. L. **As potencialidades do e-Sports como propiciador de aprendizagem colaborativa em uma intervenção no contexto escolar**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/5251>. Acesso em: 25 mar. 2025.

GALDINO, R. J.; SILVA, T. T.; ZANOTTI, C. A. Do jogo ao espetáculo: a midiaticização do streaming de games na plataforma Twitch. **Comunicação & Inovação**, v. 22, n. 49, 2021.

GALLO, S. N. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4906/1/Sergio%20Gallo.pdf>. Acesso em: 04 mar. 2025.

JAUSS, R. H. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Ática, 1994.

JOGOS eletrônicos e o público 60+. Revista do Tatuapé. 16 abr. 2024. Disponível em: <https://revistadotatuape.com.br/2024/04/16/jogos-eletronicos-e-o-publico-60/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

LIMA, V. Z. *et al.* E-sports: a evolução dos jogos online. **Revista Tecnologia e Sociedade**, Curitiba, v. 18, n. 54, p. 227-243, 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/15238>. Acesso em: 15 abr. 2025.

MAIS ESPORTS. **Mais Esports**. Disponível em: <https://maisesports.com.br/>. Acesso em: 4 mar. 2025.

OLIVEIRA, G. **CBLol 2022**: campeã, LOUD lidera audiência do 2º Split. 16 set. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esportes/lol/noticia/2022/09/16/cblol-2022-campea-loud-lidera-audiencia-do-2o-split.ghtml>. Acesso em: 5 mar. 2024.

PALACIOS, M. Marginália, ‘zeitgeist’ e memória do tempo presente: os comentários de leitores no *ciberjornalismo*. **Brazilian Journalism Research**, v. 8, n. 1, p. 134–155, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.25200/BJR.v8n1.2012.391>. Acesso em: 18 maio 2025.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) —Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf. Acesso em: 15 abr. 2025.

RENÓ, D. P.; RENÓ, L. T. L. Linguagens e interfaces para o jornalismo transmídia. *In*: CANAVILHAS, J. (Org.). **Notícias e mobilidade**: jornalismo na era dos dispositivos móveis. Covilhã: Livros Labcom, 2013, v. 1, p. 55-70.

RENÓ, D.; FLORES, J. **Periodismo transmedia**: reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos. Madrid: Fragua, 2012.

SOUSA, C. S. R. **Jornalismo de e-sports transmídia**: as estratégias de transmidiação na cobertura do *Free Fire World Series* 2019. 2022. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/49996>. Acesso em: 19 mar. 2025.

THOMAS, A. P. S. **Jornalismo de jogos**: da origem à recepção. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação de Jornalismo) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/8289/1/AThomas.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2025.

TIBÚRCIO, M. R. **O jornalismo de games na internet brasileira**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/3720>. Acesso em: 10 fev. 2025.

WEBER, C. T. Gatekeeper e gatewatching: repensando a função de selecionador no webjornalismo. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 11., 2010, Novo Hamburgo. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2010. p. 1-15. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0493-1.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2025.

MACHADO, Elias; PALACIOS, Marcos. **Manual de Jornalismo na Internet**: Conceitos, noções práticas e um guia comentado das principais publicações jornalísticas digitais brasileiras e internacionais, 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/manual/introducao.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2025.

NASCIMENTO, Luiz Antonio Caldas do. *A consolidação jornalística nos esportes eletrônicos: uma análise da cobertura da janela de transferência do CBLol 2023.1*. 2024. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufal.br/handle/123456789/16146>. Acesso em: 19 mai. 2025.

Wilbert, Christopher Sant'Anna. "**Jornalismo e e-sports**: uma análise da cobertura jornalística aplicada a esportes eletrônicos no Brasil." (2018). Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/190078>. Acesso em: 20 mai. 2025.

ZAMBARDA, Pedro. **Final do CBLol 2024** entre PaiN Gaming e Vivo Keyd Stars teve pico de audiência de 327 mil simultâneos. Drops de Jogos, 19 set. 2024. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/cblol-327-mil>. Acesso em: 16 jun. 2025.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, alicerce de tudo o que sou e de tudo o que serei, minha eterna gratidão. Se hoje concluo este ciclo, é porque caminhei com os pés firmes que você me deu. Obrigado por nunca medir esforços, por acreditar mesmo quando eu duvidava, por ser força quando só havia cansaço. Se houve vitória, ela é sua também. Toda vez que quis desistir, pensei em você - e segui.

Aos amigos que a vida me deu antes mesmo da graduação começar, e que nela se firmaram como irmãos de alma, minha gratidão profunda. Eduarda, João Neto, Ana Flávia e Érika: com vocês, dividi não apenas casa, mas a vida em si. Foram e seguem sendo abrigo, impulso e afeto.

Agradeço a minha prima Giovana que esteve comigo desde que nasci até os momentos de hoje me apoiando, aos amigos em que a vida me presenteou, Milene, Hanna, Davylla e Rhayla. Obrigado por serem um abrigo e combustível para seguir a vida.

Aos colegas que se tornaram amigos, e aos amigos que viraram parte de mim: Alison, Ana Bea, Vitória Virginia, Victoria Freitas, Adê, Júnior, Eduarda e Letícia Cely - meu muito obrigado. Obrigado por dividirem mais que trabalhos, provas e aulas. Obrigado pelas risadas em meio ao caos, por dividirem mini coxinhas no CCT, pela cumplicidade silenciosa que só quem vive junto entende. Vocês foram a surpresa mais bonita que a graduação poderia ter me dado.

Aos meus melhores amigos, Ana Paula e Lucas Vitor, minha eterna gratidão. Lucas, mesmo tendo seguido outro caminho durante a graduação, nunca deixou de caminhar ao meu lado na vida. Sua presença constante foi um lembrete de que desistir não era uma opção. Ana Paula, desde os tempos do ensino médio, você foi mais do que uma amiga; foi família nos momentos em que mais precisei. Vocês foram meu alicerce. Em cada desafio, em cada conquista, lá estavam vocês, provando que a verdadeira amizade é um laço inquebrável que o tempo só fortalece.

Ao meu amigo Nallyson, meu parceiro das primeiras partidas e das primeiras ideias, meu agradecimento mais luminoso. Foi com você que joguei League of Legends pela primeira vez, e foi com você que a fagulha deste artigo nasceu, ainda tímida, ainda indefinida. Você viu a faísca antes mesmo que eu a reconhecesse. E acompanhou com olhos generosos o fogo que ela se tornou.

Ao professor Fernando Firmino, que aceitou caminhar comigo neste projeto, meu sincero agradecimento.

A todos com quem dividi controles, vitórias, derrotas e longas horas de alegria: vocês também moram neste trabalho. Obrigado por fazerem da minha paixão uma ponte com o saber. Este trabalho é meu, mas não foi feito sozinho. É um mosaico de afetos, inspirações e memórias. Cada um de vocês é uma linha invisível que borda esta conquista.