UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA

CAMILA MARTINS DE SOUZA

Jornalismo e Counter-Strike no Brasil:

Estudo sobre a cobertura do campeonato "Intel Extreme Masters Rio Major 2022" no site Dust-2

Londrina
2024

CAMILA MARTINS DE SOUZA

Jornalismo e Counter-Strike no Brasil:

Estudo sobre a cobertura do campeonato "Intedfr5l Extreme Masters Rio Major 2022" no site Dust-2

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca

Londrina
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Souza, Camila Martins de .

Jornalismo e Counter-Strike no Brasil: : Estudo sobre a cobertura do campeonato "Intel Extreme Masters Rio Major 2022" no site Dust-2 / Camila Martins de Souza. - Londrina, 2024.
71 f.

Orientador: André Azevedo da Fonseca.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Graduação em Jornalismo, 2024.
Inclui bibliografia.

1. esportes eletrônicos - TCC. 2. jornalismo digital - TCC. 3. Counter-Strike - TCC. I. Fonseca, André Azevedo da. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Graduação em Jornalismo. III. Título.

CDU 070

CAMILA MARTINS DE SOUZA

Jornalismo e Counter-Strike no Brasil:

Estudo sobre a cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” no site Dust-2

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Ms. Erick Lopes de Almeida
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Ms. Heron Heloy Costa
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 31 de maio de 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço acima de tudo a Deus, pelo dom da vida e por todas as oportunidades dadas a mim, que contribuíram para que eu me tornasse a pessoa que sou hoje e me capacitaram a concluir mais um ciclo. Por todas as graças a mim e àqueles ao meu redor, obrigada.

À minha família, pelo suporte e incentivo durante toda a jornada da graduação, espero um dia ser capaz de os orgulhar e retribuir tudo o que já fizeram e fazem por mim todos os dias. Em especial, à minha irmã Aline, minha maior companheira, muito obrigada por ser meu exemplo de vida, e por me ajudar a superar os desafios que surgiram durante a minha jornada.

Aos meus amigos, em especial minhas companheiras de curso Ana Luiza, Jackeline e Mayara, obrigada por todos os momentos que compartilhamos juntas durante a graduação. Agradeço imensamente pelo suporte incondicional, pela parceria e pela paciência, vocês foram as responsáveis por transformar a jornada da formação em algo muito mais leve e prazerosa

Ao meu orientador, Professor Doutor André Azevedo da Fonseca, serei eternamente grata por toda a orientação, suporte e incentivo dados a mim durante a redação desta pesquisa. Obrigada pela paciência durante o processo, e por confiar em mim e no potencial da minha pesquisa.

Por fim, agradeço à FURIA, meu time de *e-sports* do coração. Obrigado por acender em mim a chama da paixão pelo *Counter-Strike*, e consequentemente pelo jornalismo de *e-sports*. A FURIA me ensinou a ser resiliente, a acreditar até no último segundo, e a me reerguer mesmo após a mais dura derrota.

Esse trabalho não teria sido possível sem o apoio e contribuição de cada um de vocês. Muito obrigada!

Faith in the Future- ***Louis Tomlinson***

RESUMO

SOUZA, Camila Martins de. **Jornalismo e Counter-Strike no Brasil:** estudo sobre a cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” no site Dust-2. 2024. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo– Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2024.

Os *e-sports*, modalidade competitiva de jogos eletrônicos, impõe novos desafios ao jornalismo esportivo. Campeonatos de *Counter-Strike* (CS) já se consolidaram entre os amantes dos jogos, indicando oportunidades para profissionais de imprensa que ainda não foram suficientemente compreendidas. O objetivo deste trabalho é compreender as linguagens jornalísticas empregadas na cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” de CS desenvolvida pelo site *Dust*-2. Através de uma análise de conteúdo, buscou-se identificar as principais tendências e características das produções, bem como discutir os gêneros jornalísticos explorados pela área dentro dos moldes do jornalismo digital. Foi possível detectar padrões e técnicas corriqueiras no jornalismo tradicional, utilizadas em paralelo às inovações propiciadas pela tecnologia.

Palavras-chave: jornalismo; *e-sports*; *Counter-Strike; Dust-2;* jornalismo digital.

ABSTRACT

SOUZA, Camila Martins de. **Journalism and Counter-Strike in Brazil:** study about the coverage of the “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” championship on the Dust-2 website. 2024. 71p. Course Conclusion Paper in Journalism- Center for Education, Communication and Arts, Londrina State University, Londrina, 2024.

E-sports, a competitive mode of eletronic gaming, poses new challenges to sports journalism. Counter-Strike (CS) championships have already been consolidate among game lovers, indicating opportunities for press professionals that have not yet been sufficiently understood. The objective of this work is to understand the journalistic languages used in the coverage of the “Intel Extreme Masters Rio Major 2022” CS championship developed by the Dust-2 website. Through a contente analysis, we sought to indentify the main trends and characteristics of the productions, as well as discuss the journalism genres explored by area within the framework of digital journalism. It was possible to detect common patterns and techniques of tradicional journalism, used in parallel with the innovations provided by technology.

Key-words: journalism; *e-sports*; *Counter-Strike; Dust-2; digital journalism*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Logo da equipe G3X 27
Figura 2 – Equipe G3X é campeã da "*Latin Cup 2004*" 28
Figura 3 – Logo clássica da equipe MIBR 30
Figura 4 – Equipe da MIBR é campeã da ESWC 2006 31
Figura 5 – *Luminosity* é campeã do MLG Columbus 33
Figura 6 – Equipe é campeã pela segunda vez, agora pela SK 34
Figura 7 – FURIA é campeã do Elisa Masters Espoo 2023 37
Figura 8 – Jenuisse arena recebe o RIO Major 2022 38
Figura 9 –Outsiders é campeã do Major no Brasil 40
Figura 10 –Logomarca do portal *Dust-2* 42
Figura 11 –Primeira versão do HLTV.org 44
Figura 12 –Uso de expressões próprias do cenário no corpo do texto 48
Figura 13 –*Card* informativo de atualização automática 48
Figura 14 –Uso de *Tweets* na composição da matéria 50
Figura 15 –Estrutura das entrevistas no portal 51
Figura 16 –*Hiperlink* na composição do texto 53
Figura 17 –Matéria sobre estatísticas do jogador KSCERATO o 59
Figura 18 –*Twitter* utilizado como uma extensão do portal 61

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11

2 OLHO NO *REPLAY:* OS *E-SPORTS* COMO PAUTA DE PESQUISA 14

2.1 AFINAL, E-SPORT É ESPORTE? 14

2.2 O ECOSSISTEMA DOS *E-SPORTS SOB O OLHAR DA TRANSMÍDIA* 16

2.3 A RESPONSABILIDADE DO JORNALISMO NA REALIDADE DOS *E-SPORTS* 18

2.4 *TWITCH* E A TRANSMISSÃO DE CAMPEONATOS DE CS:GO 19

2.5 UMA NOVA ALTERNATIVA PARA O JORNALISMO ESPORTIVO? 20

2.6 JORNALISMO OU ENTRETENIMENTO? INFOTENIMENTO! 22

3 BRASIL, O PAÍS DO COUNTER-STRIKE 25

3.1 G3X 27

3.2 MIBR 1.6 30

3.3 A ERA DE OURO DO "CS" BRASILEIRO 33

3.4 O BRASIL NO CS HOJE 35

4 INTEL EXTREME MASTER RIO MAJOR 2022 38

4.1 HISTÓRIA DO *MAJOR* 39

4.2 FORMATO DA COMPETIÇÃO 39

4.3 RESULTADOS 40

5 DUST-2: a extensão da tradição HLTV 42

5.1 HLTV.ORG 43

6 OS *HIGLIGHTS* DA *DUST-2* NA COBERTURA DO MAJOR 46

6.1 FORMATOS E SUAS CARACTERÍSTICAS 46

6.2 PAUTAS 54

6.2.1 Pautas Pré-Campeonato 54

6.2.2 Pautas Durante o Campeonato 56

6.2.3 Pautas Pós-Campeonato 58

6.3 O USO DE OUTRAS REDES 60

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 63

REFERÊNCIAS 65

1 INTRODUÇÃO

O termo *e-sports,* também conhecidos como esportes eletrônicos, é utilizado para classificar a pratica competitiva de jogos de computador. Assim como os esportes tradicionais, a sua atividade pode ser feita profissionalmente ou amadoramente, com diversas categorias e modalidades que englobam diferentes jogos digitais.

A primeira competição esportiva eletrônica foi registrada em outubro de 1972 em um torneio universitário nos Estados Unidos do jogo *Spacewar*. Mas foi a partir dos anos 2000 que os esportes eletrônicos ganharam notoriedade, com o lançamento de jogos como *Counter-Strike* e *StarCraft,* que expandiram o alcance dos games e se consolidaram no mundo eletrônico. Nessas competições, os atletas, que fazem parte de uma estrutura profissional, são acompanhados por uma audiência presencial ou *online*, através de plataformas de *streaming* ou televisão.

Nas últimas décadas, o mercado de esportes eletrônicos cresceu significativamente. Mais do que um mero *hobby*, os jogos passaram a contar com organizações especializadas na profissionalização da área, que promoveram a movimentação de campeonatos *online* e presenciais ao redor do Brasil e do mundo.

Com a expansão desse mercado, cresce cada vez mais a procura de informação de qualidade sobre o cenário. Nesse contexto, cria-se ao jornalismo um grande potencial a ser explorado. Através da criação de editorias próprias, ou incluindo a temática dentro de editorias já existentes, a especialidade jornalísti ca voltada aos *e-sports* se desenvolve rapidamente, explorando linguagens e acumulando experiências.

O jornalismo de esportes eletrônicos em âmbito nacional é majoritariamente desenvolvido na *web*, a partir de portais esportivos tradicionais ou inovadores, que desenvolvem seus trabalhos voltados para a comunidade do país sob os moldes do jornalismo digital.

A cobertura desse universo é desenvolvida de maneira dinâmica, diversas vezes sendo realizada em tempo real às partidas (quando falamos de jogos e resultados), mas também com trabalhos pré-jogos e pós-jogos, trazendo estatísticas e análises sobre expectativas e rendimentos dos times em seus torneios, além de entrevistas e grandes reportagens que tratam os *e-sports* com seriedade.

O objetivo desta pesquisa é compreender as linguagens jornalísticas empregadas na cobertura do campeonato “Intel Extreme Masters Rio Major 2022”

desenvolvida pelo site *Dust*-2. Com isso, busca-se identificar, em um estudo de caso, como de fato é produzido o conteúdo de *e-sports* no país, detectando as principais tendências e características das produções, bem como discutindo os gêneros jornalísticos explorados pela área dentro dos moldes do jornalismo digital. Partimos da hipótese de que a lógica dos games impõe linguagens disruptivas ao Jornalismo , em uma superação das práticas tradicionais.

A pesquisa delimitou como objeto a cobertura do cenário competitivo de Counter-Strike, jogo desenvolvido por Monh “Gooseman” Le e Jess “Cliffe” Cliffe em 1999, e posteriormente adquirido pela Valve Corporation nos anos 2000.

Com diversas versões e atualizações lançadas ao decorrer dos anos, o Counter-Strike se mantém como um dos jogos mais populares entre a comunidade gamer, possuindo uma das esferas competitivas mais estáveis e importantes do cenário dos e-sports, e recebendo destaque entre as coberturas jornalísticas

O Brasil recebeu, no ano de 2022, um dos principais campeonatos internacionais do cenário do Counter-Strike, o “Intel Extreme Masters Rio Major 2022”, que movimentou o Rio de Janeiro e se tornou pauta no ecossistema dos e-sports no Brasil e mundo. O portal brasileiro *Dust-2*, referência no universo de Counter-Strike no país, foi um dos principais responsáveis pela cobertura jornalística do evento, e acompanhou todas as fases e assuntos relacionados ao campeonato em questão.

O portal analisado faz amplo uso da multimidialidade em suas produções, optando por sempre utilizar diferentes formatos (como vídeo, foto, texto, etc.) para dar forma aos seus produtos, que são disponibilizadas em diferentes plataformas além do site oficial (como redes sociais e plataformas de *streaming* e vídeo). A mutimidialidade, bem como a transmidialidade, são recursos não somente usados por esse portal durante as produções, mas também são tendência em todo o setor do jornalismo de *e-sports.*

O método empregado foi a análise de conteúdo. A partir da obtenção das matérias do período escolhido, foi realizada uma classificação inicial, quanto ao período nas quais elas foram desenvolvidas, a fim de realizar uma primeira fase de preparação dos materiais a serem analisados. Em seguida, as publicações foram identificadas segundo seus formatos, levando em consideração a classificação anterior para a compreensão do contexto e motivações. Partindo disso, as publicações foram submetidas à análise, destacando os pontos mais importantes.

Com este estudo, busca-se compreender o cenário do *Counter-Strike* no Brasil

e apontar os desafios e possibilidades do jornalismo no cenário competitivo dos esportes eletrônicos, uma vez que é importante que se compreenda as linguagens deste fenômeno em expansão para que se possa identificar também suas contribuições para a própria categoria, bem como para o jornalismo digital.

2 OLHO NO *REPLAY:* OS *E-SPORTS* COMO PAUTA DE PESQUISA

Com o objetivo de compreender o campo que fundamenta a pesquisa acerca do jornalismo de *e-sports,* bem como identificar o ponto de partida e a melhor forma de contribuir com o avanço das investigações sobre o tema, foi efetuada uma revisão de literatura. Para isso, foi empregado o método de pesquisa bibliográfica nas bases de dados das plataformas Google Acadêmico e Portal de Periódicos da Capes.

Um conjunto de parâmetros foram empregados no processo de seleção dos artigos a serem utilizados como base para a revisão. Quanto a cronologia, foram selecionados artigos publicados nos últimos dez anos, considerando a contemporaneidade do objeto de pesquisa. Na questão linguística, optamos por textos em inglês, devido à disponibilidade e pioneirismo dos artigos; e em português, devido à delimitação do nosso objeto. Quanto a temática, selecionamos trabalhos a partir das seguintes palavras-chave: *e-sports*, jornalismo de *e-sports*; jornalismo transmídia, e esportes eletrônicos. E no parâmetro de fontes, priorizamos artigos publicados em periódicos revisados por partes, considerando também as pesquisas recentes apresentadas em congressos devido ao imediatismo do tema.

2.1 AFINAL, *E-SPORT* É ESPORTE?

No artigo *"Eletronic sport and its impact on future sports"*, Kalle Jonasson e Jesper Thiborg (2010) analisaram os *e-sports* e sua legitimidade como esporte na sociedade contemporânea. Para isso, os autores desenvolveram uma análise a partir dos conceitos de esporte apresentados por Allen Guttmann na obra *"From Ritual to Record"* (1978), onde Guttmann delimita critérios em que o esporte moderno se estruturaria, apontando paralelos entre eles e as práticas do mundo dos esportes eletrônicos.

Os esportes eletrônicos são definidos pelos autores como "jogos de computador competitivos", que em muitos aspectos se aproximam dos esportes tradicionais. Um dos pontos bases para a inclusão dos *e-sports* na esfera esportiva tradicional se dá a partir da sua própria definição: para os autores, um dos pontos que difere um simples jogo de um esporte é precisamente a existência da competitividade e profissionalização dessa esfera.

Outro fator que contribui para a competitividade da categoria é a existência de organizações em diferentes etapas. Desde os anos 2000, uma ampla esfera organizadora surgiu no cenário, através tanto dos torneios e competições, quando das associações, times e organizações que coordenam e representam os jogadores profissionais.

O último critério apresentado originalmente por Guttmann e discutido por Jonasson e Thiborg é a questão física. Assim como os esportes tradicionais exigem diversas habilidades e competências que levam o profissional a executar com excelência sua função, Jonasson e Thiborg (2010) observam que os *e-sports* demandam uma coordenação motora nas mãos como nunca exigida nos demais esportes.

Em acréscimo aos critérios apresentados, outras sete características foram utilizadas para identificar a estruturação do esporte profissional através da história, sendo eles: secularismo, igualdade, especialização, burocratização, racionalização, quantificação e obsessão com a busca por registros.

Dentre os critérios apresentados, a questão do secularismo se destaca devido a uma contradição. Jonasson e Thiborg (2010) apontam a tecnologia e o ecossistema dos *e-sports* como um potencial ponto de interesse, que envolveria as pessoas bem como os esportes modernos, criando uma relação quase sagrada entre ele e seu jogador/espectador.

Para os pesquisadores, a igualdade se baseia na noção de que todos os participantes devem desfrutar, em condições igualitárias, da oportunidade de participar, competir e obter sucesso.

> As regras e regulamentos dentro dos jogos e em torno das competições são iguais para todos e são conhecidas antes das competições. Além disso, as competições são realizadas num computador de competição especial fornecido pela organização. O equipamento que os jogadores devem trazer por conta própria é mouse, teclado e fone de ouvido. No eSport, os jogadores que participam de uma competição através, por exemplo, da LAN competem sob esta luz nas mesmas condições, independentemente de gênero, forma, forma e/ou funcionalidade. (Jonassson; Thiborg, 2010, p. 6, tradução nossa).[1]

[1] *"The rules and regulations within the games and around the competitions are the same for everyone and are known before the competitions. Furthermore, the competitions are held on a special contest computer which is provided by the arranger.22 The equipment the players should bring on their own is a mouse, keyboard and headset. In eSport the players who attend a competition via, for instance, LAN compete in this light under the same conditions, independently of gender, shape, form and/or functionality."* (Jonassson; Thiborg, 2010, p. 6, tradução nossa).

A questão da burocracia dos esportes é tratada a partir da organização e regulamentação dos campeonatos, que são responsáveis por garantir que a competição se dê por meio de condições justas que unificam as práticas e transformam a regulamentação em algo homogêneo em todo o cenário. Para os *e-sports*, ainda que alguns países apresentem maior avanço, a nível internacional a regulamentação ainda é instável, mantendo aberto às empresas organizadoras e corporações comerciais as definirem conforme os desejos próprios para a determinada situação.

Jonasson e Thiborg (2010) concluem que a aceitação dos *e-sports* na esfera esportiva é uma questão de tempo, e pode influenciar positivamente em ambas as categorias, ganhando validação e aceitação popular, e atuando também como uma forma de trazer atualidade e contato com a tecnologia e futuro para os esportes.

Ainda que os pesquisadores tivessem uma visão positiva quanto ao futuro dos *e-sports*, a realidade 14 anos após a publicação desse artigo pode não ter atingido o resultado que se esperava na época. Ainda hoje existe certa resistência quanto a inclusão da modalidade entre os amantes dos formatos tradicionais, que questionam sua legitimidade na esfera esportiva.

Porém, mesmo que a comunidade permaneça debatendo a questão, autoridades do esporte parecem estar mais receptivos. O Comitê Olímpico Internacional (COI) já promoveu dois eventos relacionados à esfera dos esportes eletrônicos: a "*Olympic Virtual Series"*, realizada em 2021, e a "Semana Olímpica dos *eSports*", no começo de 2023 em Singapura. Com resultados promissores, o COI também estuda a possibilidade de criar os Jogos Olímpicos dos *eSports*, consolidando oficialmente os laços entre os esportes tradicionais e os eletrônicos.

2.2 O ECOSSISTEMA DOS *E-SPORTS* SOB O OLHAR TRANSMIDIÁTICO

No Brasil, partindo das definições de *e-sports,* Marco Américo (2014) analisou o jornalismo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos. O pesquisador buscou promover em sua produção uma discussão a respeito dos *e-sports* na atividade jornalística. Os *e-sports* estão fortemente presentes na cultura da sociedade contemporânea, e devido a carência de visibilidade dentro dos moldes tradicionais, se

desenvolveu em seu próprio ecossistema midiático, através da plataforma *Twitch.*[2]

Assim como Jonasson e Thiborg (2010), Américo (2014) busca uma definição por meio de uma reflexão acerca dos debates sobre os *e-sports* como um esporte contemporâneo. O autor utiliza o conceito de Michael G. Wagner na obra *"On the Scientific Relevance of eSports"* (2006), que define *e-sports* 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".

Para o autor, o esporte não se trata somente da questão da competitividade e profissionalização dos jogadores, mas também inclui audiência, torcida e transmissão. O que transforma o objeto em um esporte é o fato de que ele é uma construção social mutável. Segundo Américo (2014):

> [..] é possível refletir sobre o esporte como uma prática socialmente construída que se modifica ao longo do tempo e que habita um novo ecossistema midiático criado na esfera interdisciplinar que engloba esporte, mídia e tecnologia, onde esportes e videogames buscam fundir-se no conceito de *e-sport*, um fenômeno da cultura digital contemporânea.

Américo observa que o jornalismo transmídia é uma linguagem que apresenta múltiplos meios e narrativas que contribuem de diferentes maneiras para um todo. Dessa forma, no ambiente tecnológico, cabe ao jornalista refletir sobre as coberturas, bem como reencontrar seu espaço dentro da nova realidade. Para o pesquisador, uma das possibilidades a serem exploradas é a inserção do profissional nos ambientes da comunidade *gamer.*

A *Twitch* é uma das principais plataformas voltadas para essa comunidade. Através dela, os produtores de conteúdos podem transmitir desde partidas casuais e dicas de jogo até campeonatos internacionais profissionais e com grandes patrocínios.

> Um fato importante do ponto de vista do jornalismo esportivo é que o Twitch se apropria da lógica e da linguagem das transmissões de eventos esportivos de canais de TV como Sportv, ESPN e Fox Sports, adequando-se para adeptos, fãs e espectadores de eventos esportivos eletrônicos. Desta forma, nas transmissões existem locutores, comentaristas, repórteres e público, assim como qualquer grande evento esportivo tradicional (Américo; 2014)

Assim, Américo (2014) vislumbra a abertura de um espaço de atuação

[2] Plataforma de *streaming* voltada a transmissões ao vivo para a comunidade de videogames, operada pela *Twitch Interactive,* subsidiária da *Amazon.com*

profissional para o jornalista, que pode se apropriar dessa possibilidade como um dos meios para a produção transmídia no ecossistema do jornalismo digital esportivo.

2.3 A RESPONSABILIDADE DO JORNALISMO NA REALIDADE DOS *E-SPORTS*

Em "Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística", Anderson Gurgel Campos e Marcelo Bechara Frange (2016) buscam, através do estudo de caso do portal "Mais Esports", promover uma reflexão acerca das responsabilidades e práticas do jornalismo na esfera em expansão que são os *e-sports* na sociedade contemporânea.

Como lembram Campos e Frange (2016), existe uma grande discussão acerca de qual área do jornalismo os *e-sports* estariam inseridos – ou até mesmo se caberia a criação de uma nova categoria especializada, tal como já existe em áreas como política ou cultura, por exemplo. Devido a tal incerteza, essas produções ainda podem ser encontradas em diferentes segmentos, entre eles tecnologia, cultura pop ou esportes.

Ainda assim, observa-se que o jornalismo esportivo vem se apropriando dos *e-sports*, aplicando o modelo de trabalho tradicional da categoria à realidade dos esportes eletrônicos, por meio das transmissões das competições, produção de reportagens e programas voltados à comunidade. Essa apropriação se dá devido ao crescimento do interesse e das buscas por esses conteúdos, o que a torna atrativa.

> As empresas enxergaram o potencial do mercado de games e apostaram nele como forma de se conectar com as novas gerações. Os números de audiência das transmissões em plataformas digitais gratuitas foram suficientes para tornar o *esport* um nicho a ser explorado. (Campos; Frange, 2016, p. 8)

Porém, Campos e Frange (2016) apontam que é possível notar diferenças nas características das produções desenvolvidas por portais originalmente voltados aos esportes tradicionais e veículos especializados nos *e-sports*. Para evidenciar essa diferença, foram comparados os produtos de dois portais durante um mesmo evento, sendo eles o *Mais Esportes*, portal especializado; e a *ESPN*, que abriu espaço para novidades em sua editoria, mas que ainda possui vínculo com a cobertura dos esportes tradicionais.

Enquanto a *ESPN* manteve seu trabalho segundo a agenda da mídia similar ao cenário do futebol, com produções voltadas ao resultado dos confrontos, pós-jogo e repercussões da partida por técnicos e jogadores, no portal *Mais Esportes* foi possível encontrar um material mais voltado à análise do duelo, com observações sobre táticas e jogadas, narrações e projeções para partidas futuras. Os pesquisadores apontam dois fatores que influenciam diretamente na decisão editorial dos portais, e que criam essa diferenciação.

Primeiramente, o público-alvo do conteúdo produzido por ambos os portais é diferente. Enquanto a *ESPN* trabalha com uma comunicação voltada ao público geral, descomplicando termos característicos dos *e-sports*, o *Mais Esportes* trabalha com o conteúdo voltado para comunidade de fãs já pré-estabelecida, entendendo que o consumidor já está acostumado com esse universo.

Além disso, enquanto a *ESPN* se volta à repercussão da partida, hábito advindo das suas raízes com o futebol e da tradição das coletivas de imprensa como única fonte de manifestação dos jogadores após o fim do jogo, nos *e-sports* é muito comum que os jogadores utilizem das redes sociais para manifestarem suas opiniões sobre a partida. Devido a isso, o jornalismo especializado não se vê na necessidade de explorar ainda mais esse material que já está disponível para o público integralmente em sua forma original. Assim, portais como o *Mais Esportes* se veem na necessidade de complementar o que a comunidade já consome, oferecendo materiais exclusivos e aprofundados, diferente daquele já encontrado nas redes.

Em conclusão, os autores reafirmam que o ecossistema dos *e-sports* está em constante expansão e se mostra atrativo para os meios de comunicação, que veem neles um potencial a ser explorado. Cada meio, partindo de seus métodos próprios, tendem a explorá-los de diferentes formas; mas todos buscando garantir a entrada tanto de novos públicos como de anunciantes.

2.4 *TWITCH* E A TRANSMISSÃO DE CAMPEONATOS DE CS:GO

Os *e-sports* se consolidaram na internet, tendo ela como seu principal meio tanto para desenvolvimento próprio, quanto para divulgação e popularização da categoria**.** Diante disso, Marcos Matsumoto, Rodrigo Moon e Dorival Rossi (2018), em “Transmissão de campeonatos competitivos do jogo eletrônico CS:GO”, focaram sua

pesquisa em outro aspecto que permeia o cenário: assim como Marco Américo (2014), porém de forma mais delimitada, os autores abordaram a importância da plataforma *Twitch* como meio de transmissão dos campeonatos da esfera do *e-sport*, mas dessa vez a partir do jogo *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO).

Os principais campeonatos de CS:GO oficiais tendem a serem patrocinados pela Valve, (desenvolvedora do jogo), com premiações que variam entre 50 mil a 1 milhão de dólares. Além deles, existem também outros torneios a nível nacional e internacional. As competições internacionais geralmente contam com grandes estruturas para jogadores e público, e recebem torcidas nas etapas finais dos campeonatos.

Com a alta competitividade e as grandes premiações, as transmissões ganharam força no cenário, atraindo cada vez mais o público para consumir esses produtos. É nessa realidade que a plataforma *Twitch* foi lançada no ano de 2011, com o intuito de atuar como um site especializado em transmissão dos jogos eletrônicos. Desde então, consolidou a preferência dos *gamers* e auxiliou na popularização dos *e-sports* (Matsumoto; Moon; Rossi, 2018). No Brasil, ela é um dos principais meios pelos quais se propaga o cenário competitivo do jogo.

> As transmissões, do ponto de vista técnico, contam com narradores, comentaristas e analistas dos jogos. Por se tratar de uma escala global, muitas organizações investem na contratação de narradores e comentaristas de vários países para a compreensão do público. (Matsumoto; Moon; Rossi, 2018, p. 10).

A interface apresentada na transmissão possui características específicas que facilitam o entendimento do telespectador quanto à partida, apresentando informações gerais como vida, colete, placar, mapa, tempo de jogo, armas e munição e dados de eliminação dos jogadores. Além disso, trazem informações específicas, como o poder de compra dos jogadores, infográficos com as posses de cada jogador durante a partida, junto ao recurso “visão raio-X”, que identifica os jogadores através das paredes (Matsumoto; Moon; Rossi, 2018).

A possibilidade da interatividade por meio dos chats das transmissões também representa um tópico atrativo para os espectadores, promovendo um *feedback* instantâneo sobre a partida, a transmissão e a narração.

2.5 UMA NOVA ALTERNATIVA PARA O JORNALISMO ESPORTIVO?

Alex Bruno Dudsching Torrealba e Adriana Schryver Kurtz (2018) analisaram os *e-sports* como uma alternativa para o jornalismo esportivo. Os autores buscaram, através das teorias do jornalismo, avaliar as possibilidades e inserção dos *e-sports* na mídia tradicional dentro da editoria dos esportes.

Para os pesquisadores, os *e-sports* ganham espaço relevante nas mídias tradicionais principalmente a partir de dois fatores: o primeiro, a possibilidade que ele apresenta de produzir conteúdos diversificados, aumentando a audiência das mídias e atraindo o público que não é habituado a acompanhar esse campo.

Para os veículos de comunicação, o ecossistema dos *e-sports* também representa um grande potencial quanto a obtenção de lucro, visto que o veículo ganha visibilidade em uma nova esfera, possibilitando alcançar novos patrocinadores e até mesmo investidores, através da atividade que, para eles, apresenta baixos custos.

> Mencionando a questão financeira, o jornalismo se aproveita da ótima estrutura já apresentada pelos e-sports e não tem muitos gastos para fazer. Exemplificando, nos torneios transmitidos, já existe uma equipe de narração e comentários pronta para acompanhar, câmeras posicionadas corretamente e uma infinidade de informações. No entanto, toda essa estrutura não é de um veículo tradicional, e sim das organizações do campeonato. O único papel de uma emissora de TV é emitir o conteúdo em maior escala (Torrealba; Kurtz, 2018, p. 3).

Em contrapartida, ainda que seja bem-vista a aparição dos *e-sports* nas mídias tradicionais, a categoria se consolidou majoritariamente na internet, através das transmissões ao vivo, portais especializados e redes sociais como vetores para os conteúdos produzidos. Em decorrência desse fator, se torna difícil a inserção das mídias tradicionais dentro da categoria, inviabilizando a preponderância dos meios tradicionais como o único vetor da produção do setor.

Bem como já abordado por Américo (2018) anteriormente, Torrealba e Kurtz (2018) trazem a transmídia como uma realidade para o cenário dos *e-sports,* uma vez que já presente no dia a dia da mídia do setor. Assim, o jornalismo tradicional desempenha nesse contexto um papel de facilitador quanto ao acesso à informação e aos *e-sports*, com sua atuação mais voltada para levá-los para o grande público de forma que os mesmos conheçam, se interessem e se insiram no ecossistema dos jogos.

Através de múltiplos materiais independentes que se interligam sobre um mesmo evento, os jornalistas esportivos voltados a área desenvolveram em cada meio o material mais propício a ele. Para isso, utilizam tanto elementos do jornalismo tradicional, como texto foto e gráficos, quanto as ferramentas do jornalismo digital, como sequência de vídeos, áudios e a aba de comentários. Os veículos também exploram as possibilidades que vão além dos *blogs*, através das redes sociais, fóruns, colunas etc.

Um exemplo prático apontado pelos pesquisadores são os portais na internet, como o *SporTV*. Pertencente ao grupo Globo, este veículo mantém como foco principal notícias acerca dos esportes. Devido ao sucesso dos *e-sports*, abriu um espaço dedicado à modalidade, abrangendo quase todos os jogos de relevância para o público geral. (Torrealba; Kurtz, 2018).

Uma das estratégias apontadas como método de aproximação dos leitores tradicionais à nova categoria é a comparação de termos e notícias dos esportes eletrônicos aos do futebol, carro-chefe da *SporTV*. A prática é vista como responsável por promover maior compreensão de potenciais consumidores através das analogias à realidade do âmbito futebolístico do país.

> Os e-sports estão se consolidando no Brasil, por meio da internet, e conseguindo aumentar o número de pessoas que acompanham a modalidade em virtude da inserção na editoria de jornalismo esportivo de veículos de comunicação. A questão financeira foi importante para a consolidação, além do conteúdo infindável que os e-sports conseguem produzir. (Torrealba; Kurtz, 2018, p. 13).

2.6 JORNALISMO OU ENTRETENIMENTO? INFOTENIMENTO!

Ayllana da Cunha Ferreira e Ariane Barbosa Lemos (2020), em “Informação e entretenimento na Cobertura Jornalística dos Esportes Eletrônicos: um Estudo de Caso do Podcast Early Game”, observam que os *e-sports* são um dos responsáveis por pautar produções jornalísticas em duas editorias diferentes: a cultural, devido questões de representatividade a grupos sociais; e a esportiva, a partir da cobertura de competições e torneios da área.

Ferreira e Lemos referenciam Campos e Frange (2016) ao retomar a discussão do pertencimento dos *e-sports* à determinadas categorias do jornalismo. As pesquisadoras apontam a presença da temática no jornalismo esportivo quando ligado

ao desempenho dos atletas e dos campeonatos competitivos; e ao cultural quando relacionado a pautas da cultura pop, da tecnologia e do entretenimento – além, é claro, da sua presença nos veículos especializados na editoria.

De qualquer forma, as pesquisadoras reforçam que, mesmo os esportes eletrônicos crescendo exponencialmente através das mídias digitais e canais alternativos, o jornalismo ainda é um elemento essencial para auxiliar na consolidação do universo dos esportes eletrônicos na cultura popular.

Com o avanço das novas tecnologias e o surgimento de novas mídias, o jornalismo encontrou um novo formato que pode ser utilizado para a propagação de conteúdos relacionados aos *e-sports*. Nesse contexto, os *podcasts* e *streamings* de áudio se tornaram um recurso jornalístico e fonte de informação fortemente utilizado pelos "produtos subculturais" (Ferreira; Lemos, 2020, p. 8), e criam um espaço fértil para o crescimento e fortalecimento da cultura dos esportes eletrônicos, alimentado também pela sua disponibilidade na internet, ambiente dos consumidores de conteúdo sobre *e-sports*.

Na análise do *podcast* "*Early Game*", que teve sua estreia em abril de 2020, com apresentação dos jornalistas Alessandro Jodar, Chandy Teixeira e Roque Marques e produção de Rodrigo Faber, um dos temas recorrentes é a importância dos jornalistas para a validação da editoria de *e-sport* no mercado. Em especial, Ferreira e Lemos (2020) dão enfoque ao episódio "*#24- A imprensa de esports no Brasil: os (muitos) erros e acertos"* para fundamentar a discussão sobre o jornalismo nos *e-sports* no país.

No episódio em questão, os anfitriões recebem a participação de Bárbara Gutierrez, do portal de notícias *Versus Esports*, e Luiz Queiroga, da *ESPN*, para discutir sobre os elementos que compõe a cobertura jornalística dos *e-sports*. As pesquisadoras observaram que, considerando um cenário muito novo, uma das principais dificuldades encontradas pelo profissional é a imaturidade devido à falta de experiência consolidada no segmento jornalístico.

Ainda assim, argumentam que o profissional jornalista deve buscar formas de oferecer o conteúdo jornalístico de forma que atraia o consumidor, mas de modo que explore não somente cobertura de campeonatos ou a vida dos atletas, mas também assuntos sociais amplos que auxiliem no amadurecimento do cenário, uma vez que, para Ferreira e Lemos (2020), "Tem-se uma narrativa emocionada e emocionante, visto que ao mesmo tempo em que traz histórias pertinentes, também extrapola o lado

da emoção”.

As pesquisadoras concluem que a pauta e a forma pela qual ela será desenvolvida depende do profissional responsável por ela, devido à desconexão dos profissionais e a forte presença dos blogueiros no cenário. Nas produções desenvolvidas por influenciadores, os seguidores e seus interesses moldam as características do material, que podem tanto seguir tendências esportivas quanto culturais, por estarem sujeitas à tal subjetividade e não à ética jornalística, uma vez que seu criador geralmente não possui a formação em comunicação.

3 BRASIL, O PAÍS DO COUNTER-STRIKE

A análise da cobertura jornalística sobre jogos eletrônicos no Brasil é indissociável da compreensão de dois fatores. Em primeiro lugar, não é possível compreender o desenvolvimento do *e-sport* no Brasil sem mencionar o jogo *Counter-Strike* (CS), um fenômeno que, em 2024, completa 24 anos de existência.

O *Counter-Strike Global Offensive* é um jogo competitivo de tiro em primeira pessoa, modalidade também conhecida como FPS[3]. Nele, duas equipes compostas por cinco jogadores assumem os papeis de "terroristas"- equipe atacante- e "contraterroristas"- equipe defensora, que possuem objetivos a serem realizados na extensão de cada *round*.

O mapa do jogo possui duas áreas delimitadas, chamadas de *bombsites,* onde os terroristas devem plantar e detonar uma bomba para conquistar a vitória no *round,* enquanto os contraterroristas devem desativar a bomba caso seja plantada ou eliminar os cinco adversários. Cada partida é composta por 30 *rounds,* de duração máxima de um minuto e 55 segundos. A primeira equipe a ganhar 16 *rounds* é a vencedora do mapa.

A premissa do jogo é fundamentada na competitividade, na disputa direta entre duas equipes, com apenas um vencedor. Naturalmente, os usuários passaram a competir entre si, a compararem as habilidades individuais e entre seus grupos. Foi essa competitividade que estimulou o crescimento da comunidade de CS, e é essa ela que também fez crescer a paixão dos jogadores casuais em acompanhar o cenário profissional do *game*.

Nas ligas profissionais, os jogadores se transformam em atletas, e as equipes passam a ser times de *e-sports*. O que os espectadores veem deixa de ser uma jogatina casual, e passa a ser uma partida do mais alto nível técnico, entre times que carregam consigo o desejo da vitória e o legado da organização que defendem.

A profissionalização dos *e-sports* levou os espectadores a desenvolverem um sentimento já conhecido por aqueles que acompanham os esportes tradicionais; pertencimento, e acima de tudo, a paixão por uma equipe que o representa. Seja pela história, pelo sentimento de identificação com algum aspecto da organização, ou pelo desempenho da equipe em jogo, os torcedores são movidos pela paixão a se reunirem

[3] Abreviação para a sigla em inglês "First person shooter"

para acompanharem as transmissões da partida do seu time do coração e a torcerem incansavelmente pelo seu sucesso. E a satisfação pela vitória do seu time, essa só quem é torcedor é capaz de entender.

E em segundo lugar, compreender que o desenvolvimento do conceito de esporte eletrônico no país só foi possível justamente pelas histórias que compõem o cenário. A história do *Counter-Strike* como *e-sport* no país se entremeia a própria história dos jogadores profissionais, dos times competitivos e organizações criadas para a ele, cuja performance é transmitida pela Internet (através dos *streamers*) e acompanhada por diversas pessoas em todo jogo.

Porém, em um mundo digital submetido a constantes mudanças diante do avanço da tecnologia, basta um ano, ou mesmo um mês, para que algo se torne obsoleto e caia em desuso. Mas então, o que faz o CS se manter relevante? Desde sua criação, nos anos 2000, o *Counter-Strike* se estabeleceu como um dos jogos mais conhecidos do mundo. Um dos fatores que auxiliaram na sua consolidação foi, sem dúvida, a capacidade de adaptabilidade. O *game* passou por diversas versões e atualizações com o passar dos anos, que trouxeram ajustes em problemas das versões anteriores, melhorias na performance e nos gráficos do jogo, além de inclui r novos mapas, armas e funcionalidades que melhoravam a jogabilidade e atraíam ainda mais atenção do público-alvo.

O sucesso continuou com o *Counter-Strike: Global Offensive*, também conhecido como “CS:GO”, versão lançada pela *Valve* em 2012. O jogo se tornou um dos principais em sua categoria, com o maior número de fãs no planeta, chegando ao marco de 1,8 milhões de jogadores simultâneos em maio de 2023 segundo o portal *StreamDB* (2024)**.** Apenas pela *Steam*[4], acredita-se que o jogo tenha faturado U$ 6,7 bilhões de dólares até o ano de 2023 – cerca de R$ 32,47 bilhões de reais, segundo levantamento da *Gamalytic*[5] (2023)*.*

De acordo com a plataforma *Leetify* (2023)*,* o Brasil é o terceiro país com mais jogadores casuais de CS no mundo, representando 5,43% do total de jogares ao redor do globo, ficando atrás somente da Rússia, com 11,51%, e dos Estados Unidos, que contabiliza 10,71% dos jogadores do *game.*

Na *Twitch,* o *Counter-Strike* brasileiro também se destacou como um grande sucesso. Alexandre Borba Chiqueta, conhecido como “Gaules”, foi o segundo

[4] Plataforma de distribuição de jogos de computador.
[5] Plataforma de análise de dados dos jogos da *Steam*

streamer mais visto do mundo no ano de 2023 segundo o *Stream Charts*[6] (2024), alcançando a marca de 108.83 milhões de horas assistidas. O canal do brasileiro é responsável pelas maiores transmissões de campeonatos do cenário competitivo de *Counter-Strike*, ultrapassando até mesmo as transmissões oficiais da competição.

Mas a popularidade de Gaules não é fruto apenas do trabalho atual *na* plataforma *Twitch,* iniciado em 2018. A história do maior *streamer* do país remonta aos dias do CS 1.6, ainda no cenário amador das *lan-houses* de São Paulo, onde Alexandre ajudou a escrever o início da história do CS nacional.

3.1 G3X

No Brasil, o cenário teve sua primeira manifestação ainda durante a primeira versão do jogo, conhecida como 1.6. Dentro das *lan-houses* ao redor do país, foram fundados times que carregaram o nome do país em campeonatos regionais e internacionais ainda nos anos 2000, inserindo o Brasil no mapa do jogo e dando os primeiros estímulos para o desenvolvimento do cenário emergente.

Um dos principais times responsáveis por esse movimento foi o "*Generation X",* também conhecido por G3X, que se tornou uma das organizações mais populares da sua época, e foi responsável pelos primeiros títulos significativos do país no *game.*

Figura 1 – Logo da equipe G3X

Fonte: Liquipedia/reprodução

O GX3 foi fundado por Gaules, que na época compunha um dos times

[6] Site de coleta e análise de estatísticas do mercado de *streaming*

patrocinados pela *"Monkey* Tatuapé*"*, uma das principais *lan-houses* do país, que possuía 60 filiais em diversos pontos do Brasil. A empresa, que patrocinava na época diversos pequenos times, tomou a decisão de reunir apenas os melhores para compor o que seria o único e principal time deles por meio de um torneio realizado em uma de suas sedes.

Diante do eminente desligamento do time, no ano de 2001 foi fundada a G3X, composta por Alexandre "Gaules" Borba, Igor "V1p", Rodrigo "crash" Rodrigues, Mee e Feijaum, também frequentadores da mesma *lan.* A equipe teve como a primeira atuação oficial o campeonato da própria *lan-house Monkey*, onde derrotaram o time da casa.

A equipe teve algumas mudanças na escalação da época, "Feijaum" e "Mee" deram lugar aos jogadores Raphael "cogu" Camargo e Carlos Henrique "Kiko" Segal. Com essa equipe, o G3X foi campeão da "*World Cyber Games* Brasil*"* em 2001*,* conquistando a vaga para o campeonato principal realizado em Seul, na Coréia do Sul, onde finalizaram o torneio no TOP 8 em sua primeira experiência internacional.

O G3X foi considerado o principal time da América Latina durante seus principais anos de atuação, uma hegemonia no CS da região junto ao "MIBR", atuando como os principais representantes nas grandes competições internacionais.

Dentre as conquistas marcantes obtidas pela organização durante seu principal período de atividades, é importante citar a "*Latin Cup 2004*", campeonato realizado em Lima, capital do Peru. Na ocasião, a revanche entre o G3X e a MIBR, seu principal rival no cenário ainda em ascensão, levou a mais uma vitória do time, que ganhou com um placar de 16 a 14 em cima do outro time brasileiro no mapa clássico *Nuke,* e faturou a premiação de cinco mil dólares.

Figura 2 – Equipe G3X é campeã da "*Latin Cup 2004"*

Fonte: Página de Alexandre Gaules no Facebook[7]

G3neration X teve suas atividades encerradas no ano de 2007, após o rompimento com o seu principal patrocinador, a Intel. Os jogadores que compunham a equipe da época receberam então uma proposta arriscada: fazer a transição da equipe para defender o time que até então era sua principal rival no cenário, a MIBR. Superando os conflitos e o antagonismo que cercava as duas organizações, os *players* aceitaram a transferência, marcando oficialmente o fim da G3X no *Counter-Strike* 1.6.

No ano de 2015, a G3X retornou para o mercado dos *e-sports,* dessa vez com uma equipe de *League of Legends*. O time ficou em quarto lugar na sua primeira participação no "Campeonato Brasileiro de *League of Legends*" (CBLOL), porém teve suas atividades encerradas no ano seguinte devido aos baixos resultados na edição seguinte do campeonato.

Também em 2015, o G3X retornou ao cenário do *Counter-Strike,* que na época já estava em sua nova versão, o CS:GO. A equipe era composta por nomes já conhecidos na versão anterior do jogo, sendo eles Rafael "pava" Pavanelli, Bruno "bit" Lima, Jean-Michel "mch" D'Oliveira, Willian "LuL4" Elias e Vito "kNg" Giuseppe. Novamente, a falta de retorno financeiro se tornou um empecilho, levando o G3X a encerrar suas atividades no CS-GO no ano de 2016.

[7] Disponível em: <https://www.facebook.com/gaules>. Acesso em: 20 de janeiro de 2024.

Passaram pela G3X diversos nomes que compõem a história do *Counter-Strike* nacional, e que foram revelados pelo time. Dentre os mais notáveis, temos Renato “nak” Nakano, Bruno Fukuda “Bit” Lima, Vito “kNgV” Giuseppe, Jean-Michel “mch” D’Oliveira e Lucas “steel” Lopes, alguns deles permanecendo na ativa no cenário até os dias atuais.

3.2 MIBR 1.6

É possível observar que o cenário de *e-sports* no país começou a se desenvolver nos anos 2000, mas a G3X não foi o único colaborador para isso. Principal rival do G3X nessa mesma década, a *“Made in Brazil”,* conhecida popularmente como MIBR, carrega um dos legados de maior sucesso do *Counter-Strike* brasileiro, representando até os dias de hoje a tradição e orgulho da modalidade ao redor do mundo.

Figura 3 – Logo clássica da equipe MIBR

Fonte: Made in Brazil/reprodução.

O time foi fundado originalmente sob o nome de “Arena”, no fim da década de 1990, no contexto amador das *lan-houses* do Rio de Janeiro, onde treinavam e jogavam seus primeiros campeonatos. Rapidamente, o time ganhou notoriedade no cenário nacional, e logo no início dos anos 2000, a equipe de Rafael “pred” Velloso alcançou uma conquista que mudaria a história da equipe: a classificação em um dos

principais torneios do circuito competitivo da época, a *CPL Summer 2003.*

A estrutura necessária para a participação do time no campeonato ia muito além do que os jogadores possuíam na época, o que levou a *line-up* a recorrer ao empresário Paulo Velloso, pai de pred, que concordou em arcar com as despesas da viagem dos jogadores. Na ocasião, o time composto por Eduardo “corassa”, Carlos “KIKOOOO”, Eduardo “eduzin”, pred e Jonas “bsl” conquistou o 12º lugar no campeonato.

Apesar da colocação, Paulo Velloso decidiu continuar a patrocinar a equipe, que sob o recém-mudado nome “MIBR”, continuou a crescer e se expandir. A empresa “MIBR” passou a patrocinar diversas escalações no circuito Rio-São Paulo, com destaque para a escalação de São Paulo, que contava com Raphael “cogu” Camargo, Lincoln “fnx” Lau, Renato “nak” Nakano, Carlos “Kiko” Segal e Bruno “elll”.

E foi essa a equipe que conquistou o primeiro e mais simbólico título para a organização: o primeiro lugar no campeonato ESWC 2006, em Paris. Na final disputada contra a Fnatic, a MIBR conseguiu a vitória com um placar de 16 a 6, se consagrando campeã, e marcando a história do *Counter-Strike* brasileiro ao conquistar o primeiro título mundial do Brasil.

Figura 4 – Equipe da MIBR é campeã da ESWC 2006

Fonte: ESWC/ reprodução

No ano de 2007, após a obtenção da *line-up* que até então representava a G3X,

a MIBR mais uma vez levou o nome do Brasil para o mundo, ao conquistar o título da *Dreamhack Winter*, na Suécia. A equipe de Bruno “bit”, Olavo “chucky”, ton, fnx e btt, sob o treinamento de Gaules, bateu novamente a Fnatic e conquistou o título junto à premiação de U$17 mil dólares.

Os feitos da MIBR no CS 1.6 atraíram a atenção da mídia especializada internacional, se tornando manchete múltiplas vezes por seus feitos em diferentes veículos. Um exemplo do sucesso da trajetória da equipe aos olhos da imprensa global é a matéria “*MIBR- Latino Sucess”,* vinculada no portal *HLTV* no dia 21 de janeiro de 2008. Na publicação que recapitula o sucesso da equipe e traz uma entrevista com os jogadores, o jornalista *Nix0n* afirma, já na linha fina, que os feitos da equipe se eram comparáveis a símbolos de orgulho nacional.

> Brasil é majoritariamente conhecido por suas estrelas no futebol como Ronaldo e Ronaldinho, o carnaval brasileiro e o clima exótico, também pode se orgulhar de ser representado por um dos melhores times de *Counter-Strike* 1.6 do mundo (Nix0n, 2008. Tradução nossa.)[8]

Com o auxílio destes discursos, o cenário continuava se desenvolvendo. Considerada uma das melhores equipes de *Counter-Strike* do mundo, no ano de 2012 a MIBR anunciou o fim de suas atividades através de um comunicado em seu site oficial. A notícia pegou muitos fãs de surpresa, que permaneceram acreditando no retorno da organização.

Esse retorno aconteceu efetivamente seis anos depois, já no CS-GO, após a negociação e venda da marca MIBR para a organização americana *“Immortals”.* Para a nova *line-up*, a diretoria optou por fechar contrato com a equipe bicampeã mundial composta pelos brasileiros Gabriel “Fallen” Toledo, Epitácio “TACO” de Melo, Fernando “fer” Alvarenga, Ricardo “boltz” Prass e Marcelo “Coldzera” David.

Ainda que tenha passado por altos e baixos desde sua revitalização em 2018, a MIBR permanece ativa no *Counter-Strike*. Atualmente, a equipe é representada pelos jovens jogadores Raphael “exit” Lacerda, Rafael “saffee” Costa, André “drop” Abreu, Breno “brnz4n” Poletto e Felipe “insani” Yuji.

---

[8] “*Brazil is mostly known for their soccer stars such as Ronaldo and Ronaldinho, the brazilian carnival and the exotic climate, can also be proud to be represented by one of the best Counter-Strike 1.6 teams worldwide.” (Nix0n, 2008)*

3.3 A ERA DE OURO DO "CS" BRASILEIRO

Não há dúvidas entre a comunidade brasileira de *Counter-Strike* que o ano de 2016 marcou a história do jogo. O cenário profissional vinha em crescente desde a atualização do *game* para a versão CS:GO, que passou a receber cada vez mais o apoio da desenvolvedora nas competições oficiais patrocinadas pela empresa, e vinha chamando cada vez mais atenção do público tanto para a sua prática casual quanto para o cenário dentro do *e-sports*. E é nesse contexto que o Brasil tornou a se destacar. Foi nesse ano que a organização norte-americana *"Luminosity",* composta por uma equipe completamente brasileira, ganhou o maior campeonato mundial do cenário do CS na época, o "*MGL Columbus",* dez anos após da última vitória em nível mundial do país.

Figura 5– *Luminosity* é campeã do MLG Columbus

Fonte: HLTV.ogr/ reprodução

O time liderado por "FalleN", junto a "fnx", "Fer", "Taco" e "Coldzera", alcançou a vitória após uma série avassaladora contra os principais times do cenário competitivo europeu, e conquistou a taça sobre sua então principal rival "*Natus Vincere".*

No segundo semestre do mesmo ano, às vésperas do campeonato "*ESL One:*

Cologne", os jogadores que até então compunham a *Luminosity Gaming* optaram pela rescisão do contrato com a organização, após o convite da empresa alemã "*SK Gaming"* a representarem o time no campeonato.

A transição da equipe, que manteve a formação, foi uma jogada estratégica tanto para os alemães quanto para os jogadores, já que os primeiros buscavam uma equipe de elite para representar a marca SK. Já para os brasileiros, a troca de time trouxe principalmente mais estrutura e suporte, o que permitiu a equipe a continuar sua busca por vitórias.

Após quatro vitórias no campeonato, a equipe de brasileiros conquistou a "dobradinha" de títulos em *Majors* após uma vitória tranquila de 2 a 0 sob a já conhecida Team Liquid na grande final.

Figura 6– Equipe é campeã pela segunda vez, agora pela SK

Fonte: HLTV.org/ reprodução

Para fechar o ano de sucesso, a equipe foi vice-campeã da "*ESL Pro League Season 4",* perdendo a final para os americanos da *"Cloud9"*. Ainda que o resultado não tenha sido o ideal perante o sucesso absoluto da equipe nos campeonatos anteriores, mais uma vez mostrou a qualidade técnica dos jogadores. E mais importante: promovia a cena nacional, oferecendo um panteão de heróis aos fãs brasileiros e favorecendo a expansão do negócio naquele mercado em construção.

A equipe dominou o cenário competitivo internacional nos anos seguintes, conquistando ao todo 14 títulos internacionais, além consagrar coldzera e FalleN como, respectivamente, melhor e segundo melhor jogador do ano de 2016 pelo portal *HLTV.org.*

Na série de matérias especiais em comemoração aos 10 anos de CS:GO publicada em 2022, o portal *HLTV.org* tornou a destacar a importância dos feitos dos brasileiros durante o ano de 2016. Na produção especial que traria uma recapitulação do ano em questão, a manchete escolhida foi *"The rise of brazilian counter-strike"* (Nohte, 2022), insistindo mais uma vez na "ascensão do *Counter-Strike* brasileiro" – e indicando o potencial de negócios desta indústria. Um negócio que, para se desenvolver, passou a investir fortemente em Comunicação.

3.4 O BRASIL NO CS HOJE

Desde 2016, nenhum time brasileiro foi capaz de conquistar a vitória em um Major, que vem sido dominado pela excelência do *Counter-Strike* europeu. Ainda assim o cenário brasileiro de *Counter-Strike* não estagnou, contando tanto com as jovens promessas quanto com a experiência de jogadores que vivem a realidade da modalidade desde o 1.6.

O país hoje conta com diversos times, que carregam a bandeira brasileira em campeonatos regionais e internacionais. Em destaque, "FURIA", "MIBR", "Pain", "Imperial" e "Legacy" chamam atenção ao competirem de igual para igual com grandes equipes de renome mundial nos principais circuitos de campeonatos de elite.

Figura 7– FURIA é campeã do Elisa Masters Espoo 2023

Fonte: HLTV.org/ reprodução

Parte do sucesso das organizações brasileiras se dá, evidentemente, pelo aumento do investimento no cenário do país, que resultou no avanço da infraestrutura dos centros de treinamento, criação de novos campeonatos e ligas na cena nacional, entre outras melhorias dentro da realidade brasileira no *e-sport.*

Dentre essas melhorias, é importante citar a criação das equipes paralelas às centrais do time, o que só foi possível com o aumento da estrutura do cenário. Os principais times brasileiros hoje contam também com um representante na liga feminina, e uma equipe de base que atua no desenvolvimento de jovens talentos. Na modalidade feminina, o Brasil se destaca com o "FURIA FE", que foi considerada a melhor equipe feminina do mundo no ano de 2023 pelo ranking "*HLTV.org",* além de, no mesmo ano, ter sido a primeira equipe feminina a chegar à Série A da "Liga *Gamers Club*"[9] desde 2015.

O Brasil também continua a se destacar através dos talentos individuais desenvolvidos em solo brasileiro, com diversos jogadores que chamam atenção pelo estilo e habilidade em jogo. Nessa categoria, temos nomes clássicos que continuam encantando, como Marcelo "coldzera" Davi, que fez parte da equipe duplamente campeã mundial em 2016 e continua na ativa defendendo a equipe da "*Legacy"*, Gabriel "FalleN" Toledo, também membro da equipe de sucesso de 2016 e atualmente

[9] Circuito competitivo criado pela *Gamers Club* (GC), maior plataforma de *e-sports* da américa latina, atuante na promoção de campeonatos na esfera amadora e profissional.

afrente da “FURIA”, e Henrique “HEN1” Teles, que fez seu nome jogando pela FURIA entre 2019 e 2021, e hoje defende a Imperial.

Em um cenário em movimento, a indústria precisa, é claro, renovar constantemente seu panteão. Quanto aos novos talentos, os jovens Lucas “nqz” Soares (Pain), Eduardo “Dumau” Wolkmer (Legacy) Felipe “insani” Yuji (MIBR), e a dupla Lucas “decenty” Bacelar e Kaiky “noway” Santos (Imperial) conquistaram visibilidade com suas respectivas equipes, ainda que possuam pouco tempo atuando no cenário profissional do jogo. O destaque fica para *noway,* jovem de apenas 18 anos que não possuía nenhuma experiência competitiva anterior à sua chegada na Imperial, mas que desde então se tornou principal nome da equipe.

Além de receber edições de campeonatos de prestígio internacionais, como *Intel Extreme Masters* Rio *Major* 2022 e o *Intel Extreme Masters* Rio 2023, o Brasil também cresceu através das ligas nacionais, que movimentam o cenário profissional e amador.

A principal liga do *e-sport* no país é o Circuito Brasileiro de *Counter-Strike* (CBCS), que acontece anualmente e conta com a participação das equipes mais importantes atuantes no cenário nacional. O país também foi um dos escolhidos pela ESL[10] para receber uma liga de competições nacionais, a *Brasil Premier League,* ou BPL, que permaneceu ativa no cenário de 2016 a 2023.

[10] Organizadora e produtora de torneios de esportes eletrônicos globalmente.

4 IEM RIO MAJOR 2022

O "*Intel Extreme Masters Season XVII- Rio Major 2022"*, mais conhecido como "*IEM RIO 2022"*, foi a décima edição de um campeonato *Major* no CS:GO, sendo a primeira sediada no Brasil. O torneio foi disputado entre os dias 31 de outubro e 13 de novembro de 2022, com as partidas das duas primeiras fases: *Challengers* e *Legends,* realizadas no centro de convenções Riocentro; e a última, *Campions*, na então *Jeunesse Arena*, hoje Rio Arena.

Figura 8– Jeunesse arena recebe o RIO Major 2022

Fonte: theMAKKU/ reprodução

Originalmente, a primeira edição do campeonato em terras brasileiras foi programada para acontecer em maio de 2020. No entanto, em decorrência da pandemia de *Covid-19*, o campeonato foi adiado para novembro do mesmo ano, posteriormente sendo cancelado devido à crise global causada pela doença.

Depois de dois anos de espera, o Rio de Janeiro pôde receber o campeonato, que contou com atletas de 35 nacionalidades diferentes. A Dinamarca foi o país com maior número de representantes, ao todo somando 17, seguida pelas equipes da França e Rússia, que empataram com um total de 15 jogadores de cada nacionalidade.

Além da torcida presente no estádio, o campeonato também foi transmitido ao

vivo através das plataformas de *streaming*, como a *Twitch* e o *YouTube.* Durante os dias de campeonato, foi registrado um pico de audiência de 1.428.993 simultâneos segundo o site *Esports Charts*[11], alcançado no jogo da semifinal entre o time brasileiro "FURIA" e o time ucraniano "*Natus Vincere"*.

4.1 História do Major

Os campeonatos denominados *"Majors"* de *Counter-Strike* são considerados os maiores e mais relevantes do calendário anual da modalidade, organizados pela *Valve Corporation*, produtora do jogo, em parceria com as principais empresas de produção de eventos de *e-sports*. Os *majors* acontecem semestralmente e reúnem as melhores equipes do mundo, que disputam pela premiação em dinheiro e, o principal: o título de campeã mundial, considerada a glória máxima para um time profissional.

Até 2024 foram realizadas 19 edições dos torneios, que tiveram início em 2013 já no *Counter-Strike: Global Offensive*. A primeira edição do *Major* foi o torneio *DreamHack Winter*, realizado na Suécia, com uma premiação de U$ 250 mil dólares, conquistada pela equipe sueca *Fnatic*. A última edição de um *major* realizada no CS:GO antes da transição do game para o CS2 foi o *BLAST.tv Paris Major 2023,* que consagrou o *Team Vitality* como o último campeão mundial dessa versão.

Já no CS2, apenas uma edição de *major* foi realizada até o momento. O *PGL Major Copenhagen 2024* foi disputado entre os dias 17 e 3 de março de 2024, e reuniu 24 times que disputaram uma premiação de U$ 1,25 milhão de dólares, além do título de primeiro campeão mundial da versão. O título foi para a equipe ucraniana *Natus Vincere,* que enfrentou a *FaZe Clan* na grande final e venceu por 2 a 1.

4.2 Formato da competição

A estrutura do torneio é dividida em três fases: *Challengers Stage, Legends Stage* e *Campions Stage.* Ao fim de cada etapa, os times que alcançarem os melhores resultados passam para a próxima fase, enquanto os demais são eliminados. A edição de 2022 contou com 24 equipes participantes, que foram definidas a partir dos

[11] Serviço especializado em estatísticas de esportes eletrônicos.

RMRs[12].

Das 24 equipes participantes, 16 começam no *Challenger Stage,* primeira fase da competição, onde disputam por oito vagas na próxima etapa. Essas disputas são realizadas no sistema suíço, onde as cinco primeiras partidas são definidas antes do início do campeonato, e as demais funcionam no estilo “mata-mata”.

As oito equipes que alcançarem três vitórias avançam para a segunda fase do torneio, o *Legends Stage*, onde se juntam às demais oito equipes que já haviam conquistado suas respectivas vagas na segunda fase através das primeiras colocações no RMR de cada região. A segunda fase também é disputada no sistema suíço, e as 8 equipes que alcançarem três vitórias avançam para a terceira e última fase.

A etapa final, chamada de *Champion Stage,* reúne os oito melhores times do campeonato, que são distribuídos em uma chave de eliminação simples conforme a sua posição na fase anterior. No *Champions Stage*, todas as partidas são no formato de “melhor de três mapas”, onde o vencedor de cada partida avança de fase e o perdedor é eliminado automaticamente, até a grande final.

4.3 RESULTADOS

A taça disputada em solo brasileiro foi conquistada pelo time da *Outsiders*[13]*,* que alcançou o primeiro lugar do torneio após a vitória na grande final sob o time dinamarquês *“Heroic”,* com um placar de 2 mapas a 0. Além do troféu e título, na ocasião o time russo também levou para casa uma premiação em dinheiro de U$ 500 mil dólares, e uma vaga para os campeonatos *BLAST Premier World Final* 2022 e para a *IEM Katowice 2023.*

Figura 9– Outsiders é campeã do Major no Brasil

[12] Sigla para *Regional Major Ranking,* o RMR é um sistema qualificatorio para o *major,* onde os principais times da região (definidos a partir de um *raking* de pontuações obtida conforme desempenho da equipe nos campeonatos da temporada) disputam pelas vagas no evento principal. O número de vagas disponíveis por região varia conforme o resultado das equipes representantes dela na edição anterior do campeonato.

[13] *Tag* neutra temporária defendida pelos jogadores da equipe russa *Virtus.pro* de 2022 a 2023, após a “*VP”* ser impedida de competir em torneios oficiais devido ao seu envolvimento com o governo russo durante a invasão do país à Ucrânia.

Fonte: brcho_/reprodução

O melhor resultado brasileiro no campeonato foi obtido pela FURIA, que avançou até a semifinal, mas caiu para a vice-campeã *Heroic* pelo placar de 2 a 1 para os dinamarqueses. Os brasileiros ficaram com o 3º/4º lugar do campeonato, recebendo a premiação de U$ 80 mil dólares. Os demais times brasileiros na competição, 00 Nation e Imperial foram eliminados ainda na primeira fase do campeonato (*Challengers Stage).*

Com tudo isso, para intensificar a capilaridade de uma nova indústria da economia digital, vemos surgir, interligadas à construção do negócio, novas configurações de empresas jornalísticas que, ao atender às especificidades deste nicho, passaram a experimentam novas linguagens para consolidar a relação entre este mercado e os consumidores.

5 DUST-2: A extensão da tradição HLTV

Figura 10– Logomarca do portal *Dust-2*

Fonte: Dust2 Brasil/ reprodução

O *Dust-2* é um portal de notícias brasileiro voltado à cobertura do cenário de *Counter-Strike* do Brasil e do mundo. Fundado em 2022, o site atua no Brasil como uma filial da *HLTV.org*, um dos principais portais de notícias e informações sobre o cenário competitivo global da modalidade.

O nome “Dust-2” foi adotado como um padrão para os portais subsidiários da *HLTV.* Trata-se de uma referência a um dos mapas mais tradicionais do *Counter-Strike* de mesmo nome, que fez parte do *map pool*[14] competitivo até 2023, quando foi substituída pela “Anúbis”.

A equipe do portal brasileiro é composta por jornalistas especializados na cobertura de *e-sports,* e a chefia fica por conta do jornalista Roque Marques Neto, que possui experiência na cobertura do cenário de *Counter-Strike,* além de ter atuado em outros veículos de comunicação como o portal “Mais Esportes”, a “ESPN Brasil” e o “SportTV”, com o trabalho sempre relacionado ao CS.

O *Dust-2* tem como editoria central o *Counter-Strike* nacional, atuando na cobertura das ligas locais, campeonatos internacionais com participação de brasileiros, especulações de mercado, e tudo que se relaciona ao *e-sport.*

No texto de apresentação da plataforma, os editores fazem questão de anunciar seu trabalho a partir de qualidades tradicionais do jornalismo, tal como entrevistas e coberturas ao vivo. É particularmente interessante observar que, tal como no jornalismo investigativo, os jornalistas prometem “furos de reportagem”. Ao mesmo tempo que anunciam elementos do jornalismo tradicional, e introduzem seu

[14] Conjunto de mapas que podem ser jogados em uma partida

uso de ferramentas do jornalismo digital:

> Aqui você vai acompanhar as últimas notícias do Counter-Strike brasileiro, seja dos times atuando em solo nacional, na selva europeia ou nos maiores palcos do mundo. Com furos de reportagem, entrevistas, coberturas in loco e conteúdo multiplataforma, a Dust2 Brasil já nasce sendo o local onde a comunidade brasileira se informa e discute, no nosso fórum, sobre os assuntos mais relevantes do FPS (Roque Marques. 2022)

Junto à cobertura jornalística desenvolvida pelo portal, o *Dust-2* manteve a estrutura editorial tradicionalmente encontrada na HLTV, como por exemplo o calendário de jogos e resultados dos principais campeonatos nacionais e internacionais e a aba "Top 10", com o *ranking* atualizado dos times da região segundo a classificação do *HLTV.* O portal também possui um fórum próprio para discussões acerca do *game,* e uma aba voltada para informações sobre as principais plataformas de aposta ativas no cenário.

Atuando como uma extensão do portal *HLTV* no Brasil, o *Dust-2* se anuncia como detentor da tradição dos 22 anos de história do site principal, que cresceu junto ao *Counter-Strike* desde seu nascimento ainda nos primórdios do jogo. Junto a isso, a equipe já conhecida pela comunidade contribuiu para que o portal se estabelecesse rapidamente dentro do cenário, se tornando uma das principais fontes de notícia do *Counter-Strike* brasileiro.

5.1 HLTV.ORG

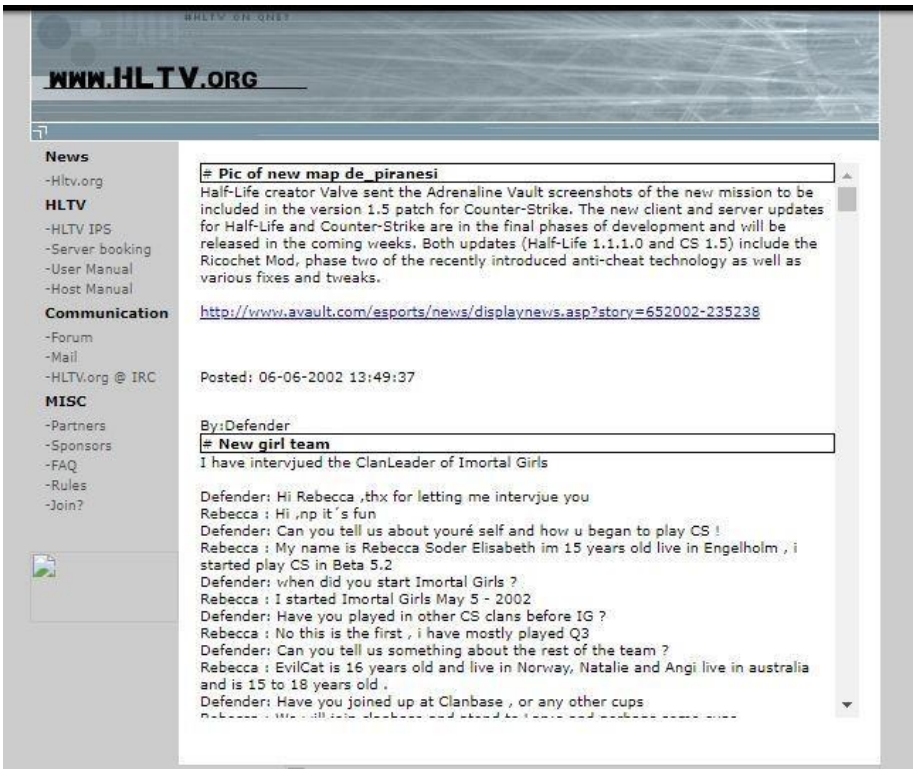
O site *Half-Life Television*[15]*,* popularmente conhecido *como HLTV*, é hoje um dos maiores portais do *Counter-Strike* no mundo*,* voltado para a cobertura do cenário competitivo do jogo através de diversos recursos, como notícias, biblioteca de "*demos",*[16] perfis de jogadores, galerias de fotos e estatísticas, além de um hospedar um dos principais fóruns ativos dedicados ao CS.

Criado no ano de 2002 por Per "Nomad" Lambæk e Martin "Martin" Rosenbæk, na Dinamarca, o site inicialmente tinha como objetivo funcionar como um acervo de informações sobre o jogo, com notícias e recursos para que os usuários pudessem assistir às partidas online em tempo real.

---

[15] Referência ao nome original do *Counter-Strike, "Half-Life"*
[16] Gravações de partidas

Figura 11– Primeira versão do *HLTV.org*



Fonte: HLTV.org/reprodução

Com o passar dos anos, novas funcionalidades foram adicionadas ao portal, que passou a hospedar a principal biblioteca de demos do cenário e a galeria com os registros fotográficos dos campeonatos.

Mas o principal recurso utilizado pelos usuários da época é, inegavelmente, a sessão de fórum, que promovia o engajamento e troca entre os frequentadores do portal. Nela, os jogadores podiam conversar sobre o *game*, compartilhar estratégias e debater sobre as partidas, além de fazer amizades com outros amantes do jogo.

Outra ferramenta que continua a fazer sucesso na plataforma é a aba de estatísticas, que foi anexada ao portal em 2009. Nela, os usuários têm acesso a dados de desempenho de jogadores, dinâmicas das equipes e informações sobre torneios, tudo atualizado em tempo real. O *site* é visto hoje como uma das principais fontes de dados e estatísticas do *game*, que são consumidos pela comunidade, pelas próprias equipes e por analistas e jornalistas da área.

E foi a partir da confiabilidade das estatísticas do portal que nasceram os *rankings HLTV,* que faz a análise dos resultados de cada equipe e de cada jogador,

classificando-os conforme a pontuação obtida durante os campeonatos. O *Ranking HLTV* foi introduzido em 2015 e é atualizado toda segunda-feira, após o fim das rodadas dos campeonatos. A listagem se tornou referência para a comunidade do jogo, tendo o reconhecimento tanto do público, quanto dos analistas e dos organizadores dos eventos.

O cálculo da pontuação dos times utiliza de múltiplos critérios, como o rendimento dos times durante os campeonatos da rodada, o número de torneios ganhos ao longo do último ano, mudanças de escalação, entre outros.

Hoje, o *HLTV.org* é mantido por uma equipe de jornalistas e especialistas nos *e-sports,* espalhados por diversas partes do mundo. O portal se tornou uma das principais fontes de informação sobre o cenário. Com suas múltiplas funcionalidades, ferramentas e possibilidades, o *HLTV* se tornou referência quanto a confiabilidade das informações sobre o *Counter-Strike.*

O *HLTV* possui cinco portais subsidiários a fim de atender às diversas comunidades ao redor do mundo: o Dust2.dk, extensão do portal na Dinamarca; o Dust.in, voltado ao cenário indiano do jogo; o Dust2.se, extensão sueca do portal; o Dust2.us, voltada à região norte americana; e o Dust2.com.br, que é atuante no Brasil. Cada portal conta com uma equipe própria, composta por jornalistas especializados do país que produz conteúdo no idioma principal da nacionalidade.

Enquanto o *HLTV.org* veicula materiais referentes às principais notícias que interferem no cenário internacional do game, os “portais Dust2” também estendem suas coberturas ao cenário competitivo das suas respectivas regiões, que geralmente não ganham espaço na cobertura internacional, mas que são relevantes e movimentam o cenário da localidade.

6 OS *HIGHLIGHTS* DA *DUST-2* NA COBERTURA DO MAJOR

Como vimos, o *Counter-Srike* se tornou uma verdadeira paixão entre a comunidade *gamer* brasileira. E o *IEM Rio Major 2022* permitiu com que essa paixão fosse vista e reconhecida internacionalmente. Isso evidenciou que a comunidade do país segue viva e vibrante, sedenta por tudo que possa envolver o cenário.

Essa demanda foi o que moveu o jornalismo a passar a atender o nicho que já justificava a profissionalização do campo. A *Dust-2* surgiu no cenário brasileiro com esse objetivo: estender o trabalho do jornalismo especializado em *Counter-Strike* já realizados no exterior para o nosso mercado. Devido à sintonia em relação aos consumidores, rapidamente se transformou no portal mais confiado pela comunidade.

No *IEM RIO,* o *Dust-2* foi um dos principais veículos de comunicação que realizaram a cobertura do evento. Ao todo, o portal veiculou 249 publicações entre os dias 24 de outubro e 14 de novembro, e que possuíam como objeto central o campeonato.

Para realizar a análise dessa cobertura, foi empregado o método de análise de conteúdo. Os conteúdos foram selecionados após uma navegação pelas publicações dentro do período proposto, correspondente entre as datas de 24 de outubro à 15 de novembro, uma semana antes e um dia após o fim do campeonato respectivamente. Em primeiro lugar, as matérias foram submetidas a um procedimento de filtragem, categorização e análise prévia. Após a obtenção dos materiais, foi realizada uma classificação inicial que os separou quanto à temporalidade de sua publicação, dividindo-as em três categorias: publicações pré-campeonato, durante o campeonato e pós-campeonato, uma vez que as matérias presentes em cada período possuem características e objetivos específicos.

Essa análise irá se estruturar em três principais tópicos, sendo eles: quais os formatos e ferramentas adotadas nos materiais de cada período temporal do portal, quais as pautas e direcionamentos dos materiais, quais outros recursos extras foram utilizados para estender ou complementar o material vinculado no portal.

6.1 FORMATOS E SUAS CARACTERÍSTICAS

No jornalismo, os formatos adotados pelos meios de comunicação

desempenham um papel fundamental na maneira que a informação chegará para o consumidor da notícia. Cada formato possui suas características e estruturas específicas, a fim de desempenhar diferentes funções durante a cobertura de um fato.

Junto ao jornalismo digital, um leque de novas possibilidades se abriu a partir da experimentação de linguagens, que se desenvolve na velocidade dos novos recursos explorados no processo de construção da narrativa. A perspectiva multimídi a proporciona uma experiência distinta, sendo amplamente utilizada pelos portais *online* durante suas produções. E no decorrer da cobertura do *IEM RIO Major 2022*, observamos que o portal *Dust-2* fez o uso de múltiplos formatos estruturados de maneira padronizada, cada um suprindo uma necessidade do veículo.

Na extensão do período pré-campeonato, as produções foram predominantemente informativas, transitando em diferentes formatos escolhidos com objetivos definidos pela pauta estipulada. O formato mais presente foram as reportagens longas e matérias de serviços.

Já durante a extensão do torneio, notícias concisas e entrevistas foram os conteúdos mais recorrentes. Por sua produção rápida e eficiente, foram amplamente utilizados para trazer resultados de jogos, análises das partidas, posicionamentos dos jogadores e repercussão na comunidade.

As produções pós-campeonato apresentaram um caráter de encerramento de ciclo, explorando a temática através de entrevistas e notícias de cunho informativo, utilizando novamente do caráter interpretativo para desenvolver análises de resultados e estatísticas do campeonato.

A estrutura básica de todos os materiais desenvolvidos pelo portal segue um padrão comum às matérias *online*; todas as publicações possuem manchete, linha fina, texto e ao menos uma foto que abre a publicação. Neste sentido, reproduzem procedimentos tradicionais da imprensa.

Porém, cada formato possui especificidades quanto à estrutura e utiliza de diferentes recursos para transmitir uma informação. A presença do *lide* não é unanimidade em todos os materiais, tendo seu uso mais comum às notícias, sendo dispensado em reportagens especiais e perfis, por exemplo.

A linguagem empregada nas publicações, portanto, é a jornalística, que tem como características principais a objetividade e a clareza na transmissão da informação. Por se tratar de um portal especializado em *Counter-Strike* e voltado para

a comunidade que consome e acompanha o cenário do jogo, é pressuposto que o público-alvo da plataforma já possui conhecimento prévio sobre o tema, dominando expressões tradicionalmente usadas no contexto do *game.*

Por esse motivo, o texto jornalístico empregado no *site* é adaptado para se comunicar com esse público, apresentando na estrutura do texto gírias, expressões, referências e termos específicos relacionados ao CS – como por exemplo *clutch,*[17] *AWP*[18]*, rush*[19] *e half*[20] – sem que haja a necessidade de trazer junto a explicação.

Figura 12 – É comum o uso de expressões próprias do cenário no corpo do texto

KSCERATO é dono do segundo maior rating (1.33), do segundo maior KD Difference (+65) e foi o jogador que mais infringiu dano por round (89.4), além de ter conseguido o maior impact rating (1.43). Ainda conseguiu o top 3 em eliminações por round (0.81), em clutches vencidos (6) e sucesso em primeiros duelos (66,7%).

Fonte: Fonte: Dust-2 Brasil. (Postado em: 14/11/2022)

As matérias de serviço possuem características em sua grande maioria mais técnicas, com o texto estruturado de maneira clara e objetiva, no intuito de facilitar o entendimento do leitor com informações práticas e úteis para as próximas fases do campeonato. É comum a presença de listas, tabelas e detalhes específicos que podem ser apresentados de diferentes formas em cada produção.

Nesse formato, é recorrente no portal o uso da multimidialidade através da inclusão de *cards* de atualização automáticas, que acompanham a matéria e trazem as principais informações técnicas da partida.

Figura 13 – *Card* informativo de atualização automática

[17] Situação em que um jogador se encontra sozinho contra jogadores oponentes.
[18] Modelo de rifle de precisão. A expressão pode ser utilizada tanto para referir-se à arma ou ao jogador que atua com a função voltada a manusear os rifles de precisão dentro do time.
[19] Refere-se ao momento de avanço e invasão de uma área por um jogador ou time.
[20] "*Half", ou* "Metade", se refere à 15 *rounds* de uma partida. As partidas de CS são compostas por uma máxima de 30 *rounds* no tempo regular, e após a primeira metade de *rounds* os jogadores trocam de "lado", os terroristas se tornam contra-terroristas e vice-versa.

IEM Rio Major 2022 Challengers Stage — Vtg

Bad News Eagles **16-3** 00NATION

Estatísticas | Visão geral

Todos mapas

Bad News Eagles	K-D	+/-	ADR	KAST	Rating 2.0
Rigon 'rigoN' Gashi	21 - 8	+13	97.6	84.2%	1.67
Sener 'SENER1' Mahmuti	18 - 8	+10	98.7	100.0%	1.66
Flatron 'juanflatroo' Halimi	19 - 12	+7	112.9	84.2%	1.55
Dionis 'sinnopsyy' Budeci	15 - 10	+5	101.2	84.2%	1.54
Genc 'gxx-' Kolgeci	15 - 7	+8	61.3	84.2%	1.27

00NATION	K-D	+/-	ADR	KAST	Rating 2.0
Santino 'try' Rigal	13 - 18	-5	70.8	63.2%	0.87
Bruno 'latto' Rebelatto	12 - 17	-5	70.9	57.9%	0.77
Epitacio 'TACO' de Melo	10 - 19	-9	72.7	42.1%	0.76
Marcelo 'coldzera' David	7 - 17	-10	45.3	52.6%	0.47
Eduardo 'dumau' Wolkmer	3 - 17	-14	30.2	36.8%	0.28

Fonte: Fonte: Dust-2 Brasil. (postado em: 29/10/2022)

O recurso disponibiliza, antes do jogo, o horário de início e as *odds*[21] da partida em diferentes casas de aposta. Durante a partida, o *card,* que está ligado à aba de jogos do portal, atualiza automaticamente, passando a exibir o placar em tempo real, junto às estatísticas de cada *player.* Ao fim do jogo, o recurso passa a exibir, além do placar e estatísticas, dados do jogo: tal como quem foi o *MVP* [22] e o resultado *round* a *round* da partida.

O card, que geralmente aborda informações recentes de maneira concisa, foi amplamente utilizado em outras matérias durante o campeonato a fim de trazer os resultados das partidas e as atualizações do cenário.

Outro recurso digital utilizado regularmente foi a incorporação de publicações

[21] Dados estatísticos e probabilidades. No contexto, demonstram a probabilidade de vitória de cada time, influenciando também no valor que se pode ganhar através da aposta em tal resultado.
[22] "*Most valuable Player"* ou "jogador mais valioso", se refere ao melhor jogador da partida

do Twitter, através de *cards* diretamente ligados ao post original. É comum que publicações de celebridades do cenário se tornem pauta para notícias no jornalismo especializado – ou seja, utilizadas para trazer a repercussão do fato na comunidade. Portanto, a inserção de *tweets* no corpo da matéria é um recurso comum nas notícias vinculadas pelo site, sendo utilizadas para complementar o corpo da matéria.

Figura 14 – Uso de *Tweets* na composição da matéria

Fonte: Dust-2 Brasil. (Postado em: 12/11/2022)

Diferente das capturas e inserções de publicações via foto, esse tipo de *card* permite que o usuário tenha acesso direto à publicação original. O recurso não somente demonstra a veracidade do relato trazido no corpo da matéria, uma vez que a existência da publicação pode ser verificada por qualquer usuário, mas também atende a uma necessidade que cresceu junto ao avanço das tecnologias: a da interatividade. Ao interagir com esse *card*, o leitor é levado diretamente para a publicação original em sua rede social e pode compartilhar e participar das discussões vinculadas a ela.

Utilizado em todas as fases do campeonato, com ênfase no período durante a competição pelo número de aparições, o formato de entrevista foi um dos mais

presentes durante a cobertura. Deste modo, a estrutura do campeonato contou com uma área para a imprensa voltada à realização de entrevistas ao fim de cada partida.

Isso possibilitou tanto a *Dust-2* quanto a outras mídias o acesso direto aos representantes dos times, estimulando amplamente a prática da entrevista pós jogo. Só no portal foram realizadas 36 entrevistas durante o campeonato, com tempo bruto variando entre dois e dez minutos.

As publicações deste formato utilizaram do recurso audiovisual como complemento da informação escrita, muitas vezes até mesmo substituindo a necessidade da leitura do material. Antes mesmo do recurso em texto, o site apresenta a versão em vídeo da entrevista na íntegra, sem cortes ou edições, que foi carregado no seu perfil do YouTube[23] e pode ser reproduzido no próprio portal, sem a necessidade de abrir o site. A perspectiva de disponibilizar entrevistas brutas na íntegra é coerente com o perfil dos consumidores, acostumados com transmissões longas, sem edição.

Figura 15 – Estrutura das entrevistas no portal

[23] Plataforma de compartilhamento de vídeos

Fonte: Dust-2 Brasil. (Postado em: 11/11/2022)

Logo após a disponibilização do vídeo temos a presença do texto do jornalista, desenvolvido com base na entrevista, organizando as falas do entrevistado e complementando com informações que contribuem para o entendimento de cada tópico abordado. A disponibilidade da entrevista em ambos os formatos faz com que o conteúdo atenda a diferentes públicos; aqueles que optam por ouvir as palavras vindas diretamente do entrevistado podem assistir a entrevista na íntegra, enquanto aqueles que não podem – ou não gostariam de consumir materiais em vídeo – têm disponível o texto jornalístico completo para a leitura.

Além desta, o portal também utiliza de elementos de vídeo provenientes de outras plataformas, como os clipes da *Twitch,* contendo trechos da transmissão da partida. Assim como os vídeos do YouTube, os clipes da *Twitch* complementam o texto, podendo fazer aparições no começo, meio e fim das reportagens. Os clipes também podem ser reproduzidos no próprio portal, ou abertos na sua plataforma original uma aba independente, conforme o desejo de cada usuário.

Os recursos em vídeo também são utilizados em outros momentos durante as

matérias da *Dust-2.* Ao fim de matérias que apenas contavam com texto e áudio, o veículo disponibiliza o acesso à última entrevista carregada no perfil do portal. O recurso, que para muitos pode ser considerado sem sentido, pode ser lido como uma forma de divulgar as outras plataformas que compõem a *Dust-2* Brasil, além de manter o leitor consumindo produtos do portal.

O uso de *hiperlinks* também é frequente nas produções da plataforma. Eles se apresentam durante o texto como palavras ou frases sublinhadas e destacadas na cor verde, seguindo a paleta de cores que compõe a identidade visual do portal. Ao clicar no *hiperlink,* o leitor é levado a outra matéria do portal, que apresenta a informação complementar à que o usuário está consumindo no momento. Nesse sentido, o portal cria uma rede que induz ao consumo de seu conteúdo.

Figura 16 – *Hiperlink* na composição do texto

No entanto, a campanha dos brasileiros chegou ao fim depois da equipe cair para a Heroic, também por 2 a 1, neste sábado. A FURIA começou na frente, mas sofreu a virada em mapas diante dos dinamarqueses.

Com a eliminação nas quartas, a FURIA fica no top 4 do Major e vai receber US$ 80 mil (mai de R$ 424 mil) em premiação. A final será entre Heroic e Outsiders no próximo domingo às 15h.

Fonte: Dust-2 Brasil. (Postado em: 12/11/2022)

Ao longo da extensão do campeonato, o portal revisitou diversas vezes os formatos já empregados, que funcionaram como um padrão. Contudo, uma das publicações se destacou entre as diversas que compuseram a cobertura. Em uma única ocasião, o editor-chefe do portal, o jornalista Roque Marques, optou por uma abordagem não convencional, que se sobressaiu entre as demais por se tratar de uma crônica jornalística.

A crônica, que ganhou o título de "O país do *Counter-Strike",* narra a experiência do próprio jornalista durante um dia do campeonato. Nela, o autor transporta o leitor para dentro da arena, levando-o a se sentir como se estivesse vivenciando aquela experiência pelos olhos do protagonista.

> O meu lado racional não queria pensar que eram 9h da manhã de uma segunda-feira. Horário comercial, dia útil. A fila do Riocentro não era pequena, mas também não empolgava. Ali, temi que o primeiro dia do primeiro mundial do Brasil seria decepcionante. [..] Fomos

> melancólicos no servidor - não ironicamente só vencemos quando enfrentamos nós mesmos -, mas gritamos eufóricos na bancada. Eu não preciso ver mais nada, somos o país do Counter-Strike. (Roque Marques, 2022)

A crônica permite que o autor expresse as suas observações e reflexões de maneira pessoal. Através da humanização da vivência, envolve o público profundamente na narrativa, os tornando ainda mais próximo do evento. Por outro lado, as emoções que a crônica busca representar por meio de um discurso que sugere a superação da melancolia e a conquista de uma euforia triunfal contribuem para a valorização do próprio conteúdo do portal, assim como do produto e da cena.

6.2 PAUTAS

O caráter daquela crônica condiz com o estado de espírito que o mercado de *games* espera de seus consumidores. É essa paixão que fez com que milhares de amantes do *Counter-Strike* de diversos lugares do mundo lotassem as arenas brasileiras para o *IEM Rio Major 2022,* e é essa paixão que também move os torcedores brasileiros a consumirem todos os materiais disponívei s que se relacionam aos eventos aguardados.

A escolha das pautas que serão desenvolvidas, seja antes do campeonato, durante o campeonato, ou pós-campeonato, é feita com objetivos específicos em cada período. Seja para estimular a procura pelo torneio, trazer informações e serviço para a comunidade sobre os acontecimentos nos estádios ou trazer resultados e próximas partidas, cada fase apresenta um direcionamento que pode explorar diferentes aspectos dos fatos.

6.2.1 Pautas Pré-Campeonato

O trabalho desenvolvido durante a fase do pré-campeonato tem como objetivo instigar esse público a se preparar e participar do evento, além de incentivar ao consumo das produções que virão a ser desenvolvidas. Uma das pautas que o portal explorou a fim gerar interesse pela competição foi uma série de reportagens que marcavam a contagem regressiva até o início do torneio, enquanto retomavam

histórias de sucesso brasileiras no campeonato, seja a conquista de títulos, jogadas marcantes ou eventos no país.

É possível interpretar essa escolha de pauta como uma forma de, ao relembrar aos usuários do histórico positivo do Brasil, estimular a esperança de momentos de sucesso para os times no campeonato que está por vir. Essa movimentação pode ser notada desde a primeira publicação do período pré-campeonato, onde, ao final do memorial, o jornalista Victor Porto, autor da matéria, não somente retoma a data de estreia das equipes brasileiras, mas também fala abertamente sobre essa possibilidade.

> No IEM Rio Major, Imperial, FURIA e 00Nation certamente vão protagonizar mais jogadas marcantes para a história do Brasil nos mundiais. As equipes estreiam no dia 31 de outubro e você pode ver o calendário completo aqui. (Victor Porto, 2022)

Outra pauta também explorada no período pré-campeonato com o mesmo objetivo foi a estreia de jogadores, um passo importante para a carreira de um *pró-player*[24]. Através da abordagem dessas trajetórias, a pauta estimula os leitores a acompanharem esses *players*, se identificarem com as batalhas em que eles participam e torcerem pelo seu sucesso.

É possível identificar essa intenção no discurso adotado por Victor Porto durante a reportagem “1 dia para o IEM Rio Major: try e nqz disputam primeiro mundial”[25], em que, já nos primeiros parágrafos que estruturam o texto, trata a importância do campeonato para os jogadores que o disputarão e apresentam os personagens tratados na matéria, que conta sobre a trajetória que os levaram à disputa.

> O IEM Rio Major vai ser especial para todos os jogadores, até para os experientes que estão acostumados a subir nos palcos dos mundiais como as estrelas Oleksandr "s1mple" Kostyliev e Finn "karrigan" Andersen. Imagine, então, para os mais novos que, no Rio de Janeiro, vão disputar seu primeiro Major.
> Dos 120 jogadores inscritos pelos 24 equipes que vão atuar no IEM Rio Major, 22 vão jogar o primeiro mundial a partir do dia 31 de outubro. É o caso de dois jogadores que defendem 00Nation e 9z: Santino "try" Rigal e Lucas "nqz" Soares, respectivamente. (Victor Porto, 2022)

---

[24] Jogador profissional

[25] Ver: 1 dia para o IEM RIO Major: try e nqz disputam primeiro mundial. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31824/1-dia-para-o-iem-rio-major-try-e-nqz-disputam -primeiro-mundial>.

O gênero também foi utilizado pela *Dust-2* durante o período pré-*major* em diferentes momentos. De previsão do tempo para o Rio de Janeiro – cidade sede – à guia de horários dos primeiros jogos brasileiros do torneio, o portal trouxe pautas que auxiliaram tanto dos usuários que se deslocaram para o Rio a fim de comparecer às partidas presencialmente, quanto aqueles que acompanharam o percurso das suas equipes favoritas diretamente de casa.

Outra pauta que também foi explorada no pré-campeonato foi a análise de desempenho e estatísticas dos representantes brasileiros. Na reportagem "As chances de 00Nation, FURIA e Imperial no IEM Rio Major[26]", publicada às vésperas do primeiro dia de torneio, o jornalista Gabriel Puma traz a contribuição de cinco especialistas em *Counter-Strike* brasileiros para especular sobre as possibilidades de sucesso do trio de times brasileiros.

A reportagem, ainda que possua críticas aos times, também se mostra esperançosa quanto ao resultado brasileiros, ainda que não tenham apresentado o desempenho esperado pela comunidade durante as ligas jogadas anteriormente. Com citações diretas obtidas durante as entrevistas, a matéria se propõe a alimentar o interesse dos espectadores ao campeonato, através da autoridade dos especialistas já conhecidos pelo cenário.

> Os cinco concordam que o Brasil estará bem representado no Major do Rio. Para mch, "falar o conceito do que é melhor ou pior é difícil, mas acho que os times brasileiros que, no momento mais representam o torcedor no CS, se classificaram sim. Uma espécie de SK completo mais o FURIA, que é o principal time do Brasil atualmente. Acho que estaremos bem representados". (Gabriel Pumba, 2022)

6.2.2 Pautas durante o campeonato

O trabalho desenvolvido durante o campeonato representou maior volume de publicações. No período entre 31 de outubro e 13 de novembro, o portal *Dust-2* desenvolveu 115 materiais, voltados principalmente a atualizar a comunidade de *Counter-Strike* brasileira do que estava acontecendo no estádio, muitas vezes em

[26] Ver: As chances de 00 Nation, FURIA e Imperial no IEM Rio Major. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31846/as-chances-de-00nation-furia-e-imperial-no-iem-rio-major>.

tempo real.

Dessa forma, grande parte das publicações do período tem como pauta os resultados dos jogos que acabaram de acontecer, com a temática sendo abordada de diferentes formas, entre elas guias, análises, notícias e entrevistas.

As entrevistas, em sua grande maioria, foram realizadas logo após o fim das partidas, com algum representante do time que estava em palco nos instantes anteriores. Seja com jogadores, treinadores ou analistas, a pauta dessas produções não poderia ser outra além do recém finalizado jogo.

As perguntas feitas durante essas entrevistas buscavam esclarecimento sobre jogadas e estratégias adotadas pelo time durante a partida, relatos sobre a experiência, entre outros comentários sobre o dia de jogos. Essa prática é principalmente voltada para atender à curiosidade da torcida, de certa forma aproximando-a das decisões técnicas do time, como observamos na matéria de Gabriel Pumba com o jogador Andrei “arT” Piovezan após a eliminação da FURIA na semifinal do campeonato.

> Ao explicar o que aconteceu na partida, arT começou apontando que o lado TR é o "mais difícil. Claramente você vendo a gente jogando e os caras jogando, é muito mais fácil jogar de CT do que TR". Já sobre o apagão em si, o capitão apontou "dois armados chaves que perdemos e que iam quebrar a economia dos caras, nos botando em uma vantagem númerica muito grande". (Gabriel Pumba, 2022)

Além dos trabalhos relacionados aos resultados dos jogos, o portal não deixou de abordar as questões humanas que compuseram o campeonato, dando voz a histórias que aconteceram dentro do estádio. O que transformou o campeonato em algo marcante para a comunidade do CS não foi apenas a estrutura e os resultados, mas sim a paixão e festa que o público brasileiro demonstrou durante todo o período, e isso não poderia deixar de ser pautado pelo portal.

É o que podemos encontrar na matéria “Ela disse sim: pedido de casamento ‘para’ o Major do Rio”, a qual o jornalista Gabriel Pumba traz um dos acontecimentos que movimentou o campeonato presencial de uma forma inusitada; um pedido de casamento na arquibancada do estádio. A matéria ligou a paixão do casal à paixão pelo jogo, tirando o foco do público da partida em si, e levando para as histórias daqueles que compõem a comunidade.

> A agora noiva contou ainda que começou a acompanhar o CS:GO por conta do companheiro. "Eu via ele jogando muito e comecei a assistir os jogos, acompanhar. Isso aqui é o mundial e ele gosta. Não tem como não vir com ele já que ele faz várias coisas que eu gosto e ele não".
> Segundo Luiz, o casal se apegou muito a história de Gaules por também terem superado uma série de problemas: "Passamos por momentos emocionais difíceis e nos apegamos a história do Gaules. Superação e resiliência para podermos dar a volta por cima e estarmos onde estamos hoje" (Gabriel Pumba, 2022)

A adoção de pautas como essa na cobertura acresce a ela uma nova camada de sensibilidade, que envolve o leitor e o aproxima ainda mais da vivência do campeonato. O leitor se vê nos personagens de tais publicações e criam conexões emocionais junto ao período e ao campeonato, e consequentemente também à cobertura que proporcionou essa experiência. Os usuários da comunidade sabem que naquele portal eles vão ver mais do que os resultados e estatísticas, mas também serão vistos, ouvidos e valorizados.

6.2.3 Pautas pós-campeonato

As pautas abordadas ao fim do campeonato funcionam como uma conclusão para o trabalho desenvolvido durante o período, atuando em sua maioria na síntese e análise dos eventos que aconteceram durante a competição. Também podem abordar o legado e o impacto do evento na vida e na carreira daqueles que fizeram parte dele.

O período pós-campeonato no portal *Dust-2* contou com oito publicações sobre o tema, que foram vinculadas entre os dias 14 e 15 de novembro, dois dias seguintes ao fim do campeonato. As pautas desenvolvidas no período buscaram em sua maioria trazer os resultados, sejam eles relacionados aos times, ou a aspectos organizacionais, estruturadas majoritariamente através de matérias informativas.

O portal abordou pautas logo após o fim do campeonato como a reunião das estatísticas de audiência do torneio, com base em dados proveniente de serviços analíticos com enfoque em *e-sports.* Também trouxe estatísticas individuais do jogador brasileiro de destaque no campeonato, Kaike “KSCERATO” Cerato, provenientes da *HLTV.org.*

Figura 17 – Matéria sobre estatísticas do jogador KSCERATO

Fonte: Dust-2 Brasil. (Postado em: 14/11/2022)

Foram trazidas também duas entrevistas, realizadas com as apresentadoras Nyvi Estephan e *Eefje "Sjorkz" Depoortere*, que estiveram à frente das transmissões em português e em inglês, respectivamente. Em ambos os materiais, o portal buscou compartilhar a experiência das apresentadoras durante o evento, tanto positivas quanto negativas.

Com a brasileira Nyvi Estephan, o portal optou por complementar o relato com o posicionamento da apresentadora sobre algumas polêmicas que a envolveram durante a extensão do evento, apresentando o tópico conflituoso, e expor a sua visão sobre a situação.

Com a belga, a entrevista também abordou a relação da apresentadora com o país, uma vez que não foi a primeira experiência dela em solo brasileiro. Por se tratar de uma figura mais distante da comunidade brasileira, o roteiro de reportagem também buscou apresentar a jornalista para os leitores, trazendo um pouco sobre a sua trajetória com os *e-sports,* e introduzir o trabalho internacional para os brasileiros.

6.3 O USO DE OUTRAS REDES

Na atualidade, nenhum trabalho jornalístico se limita apenas ao seu veículo de comunicação original. Cada vez mais os usuários na internet buscam como fonte principal de informação as redes sociais, que fornecem a eles informações simplificadas, diretas e de atualização em tempo real, muitas vezes comprometendo a veracidade da informação nesse processo.

Em decorrência disso, se tornou comum a presença de portais e jornalistas nas redes sociais, que a utilizam como uma extensão do trabalho realizado, e aproximam a notícia do seu consumidor final. Apropriando-se do espaço aberto nessas plataformas para propagar o jornalismo e garantindo a qualidade da informação, os portais acessam um público maior, que não necessariamente consumiam o jornalismo provindo deles no seu formato original.

Outro benefício para os portais de notícia quanto ao uso das redes sociais é a possibilidade da interatividade direta com o consumidor da notícia. Ainda que o portal *Dust-2* possua uma área de fórum a comunidade, o principal retorno sobre as publicações é obtido através das redes sociais, onde são realizadas grande parte das discussões na contemporaneidade.

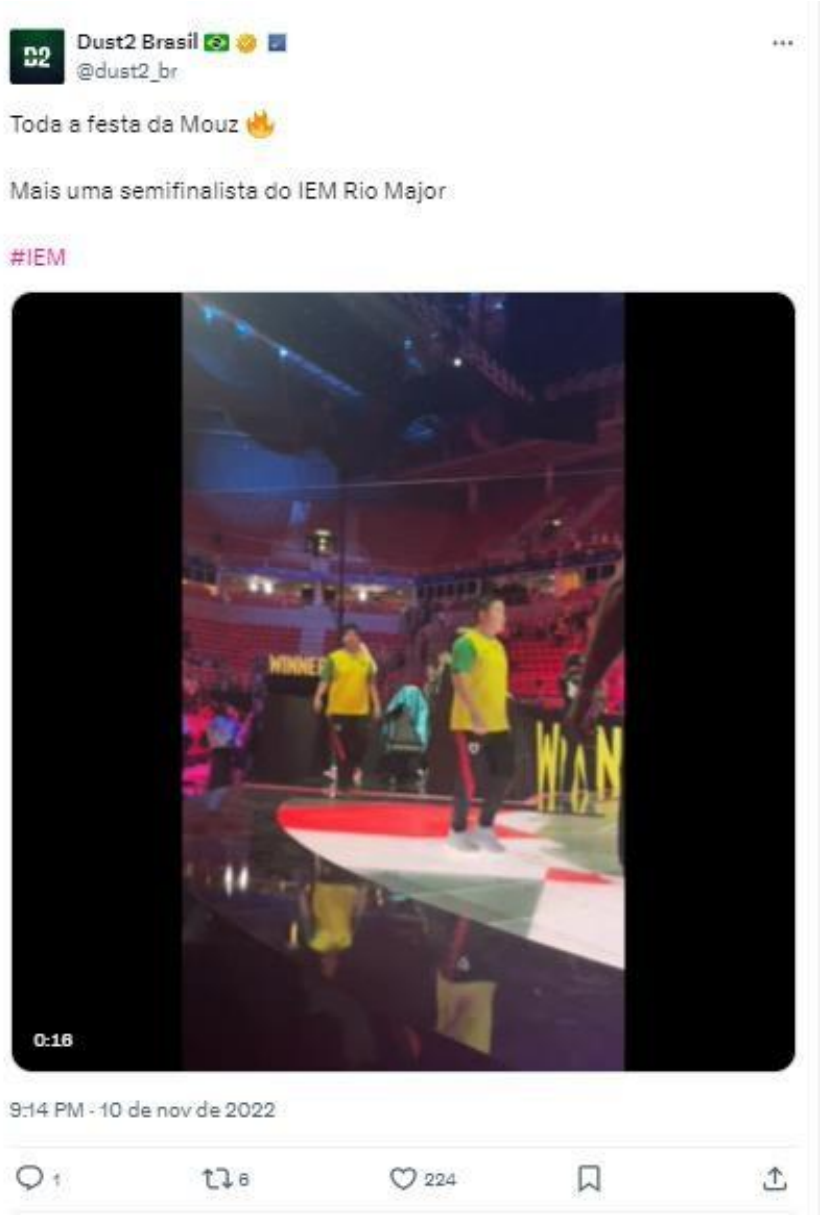
As diferentes plataformas de redes sociais possuem características e usos específicos, e podem ser utilizadas de diferentes formas com diferentes objetivos conforme as ferramentas possíveis dentro dela. O portal *Dust-2* conta com perfis verificados em diversas redes sociais, como o Twitter, Instagram, YouTube e Tiktok. Estes são utilizados como uma extensão do portal, e são utilizados de maneiras diferentes para contribuir com o trabalho desenvolvido pelos jornalistas.

O perfil do Twitter do portal contava, até novembro de 2022, com cerca de 45 mil seguidores, e foi usado de duas principais formas durante o período analisado: primeiramente, como um propagador das notícias do portal, veiculando a manchete e o *link* que leva o usuário diretamente para a matéria original. Em segundo lugar, com uma postura informal e adaptada para a realidade da rede, o perfil também foi utilizado para veicular informações e conteúdos extras, que vão além daquilo que vai para o portal original.

O perfil na rede social divulgou detalhes dos bastidores, vídeos diretamente da arena, além de informações rápidas que não necessariamente se tornariam notíci a, mas que contribuem – seja para o torcedor que está no estádio ou para aquele que

está acompanhando de casa.

Figura 18 – *Twitter* utilizado como uma extensão do portal



Fonte: Dust-2 Brasil. (Postado em: 10/11/2022)

O TikTok foi utilizado também com uma função parecida à empregada no Twitter, funcionando como uma extensão da cobertura realizada pelo portal. Através de vídeos curtos, característicos da plataforma, foram disponibilizados além de cortes das entrevistas que chamam para o conteúdo na íntegra no YouTube, vídeos informativos, conteúdos extras e bastidores do campeonato, mostrando lados diferentes do torneio para o público de casa.

Já o perfil do Youtube da plataforma foi utilizado como uma espécie de acervo, principalmente voltados para as entrevistas realizadas no campeonato. Devido a funcionalidade do portal em conectar diretamente o vídeo do YouTube à matéria, o portal utilizou da plataforma para arquivar esses vídeos, além de, é claro, disponibilizá-los para os usuários da plataforma que não os viram anteriormente junto à matéria original.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contrariando nossa hipótese de que o cenário do *e-sports* teria desencadeado um conjunto ilimitado de novidades disruptivas no campo do Jornalismo, o estudo de caso do portal *Dust-2* indica que, na prática, a cobertura de *games* utiliza técnicas rotineiras no jornalismo tradicional na maior parte das suas reportagens, com a presença de estruturas clássicas como manchete, linha-fina, foto e legenda em sua composição.

No entanto, é possível notar que o portal explora algumas possibilidades e inovações em suas produções, que as complementam e dialogam com as referências culturais e tecnológicas dos consumidores. O portal utiliza de recursos como entrevistas brutas em vídeo, *tweets* incorporados e *cards* informativos que auxiliam na construção da informação e na narrativa jornalística.

É possível notar também o emprego da linguagem jornalística tradicional nas produções, que foi integrada ao linguajar característico do jogo. Essa adaptação colabora para facilitar a comunicação com o público-alvo do portal, que é composto por membros da comunidade que já estão habituados às expressões e gírias no dia-a-dia do jogo.

Observa-se uma tendência estratégica adotada pelo portal quanto a escolha das pautas desenvolvidas durante o período: para além da cobertura de resultados, o portal abordou histórias e acontecimentos do público em paralelo às partidas, trazendo os espectadores ao foco, incluindo as suas histórias na pauta.

Verificamos também que gêneros tradicionais do jornalismo, tal como notíci a, entrevista e crônica, têm sido utilizados pelo portal em suas produções com novos sentidos. Não somente eles promovem a transparência com a comunidade, mas também instigam a ligação emocional com o público que o consome, estreitando os vínculos com o jogo, com os jogadores, com a própria comunidade e até mesmo com o portal e suas produções.

No contexto dos novos paradigmas da Internet, os portais de notícia tiveram que se adaptar. Em muitos pontos, os novos recursos contribuíram. Por outro lado, também adicionaram novos desafios a serem enfrentados na realidade do jornalismo especializado.

As redes sociais substituíram a tradição dos fóruns de discussão que

compunham os portais de notícia e trouxeram uma forma de interação. Os fóruns favoreciam uma comunidade interna e coesa, sob controle da moderação da própria empresa de comunicação. Com as redes sociais, as interações fugiram do controle, pois são realizadas no ambiente das plataformas das grandes empresas que monopolizam o setor, como o Meta e o X[27]. Coube aos portais de notícias se adaptar a essa nova realidade, expandindo seus trabalhos para essas novas plataformas.

O jornalismo passou a não se limitar mais ao portal de origem, tornando necessário explorar as novas redes como uma extensão do trabalho jornalístico. Por outro lado, as plataformas externas atuam também como um propagador e atrativo para o produto jornalístico desenvolvido pelo portal.

A presente pesquisa não esgota as possibilidades de estudo sobre o tema, que se estende para além dos portais de notícia. O jornalismo para *e-sports* pode e deve ser analisado em outras perspectivas, como por exemplo, suas influências na cultura e na sociedade, expressas na criação de comunidades *online* e na interatividade entre as plataformas. Além disso, novas análises da influência das narrativas na percepção pública do cenário, entre outras diversas questões, se fazem necessárias, já que o campo está em constante evolução, oferecendo sempre novos objetos a serem estudados.

[27] Antigo *Twitter.*

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. **20 anos de Counter-Strike: relembre marcos do jogo que é sucesso até hoje.** Techtudo, 2020. Disponível em: < https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/11/20-anos-de-counter-strike-relembre-marcos-do-jogo-que-e-sucesso-ate-hoje-esports.ghtml>. Acesso em: 10 de fev. de 2024. ISSN 1984-6924.

ALLANA, Danish. CSGO10: **The rise of brazilian counter-strike (2016).** HLTV.org, 2022. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/34403/csgo10-the-rise-of-brazilian-counter-strike-2016>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

AMÉRICO, Marcos. **O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports)**. Estudos em Jornalismo e Mídia, v. 11, n. 2, p. 316-327, out 2014.

ATTICUS. **MIBR with rosters changes.** HLTV.org**,** 2022. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/528/mibr-with-roster-changes>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

BASTOS, Thulio. **CS:GO: A história da MIBR, um dos principais times brasileiros de Counter-Strike.** Game Arena.gg, 2021. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/csgo/a-historia-da-mibr-um-dos-principais-times-brasileiros-de-counter-strike>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

BASTOS, Thulio**. CSGO: Relembre 2016, o ano mais vitorioso do Brasil no Cunter-Strike.** Game Arena.gg, 2021. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/csgo/relembre-2016-o-ano-mais-vitorioso-do-brasil-no-counter-strike>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

BENTZEEN, Vitoria Von. **CS:GO atinge maior número de jogadores em quase 3 anos**. Dust 2 Brasil**,** 2023. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/33498/csgo-atinge-maior-numero-de-jogadores-em-quase-3-anos>. Acesso em: 10 de fev. de 2024.

BIAZZI, Leonardo. **MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil.** SporTV**,** 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>. Acesso em: 13 de fev. de 2024.

CAMPOS, Anderson Gurgel; FRANGE, Marcelo Bechara. **Jornalismo no mundo dos e-sports: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística.** Revista Comunicare. São Paulo, 2017.

CS:GO **Há quatro anos, Luminosity vencia primeiro major do Brasil.** Globo esporte**,** 2020. Disponível em: < https://ge.globo.com/e-sportv/csgo/noticia/csgo-ha-

quatro-anos-luminosity-vencia-primeiro-major-do-brasil.ghtml>. Acesso em: 15 de fev. de 2024.

DE MENDONÇA, L.; RAMIRES COMASSETTO, L. **Jornalismo Nos Esportes Eletrônicos: Uma Investigação Inicial Sobre O Fenômeno.** Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, v. 10, n. 3, 14 fev. 2020.

Dust 2 Brasil. **Toda a festa da Mouz [..]**. Rio de Janeiro, 10 nov. 2022. Twitter: @dust2_br. Disponível em: <https://twitter.com/dust2_br/status/1590860511859834880>. Acesso em: 10 de abr. de 2024.

Dust 2 Brasil. YouTube, 2022. Página inicial. Disponível em: <https://www.youtube.com/@Dust2Brasil>. Acesso em: 10 de abr. de 2024.

ESCHARTS. **IEM Rio Major 2022**. Disponível em: <https://escharts.com/pt/tournaments/csgo/intel-extreme-masters-xvii-rio-major-2022>. Acesso em: 16 mar. 2024.

FERNEDA, Gabriel. **Major do Rio de Counter-Strike começa nesta segunda; veja detalhes do torneio.** CNN Brasil, 2022. Disponível em: < https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/major-do-rio-de-counter-strike-comeca-nesta-segunda-veja-detalhes-do-torneio/#:~:text=Os%20oito%20melhores%20times%20do,eliminados%2C%20at%C3%A9%20a%20grande%20final.>. Acesso em: 16 de mar. de 2024.

FERREIRA, Ayllana da Cunha; LEMOS, Ariane Barbosa. **Informação e Entretenimento na Cobertura Jornalística dos Esportes Eletrônicos: um Estudo de Caso do Podcast Early Game**. In: 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Virtual, 2020.

GAMERS WORLD. **HLTV ranking mundial CS2 (CS:GO) 2024**. Disponível em: <https://pt.egamersworld.com/counterstrike/team/ranking/hltv>. Acesso em: 16 mar. 2024.

IYER, R. **Twitch 2023 in numbers — most watched streamers, categories, languages, and more**. Disponível em: <https://streamscharts.com/news/twitch-2023-recap>. Acesso em: 21 mar. 2024.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. **Electronic sport and its impact on future sport. In: Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics.** 13:2, 287-299, 2010.

MORAES, Roque. **Análise de conteúdo.** Revista Educação, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999

JUNIOR, Jairo. **MIBR conquista ESWC 2006 e coloca o Brasil no mapa mundial dos esports.** The enemy, 2023. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/mibr-conquista-eswc-2006-coloca-brasil-mapa-mundial-esports>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

MARQUES, Roque. **Criado na resiliência, curado pela tribo: a história de Gaules.** ESPN Brasil, 20218. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4907344/criado-na-resiliencia-curado-pela-tribo-a-historia-de-gaules>. Acesso em: Acesso em: 13 de mar. de 2024.

MARQUES, Roque. **Nascemos.** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/28316/nascemos>. Acesso em: Acesso em: 13 de mar. de 2024.

MARQUES, Roque. **Nyvi Estephan responde críticas: "Sei o quanto eu já batalhei nesse cenário".** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/32262/nyvi-estephan-responde-criticas-sei-o-quanto-eu-ja-batalhei-nesse-cenario>. Acesso em: 17 de mar. de 2024.

MARQUES, Roque. **O país do Counter-Strike.** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31909/o-pais-do-counter-strike>. Acesso em: 17 de mar. 2024.

MARQUES, Roque. **Sjokz: "Nenhuma outra coisa é como CS:GO ao vivo".** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/32284/sjokz-nenhuma-outra-coisa-e-como-csgo-ao-vivo>. Acesso em: 17 de mar. 2024.

MATSUMOTO, Marcos; MOON, Rodrigo; ROSSI, Dorivel. **Transmissão de Campeonatos Competitivos do Jogo Eletrônico CS:GO.** III Jornada Internaci onal GEMIniS, São Carlos, v. 3, 2018.

MILES, Lucas Aznar. **ESL One Cologne 2016 in protographs.** HLTV.org. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/18252/esl-one-cologne-2016-in-photographs>. Acesso em: 17 de fev. 2024.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** 2014. Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social- Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PORTO, Victor. **1 dia para o IEM Rio Major: try e nqz disputam primeiro mundial.** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31824/1-dia-para-o-iem-rio-major-try-e-nqz-disputam-primeiro-mundial>. Acesso em: 16 de mar. 2024.

PORTO, Victor. **7 dias para o IEM Rio Major: relembre 7 jogadas marcantes do Brasil em mundiais.** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31692/7-dias-para-o-iem-rio-major-relembre-7-jogadas-marcantes-do-brasil-em-mundiais>. Acesso em: 16 de mar. 2024.

PUMBA, Gabriel. **arT sobre eliminação da FURIA: "Hoje não fomos suficientes".** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/32236/art-sobre-eliminacao-da-furia-hoje-nao-fomos-suficientes>. Acesso em: 19 de mar. 2024.

PUMBA, Gabriel. **As chances de 00Nation, FURIA e Imperial no IEM Rio Major.** Dust 2 Brasil**,** 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31846/as-chances-de-00nation-furia-e-imperial-no-iem-rio-major>. Acesso em: 16 de mar. 2024.

PORTO, Victor**. Comunidade consola FURIA após eliminação: "Futuro pode ser gigante".** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/32232/comunidade-consola-furia-apos-eliminacao-futuro-pode-ser-gigante>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.

PUMBA, Gabriel. **Ela disse sim: pedido de casamento "para" o Major do Rio**. Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31980/ela-disse-sim-pedido-de-casamento-para-o-major-do-rio>. Acesso em: 19 de mar. 2024.

PUMBA, Gabriel. **Guia: horários de 00Nation, FURIA e Imperial no IEM Rio Major.** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/31832/guia-horarios-de-00nation-furia-e-imperial-no-iem-rio-major>. Acesso em: 13 de mar. 2024.

PUMBA, Gabriel. **KSCERATO foi o brasileiro com melhores números no Major do Rio.** Dust 2 Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/32193/kscerato-foi-o-brasileiro-com-melhores-numeros-no-major-do-rio>. Acesso em: 16 de mar. 2024.

SAGUIAS, Gabriel**. MIBR no Counter-Strike: relembre histórias e vitórias do time do Brasil.** Techtudo, 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/06/mibr-no-counter-strike-relembre-historia-e-vitorias-do-time-do-brasil-esports.ghtml>. Acesso em: 5 de mar. 2024.

SILVA, Jean Lucas Azambuja da. **A cobertura jornalística nos esports (esportes eletrônicos).** 2019. 107 p. Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo - Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2019.

TORREALBA, Alex Bruno Dudschig; KURTZ, Adriana Schryver. **Os e-sports como uma nova alternativa para o jornalismo esportivo.** XIX CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL. 2018. p. 1-15.

WINTHER, Marc. **G3X becomes MIBR.** HLTV.org, 2007. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/1187/mibr-latino-success>. Acesso em: 16 de fev. 2024.

WINTHER, Marc. **MIBR – Latino Success.** HLTV.org, 2008. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/1187/mibr-latino-success>. Acesso em: 16 de fev. 2024.