

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
CURSO DE JORNALISMO

PEDRO DE ALMEIDA NETO

**UM OLHAR SOBRE A MÍDIA ESPECIALIZADA EM E-SPORTS:
o *Coach Bug* e a cobertura do portal *HLTV***

Mariana

2023

PEDRO DE ALMEIDA NETO

**Um olhar sobre a mídia especializada em e-sports:
o *Coach Bug* e a cobertura do portal *HLTV***

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito para obtenção do título de bacharel em jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Frederico de Mello Brandão Tavares

Mariana

2023

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

A447u Almeida Neto, Pedro de.

Um olhar sobre a mídia especializada em e-sports [manuscrito]: o Coach Bug e a cobertura do portal HLTV. / Pedro de Almeida Neto. - 2023.

71 f.: il.: color., tab..

Orientador: Prof. Dr. Frederico de Mello Brandão Tavares.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Comunidades sociais. 2. Jogos eletrônicos. 3. Jornalismo esportivo.
I. Tavares, Frederico de Mello Brandão. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 070:796

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa - Bibliotecário Coordenador
CBICSA/SISBIN/UFOP-CRB6a1407



FOLHA DE APROVAÇÃO

Pedro de Almeida Neto

UM OLHAR SOBRE A MÍDIA ESPECIALIZADA EM E-SPORTS: o Coach Bug e a cobertura do portal HLTV

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Aprovada em 31 de agosto de 2023.

Membros da banca

Prof. Dr. Frederico de Mello Brandão Tavares (Orientador) - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Natália Moura Pacheco Cortez - Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Marcelo Freire Pereira de Souza - Universidade Federal de Ouro Preto

Frederico de Mello Brandão Tavares, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 23/01/2024



Documento assinado eletronicamente por **Frederico de Mello Brandao Tavares, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 23/01/2024, às 18:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0656921** e o código CRC **BA244925**.

"O pintor observa uma distância natural entre a realidade dada e ele próprio; o filmador penetra em profundidade na própria estrutura do dado. As imagens que cada um obtém diferem extraordinariamente. A do pintor é global, a do filmador divide-se num grande número de partes, onde cada qual obedece a suas leis próprias."

Walter Benjamim

AGRADECIMENTOS

Nessa passagem pela UFOP, muitas pessoas foram fundamentais e tornaram esse caminho ainda mais interessante. Crescer e evoluir nesse ambiente imerso de pesquisa e ciência, tornar projetos no campo das ideias em realidade. Grande parte do que eu conquistei foi pelo apoio das pessoas à minha volta.

Agradeço aos meus pais, Eunice e Geraldo Gilmar, por sempre confiarem em mim e proporcionar a melhor base de educação possível e amorosa que alguém possa imaginar. Além de terem exercido a cidadania com a esperança e sonho de que as universidades federais públicas fossem uma realidade no Brasil. Agradeço à Universidade Federal de Ouro Preto, ao Prof. Dr. Frederico de Mello Brandão Tavares e ao Prof. Dr. Evandro José Medeiros Laia pelas orientações durante o desenvolvimento deste trabalho.

Às minhas irmãs mais velhas, Renata e Virginia, que sempre foram peça chave, desde meu nascimento até o momento que me tornei adulto, oferecendo suporte e força para que me tornar-se o melhor adulto possível. Também agradeço aos meus tios, tias, primos e primas que, apesar da distância, confiaram em mim para levar o nome da família adiante.

Às companhias e amizades que fiz em Ouro Branco e perduram até hoje: confiança, amor e parceria define com certidão. Em Mariana, agradeço aos meus amigos e à casa que eu escolhi e me escolheu, o centro de toda essa trajetória. Agradeço a República Insônia, alunos, ex-alunos, homenageados e amigos por me formarem um homem para a vida. Amizades que foram minha base de apoio durante muito tempo e que levarei para a vida toda.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo iluminar e entender o jornalismo de esportes eletrônicos emergente. Para isso, esta pesquisa tem como objeto de estudo as publicações do portal *HLTV*, que realiza produções no formato jornalístico para o cenário de *Counter-Strike: Global Offensive*, tendo como recorte o escândalo conhecido como *Coach Bug*, ocorrido e divulgado no segundo semestre de 2020. Busca-se compreender como o desenvolver da profissão e as publicações neste meio, durante um momento delicado, podem, ou não, revelar a natureza de uma comunidade e trabalho jornalísticos. Além de também entender, observar, raciocinar, apontar características e apresentar pontos de relevância nesse ambiente de nicho em um momento de crise.

Palavras-chave: jornalismo esportivo; e-sports; *coach bug*; *HLTV*; comunidade interpretativa.

ABSTRACT

This work aims to shed light on and understand emerging electronic sports journalism. To achieve this, this research focuses on the publications from the HLTV portal, which produces journalistic content for the Counter-Strike: Global Offensive scenario, with a specific focus on the scandal known as the Coach Bug, which occurred and was disclosed in the second half of 2020. The objective is to comprehend how the development of the profession and the publications in this context, during a sensitive period, can or cannot reveal the nature of this journalistic community and work. Furthermore, it seeks to understand, observe, analyze, identify characteristics, and present points of significance within this niche environment during a time of crisis.

Keywords: sports journalism; esports; coach bug; HLTV; interpretive community.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Fliperama no Mercado Novo em Belo Horizonte	12
Figura 02 - Time brasileiro de CS 1.6, “mibr” treinando em lan-house do Rio de Janeiro.....	30
Figura 03 - DreamHack Winter 2013 - Final entre Fnatic e Ninjas in Pyjamas	35
Figura 04 - IEM XIV - World Championship. Final entre Natus Vincere e G2	45
Figura 05 - Árbitro circulado de vermelho ao fundo fiscalizando o jogador Ethan da equipe Evil Geniuses, durante a BLAST Premier: Spring Series 2020. Londres, Inglaterra	47
Figura 06 - Gráfico sobre a popularidade do CS:GO. Mensurado em horas assistidas e pico de espectadores	53
Figura 07 - Contabilização de postagens durante julho, 2020	60
Figura 08 - Contabilização de postagens durante agosto, 2020	62
Figura 09 - Contabilização de postagens durante setembro, 2020	63
Figura 10 - Contabilização de postagens durante outubro, 2020	64
Figura 11 - Contabilização de postagens durante novembro, 2020	64

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 01 – O desenvolver do jornalismo	13
1.1. Formalização e evolução dos periódicos	14
1.2. Jornalismo esportivo na imprensa.....	16
1.3. <i>Games</i> e e-sports na mídia	20
CAPÍTULO 02 – A influência da internet nos jogos	26
2.1. O jogo como embrião do portal <i>HLTV</i>	27
2.2. Comunidade e interpretação	36
CAPÍTULO 03 – O que é o <i>Coach Bug</i>?	41
3.1. Os treinadores e a descoberta.....	45
3.2. Conceituação e configuração como escândalo	48
CAPÍTULO 04 – Análise: as postagens no <i>HLTV.org</i> e a comunidade interpretativa.....	55
4.1. Fluxo e percepção quantitativa na rotina	57
4.2. Interpretação e abordagem do caso.....	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67

INTRODUÇÃO

Pessoalmente, me interessei por vários esportes competitivos. Principalmente pela espetacularização desenvolvida em torno de grandes embates emblemáticos da história. Como, por exemplo, a vitória do *Flamengo* de Ronaldinho sobre o *Santos* de Neymar, no Brasileirão em 2011¹; a conquista do primeiro título mundial de *Fórmula 1* de Ayrton Senna no Grande Prêmio de Suzuka, em 1988², no Japão; e a virada histórica da *Luminosity Gaming* na semifinal rumo ao primeiro título mundial brasileiro no *MLG Major Championship: Columbus*³, em 2016, contra a *Team Liquid*. O caráter histórico desses momentos e o ato de torcer com o coração são muito impactantes para mim.

Devido ao meu desenvolvimento como pessoa no Brasil, recebi e acolhi de forma tenra a cultura do futebol e do automobilismo, principalmente da *Fórmula 1*. Dessa forma, surgiu em mim a necessidade de praticar e aprender mais sobre os esportes, escolhendo um time do coração para seguir todas as partidas na televisão e me matriculando em uma escola de futebol. Além da prática física, desenvolvi um grande apreço por videogames e fliperamas, principalmente por jogos competitivos, onde o foco é baseado na disputa entre dois jogadores, tal qual o xadrez, por exemplo. Dentre eles, a série *Street Fighter* foi um gatilho para mim quanto à competitividade em jogos eletrônicos, pois o senso de busca pela vitória também é muito presente na disputa digital. Assim como nas quadras de futsal das praças públicas, os fliperamas do bairro também eram um grande palco de embate das habilidades individuais, onde sempre havia uma plateia de 5 a 7 amigos assistindo à partida.

¹ Ver: Ronaldinho marca três e Flamengo vence o Santos por 5 a 4. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/esportes/ronaldinho-marca-tres-e-flamengo-vence-o-santos-por-5-a-4-bcttb26n1ro9rm5p4vx3k7x3i/>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

² Ver: Ayrton Senna é campeão mundial pela primeira vez. Disponível em: <<https://history.uol.com.br/hoje-na-historia/ayrton-senna-e-campeao-mundial-pela-primeira-vez/>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

³ Ver: Luminosity to Major Final over Liquid. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/17470/luminosity-to-major-final-over-liquid/>>. Acesso em: 28 nov. 2023.



Figura 01: Fliperama no Mercado Novo em Belo Horizonte

Fonte: *O Tempo*/Fred Magno

Conforme fui crescendo e compreendendo o conceito de atleta profissional, meu sonho de me espelhar em grandes ícones do esporte foi se apagando. E assim fui criando mais gosto pela espetacularização do esporte em si, do que pela própria prática.

Marchi Júnior (2004) *apud* Pereira et al. (2016) diz que:

Os esportes modernos, sejam eles intervenção, sejam manifestações evolutivas de jogos populares, segundo Bourdieu, são práticas institucionais construídas para agentes sociais com variado e distintivo potencial de consumo, que é manifestado pelas demandas no interior do campo. Nessa esteira, o fenômeno esportivo passa a ser regido pelas relações próprias da lógica do mercado, nas quais os esportes são conduzidos ao processo de espetacularização e mercantilização (MARCHI JR. 2004 *apud* PEREIRA et al. 2016, p.8).

O processo de globalização, estímulo do consumo, veículos midiáticos, imprensa esportiva, glamourização dos atletas, o torcedor como um receptor crítico e apaixonado, configuram essa espetacularização.

Levando-se em conta o histórico do jornalismo esportivo nos meios de comunicação, incluindo o chamado “ciberjornalismo”, como principal ambiente de gestão e movimentação do esporte eletrônico, é possível observar que o meio digital costuma buscar e reagrupar demasiadas funções aos profissionais. Nesse cenário, o digital parece ter sido secundarizado.

“Tem prevalecido a lógica do fazer cada vez mais com cada vez menos meios. Acresce o facto de o trabalho dos ciberjornalistas ser, não poucas vezes, desvalorizado pelos colegas de redação ‘tradicionais’” (BASTOS, 2015, p. 96).

A especialização na segmentação da veia competitiva e o tratamento dos *games* como esporte eletrônico traçam um novo rumo para o jornalismo de jogos. A cobertura de um jogo visa um “cenário profissional com rentabilidade financeira para os organizadores, patrocinadores e, principalmente, para as equipes e jogadores. [...] que proporcione uma disputa entre adversários” (CAMPOS; FRANGE, 2017, p. 61). Sendo que, dentre os veículos especializados, existem aqueles que cobrem apenas um cenário em específico, como a *HLTV*⁴ e a *Draft5*⁵ para o *Counter-Strike: Global Offensive*. E existem aqueles que realizam uma cobertura ampla do esporte eletrônico, como a editoria de *esports* do *Globo Esporte* (do *Grupo Globo*, no Brasil), por exemplo, que inclui produções que englobam diversos produtos, como *Fifa*, *League of Legends*, *Free Fire*, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Rainbow Six: Siege* e *Valorant*.

Como fenômeno principal para embasar essa pesquisa, tem-se como foco o portal *HLTV* em meio ao escândalo do *Coach Bug*, um momento delicado no cenário de *Counter-Strike* que o site cobriu jornalisticamente, em 2020. A partir disso, o trabalho busca entender, observar e raciocinar sobre esse ambiente de nicho, apontar características e apresentar pontos de relevância nessa forma emergente do fazer jornalístico, o jornalismo esportivo de *games*. Uma tentativa de entender a natureza desse portal em um momento de crise e quais os procedimentos praticados pelos jornalistas. O objetivo não é definir ou classificar o jornalismo digital de esporte eletrônico, apenas direcionar os olhares para observar seu comportamento em meio a internet. Além de gerar uma análise contextual sobre a comunidade interpretativa jornalística e como ela direciona a identidade dessa “tribo”, observar a construção do “relato da realidade” criado pelos jornalistas.

Para elaborar o contexto e a fundamentação teórica, o primeiro capítulo aborda o jornalismo em sua trajetória rumo a estabilização como meio de produção, além dos princípios do jornalismo esportivo e sua origem. Entender o caminho que a profissão percorreu, como surgiram as nuances do jornalismo esportivo e como este foi se moldando através do tempo e das tendências de mercado. A cobertura de *games* é outro ponto de destaque detalhado para entender as diferenças sobre a cobertura de jogos eletrônicos e a cobertura de um cenário es-

⁴ O *HLTV*, objeto dessa pesquisa, é a sigla para *Half-life TV*, um programa de computador criado pela *Valve Corporation* em 2011. No ambiente do *HLTV* é possível acompanhar jogos relacionados ao mundo dos e-sports.

⁵ Site voltado para cobertura dos e-sports com notícias sobre equipes de CS no Brasil e no mundo.

portivo de *games*. Isso porque há uma clara diferença na abordagem do jornalismo exercido nas respectivas áreas, apesar dos nomes similares.

Seguindo a linha de raciocínio conforme a contextualização, o segundo capítulo gira em torno do objeto de estudo: o portal *HDTV* em meio a desenfreada evolução cotidiana da internet. O ambiente em que se deu origem ao objeto é algo que se assemelha ao que entendemos como internet; porém há considerações e características a serem levadas em conta para maior compreensão das considerações finais. Nesse momento, além de estudar o ambiente que deu vida ao portal *HDTV*, que se mostra um fator de relevância na construção de características do site, também são descritas e apresentadas a origem e identidade do *HDTV.org*. Relaciona-se todo esse segmento aos pensamentos construtivos da noção de comunidade interpretativa, pois o entendimento sobre a importância dos agentes envolvidos nessa “tribo” é relevante para assimilar como esses atores constroem e interagem para moldar a própria identidade e a perspectiva de cobertura jornalística.

Já no terceiro capítulo, o *Coach Bug* e sua configuração como escândalo são o foco. Analisar e transcrever o caso possibilita ilustrar a magnitude dos acontecimentos e o seu contexto, pois esse acontecimento tende a alterar o foco de produção jornalística diária em meio a comunidade interpretativa dos profissionais. O momento de crise pode ser algo revelador ou não. Portanto, surge a necessidade de buscar os efeitos e repercussões que esse caso pode ter acarretado nas publicações, no dia a dia dos jornalistas. Então, os detalhes do caso são contextualizados, além de ressaltar o momento de audiência e engajamento em que o cenário competitivo se encontrava, antes e depois. Dessa forma, é possível tencionar e relacionar o esporte eletrônico com a tematização, a crise.

Para a análise, construiu-se o último capítulo; separado em dois segmentos. O primeiro observa o *HDTV* por uma ótica de produção quantitativa. Nesse caso, é levantado o número de postagens realizados pelo portal durante 5 meses (julho a novembro de 2020). Foi repartido e abordado mês a mês, apresentando a curadoria dos dados com a divisão das publicações por categorias e também como volume em relação ao número total de postagens em cada mês. Já no segundo momento, o olhar é qualitativo e descritivo. A partir da análise do fluxo, busca-se entender os impactos da crise no veículo e como sua produção é orquestrada em meio aos profissionais e os leitores.

Após todo esse percurso, as considerações finais revelam, a partir da fundação teórica e análise levantada, as respostas das indagações feitas no início da monografia, que giram em torno da reflexão sobre os aspectos do fazer e do publicar o jornalismo esportivo para o nicho de esportes eletrônicos na internet.

CAPÍTULO 01 – O desenvolver do jornalismo

Independente da ramificação histórica seguida pelo jornalismo, a base continua a mesma. O jornalismo, como uma prática de leitura do mundo e uma modelação da comunicação em geral, tem como sua base principal o ato de transmitir ideias entre indivíduos (SILVEIRA, 2018). Além disso, ele pode exercer vários papéis na sociedade, seja de poder, ensino ou entretenimento. Definir jornalismo e a comunicação é uma tarefa extremamente delicada, uma vez que essas palavras possuem diversos significados que podem ser determinados pelo contexto em que estão inseridas.

Nesse sentido, Costa (2017) argumenta que, além de outras perspectivas, podemos olhar a comunicação por duas facetas objetivas:

Uma seria a da comunicação como processo: comunicadores trocam, intencionalmente, gestos, palavras, imagens, ou seja, mensagens codificadas, por meio de um canal, gerando certos efeitos. A outra seria a da comunicação como uma atividade social. Portanto, os seres humanos, em uma dada cultura, vivem as suas realidades do dia a dia, criando e trocando significados (COSTA, 2017, p.16).

Articulando toda essa possibilidade e poderio comunicativo, essas ações de interligações e trocas podem ser expandidas em massa. O jornalismo, em sua forma industrializada e clássica, busca seu papel de importância na sociedade através desses artificios.

O estudo da comunicação primitiva humana é algo subjetivo e complexo. Por ser algo extremamente trivial, que data mesmo antes das civilizações e da historiografia, as evidências e resíduos do passado são poucos para que pesquisadores e pensadores da área possam aferir definições, pensamentos e conclusões diretas. Partindo desse princípio, a definição do termo comunicação também perpassa por outros grandes tópicos que abrangem estudos densos e muito significativos.

De acordo com a evolução e desenvolvimento autossustentável através de pseudocivilizações e protótipos de vilas, surgiu a necessidade do homem de utilizar a linguagem no dia a dia. Essa forma de comunicação é específica para cada local em que se embriona, mas a partir da evolução massificada das civilizações, esses formatos foram, de certa forma, convergindo-se em padrões. Essa necessidade surge a partir da consolidação da agricultura, o que levou inevitavelmente à necessidade de se estabelecer limites nas propriedades de terra e nas atividades comerciais (COSTA, 2017), de forma consensual. Após essa organização de bens, a comunicação também se diverge pelas veias artísticas, como o conceito de “literatura”, uma

das primeiras contribuições para a matriz do jornalismo atual atribuído aos gregos e depois aos romanos (HOHLFELDT, 2001 *apud* SILVEIRA, 2018).

Esses conceitos que podem ter um olhar jornalístico dentro de sua estrutura podem ser considerados como certas modalidades do pré-jornalismo. Não necessariamente, outras formas de relato escrito podem ser consideradas como um braço do início do fazer jornalístico, mas é algo subjetivo. Muito do que era feito, originava-se de experimentações, como as crônicas medievais, relatos de viagens, cartas informativas e folhas noticiosas ou folhetins (SILVEIRA, 2018). Com a difusão dos periódicos, todo esse conceito começa a tomar forma e características similares com o produto que conhecemos hoje, produzido em veículos da mídia e imprensa.

1.1. Formalização e evolução dos periódicos

Existia certa dificuldade dos produtores em elaborar grandes quantidades de folhetins ou produtos similares para espalhar alguma ideia escrita, isso porque não havia uma forma de automatizar esse processo. A demanda por esses produtos, vagarosamente, começa a crescer e começa a surgir a necessidade de automatização, pois a popularidade em pequenas civilizações começa a tomar significância. E como esse trabalho artesanal da escrita exige certa proficiência e clareza quanto às palavras pintadas, não estava sendo possível acompanhar a demanda. Por esse motivo, formas de pensar a automatização dessa escrita começam a ser desenvolvidas em lugares populosos.

Gutenberg, no século XV, desenvolve a prensa e possibilita a produção de exemplares em larga escala, que antes eram tidos como manuscritos. Dessa forma, na Europa, começavam a modificar os produtos pré-jornalísticos, pois nesse momento existia a possibilidade da sua disseminação para uma parte maior da população comparado aos anos que precederam a prensa. Que possuíam um grande valor devido a constante evolução social do continente europeu.

O cenário de mudanças pedia por mais informações. A notícia não só era bem-vinda como tinha valor. Essa demanda apoiou o surgimento dos primeiros veículos eminentemente jornalísticos, as chamadas gazetas. As gazetas foram uma evolução dos livros noticiosos, por serem mais frequentes e menos volumosas, com menor custo e notícias mais atuais (SILVEIRA, 2018, p. 42).

Esse novo formato experimenta assuntos diversos nesses curtos produtos, como política, economia e sociedade, servindo a algumas causas, imprimindo falas persuasivas e opinativas sobre esses assuntos, às vezes até político partidárias. Conteúdos variados, como a docu-

mentação de viagens e resenhas de casos vivenciados pelos cidadãos circulavam também. Por exemplo, curiosos casos comentados por quem havia presenciado a luta entre o cozinheiro de Lord Smith e o pasteleiro do Duque de Bridge, numa modalidade que se denominava de *boxeo* (SILVEIRA, 2009).

Muito desse conteúdo do jornalismo panfletário na Europa não era acessível à maior parte da população; era algo, de certa forma, restrito. Isso porque, além do preço, o índice de alfabetização não era suficiente para que todos tivessem acesso, pois, então, os clientes se restringiam a burgueses endinheirados, aristocracia, clero instruído e a leitores indiretos, segundo Silveira (2018). É interessante entender os pequenos percalços desse formato, pois foi um grande contribuidor para a orquestração do jornalismo esportivo como produto veiculado em massa no jornalismo contemporâneo.

No século XVII, as gazetas tomavam forma, estrutura e identidade. Dali surgem os modelos de imprensa Francês e Inglês, em meio ao caos de revoluções, a imprensa vivia à mercê de grandes líderes dos países. Já no século XVIII, foi possível que a liberdade da imprensa fosse amplamente conduzida nos países europeus, onde o jornalismo de fato engrenou seu crescimento. Tendo a França, também, como grande influência nesse meio

A capital inglesa contava com mais de cento e trinta publicações em francês, embora algumas delas fossem apenas parcialmente escritas nessa língua. Elas eram de grande diversidade: revistas pedagógicas, culturais, jornais políticos, religiosos, publicações comerciais ou turísticas, de viagens (COOPER-RICHET, 2016, p. 17).

Dessa forma, a explosão da imprensa começa a definir características e indagar questões necessárias sobre o jornalismo em si, além de experimentar notícias com artigos de opinião, moralismo e discussão de valores. Silveira (2018) cita que a imprensa se tornou a primeira grande instância mediadora na configuração do espaço público moderno, no espaço imaterial, simbólico por assim dizer.

O jornalismo tenta ser a realidade, apesar da interpretação da realidade escrita por um jornalista, não tem garantia que espelha aquilo que realmente aconteceu. Essa interpretação, “no entanto, dever-se-ia acrescentar rapidamente que muitas vezes essa “realidade” é contada como uma telenovela, e aparece quase sempre em pedaços, em acontecimentos [...]” (TRAQUINA, 1993, p. 10). Mesmo dessa forma, possuindo diversos papéis, um deles seria a tentativa de capturar a “essência” humana e de acontecimentos que rodeiam a sociedade. Para que o indivíduo cercado dentro de uma civilização consiga suprir seu desejo de busca por informação, para que ele se sinta integrado, para que tenha assuntos ao entrar em discussões do

dia a dia, ou mesmo como Traquina (1993) diz, para serem fascinadas ou horrorizadas pelas alegrias ou infelicidades da vida.

A intenção aqui não é definir o que é ou como o jornalismo é, até porque existem diversos pontos de vista e perspectivas para esse assunto. É uma tarefa ousada. Mas o interessante ponto de articulação nesse trabalho é compreender como um fato transforma-se em produto nas mãos de um profissional da notícia. Como um acontecimento é articulado para caber em um periódico. Existem diversos formatos, abordagens, pontos de vista, práticas e até público-alvo, de classe monetária específica. Evoluir e captar essências da sociedade, assim como aponta Silveira (2018), que decorre sobre a necessidade de produzir discurso sobre fatos. Traquina (1993) busca articular a relação do indivíduo como um ser no meio social e o jornal como um instrumento de imersão desse sujeito na civilização.

Uma das estações em que o trem do jornalismo passa e que conversa muito com as observações de Traquina (1993), é o jornalismo literário. Que surge dos periódicos e constitui-se como algo mais palpável nos folhetins.

A relação entre os jornais e o romance aconteceu quando estes passaram a ser publicados nos jornais, na forma de folhetins. [...] O objetivo era aguçar a curiosidade do leitor, que aguardava pelo próximo capítulo - o que é feito até hoje pelas novelas televisivas, herdeiras do folhetim. [...] Os folhetins tentaram ilustrar com realismo a emoção e a miséria da condição humana (SILVEIRA, 2018, p.48).

Nessas obras, o autor tinha bastante liberdade criativa para explorar diversos temas, o objetivo era fisgar a atenção do leitor, independente do gênero, idade ou classe social diferente. Rompendo um pouco com a filosofia do fato, do relato sem viés, verídico e mais cru possível, para realizar uma escrita voltada para o entretenimento do público. Porém, cada fase do desenvolvimento e aplicação do gênero literário, possui características em diferentes épocas. Hohlfeldt (2003) *apud* Silveira (2018), coloca que os romances do fim do século XIX buscam apelo à lágrima e à emoção, geralmente ligados a fatos, mas não necessariamente.

1.2. Jornalismo esportivo na imprensa

Apesar do longo caminho trilhado pela imprensa e os periódicos, o jornalismo esportivo é um advento recente. Ele busca se inserir na imprensa com objetivos claros e bem traçados, assim como os folhetins eram produzidos com uma intenção em mente. Onde na maior parte das vezes, pensando de uma forma crua e capitalista, era entreter o leitor e influenciar o desejo desse sujeito para continuar consumindo rotineiramente, o desenvolvimento de um

hábito. Pois, apesar de tudo, a maioria dessas produções eram produtos, com preço, estimativa de vendas, margem de lucro e objetivo de metas nas vendas da empresa.

Conforme a sua evolução natural, a imprensa foi se transformando. Os consumidores por sua vez, também evoluíram a partir de sua participação na sociedade. E nesse sentido, começou a surgir a necessidade ou a curiosidade por matérias que fossem cada vez menos amplas, com menos abordagens convencionais de interesse coletivo e alcance amplo. Matérias gerais, para informação pública, apesar de necessária e quase sempre presentes nos jornais, começam a se tornar cada vez menos suficientes para os consumidores. Pois, dessa forma, temas específicos de nicho começaram a conquistar espaço nos jornais, conforme as mudanças sociais, o surgimento de novas tecnologias, a evolução dos meios de comunicação e as novas perspectivas culturais e científicas na denominada sociedade da informação (BAHIA, 2009 *apud* SILVA, 2020).

Esses assuntos específicos que necessitavam de uma maior ampliação do seu estudo e escrita, tardiamente começaram a ser divididos em cadernos nos jornais impressos, é o que conhecemos hoje como as seções de política, economia, cultura, esportes e outros temas de acordo com o público-alvo. Assim, a mídia começa a atingir diferentes patamares de audiência, pois “[...] a mídia não apenas veicula conteúdos que prestam serviços e que têm utilidade públicas, [...], mas também divulga conteúdos que despertam o interesse de públicos específicos, por exemplo, o lançamento de um jogo eletrônico” (SILVA, 2020, p.20).

E um dos públicos que transparecia ter muita audiência, seria o nicho de práticas esportivas, onde campeonatos disputados começaram a ficar mais organizados, com regras mais claras, cativando os espectadores a acompanharem modalidades.

As primeiras notas sobre esportes se limitavam a comentar casos curiosos por pessoas comuns que presenciavam as partidas. Aos poucos, esses pequenos textos foram tornando-se artigos e reportagens sobre os jogos e esportes mais praticados, os aspectos positivos da prática para a saúde e os clubes principais que nasciam. Foi em 1828, em Paris, que o assunto virou pauta de uma revista inteira, o *Journal des Haras*, e em 1852 nasce o que pode ser considerado o primeiro diário desportivo, o *Sportman*, na Inglaterra (ALCOBA, 2010 *apud* VARGAS, 2019, p.17).

Com a intenção de reviver o espírito de antigos jogos e promover a paz e o entendimento mútuo entre as nações através do esporte, surgiu o Comitê Olímpico Internacional. O objetivo era se tornar a organização responsável por supervisionar e promover o esporte. Dessa forma, em 1896, resgatando os tempos da Grécia antiga, foram realizados os Jogos Olímpicos, onde 14 nações competiram entre si, em 9 modalidades diferentes, sendo elas: atletismo, ciclismo, esgrima, ginástica, halterofilismo, luta greco-romana, natação, tiro e tênis. Esse

evento situado em Atenas, um marco ímpar que alavancou a cultura do esporte e a sua cobertura jornalística.

Naquela época, a mídia “moderna” ainda estava em seus estágios iniciais de desenvolvimento. Grande parte da cobertura foi feita por jornais locais gregos e alguns jornais estrangeiros, como o *Gazzetta Dello Sport* (Itália) e o *The New York Journal* (Estados Unidos). As notícias e resultados eram geralmente divulgados por meio de artigos impressos, muitas vezes em edições diárias ou semanais. Porém, de acordo com a velocidade de disseminação das notícias no geral, esse processo era muito vagaroso e demorado, onde era comum o público receber essas produções mesmo após o fim do evento. Esse advento começa a caracterizar o que conhecemos hoje como jornalismo esportivo, “uma especialização do jornalismo que especificamente trata ou deveria tratar de todas aquelas pautas relacionadas ao universo do esporte” (ROCCO JR, 2015 *apud* JUNIOR, 2017, p.46).

Essa prática nos impressos não conseguiu estimativas de sucesso e reconhecimento tanto quanto sua via de transmissão posterior, o rádio. Foi a partir desses aparelhos que a popularização do gênero e dessas produções alavancaram exponencialmente, além de coincidir com o processo de profissionalização do futebol. Onde, nesse momento, as mídias auxiliavam a visibilização desse esporte e, em troca disso, novos clubes surgiram, campeonatos elaborados, ligas regionais, contratos, empresas e por fim celebridades.

A televisão teve um papel fundamental neste processo, porque promoveu a ligação do evento esportivo a todos os cinco continentes. Povos e culturas diferentes estavam diante de novas informações culturais e esportivas e o público receptor, ao envolver-se com estas imagens dos esportes e culturas, começou a exigir mais informações sobre os fatos esportivos. Provocaram uma reação nas instituições jornalísticas, que passaram a investir em jornalistas especializados nos esportes, para fornecerem notícias mais qualificadas, que pudessem proporcionar uma boa transmissão do evento esportivo (CAMARGO, 2001, p.4).

Essa editoria, de acordo com Junior (2017), tem como grande parte do seu papel, o ato de influenciar a atividade física, esportiva, propagação da saúde e do bem-estar, quando colocado sobre uma óptica mais científica ou talvez romântica.

Ao se considerar que o esporte faz parte da prática de atividades físicas, motoras – e que um dos focos da cobertura jornalística esportiva venha a lidar com notícias que não abordem apenas o resultado das partidas em si, mas que também inclui fatos decorrentes, como os atletas, os treinamentos e de modo indireto, o incentivo ao próprio esporte (ROCCO JR, 2015 *apud* JUNIOR, 2017, p.46).

Além das várias facetas desse jornalismo, é interessante pensar que ele possui um papel, códigos de conduta e ética, indo muito além do puro entretenimento e da busca pelo con-

sumidor, com o intuito de lucro da imprensa. É também uma forma de pensar sobre os significados e as funções sociais que o esportivo e tudo que o engloba, relacionadas à inserção do indivíduo em diversos aspectos sociais.

Nesse sentido, é interessante alinhar teorias e pensamentos sobre o assunto, que possui muita margem para discordâncias e aprofundamento, devido ao seu início no fim do século XIX. Santos, Mezzaroba e Souza (2017) *apud* Hoff (2020) buscam contextualizar que o esporte, em seu início, se configurou como um potente meio de exposição publicitária para marcas de diferentes produtos que buscavam visibilidade e agora o esporte é o próprio produto, ou seja, uma forma de marketing. Com isso, os autores dizem que

O jornalismo esportivo se constituiu, histórica e mercadologicamente, como espaço privilegiado do entrelaçamento entre a informação e o entretenimento, aliando o interesse público com o interesse do público (associado ao inusitado, curioso, insólito), que é tomado por aquilo que a bibliografia científica sobre o jornalismo chama de “infotainment” (HOFF, 2020, p.91).

Além de tudo, o jornalismo busca se posicionar, também, como um espaço de educação, divulgação e como promotor da cidadania. Tarefa difícil, que geralmente possui grandes déficits na sua sustentação monetária e de suporte, pois o futebol é sempre visto como primeira opção nesse meio, deixando de lado, muitas vezes, competições nacionais e internacionais de menor porte e patrocínio. A maioria dos exemplares comercializados no Brasil, tendem a focar nesse esporte, além disso, focam apenas nas maiores competições, onde os atletas são tratados como estrelas e celebridades.

Mesmo nesse meio de grande visualização, as menores competições recebem um espaço apenas nas pequenas linhas e nas notas de rodapé, restando a veículos do interior, que não possuem grande estrutura, realizar as coberturas. A causa desse fator depende de inúmeros e incontáveis motivos, que vão muito além da profissão do jornalista, pois empresas, geralmente de grande porte, são as que dominam esse meio.

Hoff (2020) complementa e continua tecendo suas ideias sobre essa dificuldade: “Dar visibilidade a essas trajetórias é garimpar no esporte amador as potencialidades desportivas nacionais, bem como incentivar que entusiastas dos esportes continuem seus trabalhos” (HOFF, 2020, p.92). Indo ao encontro de Unzelte (2009, p.94), que também enxerga o jornalismo como catalisador da visibilidade dessas áreas além do futebol, porém, comenta os percalços do jornalista nesse meio de extrema unilateralidade: “O problema é que o mercado, em geral, incentiva apenas a especialização no futebol e, quando muito, no automobilismo ou no tênis. Portanto, quem quiser se destacar em alguma outra área vai ter que torcer muito por um *boom* desse esporte no Brasil”.

Por mais que não seja a única, a cobertura de eventos acaba por ser o produto mais rotineiro nesse meio, com destaque para as ligas com atletas de alto rendimento, ou também, os mais famosos. Os jogos de âmbito mundial foram um grande fator para reunir todas essas grandes personalidades em um lugar só, na busca de proporcionar o esporte como ferramenta do exercício e venda do entretenimento para o público, assim como show de teatro, um espetáculo onde os protagonistas interpretam ao vivo em frente de um grande público. Até porque, é a venda e comercialização do esporte como entretenimento, que tende a ser o maior fator que impulsiona as obras jornalísticas sobre ele, com exceções, é claro.

1.3. Games e e-sports na mídia

Os jogos eletrônicos, ou os *games*, foram responsáveis por inovar antigas maneiras de praticar atividades competitivas, ou que sejam apenas estruturadas e praticadas com fins recreativos. Onde geralmente, nem sempre, existem apenas dois destinos para o jogador, tornar-se o vencedor ou perdedor. O e-sports, como o futebol, também é uma espécie de jogo praticado em muitos participantes, com uma abordagem bem antiga, porém atemporal. Mas foi no final dos anos 1950 e início dos anos 1960, que essas práticas começaram a ser experimentadas e convertidas para espaços tecnológicos. Que cultivou um terreno extremamente fértil a partir da popularização das televisões e suas variantes, que possibilitou a viabilidade do jogo eletrônico doméstico.

*Tennis for Two*⁶ e *Spacewar!*⁷ foram os pioneiros a desbravar o terreno dos jogos eletrônicos, onde a tecnologia ainda era muito escassa e ainda utilizavam muitos recursos analógicos ao invés do digital. Esses dois embriões ainda não estavam disponíveis para a grande massa, devido à dificuldade na produção dos jogos e a distribuição, que ainda era um mercado extremamente imaturo. Na década de 1970, os fliperamas começaram a ser comercializados como máquinas de jogos eletrônicos para uso em local público nos Estados Unidos⁸. Além, também, do primeiro console doméstico *Odyssey 100* e logo em seguida o lendário *Atari*, lançado no fim da década. Mesmo buscando revolucionar o mercado e estabelecer uma empresa

⁶ Jogo primitivo e extremamente arcaico desenvolvido por Willy Higinbotham em 1958. Também conhecido como o primeiro jogo eletrônico da história.

⁷ Jogo de computador criado por Steve Russell junto a pesquisadores do *Massachusetts Institute of Technology* em 1961.

⁸ Artigo: For Amusement Only: the life and death of the American arcade. Disponível em <<https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>>. Acesso em: 23 de ago. 2023.

de sucesso, ainda não tinha sido suficiente para que o público adotasse esses produtos (SOUZA; ROCHA, 2005 *apud* BATISTA et al. 2007).

Porém, o que realmente revolucionou o mercado de eletrônicos nos Estados Unidos, foi a era dos fliperamas, como citado anteriormente, produzidos e distribuídos em alta escala na década de 1970. Um dos primeiros passos da grande multinacional *Atari* foi em 1972, quando a empresa disponibilizou a sua máquina *arcade* com o jogo extremamente popular *Pong*⁹, que consistia em uma clássica partida de ping-pong em apenas duas dimensões, entre dois jogadores. Nascia, junto do mercado de jogos eletrônicos, consoles e fliperamas, as disputas competitivas entre um jogador e outro, compartilhando dois controles para controlar seu respectivo “personagem” a fim de derrotar seu adversário.

Depois desse sucesso nacional em solo estadunidense, o ramo de *games* alavancou para o mercado internacional de forma meteórica. Um dos grandes contribuidores para essa ascensão seria um novo formato de jogo que abandona o conceito de dois jogadores simultâneos, como em *Pong*, e apresenta apenas um controlador. Como retratado no documentário *Video Game Invasion: The History of a Global Obsession*¹⁰ (2004), um dos precursores nesse aspecto foram os exemplares *Space Invaders*¹¹ e seu rival *Asteroids*¹². O ponto chave desses dois jogos era o novo e revolucionário sistema de pontuação, além do fator de que era impossível vencer o jogo, não possuía início, meio e fim. Dessa forma, a pontuação do jogador ficava salva na memória do fliperama, surgindo assim, um formato de *ranking* que atraía ainda mais a obsessão do consumidor, onde os jogadores buscavam sempre bater as pontuações alheias, da forma mais competitiva possível.

Esses dois títulos foram fundamentais para revolucionar a indústria dos jogos eletrônicos, mas foi apenas com o atemporal *Pac-man*¹³ que a indústria obteve seu lugar ao sol entre as grandes multinacionais. Nesse momento, a *Namco* conseguiu aperfeiçoar a fórmula criada por *Space Invaders*, elaborando um produto acessível para todos os públicos, de fácil acesso, fácil entendimento, porém com uma alta dificuldade de masterizar as mecânicas. Foi a partir dessa franquia, que hoje a indústria de jogos eletrônicos é protagonizada por grandes figuras

⁹ Jogo eletrônico de fliperama criado por Allan Alcorn em 1972, desenvolvido e distribuído pela *Atari Inc.*

¹⁰ Documentário lançado em 2004, dirigido por David Carr e David Comtois.

¹¹ Jogo eletrônico de fliperama lançado em 1978, desenvolvido pela Taito Corporation e distribuído pela Midway Games.

¹² Jogo eletrônico de fliperama lançado em 1979, desenvolvido e distribuído pela *Atari Inc.*

¹³ Jogo eletrônico de fliperama lançado em 1980, desenvolvido pela *Namco* e distribuído pela Midway Games.

do meio, pois o boneco controlado pelo jogador em *Pac-man*, foi transformado em um personagem fictício, pela primeira vez na história.

Preparando o solo para grandes figuras que ainda estavam por vir, as “celebridades” “Super” Mario, Sonic e Pac-Man foram os três primeiros personagens que transgrediram a barreira dos jogos, tornando-os assim, fenômenos mundiais. Os personagens, que agora realmente possuíam característica, histórias próprias e personalidades, foram transformados em franquias, possuindo marcas e produtos, tendo sua própria linha de desenho animado, brinquedos, livros, história em quadrinhos e até produções de sucesso multimilionárias em *Hollywood*, como os filmes *Pixels* (2015), *Sonic the Hedgehog* (2020) e *The Super Mario Bros. Movie* (2023).

Os jogos eletrônicos surgiram como forma de competitividade eletrônica, como em *Pong*, onde duas pessoas competiam entre si em uma partida de ping-pong virtual simulada através do visor de uma máquina, similar aos computadores pessoais. Mas também, os *games* evoluíram a ponto de se tornarem um espaço para contar uma história ou estória, como se fossem filmes interativos. É claro que o mercado se segmentou em diversos gêneros e tipos de jogos incontáveis, mas foi com a explosão dos *games* nos anos 1990 que a mídia começou a criar interesse pelo ramo. Pois, se há um mercado de consumo muito grande, é interessante que a imprensa aborde esses assuntos para suprir a necessidade do seu público-alvo, como relatado por Unzelte (2009), quando comenta sobre o futebol na área do jornalismo esportivo.

Porém, além dessa veia competitiva que foi implementada nos videogames desde a sua concepção, também havia outro lado que favorecia a introdução da imprensa nesse meio, pois até o início dos anos 2000, as competições ainda tinham um teor de amadorismo. Dessa forma, foi iniciado no Brasil pela *Editores Azul*, a ação dos jornalistas nesse nicho por meio da revista *Ação Games*, de 1991 (SOBREIRA, 2017, p.2). O assunto principal eram os videogames no geral, além da abordagem e explicação sobre jogos velhos, novos e os que ainda estavam por vir. Continha resenhas sobre os produtos, curiosidades, tutoriais, códigos de trapaça e a história que conduzia a trama de alguns jogos (que possuíam enredo), seja um cartão informativo de algum personagem ou todo o *plot* em que o personagem principal vivia.

Os games representam o cenário de jogos como um todo, isto é, os jogadores domésticos, que compram games e jogam em casa, reúnem-se com amigos, mas apenas com a intenção de se divertir. Não está em disputa uma premiação em dinheiro e não fazem disso uma profissão (CAMPOS; FRANGE, 2017, p.60).

Na era pré-internet, era apenas dessa forma que o público conseguia acesso a informações sobre esta área. Pois ainda nos anos 1990, os jogos não eram um assunto de extrema re-

levância no Brasil, a ponto de aparecerem em jornais impressos, televisores ou no rádio. Caso aparecessem, eram por meio de uma nota curta ou uma publicação extremamente rasa, sem aprofundamento, com formato de intuito apenas de divulgação. E mesmo nessas revistas, o conteúdo era quase publicitário; não inteiramente, pois ainda havia a opinião dos escritores, como resenhas dessas obras.

Ainda, as narrativas adotadas tanto pela *Ação Games* quanto pela *VideoGame* em suas primeiras edições tinham como agenda o consumo e o entretenimento, sem qualquer aprofundamento temático do seu conteúdo que viesse a questionar a influência dos jogos eletrônicos sobre outros aspectos da vida privada dos seus leitores - e sequer dos seus responsáveis -, visto que as temáticas abordadas tratavam exclusivamente dos aspectos espetaculares e técnicos da indústria, permeados, entre uma página e outra, por propagandas que lhes estimulasse a imersão consumista em um espetáculo que transformasse seus leitores em “feras” especializadas “no ramo” (SOBREIRA, 2017, p.8).

De acordo com a evolução e a acessibilidade da internet, as revistas foram tomando rumo para o esquecimento, pois a divulgação e compartilhamento de informações na internet eram mais rápido do que a produção, fabricação e publicação das edições da *Ação Games*. Sem contar que foi no início dos anos 2000 que surgiram os primeiros títulos de e-sports, que podemos considerar como modernos, pois os seus formatos são utilizados até os dias de hoje. Após o jogo *DOOM*, de 1993, possibilitar que diferentes pessoas pudessem conectar na mesma partida através de computadores pessoais, foi-se configurando uma era dos jogos online (PEREIRA, 2014). Desse precursor surgiram os jogos em equipe, sendo os mais famosos entre eles, o *Starcraft* de 1998, *Counter-Strike 1.6* de 2000 e o *Warcraft 3* de 2002.

Com essa nova era de jogos e uma competição mais bem estabelecida no mercado, foram surgindo empresas que se propuseram a organizar torneios mundiais com premiações. A espetacularização, de certa forma, ainda não era algo possível, pela falta de patrocinadores e estrutura tecnológica precária na época. Mas, dessa forma, já surgia o interesse por parte dos internautas em conhecer melhor esses torneios, saber os detalhes sobre os times, os jogadores, suas preferências, personalidades e suas estratégias para ser o melhor jogador do torneio. Surgiu a necessidade de criar um braço dentro do jornalismo de *games*, pois, além de cobrir todo o entorno sobre o lançamento e detalhamento dos jogos eletrônicos, também surgiu a necessidade de saber sobre as grandes competições sediadas dentro desses jogos junto à internet.

As mídias digitais revolucionaram a indústria da informação e entretenimento, proporcionando um novo paradigma em suas formas de recepção onde os videogames e a game cultura reafirmam a ideia proposta pelo sociólogo Johan Huizinga em sua obra seminal “*Homo Ludens*” (1939). de que existe na sociedade um “espírito de jogo” presente em nossas atividades, desde as mais simples até as mais relevantes (AMÉRICO, 2014, p.317).

Quanto a competição em si de jogos eletrônicos, Maric (2011) *apud* Américo (2014, p.322) define o “[...] e-sport como uma competição de videogame organizada” e, dessa forma, conforme os esportes tradicionais, não se trata apenas da competição, mas também sobre audiências, fãs e transmissões *broadcast*¹⁴. Nessas interações e relações de imediatismo, que envolvem uma grande escala de produção midiática, a figura do espectador como membro da comunidade é importante para a relevância do *game*. Fato que a internet colabora de formas diversas com a convergência das mídias relacionando-se em ambientes eletrônicos, presente em qualquer aparelho com acesso à rede. Modificando e edificando-se conforme a evolução da tecnologia e de contribuições de jogadores profissionais, para que a estrutura seja acessível em plataformas de *streaming*.

Tendo em mente toda a evolução do jornalismo, até sua forma que foi se estabelecendo na web, colocando em perspectiva um veículo especializado em esporte eletrônico, é interessante afirmar o que seria o esportivo em si. Junior (2017) sintetiza, a partir da visão de pesquisadores e professores do Jornalismo, o que é o jornalismo esportivo. Junior (2017) busca exaltar a ligação da paixão e emoção aos esportes, através de uma entrevista que realizou, como importantes fatores que aumentam a projeção no público.

Jornalismo esportivo é uma atividade, uma editoria dentro do jornalismo, que tem a sua história marcada, primeiro, por um preconceito envolvendo a atividade, como se fosse uma atividade menor e que, aos poucos, foi se consolidando como um espaço cada vez mais legítimo e importante da paixão prática de todas as teorias de Comunicação, com elemento, um componente diferencial, que nós lidamos com a paixão, lidamos com a emoção. E, por conta de lidarmos com emoção e com paixão, o jornalismo esportivo ganha um impacto e uma projeção muito maior no público do que qualquer outra editoria, porque você mexe com aqueles que torcem a favor e torcem contra e, por conta disso, isso acaba causando sempre um impacto maior. Então, eu acho que o jornalismo esportivo é, acima de tudo, o exercício profissional feito com paixão (GUERRA, 2015 *apud* JUNIOR, 2017, p.46).

Traduzindo o jornalismo esportivo para as competições eletrônicas, apesar de ser mais recente do que a cobertura futebolística, por exemplo, muito do que Guerra (2015) diz também pode ser levado para esse meio. A paixão é um ponto de muita relevância nessa editoria, pois os esportes eletrônicos são relevantes, em relação a espectadores, talvez comparáveis aos esportes tradicionais como algumas modalidades das Olimpíadas. O trabalho de Silvio Kazuo Pereira (2014) contextualiza a magnitude dos esportes eletrônicos hoje em dia e como os números de espectadores, atletas e eventos são expressivos. E assim como o autor mesmo cita,

¹⁴ Ver matéria: New Form of Entertainment: The Meteoric Rise of Esports. Disponível em: <<https://forbes.co.il/e/sports-rise/>>. Acesso em: 23 de ago. 2023.

Foi feita uma comparação entre dados e acontecimentos de ambos os tipos de esporte. O que se percebeu foi que qualitativamente há grandes proximidades, e em termos absolutos apenas os esportes mais populares – como o futebol, basquete e futebol americano – ainda possuem considerável vantagem (PEREIRA, 2014, p.5).

Vera Camargo (2001) traz a comunicação esportiva como centro de debate e realiza uma análise, abordando como todo o processo de comunicação está interligado ao esporte há séculos. É importante contextualizar essa ligação para que seja possível apontar as nuances presentes nas notícias veiculadas pelo portal *HLTV*. E, ao relacionar suas teorias com Antonio Alcoba López, Camargo (2001) repensa algumas relações entre a comunicação e o esporte. Apontando o crescimento do esporte como espetáculo pela mídia especializada, acrescentando:

Esta tentativa é resultante da competição existente entre os meios massivos, e desta ação podemos inferir que cada veículo se especializa para informar e o faz de maneira diversificada, para atender o seu público. Desse modo, podemos entender que a televisão levou o esporte a todos os lugares e, através de seus recursos técnicos, criou o impacto proporcionado pelas imagens geradas, que espetacularizam a ação. É o meio comunicacional com mais cotas de audiência e patrocínio, entre as mídias (CAMARGO, 2001, p.3).

Conforme a evolução do jornalismo esportivo em sua trajetória, Camargo (2001) deixa claro que essa área, apesar de recente, está passando por grandes alterações e transformou-se do amadorismo improvisado para o a profissionalização e massificação desse conteúdo. Isso porque, conforme o interesse da publicação e o desenvolvimento das empresas, os clubes aumentaram seu faturamento e o interesse pelos patrocinadores. Não diferente do futebol, os esportes eletrônicos deixaram de vender sua imagem como amadores e hoje possuem porte de profissionais, atletas com salários exorbitantes e campeonatos com premiações acima de um milhão de dólares¹⁵. Ambiente esse que se originou e desenvolveu na internet.

¹⁵ Ver: PGL Major Stockholm schedule announced. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/32512/pgl-major-stockholm-schedule-announced>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

CAPÍTULO 02 – A influência da internet nos jogos

A ideia de conectividade em rede e a interação de pessoas pelos computadores foi algo novo e cativante, apesar de que no Brasil, a massificação do acesso à internet se consolidou apenas em 2005. Esse novo espaço tecnológico abriu diversas portas para explorar, interagir e estudar. Pois, junto a isso tudo, a indústria começou a se adaptar para que fosse possível a digitalização e convergência dos meios. As possibilidades de coberturas jornalísticas começaram a se expandir para *sites* na internet. Ainda em nichos mais restritos, pois era muito simples fazer uma publicação em fóruns de diversas comunidades, sendo que o custo era baixo comparado aos exemplares veiculados nas bancas.

A partir da Web 2.0, que teve seu início nos meados dos anos 2000, muitos veículos começaram a realizar a transcrição do seu material impresso nos recém-criados portais. Foi um momento de falência de muitas empresas tecnológicas que tinham ações supervalorizadas, restando então uma lacuna para empresas que ofertavam espaços de colaboração para escrita e produção de conteúdo (FORECHI; FLORES; MELO, 2019). Com o passar do tempo, esse espaço foi se solidificando cada vez mais, inclusive abrangendo a internet para outros meios de navegação além do computador, como os smartphones e as televisões.

Os formatos eram diversos nesse momento, tão diversos que possibilitaram a criação e o desenvolvimento de novas culturas, através do relacionamento e convivência entre pessoas no ciberespaço que buscam interações sobre um nicho específico. Os jogos eletrônicos tiveram como grande impulsionador esses espaços, que proporcionam fácil acesso para que se desenvolvesse uma cultura entre jovens:

A game cultura também se desenvolve em um ambiente permeado pelas redes de informação e comunicação e se expande não só através dos consoles, mas dos arcades, dos computadores, dos dispositivos móveis, e através da difusão da computação pervasiva e ubíqua, povoando sistemas de comunicação móvel como celulares, até dispositivos portáteis que podem se tornar em centrais de entretenimento (NEVES, 2010 *apud* AMÉRICO, 2014, p.321)

O jornalismo, como ferramenta de disseminação da informação, cria narrativas junto aos produtos (jogos eletrônicos), como no jornalismo esportivo em relação ao esporte. A possibilidade de tornar os eventos em produções transmídia facilita com que o público se insira de alguma forma, pois a TV narra os eventos, que convergem nos comentários realizados em redes sociais e informados por portais de games: “Tudo ocorrendo de forma simultânea e explicativa para que a audiência tenha o conteúdo todo com facilidade e dinamismo” (TORREALBA; KURTZ, 2018, p.3). As organizadoras de torneios buscam adaptar a trans-

missão de esportes, inclusive as modalidades já consolidadas, como o futebol, articulando ferramentas e técnicas contemporâneas para compor uma equipe de cobertura ao vivo.

Dessa forma, Prado (2011, p.50) também acrescenta que “qualquer fato novo pode ser inserido em tempo real, se houver uma máquina [...]. Ou seja, a instantaneidade ganha força no webjornalismo por este possibilitar atualizações remotas, simples assim”. E, é relevante que os espaços de publicações também sejam acompanhados com espaços de comentários para os internautas, a fim de estabelecer uma relação de maior proximidade e transparência entre transmissor e receptor, pois demonstra uma aparente preocupação com a audiência. Dessa forma, a separação entre ambiente digital e físico tende a se dissipar.

2.1. O jogo como embrião do portal *HLTV*

Durante o desenvolvimento desse contexto, a *Valve Corporation* lançou o título *Half-Life* no ano de 1998, um jogo focado em *storytelling* que acompanha Morgan Freeman, o personagem principal, em sua jornada. A partir desse lançamento, surgiu o *Counter-Strike* em 1999, como uma modificação do *Half-Life* feita por fãs. Minh Le e Jess Cliffe trouxeram uma nova abordagem para o jogo desenvolvido pela *Valve*. Através de entrevista realizada pelo site *csnation.counter-strike.net*¹⁶, era claro que alguns indícios do jornalismo profissional começavam a se disseminar em portais e sites de jogos da época. Os desenvolvedores do *mod* foram procurados para uma entrevista, o objetivo era de entender as intenções dos responsáveis pela modificação do jogo e os bastidores do desenvolvimento.

A modificação do *Half-Life* começou a se tornar popular entre a comunidade de desenvolvedores que trabalhavam no meio e o público que buscava por jogos de tiro em primeira pessoa (conhecido como FPS, *First Person Shooter*). Depois de muitas atualizações, um ano depois, a *Valve* tomou conhecimento do *mod* e decidiu apoiar, desenvolver e o publicar como um jogo completo¹⁷. Em novembro de 2000, o popular FPS, *Counter-Strike*, foi oficialmente lançado para computador. Quanto ao seu funcionamento, resumidamente, as partidas são baseadas entre duas equipes com objetivos distintos, onde os Contraterroristas buscam defender dois pontos do mapa e os Terroristas têm como objetivo atacar esses pontos. Junto

¹⁶ Counter-Strike: Year 1. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20000815235300/http://csnation.counter-strike.net/features/csy1/>>. Acesso em: 11 out. 2023.

¹⁷ Ver Matéria: The History of Counter-Strike. Disponível em: <<https://www.redbull.com/se-en/history-of-counterstrike>>. Acesso em: 23 de ago. 2023.

do *Quake*, o popularmente chamado “CS 1.6”, era um ponto fora da curva nos *games* por apresentar partidas online entre 10 jogadores somente nesse gênero.

Nas partidas, com formato oficial adotado por organizadoras de torneios, os 10 jogadores são divididos entre duas equipes. É nesse momento que a disputa começa a ser coletiva ao invés de individual, ao contrário do *Starcraft*, trazendo semelhanças a esportes como futebol de salão ou vôlei. A química de trabalhar em equipe simultaneamente para superar o time adversário acaba sendo uma sensação muito semelhante a esportes tradicionais já estabelecidos nas Olimpíadas. Pois é necessário um grande esforço mental, tático, comunicacional e habilidoso para superar o outro concorrente. Esse diferencial era um expoente nos jogos eletrônicos, pois era comum, como vimos em *Pong* ou *Space Invaders*, que as disputas fossem somente entre dois jogadores, ou em relação a uma tabela de pontos registrada ao final de cada partida, buscando superar a pontuação individual de um certo jogador.



Figura 02: Time brasileiro de CS 1.6, “mibr” treinando em *lan-house* do Rio de Janeiro

Fonte: ESPN/Roque Marques – arquivo pessoal

Foi considerado pela IGN¹⁸ como o 46º melhor jogo de todos os tempos¹⁹, vencedor de 12 premiações, sendo duas delas as mais relevantes, uma como jogo revolucionário de PC de 2000 e a outra como melhor jogo online de computador no mesmo ano pela *Game Revolu-*

¹⁸ Criada em 1996, *IGN* é um portal de entretenimento com foco em jogos eletrônicos.

¹⁹ Lista de TOP 100 melhores jogos de todos os tempos pela IGN. Disponível em: <<https://www.ign.com/lists/top-100-games/46>> Acesso em: 04 out. 2022.

tion²⁰. O popular “CS 1.6” foi aclamado pela crítica especializada e pelo público, avaliado pelo agregador de *reviews* Metacritic com pontuação média 88 de 100, com 11 avaliações especializadas e 92 pontos de média pelos usuários da plataforma, baseado em 7369 resenhas²¹. Além de também ser rotulado como um dos revolucionários e responsáveis por massificar e profissionalizar o esporte eletrônico, equipes profissionais de atletas foram formadas para disputar torneios entre as melhores equipes do mundo.

Apesar de que em 1983, foi organizado o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames”, em Dallas nos EUA (KENNEDY, 1983 apud PEREIRA, 2014, p.22), esse meio ainda estava engatinhando. Sendo que no final dos anos 1990, foi criada a *Cyberathlete Professional League* (CPL), liga responsável por tentar aderir um modelo de negócios profissional, que tardiamente incluíram o *Counter-Strike* dentre as suas modalidades.

Existem várias organizações concorrentes que gostariam de chamar seu torneio de campeonato mundial de jogos de computador. *Electronic Sports World Cup* (ESWC) é o candidato europeu²², *The Cyberathlete Professional League* (CPL) e *The World Series of Video Games* (WSVG) são baseados na América do Norte e o *World Cyber Games* (WCG) são executados por uma empresa sul-coreana. Enquanto estes são os maiores atores em cena, existem vários outros organizadores de torneios internacionais e muitos mais que organizam torneios nacionais ou locais (RAMBUSCH, JAKOBSSON e PARGMAN, 2007, p.162, tradução nossa)²³.

Desde 2001, o *Counter-Strike* aparece em competições como a CPL, WCG e ESWC, responsáveis pela profissionalização da modalidade. O cenário competitivo começou a se desenvolver tão desenfreadamente que, a partir de certo ponto, foi dando origem a jogadores com contratos estabelecidos, semelhante ao futebol, além de, clubes de sucesso e reconhecimento mundial (PEREIRA, 2014). Em 2007, a base de jogadores já estava bem estabelecida, os torneios, apesar de poucas visualizações comparadas a atualmente, tomavam grandes pro-

²⁰ A *Game Revolution* é um site focado em jogos eletrônicos, também criado em 1996.

²¹ Lançado em 2001, o *Metacritic* é um site agregador de resenhas sobre filmes, séries de TV, álbuns de música, videogames e livros. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/game/pc/counter-strike>> Acesso em: 04 out. 2022.

²² O *ESWC* foi projetado por uma equipe francesa que, desde 1999, tem se especializando na organização de torneios de videogames e no desenvolvimento de tecnologias ligadas a jogos em rede. Uma empresa privada independente gere toda a *ESWC*, seus direitos de licenciamento em todo o mundo, seu financiamento através de patrocínio, seus grandes eventos e sua transmissão pela televisão.

²³ No original: “There are several competing organizations that would like to call their tournament the world championship of computer games. ESWC, Electronic Sports World Cup (eswc.com) is the European candidate, The Cyberathlete Professional League (thecpl.com) and The World Series of Video Games (thewsvg.com) are based in North America and the World Cyber Games (worldcybergames.com) is run by a South Korean company. While these are the biggest actors on the scene, there are several other organizers of international tournaments and many more that organize national or local tournaments”.

porções e a espetacularização começava a tomar forma²⁴. Segundo Pereira (2014), os torneios começam a se tornar cada vez mais populares e maciços após a entrada do *League of Legends*²⁵ no mercado em 2009, quando, no *2014 World Championship*²⁶, mais de 32 milhões de espectadores foram registrados durante o campeonato. Portanto o e-sports, ainda era tido como algo relacionado a nichos específicos, de pequeno alcance, comparado ao público do *2014 World Championship*.

O site *Half-Life Television*, abreviado como *HLTV*, foi fundado na internet em 2002²⁷ pelos dinamarqueses Martin Rosenbæk and Per Lambæk. Nesses momentos iniciais, o site funcionava como um agregador de partidas, onde era possível recolher endereços IP, com o intuito de assistir partidas online em tempo real. Além de contar com notícias gerais sobre o *Counter-Strike* e todo o ambiente que o engloba. Além disso, também foi o espaço em que os fundadores alojavam partidas gravadas de torneios, como por exemplo, os jogos disputados na *ESWC 2003*. Por isso o sufixo, “television”, que refere o portal como um local de acesso para que o público pudesse assistir confrontos entre times, que eram alocados em servidores da modificação do *Half-Life*. Como as plataformas de *streaming*, hoje principal meio de visualização desses torneios, ainda não tinham realizado sua ascensão no mercado devido à escassez da tecnologia e o fundo de patrocinadores, a partir da *HLTV*, esse era um dos, ou o único, meio de acesso para assistir a essas partidas online.

Outro aspecto muito importante, que cativava o engajamento e troca entre os frequentadores do portal, eram as sessões de fórum. Um espaço onde os jogadores podiam se conectar, fazer amizades e trocar informações sobre os jogos no geral. Além de discutir sobre o jogo, compartilhar estratégias, dicas e truques. Assim como a pioneira *Ação Games* no Brasil destrinchava os lançamentos da grande indústria, os fóruns eram um espaço informal que os próprios jogadores realizavam esse serviço, sejam eles amadores ou profissionais. Isso porque, na época, por mais que as redes sociais fossem algo possível, como o *MySpace* em 2003, ainda não era o fenômeno cultural que se tornou hoje, sendo algo de nicho muito específico comparado aos fóruns de discussão.

²⁴ Ver matéria: 15 anos atrás, Brasil conquistava o Counter-Strike. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/15-anos-atras-brasil-conquistava-o-counter-strike.6ef4941f6abdac7a40a144101a00fac61kd9hry0.html>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

²⁵ Jogo eletrônico do gênero multiplayer online *battle arena* (MOBA) desenvolvido e publicado pela Riot Games.

²⁶ 4ª edição anual do campeonato presencial com 16 equipes de todo o mundo, realizado em Seul e Busan (Coreia do Sul).

²⁷ Artigo: 20 anos de HLTV.org. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/33554/20-years-of-hltvorg>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

Já em 2009, com o avanço de possibilidades na internet, o site começou a indexar estatísticas de jogadores e equipes, por meio de uma variedade de métodos e fontes. Geralmente, as estatísticas eram coletadas de forma manual ao assistir o *replay* de partidas gravadas, através de um software que permite assistir essas gravações diretamente do servidor do jogo, coletando dados em tempo real sobre as ações dos jogadores, pontuações e estatísticas. Partidas essas, que geralmente eram disputadas em campeonatos de alto nível apenas. Conforme essa produção foi se tornando um conteúdo consumido e procurado pela comunidade, o portal também começou a buscar outras fontes de dados para produzir suas estatísticas, como entrevistas com jogadores, técnicos, informações divulgadas pelas equipes, organizadores de torneios e campeonatos de todas as categorias.

Além dessa coleta, o site assume o papel de realizar o trabalho de tratamento de todos esses dados e utiliza ferramentas de algoritmos para processar e analisar todos esses materiais recolhidos, gerando assim estatísticas mais complexas de pontuações e rankings de jogadores e equipes. Sendo, hoje em dia, a principal fonte para esses dados. Fator valioso e fundamental para a comunidade, entusiastas e equipes que competem no nível mais alto pelas primeiras posições mundiais. Pois, somente dessa forma, tornou-se possível um julgamento da performance individual e coletiva dos clubes participantes dos campeonatos de grande escala, fator importante para alimentar a competitividade dentro do ambiente dos esportes tradicionais e eletrônicos.

Pois, além desses fatores, são com esses dados que se torna possível compreender áreas de melhoria no desenvolvimento da equipe, assim como tendências para competições futuras, auxiliando na preparação técnica de partidas que estão por vir. É importante ter em mente que no ambiente de mais alto nível, qualquer vírgula pode fazer a diferença entre o sucesso e o fracasso, é tudo uma questão de detalhes. Além do valor técnico, essas estatísticas estabelecem um papel fundamental para compor uma identidade de transparência e imparcialidade, para evitar fraudes e manipulações de resultados, garantindo a integridade e a credibilidade das competições. Que futuramente evoluíram para contribuir aos sites de apostas esportivas, que possuem uma grande parcela dos patrocinadores desses eventos junto a grandes empresas desenvolvedoras de *hardware* tecnológico, como por exemplo, a *Intel*.

E, com toda essa atenção prestada aos detalhes quanto às estatísticas, o site também introduziu os prêmios *HLTV MVP* em 2016 (condecorado para o jogador mais valioso de alguma competição) e o *HLTV Top 20* em 2010. Através do qual, segundo seu banco de estatísticas, avaliação numérica e conceitual de uma banca avaliadora, a equipe do portal ranqueia os 20 melhores jogadores do ano conforme seu impacto nos maiores campeonatos realizado no

ano, além de sempre conter um artigo explicativo que elabora a decisão de escolha de cada jogador em sua devida posição no ranking anual. Sendo essa a condecoração individual mais bem conceituada em todo o cenário de *Counter-Strike: Global Offensive*.

Hoje em dia, o site é mantido por uma equipe de jornalistas e especialistas em e-sports de diferentes partes do mundo. Fornecendo conteúdo atualizado sobre as últimas notícias, eventos e desenvolvimentos desse universo, sempre produzindo análises, entrevistas e cobertura de bastidores dos eventos, permitindo que os leitores tenham uma compreensão mais aprofundada e crítica do que está acontecendo no cenário competitivo. Ou seja, toda essa contextualização do portal é importante para entendermos a sua importância quanto uma entidade que contribui para a construção de uma cultura e identidade em torno dos esportes eletrônicos.

Ao lembrar o precursor *Counter-Strike* (CS 1.6), é importante ressaltar que as competições realizadas atualmente começaram a se desenvolver próximo ao seu lançamento, na primeira década do século XXI. Seguindo a mesma fórmula de bolo, o sucessor espiritual do “CS 1.6”, chamado *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, foi lançado em agosto de 2012 pela *Valve Corporation*. “Sucessor espiritual”, pois em 2004 a *Valve* lançou dois jogos, o *Counter-Strike: Condition Zero (CS:CZ)* e o *Counter-Strike: Source (CS:S)*. Além disso, essas duas sequências não foram bem recebidas pelas organizadoras de torneios e os jogadores profissionais. Apesar de o *Condition Zero* e o *Source* tentarem manter os mesmos aspectos do CS 1.6, apenas atualizando o visual, não foi o suficiente para os jogadores migrarem de jogo, devido a várias questões pessoais. Mantendo o *Counter-Strike* como modalidade nas grandes competições até o ano de 2012, em março daquele ano, o último grande torneio com premiação total de 100 mil dólares, foi sediado em *Hannover* o *Intel Extreme Masters Season VI World Championship*²⁸.

Primordialmente, o *CS:GO* foi recebido com opiniões mistas, mas o sentimento de nostalgia ao degustar da nova obra da *Valve* foi um ponto ressaltado em diversas críticas primordiais.

Na sexta série, eu acordava para a escola às 5h30, mas depois comecei a acordar às 4h30 apenas para jogar algumas rodadas antes da aula. Chame isso de dedicação ou obsessão doentia, mas eu estava viciado em CS, era mais do que um jogo. Foi meu hub social, meu visualizador do iTunes e minha breve entrada no design de jogos [...]. Continua sendo um jogo de tiro *multiplayer* de destaque que abriu o caminho para os futuros jogos que viriam, ou coisas que viriam [...] (PINSOF, 2012, tradução nossa)²⁹.

²⁸ Ver: IEM6 WC Prizes Announced. Disponível em: < <https://www.hltv.org/news/8221/iem6-wc-prizes-announced> >. Acesso em: 28 nov. 2023.

²⁹ No original: “In sixth grade, I would wake up for school at 5:30 AM, but then I started getting up at 4:30 just to get a couple rounds in before class. Call it dedication or a sickening obsession, but I was hooked on CS (nevermind my neighbor who broke into my house to play while I slept!) It was more than a game. It was my social

Em 2013, a *Valve* começava a cimentar o caminho de grandes competições quanto ao *CS:GO*. Foi em novembro desse ano que ocorreu o primeiro torneio patrocinado pela produtora dona do *CS:GO*, o *DreamHack Winter 2013*³⁰. Com a absurda premiação de 250 mil dólares (inédita na época) financiados pela comunidade, foi dado o pontapé inicial para o maior e mais desejado troféu desse FPS: o título de um *Major*. No mini documentário, “CS:GO - "DREAM" NiP at DreamHack Winter 2013” (2014), de Kevin Tweedale, o ex-jogador da *Ninjas in Pyjamas* quatro vezes vice-campeão e uma vez campeão do *Major*, Richard "Xizt" Landström, responde ao ser indagado sobre o apoio que recebe e como ele enxerga o Mundial de 2013:

(Minha família) eles viram o quanto eu amava (o jogo) e assim começaram a me apoiar. Agora existem grandes fãs da NIP (*Ninja in Pyjamas*) e também estão me apoiando de todas as formas. Então agora está sendo ótimo! [...] Quando penso em Dreamhack, me vem à cabeça prestígio, glória, o maior evento de todos, preciso ganhar, não posso perder (TWEEDALE, 2014, tradução nossa)³¹.



Figura 03: DreamHack Winter 2013 - Final entre Fnatic e Ninjas in Pyjamas. Jönköping, Suécia.
Fonte: hltv.org

hub, my iTunes visualizer, and my brief entryway into game design [...]. It is and remains a standout multiplayer shooter that paved the way for things to come [...]"

³⁰ Ver: First details for DreamHack Winter. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/11436/first-details-for-dreamhack-winter>>. Acesso em: 28 ago. 2023.

³¹ No original: “They saw how much i loved it. They started to supporting me, and right now there are big fans of NIP and they’re supporting me in every way. So it 's great now. [...] When i think of DreamHack, i think of prestige, glory, the biggest tournament ever, have to win it, can’t lose”.

Dessa forma, com a abrangência do jogo eletrônico começando a tomar proporções cada vez maiores, o portal *HLTV*, também teve de acompanhar o raciocínio de desenvolvimento dos torneios eletrônicos. Pois em 2012, previamente ao *Dreamhack Winter 2013*, o site recebeu uma grande atualização que começava a contabilizar as estatísticas do *CS:GO*, o que marcou claramente a passagem de foco de um jogo para o seu sucessor. Além disso, esses dados começaram a ser tratados por especialistas da área e começaram a apresentar variáveis mais densas, criando um leque de leituras para entusiastas e para comissões técnicas. Essa apuração acaba sendo de extrema importância para que as equipes profissionais consigam extrair o máximo de leituras a partir da interpretação desses dados logo no início do desenvolvimento do jogo.

Hoje em dia, o portal conta com uma bateria de publicações que segue certo padrão, no qual há uma divisão por assunto e categorias, abrangendo em sua maior parte o texto, mas também complementando com áudio e vídeo. O maior foco atualmente é o da cobertura de campeonatos – não se sabe ao certo quais os critérios utilizados pela equipe de jornalistas, mas é comum que haja uma cobertura interina de eventos realizados pelas organizadoras “próximas” da *Valve*. Próximas, seriam empresas que já realizaram um torneio mundial patrocinado por ela, referido pela empresa como *Major*. Nessa cobertura, estão presentes publicações como, agendamento dos torneios, divulgação das organizadoras de torneios, atualizações sobre derrotas e vitórias, entrevistas com jogadores seguindo abordagens sobre o jogo, e a premiação elaborada pelo próprio portal, o *HLTV MVP*³². Nesse formato, as entrevistas podem ser manuscritas ou então publicadas em um modo similar a coletiva de imprensa em audiovisual.

O segundo material de maior publicação no site, não menos importante que a cobertura de eventos devido ao volume de publicações, são as atualizações sobre o mercado de transferência. Nesse segmento, seria um conteúdo extremamente similar como a seção dos veículos brasileiros tradicionais, *Globo Esporte* e do *Lance!*, ao cobrirem o futebol. São apresentados alguns detalhes sobre contratos, negociações de clubes entre contratados, rumores de transferências futuras, análise de impactos das transferências, rotação da equipe técnica tática de preparação, salários e negociações em andamento. Nesses dois quesitos, não há muito que se diferenciar do jornalismo esportivo já praticado há décadas no mercado desde o impresso, a diferença é que esse formato tomou mais espaço no webjornalismo devido ao fácil acesso à internet e a agilidade em publicar esse conteúdo em primeira mão nos veículos.

³² Ver matéria: Top 20 players of 2020: introduction. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30897/top-20-players-of-2020-introduction>>. Acesso em: 23 de ago. 2023.

Quanto ao conteúdo exclusivamente audiovisual, há dois tipos de publicações que são mais frequentes pelo site. Sendo o primeiro, um vídeo de melhores momentos, no qual o site realiza uma compilação das melhores jogadas individuais, seja de um jogador específico ou de momentos memoráveis de um torneio, como, por exemplo, um “TOP 10”. Esse conteúdo costuma ser bastante curto, girando em torno de um vídeo hospedado no *YouTube* com cerca de 1 minuto para melhores momentos de um jogador específico, ou de 3 a 10 minutos para melhores jogadas de um torneio em específico. Geralmente lançado logo após o fim da partida ou do torneio, nunca é postado com uma distância de mais de um mês do acontecimento.

O segundo conteúdo audiovisual rotineiramente publicado no portal é o *podcast*, estreado em 2018, chamado de *HLTV Confirmed*. Esse programa é um podcast similar a um *Talk Show*, transmitido com imagens pela *Twitch*, com 3 pessoas responsáveis por conduzir o show. Quase sempre acompanhados de mais um convidado envolvido no cenário, seja jogador, treinador, criador de conteúdo, narrador, representante de organizações e jornalistas do meio. A bancada é composta pelo ex-jogador australiano, atualmente narrador, Chad “SPUNJ” Burchill, o editor chefe do portal Milan “Striker” Švejda e o jornalista chefe de operações Zvonimir “Professeur” Burazin. Dentre os temas abordados, são vários, mas na estrutura adotada pelo podcast, sempre ocorre um trecho de entrevista direta ao convidado. Logo após, todos discutem as notícias e os rumores do cenário em conjunto. Esse formato é muito interessante, pois é um dos poucos conteúdos nos quais é possível resgatar a opinião da equipe *HLTV*, pois nas postagens escritas é comum que a abordagem seja sempre “neutra”, sem qualquer traço de opinião emitida.

Além desses pilares de postagens, é recorrente ver “publicações especiais” que fogem do escopo desses assuntos abordados, como citado anteriormente, além de não possuir uma constância, me parece algo espontâneo. Não há uma certa esquematização dessas postagens ou assuntos em comum, mas geralmente costuma abarcar questões voltadas ao jogo ou do cenário em geral. Nessa seção, de certa forma, é comum o detalhamento de atualizações aplicadas ao jogo, além de explicações sobre como essas alterações realizadas pela *Valve* podem impactar diretamente o competitivo. Outra possibilidade refere-se na explicação detalhada de como certas tendências de estilos de jogo aplicadas pelos jogadores profissionais impactam no resultado final ou na influência de outras equipes a seguirem o mesmo estilo. Mas, não há um padrão nessas postagens, elas podem ter um formato similar a uma reportagem, artigo de opinião, perfil, análise sistemática ou até mesmo uma resenha crítica.

2.2. Comunidade e interpretação

O site, sob uma perspectiva de seus dias iniciais, tem como principal objetivo estimular a interação entre membros participantes desse nicho, devido ao fato de existirem poucos espaços desse tipo. Como citado anteriormente, as redes sociais ainda não tinham se configurado como algo relevante, muito menos como um ambiente de interação para um público focado em jogos eletrônicos. Dessa forma os fóruns de discussão eram a via principal de trocas interpessoais na internet, uma possibilidade que alavancou a difusão de conhecimento entre os jogadores nos anos iniciais de lançamento de jogos eletrônicos.

Dentre essas muitas trocas, possibilitava-se uma hipotética ideia de consolidação e solidificação de uma comunidade interessada em assuntos em comum. Segundo o documentário *Video Game Invasion* (2004), a própria ascensão do jogo *Wolfenstein 3D* foi de acordo com a divulgação na internet, onde os autores disponibilizaram o *download* de apenas uma parcela do produto de graça no site *Shareware*. Para acessar o jogo completo, era necessário pagar o preço de comercialização. Era uma forma pioneira de deixar o público cativado com apenas uma parte pequena do jogo, hoje intitulado como versão de demonstração. O burburinho tomou conta da internet e em pouco tempo já tinha se tornado um sucesso, vendendo milhares de cópias, devido a difusão desse ambiente.

É claro que há 20 anos, a internet ainda se moldava conforme a necessidade do usuário que, de certa forma, apresenta características líquidas, de constante mudanças e evolução, prática e rápida. Devido a isso, os fóruns de discussão deixaram de ser o principal agente de interações na internet, para um meio de comunicação alternativo dentre as emergentes redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas e pessoais, como os e-mails e o ICQ. Mas ao adaptar o site para um formato com mais ênfase em transmissões de partidas, um novo conceito foi se transformando nesse ambiente.

Havia uma necessidade dentro da comunidade do *Counter-strike* que buscava assistir as partidas profissionais, porém as organizadoras de torneios ainda estavam desenvolvendo-se nesse ramo e a transmissão de partidas oficiais ao vivo eram muito escassas. De acordo com isso, foi entendida uma demanda por informações. Portanto, o site disponibilizava uma forma de assistir a partidas oficiais ao vivo e gravações delas, além da computação e elaboração das estatísticas, tornando-se um produto de maior atenção e relevância no portal. Mais tarde, o portal evoluiu sua estrutura para abarcar uma sessão a um blog, que continha postagens rotineiramente com um cunho de jornalismo amador. Não se sabe exatamente quando esse conteúdo começou a ser veiculado, porém, a primeira publicação que temos conhecimento, se deu

no dia 2 de dezembro de 2005³³. Postagens essas, que também incluem um espaço de comentários para possibilitar a interação de internautas entre si e raramente com a participação de um agente da empresa.

Hoje em dia, é claro reconhecer o aspecto jornalístico do site, contendo formato e apresentação similar a mídias tradicionais do esporte. Assim como no futebol, havia um terreno fértil para a comunidade de jornalistas desenvolver e experimentar, inclusive com a possibilidade de explorar teores mais lúdicos. Neto (2018), ao parafrasear Couto (2014), discorre sobre a liberdade de imprensa esportiva no Brasil, deixando claro o papel das crônicas em um momento que o país vivia um regime militar.

A popularização da modalidade entre o público nacional beneficiou as atividades dos chamados cronistas esportivos, que passaram a se aproveitar do grande movimento em torno da divulgação das partidas futebolísticas para estabelecer a legitimidade para a sua atividade no âmbito comunicacional (COUTO, 2014 *apud* NETO, 2018, p.535)

Há de se discutir sobre a os conceitos por trás da notícia e o quão real e palpável ela é. Por mais que a profissão jornalística tenha como prioridade a veracidade dos fatos, a verdade e o compromisso de servir publicamente a população com os acontecimentos de relevância, não deslegitima as obras que aproveitam de recursos lúdicos, com drama e interpretações mais abrangentes, como os cronistas. Traquina (2002) assemelha-se às reflexões de Neto (2018), citando Tuchman (1976), pois a notícia pode ser vista como um espelho da realidade, não a realidade em si, mas o desenho dela pela ótica de um profissional.

Afirmar que as notícias são estórias não é, de forma alguma, rebaixar as notícias, nem acusá-las de serem fictícias. É antes alertar-nos de que, como todos os documentos públicos, as notícias são uma realidade construída que possui a sua própria validade interna. (TUCHMAN, 1976 *apud* TRAQUINA, 2002. p.48)

Além desses quesitos, também é interessante ressaltar que o portal busca atender a diversas comunidades, em específico, separando geograficamente, contendo seções sobre regiões do mundo, como Europa, América do Norte e Brasil. Pois, dessa forma, cria-se a possibilidade de potencializar o alcance do conteúdo publicado, tendo os frequentadores do portal como agentes que interagem e solicitam essas adaptações. Dessa forma, acaba ramificando os profissionais do jornalismo de acordo com sua respectiva região, a fim de ter um acesso maior a diferentes culturas e localidades, quebrando barreiras de linguagens, sendo o caso das filiais chamadas “Dust 2”. Nelas, é reservado um domínio com uma equipe de jornalistas locais para

³³ Primeira postagem registrada no site hltv.org “ESWC 2006 WEBSITE LAUNCH”, 2005. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/58/eswc-2006-website-launch>>. Acesso em: 12 de ago. 2023.

cobrir e apurar os fatos com mais exatidão ao redor do mundo, como citado antes, uma espécie de seções dentro do caderno de esporte.

No caso do jornalismo esportivo, é importante refletir se ocorrem embates entre as comunidades esportivas e jornalísticas na busca por validar suas posições de intérpretes do futebol no Brasil (NETO, 2018). E essa comunidade de jornalistas, que desdobra o mundo, busca interpretar os sentidos do jornalismo e manter-se atenta quanto ao conteúdo público em diferentes regiões. Traquina (2002) busca tensionar e definir esse conceito: “O conceito de ‘comunidade interpretativa’ é definido por Hymes (1980, p. 2) como um ‘grupo unido pelas suas interpretações partilhadas da realidade’”. Interpretações essas, que segundo o autor, também são visualizadas como o espelho da realidade. Ideias que também vão ao encontro de Silva (2005).

Kunczik está preocupado com o poder dos jornalistas, pois, como diz, as percepções da realidade por parte de um povo são formadas, de modo decisivo, pelos critérios de seleção de um único grupo ocupacional: os jornalistas; então, a realidade construída pela mídia noticiosa significaria a imagem do mundo criada na cabeça dos receptores pelos critérios dos jornalistas. (KUNCZIK, 2001 *apud* SILVA, 2005. p.3)

É interessante compreender que o site assume um certo tipo de compromisso com o jornalismo, a verdade e a utilidade pública, por mais que seja um veículo com patrocinadores de empresas privadas, com interesses específicos. Ainda assim, há um interesse em redimensionar o pensamento do público. Na direção e realidade construída por esses profissionais, pinta-se uma imagem de mundo através dos textos (SILVA, 2005). Esses profissionais enxergam a si como tal, possuem obrigações quanto a si e o interesse do veículo, além das condutas de ética da profissão.

No momento em que se dão os acontecimentos, os jornalistas tendem a interpretá-los unidimensionalmente porque veem a si mesmos coletivamente como conduzindo a comunidade em determinado sentido”, diz B. Zelizer (2000, p.42). Assim, os jornalistas são parte de um processo contínuo pelo qual criam um repertório de boas coberturas que, em constante atualização, é usado para referenciar e balizar a prática contemporânea. (ZELIZER, 2000 *apud* LEAL; JÁCOME, 2012, p.51)

O veículo tende a se integrar na comunidade de jornalistas esportivos, pois a partir desses ideais de comunidade interpretativa, vai compartilhando experiências com veículos que cobrem esportes tradicionais. Mas, essa identidade que os profissionais criam ao participar da sua “tribo”, que seriam pessoas formadas no meio da comunicação pública ou jornalismo, é algo um pouco abstrato e pouco palpável. Leal e Jácome (2012) também referenciam esse pensamento.

Perder a dimensão metafórica do termo, portanto, é correr o risco de fixar identidades e relações que, por sua própria dinâmica, são instáveis, difusas e contextualizadas. Assim, por exemplo, uma aplicação dura da expressão “comunidade interpretativa dos jornalistas” pode levar a supor uma identidade jornalística única ou transnacional, que ao fim e ao cabo, essencializaria e homogeneizaria jornalistas e jornalismo, desconsiderando a diversidade de suas formas, suas realidades, seus valores e dos seus processos (LEAL; JÁCOME, 2012. p.52).

Essas identidades, também devem ser levadas em consideração; as localizações geográficas, pois a cultura em que o indivíduo está inserido, possui normativas variáveis que podem ser contrárias a outra parte do mundo. Isso traz esse aspecto difuso e instável.

Dessa forma, torna ainda mais interessante entender que o portal busca se estender a diversas culturas e regionalizações, pois esse fator é algo que retorna aos ideais clássicos de conduta jornalística, que seria o ato de entregar o conteúdo relevante ao máximo de pessoas possíveis. De acordo com isso, o efeito aplicado no público, desejado pelo veículo, tende a ser mais assertivo devido a inserção do profissional jornalista em diversos espaços, cadenciando a interpretação dos fatos para uma gama maior de pessoas. Assim, Traquina (2002) relaciona os pensamentos de Cohen (1963), ao buscar respostas sobre a uniformidade de notícias ao redor do mundo em veículos diferentes ao abordar um assunto em comum.

Quer isto dizer, portanto, que a imprensa é muitíssimo mais que um fornecedor de informação e opinião. Pode muitas vezes não ter sucesso quando diz às pessoas o que pensar, mas é surpreendentemente bem-sucedida ao dizer às pessoas no que pensar. Resulta daqui que o mundo parece diferente a pessoas diferentes, dependendo não só dos seus interesses pessoais, mas também do desenho que lhes é feito pelos escritores, editores e directores dos jornais que leem (COHEN, 1963 *apud* TRAQUINA, 2002. p.47)

Mas, assim como uma porta que necessita de uma maçaneta para ser aberta, o jornalismo precisa do leitor para que exista uma demanda da sua oferta. Caso contrário, os veículos seriam fechados, pois como citado anteriormente, o sistema capitalista forma o jornalismo com o intuito de reter os seus clientes, sempre mantendo o leitor interessado nos assuntos circulados. Portanto, tendo o esse agente como peça fundamental de um veículo, ele tem a possibilidade de reivindicar ações e buscar o jornal para que alterações, correções ou novos caminhos sejam tomados. Como uma espécie de sócio na empresa.

O leitor revela-se, nesse momento, como o parceiro comunicativo, como um interlocutor sem o qual o processo jornalístico não tem rigorosamente nem sentido nem validade. Assim, leitores, ouvintes, telespectadores etc., em sua dimensão individual, coletiva e/ou institucional, são atores sociais que constituem um marco regulatório importante e possuem exigências previstas na produção jornalística. Mais que simples destinatários, esses interlocutores se fazem presentes, como espelho, como discurso, como expectativa ou mesmo

concretamente ao longo de todo processo jornalístico (LEAL; JÁCOME, 2012. p.55).

O consumidor, tendo em perspectiva que ele age como massa, tem voz ativa e pode surtir efeitos na produção de um jornal que tenha uma certa dependência dessa massa. É claro que as proporções podem variar de acordo com as realidades, como também é possível que um veículo não tenha o mínimo interesse em ouvir seus consumidores, como muito menos atender a pedidos.

A natureza dessa comunidade interpretativa é líquida, transforma-se o tempo todo conforme existe ao mesmo tempo. Caso contrário, ela seria restrita. Ainda mais quando o foco é uma comunidade que surge e evolui em um ambiente extremamente fértil, como a internet, que se desdobra a todo momento junto ao passar do tempo e das necessidades. A “tribo” também se articula com diversas identidades, isso para que seja possível a retenção de um público específico, junto a coordenação do imaginário desse povo para um foco em específico que o veículo almeja pintar através das suas publicações. Esse ecossistema é complexo, recheado de diversos atores e agentes importantes, seja o dinheiro, pessoas de fama, consumidores, publicitários e outros.

Econômico. A comunidade interpretativa é constituída e alterada permanentemente por seus jornalistas, leitores, mídias, empresas que as financiam através da publicidade, políticos, entre outros, que constroem interpretações nem sempre harmoniosas, e colaboram para criar valores e parâmetros acerca do jornalismo e do mundo narrativo que constroem (LEAL; JÁCOME, 2012. p.57)

A partir do exposto, aproximando a ideia de comunidade interpretativa às produções do portal *HLTV*, irá se dar o estudo de caso dessa monografia. Tentando observar as tendências do mundo que a equipe de jornalistas busca refletir, qual realidade eles procuram espelhar/relatar para os leitores, qual o norte que o discurso segue.

CAPÍTULO 03 – O que é o *Coach Bug*?

No dia 31 de agosto de 2020³⁴, o portal Hltv.org, publicou pela primeira vez sobre o *Coach Bug*. Segundo a ESL³⁵, os treinadores Nicolai “HUNDEN” Petersen, Ricardo “dead” Sinigaglia e Aleksandr “zoneR” Bogatiryev, foram banidos por tempo determinado (cada treinador recebeu sua própria sentença), por explorar ilegalmente uma falha no jogo para receber vantagem injusta contra o oponente. Depois disso, mais 37 treinadores foram investigados e sentenciados³⁶, configurando o maior escândalo, segundo Ian Smith, já datado dentre outros no cenário competitivo de *CS:GO*. Durante o podcast *HLTV Confirmed*, produzido e executado pelo portal *HLTV*, no episódio 9 da 5ª temporada, o editor-chefe do portal, Milan Švejda, pediu umas palavras finais sobre o *Coach Bug* para o entrevistado Ian Smith, Comissário da *ESIC*:

O Counter-Strike é incrível. [...] Eu absolutamente amo o Counter-Strike, e como você sabe, um monte de coisas eu acompanhei bem de perto. E cada pessoa, 99% que eu conheci na comunidade, é incrível e muito legal de se conviver. É uma comunidade brilhante. Isso (*Coach Bug*) é uma aberração, certo? Esta é uma aberração chocante, muito decepcionante, mas apenas 0,1% das partidas que analisamos tiveram pessoas que abusaram, exploraram, foram pegas pelo *bug*, possivelmente trapaceando. Não nos deixemos levar, é grande coisa, é horrível, é um escândalo. [...] Mas ainda é um jogo incrível com pessoas incríveis (HLTV CONFIRMED, 2020, EP9 Season 5. Tradução nossa)³⁷.

Durante o início de 2020, enquanto o coronavírus ainda não era uma ameaça mundial, os campeonatos de *CS:GO* ocorriam de forma presencial, sendo que os dois principais eventos realizados, juntos, somaram 800 mil dólares em premiações. Já os eventos mais importantes do ano estavam programados para 21 de agosto em Colônia, na Alemanha, a *ESL One*:

³⁴ Ver: HUNDEN, dead, zoneR banned for coaching bug exploit. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30221/hunden-dead-zoner-banned-for-coaching-bug-exploit>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

³⁵ *ESL Gaming GmbH*, empresa alemã de esportes eletrônicos.

³⁶ Ver: *ESIC issues bans to 37 coaches for spectator bug bug abuse*. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30351/esic-issues-bans-to-37-coaches-for-spectator-bug-use>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

³⁷ No original: “Counter-strike is awesome. [...] I absolutely love counter-strike, and as you know, a bunch of stuff i followed pretty closely. And every person, 99% that i met in the community, it's amazing, and really cool to hang out with. It's a brilliant community. This (Coach Bug) is an aberration, right? This is a shocking aberration, very disappointing, but 0.1% of the maps that we looked at show that people have abused, exploited, been caught by the bug, possibly cheating. Let's not get carried away, it's a big deal, it is horrible, it's a scandal. [...] But still an amazing game and amazing people”.

*Cologne*³⁸; e no Rio de Janeiro ocorreria a *ESL One: Rio*³⁹, no dia 09 de novembro. Em somatória, esses eventos teriam o orçamento de três milhões de dólares em premiações para as equipes, caso tivessem ocorrido. Porém, infelizmente, eles foram cancelados devido às medidas sanitárias de segurança contra a Covid-19, que proibia o aglomeramento de grande público em um local.

Nesses torneios realizados no início de 2020, sendo eles, a *BLAST Premier: Spring 2020*⁴⁰ (entre janeiro e fevereiro) e a *Intel Extreme Masters XIV – World Championship*⁴¹ (entre fevereiro e março), havia um palco onde o imenso telão tomava conta do centro. Nas duas extremidades foram montados cinco computadores para cada equipe, onde eles se “digladiavam” em uma disputa de melhor de três pela vitória, em frente a um público de 11 mil pessoas em média (capacidade da Spodek Arena em Katowice, Polônia). Uma partida do jogo tático de tiro em primeira pessoa (FPS) é composta por duas equipes de cinco atletas, sendo um lado atacante e o outro defensor, dividida em rodadas de 1 minuto e 55 segundos, onde o primeiro a ganhar 16 rodadas vence uma partida.

Existem dois objetivos para vencer uma ronda, sendo um deles específico para cada lado e o outro, é geral. Caso ocorra a eliminação do time inimigo por inteiro, é vencida uma rodada, esse é o objetivo geral. Agora, já a tarefa em específica é diferente para cada lado. Para o time dos atacantes (Terroristas) consiste na iniciativa de plantar uma bomba explosiva em um dos dois locais específicos do mapa jogado, além de deixá-la por 40 segundos após ser armada. Para os defensores (Contraterroristas), deve-se proteger os dois locais de armação para que os atacantes não ativem a bomba, no caso da ativação, eles devem desarmar.

³⁸ Ver: ESL One Cologne at risk as Germany suspends all Major events until august 31*. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/29464/esl-one-cologne-at-risk-as-germany-suspends-all-major-events-until-august-31>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

³⁹ Ver: ESL One: Rio 2020 Major cancelled due to coronavirus pandemic. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30265/esl-one-rio-2020-major-cancelled-due-to-coronavirus-pandemic>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁴⁰ Ver: BLAST Premier Spring Series group draw. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/28697/blast-premier-spring-series-group-draw>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁴¹ Ver: IEM Katowice invites announced. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/28775/iem-katowice-invites-announced>>. Acesso em: 28 nov. 2023.



Figura 04: IEM XIV – World Championship. Final entre Natus Vincere e G2.

Fonte: hltv.org/Radosław Makuch

Logo após o fechamento das fronteiras e as problemáticas de saúde no mundo inteiro, foi anunciado que as organizadoras realizariam seus eventos de forma online. Além da questão da internet, os times da Europa, Ásia, Oceania e Américas não poderiam mais se enfrentar em campeonatos. Apesar de ser possível realizar uma partida entre dois times situados em continentes diferentes, o atraso entre uma ação e reação chega a ser impraticável, com atraso de 200 ou mais milissegundos, devido a tecnologia existente em 2020. Ou seja, todos os torneios internacionais foram adaptados para ocorrer somente no próprio continente, dividido entre seções próximas, modificando a competitividade existente. O atleta Peter Stanisław Jarguz, afirmou em entrevista, naquele ano:

[...] para mim, no meu caso, eu estou no nordeste do Canadá. Eu tenho um *ping* horrível, não importa contra quem jogamos. Então eu tenho que me ajustar quanto aos pequenos detalhes do jogo, como os duelos de mira e coisas assim. Só porque eu não consigo reagir rápido o suficiente, por conta do meu *ping* e como minha internet funciona. Então eu preciso jogar um pouco diferente. Mas em termos de como abordar o jogo no geral, continuamos nos preparando da mesma forma, nós continuamos escolhendo as táticas da mesma forma (BETWAY ESPORTS, 2020. Tradução nossa)⁴².

⁴² No original:” [...] Like, for me, for instance, i'm in northeast Canada. I have horrible ping, no matter who we play. And so I have to kind of adjust my little things in the game, aim duels and stuff like that. Just because i can't react fast enough, because of my ping and the way my internet works. So I have to play a little slightly differently. But in terms of the approach overall game, we're gonna still prepare in the same way, we're gonna call the same strats”.

Segundo o *ranking HLTV* dos trinta melhores times do mundo⁴³, no dia 27 de abril de 2020, baseado em pontos obtidos em vitórias, seis são da América do Norte e dois são da Oceania, todos os outros são da Europa. Ou seja, com as fronteiras fechadas, os torneios internacionais ficaram restritos. Jogadores atuantes na América, Ásia e Oceania, que possuem equipes pleiteando o topo do *ranking*, começaram a se defasar taticamente. Isso porque os melhores times estavam disputando na Europa e evoluindo cada vez mais, deixando as outras equipes, que antigamente sempre competiam na Europa, à deriva. Isso porque o cenário de jogadores da Europa é mais extenso, devido ao fato de que a maioria dos times que possuem patrocinadores de larga escala, geralmente compostos por cidadãos europeus. Além de que a base ou o centro de treinamento das equipes listadas no *ranking HLTV* também são na Europa.

Esse formato dificultou a fiscalização contra programas de computador ilegais ou qualquer ato que seja estritamente proibido por parte dos participantes. Três métodos são utilizados para realizar essa fiscalização quando os torneios são disputados presencialmente. Primeiramente, todos os computadores são previamente preparados com um programa anti-trapaça, para evitar qualquer tipo de instalações ilegais de terceiros, realizando modificações no jogo. Segundo, é comum que participem pelo menos dois árbitros, sendo que um deles utiliza o computador para entrar na partida disputada, com o intuito de fiscalizar qualquer ação suspeita dentro do jogo como observador. Terceiramente, o segundo árbitro se posiciona atrás dos jogadores, com visão privilegiada aos monitores dos atletas, também atento a qualquer ação suspeita que possa ser realizada de forma invisível às duas primeiras medidas. Sendo o terceiro método crucial para que os outros dois funcionem corretamente.

⁴³ Ver: Counter-Strike World ranking on April 27th, 2020. Disponível em: <<https://www.hltv.org/ranking/teams/2020/april/27>>. Acesso em 28 nov. 2023.



Figura 05: Árbitro circulado de vermelho ao fundo fiscalizando o jogador Ethan da equipe Evil Geniuses, durante a BLAST Premier: Spring Series 2020. Londres, Inglaterra.

Fonte: hltv.org

3.1. Os treinadores e a descoberta

Além de compreender todo o contexto que rodeia o acontecimento do *Coach Bug*, é importante contextualizar qual a função que os treinadores, também chamados de *coachs*, possuem dentro de uma estrutura profissional de uma equipe. Pois, assim como no futebol, onde os jogadores recebem, previamente as partidas, assistência técnica sobre como executar táticas, função dentro de campo e comportamentos do inimigo para se atentar, no *CS:GO* não é muito diferente. O papel e a função dos treinadores são extremamente similares quando colocado os dois esportes em contraste, uma pessoa responsável por retirar o máximo de desempenho possível dos seus atletas, fazendo com que os indivíduos trabalhem melhor como um coletivo.

Durante entrevista para a *Voxel*, o ex-treinador da equipe *Immortals* explica qual é a sua função dentro da organização. Rafael “zakk” Fernandes diz:

O nosso trabalho (como treinador ou *coach*) é estudar os outros times, estudar o nosso time e descobrir qual é a brecha que a gente pode achar em cima do nosso jogo. Então tem uma preparação muito grande, muitos dias antes, porque a gente descobre os times que a gente vai jogar muitos dias antes. [...]

O meu trabalho é esse, deixá-los focados apenas no jogo e acalmar, trabalhar o mental, a mente deles (VOXEL, 2016).

Enquanto os campeonatos eram presenciais, os treinadores se posicionavam ao lado do árbitro, atrás da sua equipe, similar ao futebol, apesar de que, dessa forma, eles têm a possibilidade de se comunicar com os jogadores apenas durante as pausas táticas. Cada equipe possui um número específico de pausas táticas que possuem determinado tempo, geralmente gira em torno de 3 a 5 pausas táticas de 30 segundos, porém varia de acordo com a organizadora do torneio.

Quando os campeonatos tomaram o formato remoto, algumas barreiras foram impostas. A presença do terceiro árbitro se tornou inacessível, pois os times podiam jogar de qualquer local de preferência, como sua própria casa, escritório, *lan-house* ou até mesmo no centro de treinamento da equipe. Também dificultando a fiscalização quanto às conversas paralelas e trocas de informação entre o treinador e os atletas. Além disso, nesse momento, foi permitido que o treinador entrasse na partida como espectador a partir do seu computador, antes da pandemia isso não era praticado. E foi com essas brechas que o ex-treinador Nicolai “HUNDEN” Petersen, do time Norueguês, *Heroic*, relatou a *Valve* pela primeira vez o defeito no jogo que permitia explorar as táticas do adversário, entre junho e julho de 2020. Detectado em uma partida oficial de campeonato durante a *CS_Summit 6: Europe*⁴⁴.

O erro (ou *bug* em inglês), resumindo em linhas gerais, foi uma falha no jogo *Counter-Strike: Global Offensive* que permitia uma visão ilegal e privilegiada da equipe adversária para o treinador. Possibilitando a leitura dos movimentos do inimigo e a previsão tática que o adversário iria utilizar, informações que desequilibraram as partidas completamente. Nesse momento, o caso ainda era desconhecido pelo público e nenhuma nota, pronunciamento ou notícia sequer teria sido divulgada. Determinado acontecimento, de certa forma, gerou uma “quebra da integridade competitiva”, pois um time teria trapaceado e abusado de formas ilegais para obter resultados favoráveis em um torneio com premiação total de 125 mil dólares.

Em agosto de 2020, o ex-treinador do time Wisła Kraków, Mariusz “Loord” Cybulski, tornou o caso público em seu *Twitter*. Ele diz⁴⁵: “Existe um bug que permite ao treinador ver acima do mapa e informar os jogadores. [...] Acho que isso é muito importante, especialmente

⁴⁴ Ver: CS_Summit 6 North America & Europe format and invites announced. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/29760/cs-summit-6-north-america-europe-format-and-invites-announced>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁴⁵ Postagem disponível em: <https://www.twitlonger.com/show/n_1srcioo>. Acesso em: 12 out. 2023.

agora – quando todos os eventos importantes são jogados online” (tradução nossa)⁴⁶. Junto com a manifestação, foram apresentadas evidências. Sendo elas, duas fotos da tela de seu computador, demonstrando uma visão privilegiada de uma partida entre os times *North* e *Wisła Kraków*, ocorrida em 26 de agosto de 2020, no torneio *Nine to Five #3*⁴⁷. Pela primeira vez, o caso foi exposto para o público geral, pois os sites especializados ainda não tinham falado nada sobre o assunto ou não tinham conhecimento sobre ele.

Posteriormente, segundo Michal Slovinski, o árbitro de *CS:GO* da ESL e um dos principais atores das investigações, relatou em entrevista ao podcast *HDTV Confirmed* (2020) no episódio 6-2 da quinta temporada, que o primeiro réu já tinha sido encontrado uma semana anterior ao pronunciamento de Loord. Ou seja, os comissários responsáveis por manter a integridade competitiva desses torneios já estavam cientes sobre o acontecimento. Porém, antes que Loord se pronunciasse nas redes sociais, nenhuma nota ou algo do tipo foi a público. Talvez, essa atitude foi tomada para evitar qualquer tipo de escândalo no cenário antes que provas e conclusões fossem tomadas internamente, mas o atraso na decisão de comunicação pública abriu espaço para que outras pessoas físicas fizessem a divulgação da forma que bem entendessem. Sem conhecimento nenhum sobre gerenciamento de crise ou algo do tipo.

Após essa divulgação, outros atletas e treinadores também foram a público expressar sua indignação contra a falha no jogo. A maioria disse ter recorrido a *Valve* para reparar o erro no jogo. Assumindo que o papel principal da empresa que criou o jogo, seja manter o funcionamento perfeito do mesmo e livre de qualquer erro, a produtora do jogo não emitiu qualquer tipo de comunicado oficial sobre o assunto até o mês seguinte, em setembro de 2020. Porém, no mesmo dia que Loord postou o caso no *Twitter*, o árbitro Michau respondeu ao comunicado. Dizendo: “A *Valve* está ciente, eu relatei isso há algum tempo, então espero que uma correção esteja chegando” (tradução nossa)⁴⁸. Ou seja, além da comissão de árbitros já estarem cientes sobre o ocorrido, a desenvolvedora do jogo também optou por manter o silêncio até que um internauta divulgou tudo. No caso, Cybulski em seu *Twitter*. As intenções da *Valve* são desconhecidas, pois não houve pronunciamento sobre o atraso dessa comunicação.

⁴⁶ No original: “There is a bug that allows coach see above the map and tell info to the players. [...] I think it’s really important especially now – when all important events are played online”.

⁴⁷ Campeonato realizado na Europa durante agosto de 2020 de forma on-line, devido ao isolamento social do coronavírus. Organizado pela Relog Media com 50 mil dólares em premiações. Ver: MIBR eliminated from Nine to Five 3 by Wisla Krakow. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30181/mibr-eliminated-from-nine-to-five-3-by-wisla-krakow>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁴⁸ No original: “Valve is aware, I reported this a while ago so hopefully a fix is incoming”.

3.2. Conceituação e configuração como escândalo

Antes de qualquer configuração ou conceituação, as visões sobre o assunto podem ser diversas, dependendo de variados contextos e experiência de vida do interpretante. É muito importante observar que a percepção de um evento como um escândalo, ou a sua caracterização, pode variar dependendo das normas culturais, contextos sociais e sensibilidades do momento. O que é considerado um escândalo em uma cultura ou época pode não ser visto da mesma forma em outra. Pois, se a palavra pode ser descrita como algo, segundo o site dicio.com.br, “coisa indecorosa, contrário a bons costumes”. O que seria a definição de “bons costumes”? Levando isso em consideração, deve-se manter claro e em perspectiva quais costumes estamos nos referindo e quais códigos de conduta são importantes para se ter como base.

Olhando pela perspectiva do jornalismo, é interessante que se tenha em mãos um escândalo, pois a notícia com apelo emocional tende a repercutir com facilidade, gerando maior receita, mais vendas de exemplares.

Neste contexto, a publicação de revelações e alegações escandalosas (ou potencialmente escandalosas) pode ser vista como possuindo interesse econômico: os escândalos fornecem histórias cheias de vida, provocativas que podem ser usadas para chamar atenção dos leitores e mantê-los presos enquanto o enredo se desenrola dia a dia, semana a semana (THOMPSON, 2002 *apud* VARGAS, 2019, p. 28)

No jornalismo, a cobertura de escândalos pode desempenhar um papel importante na promoção da *accountability* (prestação de contas) e no papel da imprensa como um contrapeso ao poder. No entanto, deve-se conter o sensacionalismo excessivo, sem perder a precisão dos fatos. Segundo Traquina (2002), o escândalo é um ponto chave importante de muito valor para a tribo jornalística, assim como a notoriedade do principal agente da notícia.

Vargas (2019, p.28) também relata como o *Watergate* é um ponto chave para entender o escândalo dentro do jornalismo: “Muitos foram os escândalos noticiados pelos veículos de jornalismo [...]. Especificamente 1972, ficou conhecido o chamado Watergate, para muitos o maior escândalo da história, que levou à renúncia do então presidente dos Estados Unidos”.

Dessa forma, é possível começar a compreender que geralmente pessoas com imagem pública amplamente conhecida, como políticos, atletas, atores e músicos, tendem a protagonizar esse tipo de situação. Isso porque, geralmente, levando em consideração produções jornalísticas, Vargas (2019) complementa que é mais palpável relatar um caso de drama de ocultação e revelação, pois uma figura pública tem sua vida amplamente exposta em mídias

variadas. Caso um acontecimento de subversão da moral alheia não chegue ao conhecimento do grande público, que vive a par dessas definições moralistas, um escândalo também não pode tornar-se algo palpável. É apenas um segredo.

Outro ponto importante que Thompson (2002) *apud* Vargas (2019, p.27) lista em sua definição é: “Após um escândalo e durante uma crise, é fundamental acompanhar as respostas do público nas redes sociais e as manifestações offline, como protestos, xingamentos em frente à sede, etc.”. Um reclame pela repulsa do público médio, também é um bom termômetro para conseguir identificar tal situação, pois se não há relevância ou consentimento público, deixa de ser algo relevante e torna-se comum. O profissional como agente desse meio do jornalismo, costuma conduzir investigações detalhadas para descobrir a verdade por trás do escândalo, identificar as partes envolvidas e explorar os possíveis impactos. De acordo com os comissários da *Esports Integrity Commission*, foi proposto que essa abordagem e identificação dos suspeitos fossem feitas minuciosamente e sem o conhecimento do público. Fator que pode “resultar em processos criminais, perdas de cargos e fins de carreiras, respingando na reputação das pessoas e das instituições envolvidas” (VARGAS, 2019, p.28).

Quando o assunto é esportes, esses conceitos tornam-se menos ambíguos, pois geralmente as federações esportivas mantêm códigos de condutas e regras bem estabelecidas, que devem ser seguidas pelos atletas, equipes e até patrocinadores. A produtora *Valve* deixou claro que “O Counter-Strike é melhor quando as equipes competem em igualdade de condições e a habilidade é o único limite para o sucesso”⁴⁹. O esporte é valorizado por sua capacidade de oferecer competições justas. As equipes competem em igualdade de condições, com base em suas habilidades, treinamento e esforço. A trapaça compromete a integridade do esporte. A competição baseia-se em princípios fundamentais de integridade, *fair play* e igualdade de condições para todos os participantes, garantindo justiça e honestidade entre todos.

A *ESIC*, Comissão de Integridade dos E-sports (*Esports Integrity Commission*), se autodescreve como:

A missão da *ESIC* é ser o guardião reconhecido da integridade dos esports e assumir a responsabilidade pela interrupção, prevenção, investigação e repressão de todas as formas de trapaça, incluindo, mas não se limitando a, manipulação de partidas e doping (*ESIC*⁵⁰, sem data, tradução nossa)⁵¹.

⁴⁹ Nota de esclarecimento publicada pela *Valve*. Disponível em: <<https://steamcommunity.com/games/CSGO/announcements/detail/3677802763035982970>>. Acesso em: 09 ago. 2023.

⁵⁰ Página de esclarecimento do site oficial da comissão. Disponível em: <<https://esic.gg/about/>>. Acesso e 04 out. 2022.

Sendo assim, em 02 de setembro de 2020⁵², a *ESIC* se pronunciou e declarou o banimento de treinadores que exploraram o erro para ganhar vantagem. Isso porque, a comissão possui parceria, além de uma relação de respeito, com os idealizadores de torneios do *CS:GO*. Um banimento foi outorgado para três treinadores investigados, um deles o primeiro a relatar o erro para a instituição, Nicolai "HUNDEN" Petersen. Sendo assim, eles estavam estritamente proibidos de participar dos próximos torneios durante um determinado período. Cada um recebeu uma pena específica de acordo com o impacto da trapaça.

Após dois dias, a comissão lançou mais um comunicado, anunciando a abertura de um inquérito sobre o *Coach Bug*⁵³. Seria realizada uma análise de aproximadamente 25 mil partidas entre 2016 e 2020. Na outra semana, após 14 dias, finalmente a produtora do jogo publicou uma nota sobre os acontecimentos, dizendo: “Quanto à ação contra treinadores individuais, vamos esperar até termos uma visão completa da extensão do abuso de bugs e as punições impostas por terceiros”⁵⁴. Ou seja, nas entrelinhas, a empresa confiou a investigação à *ESIC*, indicando que seria necessário realizar uma apuração mais ampla dos casos para declarar qualquer ato ou sanção aos infratores.

Com o intuito de compreender os impactos, segundo dados do *Esports Charts*, foi realizada uma análise para determinar o pico de espectadores e a média das horas assistidas. Com o intuito de aumentar a transparência e a confiança de dados, o *Esports Charts* recolheu analiticamente as métricas de transmissões ao vivo de diversos sites, como a *Twitch* e *YouTube*. O segundo trimestre de 2020, foi representado pelo maior pico de horas assistidas, quantificando a impressionante marca de 125.43 milhões de horas. Já o primeiro trimestre de 2020, foi o segundo maior pico de espectadores simultâneos desde o primeiro trimestre de 2019, reunindo 1 milhão, 2 mil e 133 pessoas ao mesmo tempo.

⁵¹ No original: “The Mission of ESIC is to be the recognised guardian of the integrity of esports and to take responsibility for disruption, prevention, investigation and prosecution of all forms of cheating, including, but not limited to, match manipulation and doping”.

⁵² Ver: Esports Integrity Commission statement on exploitation of a bug in CS:GO by team coaches. Disponível em: <<https://esic.gg/sanction-outcome/esports-integrity-commission-statement-on-exploitation-of-a-bug-in-cs-go-by-team-coaches/>>. Acesso em: 09 ago. 2023.

⁵³ Ver: Esports Integrity Commission Opens Inquiry into Historical Spectator Bug Exploitation. Disponível em: <<https://esic.gg/industry-update/esports-integrity-commission-opens-inquiry-into-historical-spectator-bug-exploitation/>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁵⁴ Ver: Atualização sobre os Mundiais e treinadores (coaches). Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/pt-br/index.php/2020/09/31641/>>. Acesso em: 09 ago. 2023.

Segundo a curadoria da IGN e dados liberados pela *Valve*, em 2020, o *CS:GO* esteve entre os 12 jogos mais jogados do ano⁵⁵, lista que conta com produtos que obtiveram pico de 200 mil jogadores simultâneos na plataforma *Steam*. Além disso, o jogo também participa da categoria de jogos mais vendidos do ano na plataforma. Não é possível quantificar todas as vendas, mas o produto foi incluído na categoria de mais vendido junto a outros 11 jogos eletrônicos. É importante ressaltar esses números para dimensionar a quantidade de espectadores que acompanham o cenário competitivo do jogo, na época, pois isso impacta diretamente na construção e definição de um acontecimento como escândalo. É impossível medir o alcance da *HLTV* na publicação dessas notícias devido à falta de ferramentas. Portanto, não se deve assumir que o escândalo impactou negativamente nas visualizações, mas sim compreender o contexto da comunidade e engajamento com o produto no momento específico.



Figura 06: Gráfico sobre a popularidade do CS:GO. Mensurado em horas assistidas e pico de espectadores

Fonte: escharts.com

Dessa forma, começa a se instaurar um momento de crise. Os códigos de conduta da competição foram quebrados por 3 treinadores. Sendo que entre profissionais banidos, 2 deles eram integrantes de times que disputavam entre as 20 melhores equipes do mundo, segundo o

⁵⁵ Ver: Steam Reveals the Top-Selling and Most-Played Games of 2020. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/steam-reveals-the-top-selling-and-most-played-games-of-2020>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

ranking HLTV atualizado no dia 24 de agosto de 2020⁵⁶, 7 dias previamente o primeiro banimento. Ou seja, eram pessoas e organizações que estavam envolvidas nos maiores torneios de expressão no cenário, profissionais que integravam os maiores palcos da competição desse esporte. Entende-se como grande expressão, a partir de três perspectivas, sendo uma delas os torneios que apresentam as maiores premiações em dólar. Quanto à segunda, seriam competições qualificatórias que garantem vagas para esses torneios com grandes premiações. E o terceiro ponto, é medido através de espectadores médios através dos canais oficiais de transmissão, geralmente disponibilizado pela *Twitch* e contabilizado por site de terceiros.

No mesmo mês, no dia 28⁵⁷, foi declarado que a *ESIC* concluiu 20% das investigações que ela mesma teria se comprometido a realizar, como citado anteriormente. Uma lista detalhada com 37 treinadores infratores também foi divulgada, aplicando banimentos de 3,75 a 36 meses, classificados em níveis que variam de acordo com o número de rondas exploradas e a frequência também. Ainda foi deixado claro que, aqueles que confessaram o abuso e colaboraram com a investigação, sofreriam redução da pena. Nesse momento, o caso foi dimensionado como um escândalo internacional, abalando a opinião pública que idolatrava esses times. Pois integrantes de times que competiam no mais alto nível e eram considerados excepcionais estavam nessa lista. Entre as 30 melhores equipes do mundo, segundo o *ranking HLTV* de 21 de setembro de 2020⁵⁸, cerca de 9 equipes tiveram o treinador acusado ou banido do cenário competitivo por tempo determinado. De acordo com os números, 30% dos melhores times do mundo estavam envolvidos no escândalo, configurando de forma concreta, que apenas 70% do cenário competiu legalmente, decretando a crise no cenário.

Somente em janeiro de 2021, a *Valve Corporation*, conhecida por ser breve e ausente quanto ao pronunciamento oficial sobre seus jogos, veio a público para esclarecer sobre as investigações que foram amplamente estudadas. No dia 27, uma nota⁵⁹ sobre os campeonatos regionais de classificação para o Mundial de 2021 (ou *Major*; único campeonato cancelado pela *Valve* e de maior prestígio) foi publicada. Na seção final, a empresa não esqueceu sobre os acontecimentos e deixou clara sua posição, dizendo:

⁵⁶ Ver: Counter-Strike World ranking on August 24th, 2020. Disponível em: <<https://www.hltv.org/ranking/teams/2020/august/24>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁵⁷ Ver: Esports Integrity Commission Findings from investigation into CS:GO Spectator Bug Exploitation. Disponível em: <<https://esic.gg/sanction-outcome/esports-integrity-commission-findings-from-investigation-into-csgo-spectator-bug-exploitation/>>. Acesso em: 11 out. 2023.

⁵⁸ Ver: Counter-Strike World ranking on September 21st, 2020. Disponível em: <<https://www.hltv.org/ranking/teams/2020/september/21>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

⁵⁹ Ver: 2021 RMR Update. Disponível em: <<https://blog.counter-strike.net/index.php/2021/01/32375/>>. Acesso em: 11 out. 2023.

Após nosso acompanhamento, decidimos que os treinadores que exploraram o bug da câmera não poderão participar de alguns eventos futuros patrocinados pela Valve – esse número será determinado pela extensão do abuso. [...] nós estaremos mudando as restrições à equipe de suporte da seguinte maneira: [...] nem os treinadores nem qualquer outro membro da equipe de suporte serão permitidos na sala, no servidor ou de se comunicarem com a equipe durante uma partida online. (VALVE, 2021, tradução nossa)⁶⁰.

Ou seja, as restrições impostas pela *ESIC*, a partir desse momento, foram oficialmente chanceladas pela produtora do jogo, além de se ter aplicado mais uma nova sanção. A desenvolvedora decidiu proibir a presença de treinadores e membros da organização no servidor, ou na sala com os jogadores durante competições online apoiadas pela *Valve*.

Após todo esse desenrolar, os treinadores realizaram apelações independentes, através de perfis pessoais em redes sociais, a favor da sua inocência, o que auxiliou ainda mais na repercussão das notícias, gerando também apelo público de indignação dos espectadores. No dia 21 de agosto de 2021, a *ESIC* revisitou os casos do segundo lote de banimento⁶¹, pois após todo esse trâmite, seria de muita valia levar em consideração as novas sanções adicionais que a *Valve* impôs, além do material de evidências dos réus em prol de sua defesa, encontrando muita dificuldade para determinar uma abordagem de sanção justa, proporcional e consistente para todos os indivíduos condenados. Como o processo investigativo é lento e árduo, a instituição durante boa parte do tempo preferiu manter a maioria das informações em confidência. Pelo simples fato de recurso da equipe de integrantes e para evitar um efeito negativo na reputação de partes inocentes que posteriormente não participaram de atividades corruptas.

Os treinadores brasileiros Alessandro “Apoka” Marcucci e Nicholas “Guerri” Nogueira apresentaram pedidos de apelo sobre as suas punições. Apesar do recurso ter sido realizado fora da janela de permissão, o comissário Ian Smith da *ESIC* acabou por aceitar a análise dos pedidos por um motivo. Segundo nota da instituição, “[...] as sanções da Valve notificadas posteriormente haviam distorcido o efeito pretendido das sanções da *ESIC*, de modo que não eram mais proporcionais nem dentro do escopo do resultado pretendido pela *ESIC*, quando as sanções foram determinadas e emitidas”. Sendo assim, foi realizado um novo método para o cálculo do tempo em que todos os réus deveriam ficar banidos dos grandes eventos. A pena de

⁶⁰ No original: “As our follow up, we have decided that coaches that exploited the camera bug will be ineligible to participate in some number of future Valve-sponsored events—that number to be determined by the extent of the abuse. [...] we’ll be changing the restrictions on support staff in the following way: [...] Neither coaches nor any other team staff will be allowed in the room, on the server, or to otherwise communicate with the team during an online match”.

⁶¹ Ver: *ESIC announce transparency initiative; provide update into spectator bug inquiry**. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/32204/esic-announce-transparency-initiative-provide-update-into-spectator-bug-inquiry>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

Apoka foi reduzida em 85%, de 36 para 5,4 meses. Guerri foi banido de 5 *Majors*, enquanto recebia uma redução de 60% em seu banimento de eventos de membros da *ESIC*, de 10 para 4 meses. Entretanto, a *Valve* não acatou as mudanças nas penas realizadas pelos comissários.

Como apontado por Marques et al. (2020, p.25), o jornalismo editorial se mostra relevante não apenas em virtude da influência que seus textos exercem sobre a opinião pública e sobre as elites políticas e econômicas. Lembrando que esse fator, da cobertura jornalística, é um ponto importante a ser considerado, é esse ângulo e forma de abordagem que também contribuem para o processo de construção de imagem. Pois, ao se tornar midiaticizado, o escândalo exacerba seus efeitos sobre a reputação dos agentes, que passam a ter dificuldades em cultivar uma imagem pública positiva e veem seu capital político diminuir severamente, a depender da proporção do caso (MARQUES et al. 2020).

CAPÍTULO 04 – Análise: as postagens no *HlTV.org* e a comunidade interpretativa

Para realizar a análise de forma efetiva, primeiro é importante esclarecer o recorte dessa pesquisa. O *corpus* está composto por publicações do site *HlTV.org*, que contém um vasto arquivamento desses produtos, disponível para qualquer público. Para exercer um recorte mais preciso temporal, foram selecionados momentos de pico nas postagens no site, tendo em mente o *Coach Bug* como um ponto importante de crise que pode, ou não, ter efeito nessa produção. Portanto, foram recolhidos dados de todas as publicações no site no decorrer de 5 meses, sendo o início, julho de 2020, 1 mês prévio ao escândalo, até novembro de 2020, 2 meses após o pico de postagens sobre o assunto.

Foi recolhido todo o material publicado pelo site a partir do sétimo mês de 2020, iniciando na matéria com título “*Liquid send 100 Thieves to cs_summit 6 North America lower bracket*”⁶², postada no primeiro dia do mês. Quanto a última matéria, como o fim do recorte estabelecido, tem-se a postagem “*Gambit Knock Cloud9 down to DreamHack Masters Winter Group A Lower Bracket*”⁶³, do dia 30 de novembro de 2020. Todo o conteúdo que foi divulgado nesse meio tempo foi contabilizado, para assim podermos entender o fluxo, rotina e quantidade de material que o portal costuma enviar a comunidade. Primeiramente com o intuito de categorização e contabilização, para posteriormente entendermos as nuances das escritas jornalísticas e suas características gerais, sem detalhamento e aprofundamento dos conceitos da profissão e escrita, apenas um apanhado geral.

Como já contextualizado, o site também produz conteúdo em audiovisual. Porém, neste momento não se observou o conteúdo dessas; ainda que seja possível pontuar questões marcantes nesse conteúdo. Pois, dessa forma, se necessitaria de outra abordagem sobre um formato diferente de mídia, apesar de que desde os seus anos iniciais o portal utiliza do seu canal do *YouTube* para hospedar essas feitura. No início, como o site ainda não tinha definido sua identidade e objetivos como um integrante da imprensa, eram comuns vídeos de cunho pouco informativos, buscando transmitir a experiência e documentar o ambiente em que os torneios eram realizados ainda no jogo passado, o *Counter-Strike*.

⁶² Ver: Liquid send 100 Thieves to cs_summit 6 North America lower bracket, 2020.. Por Lucas Miles. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/29925/liquid-send-100-thieves-to-cs-summit-6-north-america-lower-bracket>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

⁶³ Ver: Gambit Knock Cloud9 down to DreamHack Masters Winter Group A Lower Bracket, 2020. Por Lucas Miles. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30730/gambit-knock-cloud9-down-to-dreamhack-masters-winter-group-a-lower-bracket>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

Então, o material a ser observado é o formato e a construção do “espelho da realidade” criado pelos jornalistas e publicado em texto corrido no portal. Busca-se, então, observar como, através disso, podemos, ou não, aferir características sobre como a comunidade interpretativa exerce esse trabalho para a comunidade, que também é um agente fundamental. Como base teórica para tal fundamento, os conceitos aqui explorados e citados por Leal e Jácome (2012), serão de grande valia. Outra autora importante para a análise é Zelizer (1992), cujas ideias foram articuladas por outros pesquisadores durante o segundo capítulo.

Por mais que haja uma seção exclusiva de comentários para os internautas que acesam o portal, esse conteúdo não será levado em consideração, no que diz respeito a esmiuçar as reações e impactos que o escândalo reverberou nas mensagens escritas neste espaço. Além disso, houve uma grande repercussão em outras plataformas, uma delas que a própria *HLTV* costuma citar em seu conteúdo, é o *Twitter*, pois os jornalistas utilizam de vozes oficiais que publicaram depoimentos pessoais para linkar ao conteúdo escrito nas seções referentes ao *Coach Bug* principalmente. Pois, por motivos que não nos cabe apresentar neste texto, ou então elucidar uma justificção, do porquê não houve uma postagem que incluísse uma entrevista direta com os treinadores sentenciados por trapaça. O campo da especulação não será um ponto tocado durante essa análise, seja nesse quesito em específico, ou em outros pontos mais abrangentes.

Outro ponto a ser desconsiderado nesta seção, seria quanto às métricas e os impactos causados diretamente na comunidade devido a dissolução do escândalo. Isso porque não temos acesso a dados que auxiliam nessa análise detalhada e mesmo que tivéssemos, haveria de ter um pré-preparo dessas estatísticas para que fosse possível entender como um artefato implica a consequência a outro agente. Determinar que as visualizações sofreram uma queda nos seus números devido ao escândalo, é um trabalho que não se realizar no momento, tanto pela natureza desse trabalho, quanto pela falta de dados que nos impossibilita de fazer essa ligação direta entre ator e reagente.

Portanto, em suma, a análise busca entender, observar e raciocinar sobre esse ambiente de nicho, apontar características e apresentar pontos de relevância nessa forma emergente do fazer jornalístico. Destacar pontos de relevância e a falta desses pontos. Qual o caminho que esses profissionais percorrem, as linhas das publicações e quais trechos são evitados. Gerar uma análise contextual sobre a comunidade interpretativa e como ela direciona a identidade dessa tribo, como caminho, entende-se como, onde é que esse discurso praticado pretende chegar? O que eles pretendem construir? O que eles não querem construir? O que está implícito ou explícito?

4.1. Fluxo e percepção quantitativa na rotina

A fim de entender a rotina de postagens da *HLTV*, realizou-se a transcrição dos dados brutos com o intuito de transformar a compreensão desses dados em algo mais informativo e de fácil entendimento. Para criar essa tabela, foi necessário a divisão desse conteúdo em categorias, que podem ser resumidas ao conteúdo central e o tema estabelecido em cada postagem. Dentre essas divisões, no total, são 8 categorias que demarcam um claro seguimento no assunto abordado, além da contabilização do número total de publicações em cada mês respectivamente. No total, foram 796 *posts* realizados no intervalo de 5 meses, entre os meses de julho até novembro de 2020. Essas categorias mencionadas, foram denominadas por “Assunto”, onde cada categoria foi separada para compreender melhor o fluxo durante o dia a dia do portal.

A categoria “Mercado de transferência” refere-se a todo aquele conteúdo que tem como assunto principal rumores de futuras transferências, contratos, retirada e aquisição de atletas e também decisões pontuais quanto ao elenco de respectivas equipes; na categoria “Cobertura de evento”, toda a publicação que tem como assunto principal os detalhes sobre os torneios organizados, seja anúncio de times participantes, equipe de transmissão e narração, resumo de partidas com atualizações, apresentação analítica básica sobre disputas e também, a premiação de jogador mais valioso do torneio decidido pela comissão do site. A categoria; “Entrevistas” que, como o próprio nome já resume a ópera, refere-se a postagens que incluem depoimentos diretos aos jornalistas da equipe, geralmente produzidas como pingue-pongue, ou como longos depoimentos sobre algo em específico, os assuntos são variados; categoria “Vídeo e Podcast”, são todas publicações que contém um vídeo de melhores momentos, seja do torneio ou de jogadores em específico, além da divulgação do podcast na íntegra, geralmente hospedado no *YouTube*, ou nos agregadores de podcast; categoria “Conteúdo do patrocinador”, reúne postagens sobre o anúncio de temporadas ao “jogo” disponível no website, também conhecido como *fantasy*⁶⁴, onde os prêmios são cedidos pelos patrocinadores do canal, com o intuito de divulgar essas marcas; categoria “Repasse das organizações”, é referente a toda notícia, ou divulgação de relevância para a comunidade, onde empresas participantes

⁶⁴ No jogo, os usuários participam de campeonatos a partir da seleção de um time e uma liga, podendo, se tiverem um bom desempenho, ganhar prêmios no final de cada rodada. Fonte: O Globo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/brasil/conteudodemarca/fantasy-game-conheca-jogo-virtual-que-testa-habilidade-dos-fas-de-futebol-25374576>>. Acesso em: 13 de ago. 2023.

e organizadores dos torneios de *CS:GO* publicam nos respectivos websites ou páginas oficiais de redes sociais; categoria “Conteúdo especial”, seria a categoria mais “subjéitiva” da rotina do portal, é uma definição ampla que não se propõe a resumir esse conteúdo. Pois, dentre a programação do site, é comum que algumas publicações fujam totalmente das outras categorizações, como reportagens, artigos de opinião e análise sobre o cenário ou atualização do jogo, portanto, enquadra-se nessa categoria; e a categoria “Coach Bug” se resume às publicações que tem como centro do seu eixo as explorações realizadas ilegalmente pelos treinadores, já expostas no Capítulo 3 desta monografia.

Segue a apresentação do conteúdo de julho, contabilizando a porcentagem sobre o total, para que possamos concluir e aferir situações através dessa observação.

Julho - Total de postagens: 109		
Assunto	Nº de postagens	Porcentagem
Mercado de transferência	39	35,7%
Cobertura de evento	39	35,7%
Entrevista	12	11%
Vídeo e Podcast	9	8%
Conteúdo do patrocinador	5	4,5%
Repasse de organizações	0	0%
Conteúdo especial	4	3,60%
Coach Bug	0	0%

Figura 07: Contabilização de postagens durante julho, 2020.

Fonte: hltv.org

Nesse momento, o *Coach Bug* ainda não era uma realidade de conhecimento público, devido a isso, é justificada a falta de postagens sobre o assunto neste mês, pois conforme já explicitado, a primeira notícia do escândalo só veio a público, oficialmente, no dia 31 de agosto de 2020.

É interessante observar que, à primeira vista, existe uma discrepância no número de postagens de algumas categorias, sendo as atualizações sobre mercado de transferência e cobertura de eventos, responsáveis por 71,4% (78 publicações) de todo o material contabilizado em referência ao total, de 109 (100%). O restante dos produtos realizados pela equipe de jornalistas resume-se a apenas 28,6% em relação ao total. É notável que há uma preferência pelo maior volume de postagens nessas duas categorias, direcionando os olhos da comunidade para um teor de contextualização e atualizações sobre o que ocorre no cenário na atualidade abordada.

Devido ao grande número de publicações nessas categorias, isso dificulta a contagem sistemática desses caracteres para estipular uma média. Mas, para termos uma noção básica, utilizando-se como base uma notícia de cada categoria, é possível observar um número a ser levado em consideração. Ao relacionar a contagem de uma postagem sobre cobertura de eventos no dia 31 de julho⁶⁵ e outra sobre mercado de transferências no dia 28 de julho⁶⁶, é possível estimar uma média relativa.

Dessa forma, podemos observar que nessas duas postagens temos uma média em torno de 960 caracteres com espaço na postagem mais antiga e 1400 na postagem mais recente. Ou seja, quando comparado às outras categorias, é notável uma diferença no volume de escrita, pois é necessário que haja pouca complexidade e aprofundamento para manter essa rotina de grande rotatividade, fluidez e agilidade nas categorias de mercado de transferência e cobertura de eventos.

Para o mês de agosto, observa-se que algumas das categorias não têm um aumento significativo de volume ou mesmo diferença entre o mês de julho. A maioria dos resultados permaneceu similar. Devido a isso, indico apenas as 3 categorias que realmente foram relevantes para essa contabilização. Foi possível notar um aumento expressivo na contagem total de postagens desse mês, passando de 109 de julho, para 185. Além de que a seção de cobertura de eventos teve um aumento de 11,8% em relação ao total de postagens do mês de julho. Outro ponto a ser lembrado, é que segundo citado anteriormente, o conhecimento público do *Coach Bug* veio à tona oficialmente apenas no dia 31 deste mês, contendo apenas uma notícia sobre o assunto.

⁶⁵ Ver:: Match-up's for Europe & NA Qualifiers for Funspark Ulti announced, 2020. Por: Luís Mira. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30033/match-ups-for-europe-na-qualifiers-for-funspark-ulti-announced>>. Acesso em: 13 ago. 2023.

⁶⁶ Ver:: Giants round out roster with RIZZ, 2020. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30022/giants-round-out-roster-with-rizz>>. Acesso em: 13 ago. 2023.

Agosto - Total de postagens: 185		
Assunto	Nº de postagens	Porcentagem
Mercado de transferência	49	26,4%
Cobertura de evento	88	47,5%
Entrevista	13	7%

Figura 08: Contabilização de postagens durante agosto, 2020.

Fonte: hltv.org

Uma justificativa plausível para entender esse aumento notável, pode estar relacionada aos campeonatos sediados neste mês. De acordo com os arquivos do site, durante o mês de julho, foram realizados 38 torneios, sendo que 2 deles possuíam a presença de pelo menos 5 equipes presentes no top 10 do *Ranking* HLTV do respectivo mês.

Quanto a agosto, foram realizados 61 torneios, sendo que 5 deles também contaram com as equipes de alto nível do mês anterior. Não é possível provar algo, pois analisar apenas esses dados e justificar o alto número de postagens com o alto número de campeonatos pode ser algo equivocado. No entanto, é possível compreender que há uma certa relação entre esses dois fatores, pois caso não houvesse um número significativo desses torneios, não haveria material o suficiente para que os jornalistas realizassem seu trabalho.

Em relação ao mês de setembro, temos um diferencial drástico, que é a presença do escândalo instaurado na mídia, conforme as especificações ressaltadas por Vargas (2019) e Traquina (2002), já abordadas no capítulo anterior.

Com uma leve redução na produção de conteúdo no geral, grande parte dos esforços foram direcionados para o assunto em destaque, pois 15% do total de postagens é uma parcela que nenhuma outra categoria atingiu no decorrer desses meses. Dessa forma é impossível não reparar a repercussão do *Coach Bug* na cobertura do assunto, o que também denota alguns traços de intenção dos jornalistas ao redirecionamento do imaginário da comunidade quanto a construção da realidade.

Setembro - Total de postagens: 160		
Assunto	Nº de postagens	Porcentagem
Mercado de transferência	61	38,1%
Cobertura de evento	34	21,5%
Entrevista	13	8,25%
Vídeos e Podcast	13	8,15%
Conteúdo do patrocinador	2	1,25%
Repasse de organizações	8	5,9%
Conteúdo especial	5	3,10%
Coach Bug	24	15%

Figura 09: Contabilização de postagens durante setembro, 2020.

Fonte: hltv.org

Além de tudo isso, é notável que houve uma decisão por diminuir o segmento dos patrocinadores, não há um motivo aparente ou algo que possa ser levado em consideração, porém é o único mês que possui menos de 4 postagens mensais. E, o podcast recebeu uma grande injeção de conteúdo e material para ser trabalhado, mas mesmo assim, ainda manteve a sua constância um episódio semanal ou 4 mensais. A seção que parece ter recebido menos atenção foi a de cobertura de eventos, porém, não se pode afirmar com concretude que a divulgação do escândalo reverberou negativamente no volume de produções sobre os eventos.

Quanto aos meses de outubro e novembro, os números parecem ter voltado à normalidade; não houve mais discrepâncias na quantidade de postagens nas outras categorias, mantendo as seções de mercado de transferência, cobertura de eventos e entrevistas como plano principal da redação. Houve um certo recuo quanto à cobertura do escândalo, apesar de que as notícias e os *reports* continuaram a ser publicados pelas vozes oficiais, como a *Valve* e a *ESIC*. Porém, devido a menor quantidade, o conteúdo parece ter se segmentado de uma forma mais enxuta, pois além do foco de diminuir as postagens desse segmento, houve um certo

movimento de redimensionar o conteúdo para cobrir somente o que o portal considera o necessário.

Outubro - Total de postagens: 181		
Assunto	Nº de postagens	Porcentagem
Mercado de transferência	63	40,3%
Cobertura de evento	73	34,8%
Entrevista	6	3,3%
Coach Bug	2	1,1%

Figura 10: Contabilização de postagens durante outubro, 2020.

Fonte: hltv.org

Novembro - Total de postagens: 161		
Assunto	Nº de postagens	Porcentagem
Mercado de transferência	24	14,9%
Cobertura de evento	94	58,3%
Entrevista	13	7,4%
Coach Bug	2	1,2%

Figura 11: Contabilização de postagens durante novembro, 2020.

Fonte: hltv.org

Conforme os dados apresentados nessa análise, é possível concluir que o ápice do drama e do escândalo se deu no mês de setembro, logo após suceder a primeira notícia no dia 31 de agosto. Dessa forma é evidente concluir que o caso analisado nesta monografia, teve um grande impacto na rotina de produção de notícias desses jornalistas. Não é considerável dizer que o veículo aumentou a sua produção para atender a essa demanda, talvez com o intuito de *accountability* segundo Vargas (2019), com a tentativa de gerar receita se aproveitando da situação. Mas há de se atentar que, mesmo assim, houve um desvio grande de foco do portal,

que consiste em abordar constantemente o mercado de transferências e a cobertura de eventos. Por este fator, é factível concluir, que o impacto no fluxo de notícias aconteceu de forma perceptível.

4.2. Interpretação e abordagem do caso

Analisando todo o histórico do portal *HLTV*, não é possível encontrar alguns materiais que tenham um cunho, de certa forma, dramático, ou que usem os fatos para criar uma narrativa literária. No jornalismo esportivo, essa é uma prática que busca contextualizar o ambiente de alguns esportes, como por exemplo o futebol, de uma forma que se aproxima da visão de um torcedor. O público-alvo da maioria dos jornais especializados no assunto, seria a comunidade de torcedores e pessoas que admiram o esporte, além dos próprios atletas que também buscam se inteirar do que está acontecendo no seu meio. Devido a isso, a paixão pelo clube e pelo esporte, é uma temática que alguns escritores praticam na sua escrita, como a busca da liberdade interpretativa que jornalistas brasileiros abordaram ao relatar o futebol, os cronistas esportivos, segundo Neto (2018).

Tendo em vista esse caminho que alguns autores tomam para recuperar esse espírito de amor e ardência do torcedor, outros veículos buscam uma visão mais fidedigna e não emocional, o relato do fato em sua mais “pura” e “sóbria” forma. Além de que é notável a falta de entrevista com os principais atores envolvidos nesse caso, não há qualquer tipo de matéria semelhante ao que eles costumam fazer rotineiramente com os atletas, como por exemplo, uma entrevista pingue-pongue. Não é possível dizer a justificativa para essa decisão, mas é um ponto extremamente relevante a ser levado em conta, nem mesmo uma voz de autoridade, uma pessoa de referência recebeu certo espaço para estabelecer seus ideais de forma livre e aberta. Isso quando analisamos exclusivamente as postagens escritas.

O caminho que o portal *HLTV* toma ao elaborar seu conteúdo, tenta levar a uma certa maneira própria de conduzir a produção da informação. Pois, ao exercer a leitura de todas as postagens sobre o *Coach Bug*, nenhuma delas procura emitir qualquer tipo de opinião abertamente. Não foi escrita qualquer linha que possa se assemelhar a um editorial, ao que a empresa tem como opinião, se concorda ou não com os acontecimentos.

Dessa forma, o *HLTV*, enquanto analisamos apenas a sua escrita, de certa forma, busca se isentar de um posicionamento. Há uma decisão por parte da direção, que nenhuma opinião seja tomada explicitamente nas publicações. Ao contrário disso, o portal reserva um espaço que quebra todas essas regras de conduta que ele segue, o podcast *HLTV Confirmed*. Não se

propõe a analisar esse produto na monografia, mas é interessante ter em mente que foi nesse ambiente que os apresentadores falaram e repetiram seus pensamentos e ideais quanto a todo o escândalo que aconteceu. Além de também entrevistaram duas pessoas de extrema importância nesse caso todo, dando visibilidade aos aspectos dos bastidores sobre a investigação e como acontece o processo de julgamento nesse ambiente moderno esportivo, assunto que não possui informações de um veículo reconhecido que sejam tão detalhadas na internet.

Após sete dias da primeira postagem sobre o assunto, os apresentadores do podcast haviam convidado o árbitro veterano, Michal Slowinski, que analisou e apresentou publicamente as provas em um trabalho conduzido pela ESIC. E com esse intuito de expressar algum tipo de opinião, de certa forma, indireta, Zvonimir Burazin, o diretor de operações do portal e *host* do podcast, escreveu e publicou⁶⁷ sobre a entrevista publicando uma notícia com algumas aspás específicas do árbitro.

Além dessas aspás coletadas, o site funciona como um certo agente, ou uma ponte, que faz a ligação das notícias publicadas por outros órgãos (como a *Valve*, *ESIC* ou *ESL*), para que chegue até ao público que consome o seu conteúdo diariamente. Como uma espécie de voz para organizações de grande porte com pouco alcance comunicativo, uma espécie de agregador de notas oficiais. Porém, há de se notar que o site toma um certo cuidado em relação a quais empresas eles veiculam o discurso em seu site, além de não comportar todas as opiniões dessas empresas, apenas os trechos que lhes convém.

É importante lembrar que a comunidade, nesse aspecto, é um agente de extrema valia que direciona seus desejos a equipe de redação para que sejam atendidos. Tendo em mente que o site constrói a sua opinião através de outras empresas e personalidades, também optou por publicar alguns apelos de treinadores que, à primeira vista, foram “injustamente” banidos. Alguns desses treinadores recorrem às suas redes sociais para apelar de alguma forma a sua inocência contra a acusação da *ESIC*. O portal compartilhou algumas postagens, o que, para a equipe, era conveniente devido ao discurso desses treinadores serem coerentes, bem construídos e com devidas provas concretas. Muitos outros tentaram fazer o mesmo, mas apenas alguns foram selecionados.

A partir desses traços, a comunidade interpretativa de jornalistas que exerce a profissão, em específico neste portal, começa a construir a identidade desse nicho junto da comunidade de leitores que acessam diariamente o portal e são peça fundamental para essa constru-

⁶⁷ Ver: Michal Slowinski: “This instance of the bug has been fixed; unfortunately, i think there might be more”, 2020. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/30258/michal-slowinski-this-instance-of-the-bug-has-been-fixed-unfortunately-i-think-there-might-be-more>>. Acesso em 13 ago. 2023.

ção. Priorizando por valorizar fatos sempre acima de especulações, sem bombardear suas publicações com diversos rumores e suposições, apenas fatos e vozes oficiais ou de extrema relevância nesse ambiente de esporte competitivo eletrônico. Há um senso de serviço público quanto a preocupação da veracidade de tudo o que é publicado, além de se manter, de certa forma, como um espelho da realidade “imparcial”. Mas como foi dito nas linhas anteriores, o *HLTV* toma partido e apoia deliberadamente as personalidades oficiais e as vozes apelativas, sendo que as duas têm em comum a apresentação de provas e fatos que contribuem para dar veracidade ao seu discurso. Em momento nenhum o site propõe a fazer um juízo de valor e trabalhar ideias sobre se os julgamentos foram justos ou injustos, apenas fatos e repasses.

Essa comunidade busca construir um “espelho da realidade” através da ótica mais sóbria e justa possível, que imprime traços da arte em seu texto, uma realidade pintada com acréscimos nos detalhes e na dramaticidade das cenas. Nesse caso analisado, o escândalo do cenário competitivo colocou em risco a integralidade das disputas, uma quebra de confiança quanto a igualdade dos atletas. Esse fato revela um portal que busca a remediação da crise através das características listadas nessa análise, pois caso o contrário, essa quebra no cenário competitivo coloca o portal em risco de falência.

Com a intenção de não veicular rumor, suposição ou imprimir sua opinião nos textos, o veículo mostra-se como um ponto de encontro onde veicula notas de organizações já estabelecidas no meio, para que assim, possam receber atenção da comunidade. Uma via de repasse público que funciona como centro de divulgação para tudo aquilo que é de relevância para o cenário e que contribui para a desconstrução ou correção do escândalo. O intuito é dar visibilidade a pronunciamentos que não teriam o mesmo alcance caso fossem publicados em redes sociais ou nos sites oficiais dessas organizações. Um agente de referência que preza sempre por transmitir uma imagem transparente, precisa e com agilidade, devido a sua estrutura organizacional de profissionais. Pois, sendo um veículo que surge na era da internet, a era do imediatismo, é importante que notícias em primeira mão sejam postadas pela *HLTV*, ou espera-se que pelo menos o veículo não demore muito para afirmar sua visão após a publicação de outro website.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão da pesquisa, é possível apontar as nuances desse jornalismo exercido no emergente ambiente digital, principalmente em meio a um escândalo. O conteúdo apresentado é uma forma de jornalismo expresso, de rápida leitura, com traços de personalidade que busca a isenção de partidos ou opinião, toma um rumo totalmente contrário ao jornalismo de crônicas. Além disso, o *HDTV* também se comporta como um agregador de notícias, ele reúne e coloca-se no centro de distribuição da informação, com o fim de repasse de outras organizações relevantes em meio à comunidade competitiva de esportes eletrônicos. Esse é o jornalismo emergente que permeia essa “tribo”. Fato pelo fato.

Dentre as suas nuances, o site mostrou que, para emitir claramente a opinião de alguns membros da redação, é necessário que seja feito apenas no ambiente audiovisual. Nesse caso o podcast, espaço reservado para julgamento de valores. As postagens analisadas deixam firmado que a equipe retransmite apenas vozes que vão ao encontro dos valores que preza, vozes de referência, que antes de tudo, apresentam provas e justificam seus argumentos. Nada aparenta ser colocado no campo das ideias, ou especulações, apenas fatos. Sem histórias, emoção ou algo do referente ao cunho literário. O fato é relatado com intuito de “espelhar a realidade”, a notícia crua e autêntica. Ao estabelecer interação com leitores, a comunidade interpretativa e os jornalistas pintam os quadros de forma que seja o mais similar com a realidade, rápido e objetivo. Ao mesmo tempo em que indica, pela leitura de mundo “factual”, que valores são válidos para aquela comunidade interpretativa e comunicativa em seu todo (na integração entre seus agentes).

Ficou estabelecido, a partir da análise quantitativa, que o site possui três segmentos de referência como carro chefe; Notícias e rumores sobre o mercado de transferência, cobertura de eventos, e entrevistas. Ao descobrir e cobrir o escândalo, o fluxo de notícias do portal sofreu graves alterações no mês de setembro, diminuindo o volume nas outras categorias, focando no *Coach Bug*. Ao vivenciar a crise, tornou possível analisar o portal quanto aos valores éticos e sociais, pois a configuração como escândalo exigiu que o veículo apresentasse um posicionamento durante a cobertura.

Por fim, o *HDTV* também se apresenta como a fonte de referência no meio informativo estatístico. Pois, a partir desses dados, ele é o ator que também realiza uma curadoria para premiações e ranqueamento de equipes. O espaço completo para informações técnicas direcionadas ao público entusiasta e as notícias para o público em geral, dessa forma o portal busca atingir esses dois entornos do nicho em que participa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/135504>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

BASTOS, Helder. Ciberjornalismo, jornalismo e democracia. FLUP - Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Artigo em **Revista Científica Nacional**, p. 93-105. 2015. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/81651>>. Acesso em: 04 out. 2022.

BATISTA, M.L.S. et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**. Juiz de Fora, N. 3, 2007. Disponível em: <https://www.academia.edu/40013187/UM_ESTUDO SOBRE A HIST%C3%93RIA DOS JOGOS_ELETR%C3%94NICOS>. Acesso em: 12 out. 2023.

BETWAY ESPORTS. **CS:GO Pros Answer: How Does Online Compare to Playing on LAN?** [Locução de]: Rob Clarkson. Youtube, 24 jun. 2020. 1 vídeo (6 min). Disponível em: <<https://youtu.be/EfuKL3mrfCk>>. Acesso em: 12 out. 2023.

CAMARGO, V.R.T. Comunicação Esportiva: Fluxos Convergentes entre as Ciências da

CAMPOS, A.G. FRANGE, M.B. Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística. Artigo apresentado no **Simpósio Nacional da ABCiber**, 2017. Disponível em: <<https://docslib.org/doc/2505747/jornalismo-no-mundo-dos-esports-reflex%C3%B5es-sobre-os-desafios-para-a-cobertura-dos-esportes-eletr%C3%B4nicos-na-pr%C3%A1tica-jornal%C3%ADstica1>>. Acesso em: 04 out. 2022.

CARVALHO, G.M. **O desenvolvimento dos eSports e seus meios comunicativos: Jornalismo ou RP?**. Faculdade de Letras da Universidade de Porto. Porto, 2021. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/137507>>. Acesso em: 17 jun. 2022.

Comunicação e o Esporte. **Motrivivência: educação física, esporte, lazer e mídia**, Florianópolis, n. 17, 2001. Disponível: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5936>>. Acesso em: 17 jun. 2022.

COOPER-RICHET, Diana. A imprensa alófona no mundo (séculos XVII, XVIII e XIX): a dominação do francês e do inglês. **Revista Escritos**, Ano 10, n.10. 2016. Disponível em: <<http://escritos.rb.gov.br/numero10/artigo02.php>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

CORDEIRO, R.Q.F. et al. **Teorias da Comunicação**. Porto Alegre: SAGAH, 2017. E-book

COSTA, Marina. Primeiros conceitos e definições de comunicação. CORDEIRO, R.Q.F. et al. **Teorias da Comunicação**. Porto Alegre: SAGAH, 2017, p.13-30. E-book

COUTO, Euclides de Freitas. **Da Ditadura à Ditadura: Uma história política do futebol brasileiro (1930-1978)**. Niterói: Editora da UFF, 2014

FORECHI, M. FLORES, N.M. MELO, C.O. **Jornalismo digital e cibercultura**. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book.

HLTV Confirmed - CS:GO Podcast: **Coach bans explained by ESIC, stream-snipe scandal coming?** [Locução de]: Chad Burchill, Milan Švejda e Zvonimir Burazin. Entrevistado: Ian Smith. HLTV.org, 29 set. 2020. Podcast. Disponível em: <<https://youtu.be/eOrHN8FA7j8>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

HLTV Confirmed - CS:GO Podcast: **How was the coaching bug discovered? Can we punish the players?** [Locução de]: Chad Burchill, Milan Švejda e Zvonimir Burazin. Entrevistado: Michal Slowinski. HLTV.org, 8 set. 2020. Podcast. Disponível em: <<https://youtu.be/2OeDm02MgvE>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

HOFF, Rafael Sbeghen. Jornalismo esportivo. In: JUSKI, J.R. et al. **Jornalismo especializado**. Porto Alegre: SAGAH, 2020, p.85-100. E-book.

HYMES, D. H. **Language in Education: Ethnolinguistic Essays**. Washington, D.C : Center for Applied Linguistics, 1980.

JUNIOR, C.A.T. Jornalismo esportivo: o que é. **Revista Pauta Geral-Estudos em Jornalismo**, Ponta Grossa, v. 4, n. 2, p. 38 –59. Jul/Dez 2017. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6199434>>. Acesso em: 17 jun. 2022.

JUSKI, J.R. et al. **Jornalismo Especializado**. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book

LEAL, B. S.; JÁCOME, P. Outros agentes na comunidade interpretativa do jornalismo. **RuMoRes**, v. 7, n. 14, p. 45-61. 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/69429>>. Acesso em: 11 ago. 2023.

MARQUES, F. SANTOS, D.H. MONT'ALVERNE, C. FERRACIOLI, P. A atuação do jornalismo editorial no escândalo JBS: uma análise comparativa sobre os jornais Folha de S. Paulo e O Estado de S. Paulo. **Revista Brasileira de Ciência Política**. Brasília, v. 33. 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbcpol/a/QGvqYCT9pKcg4FgwnbcHkYj/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 04 out. 2022.

NETO, Helcio Herbert Moreira da Silva. **Liberdade interpretativa e jornalismo esportivo no Brasil: um universo para pesquisa**. VII Seminário de Pesquisas em Mídia e Cotidiano, Niterói, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/43308834/Liberdade_interpretativa_e_jornalismo_esportivo_no_Brasil_um_universo_para_pesquisa>. Acesso em: 12 ago. 2023.

PEREIRA, B. ORDONHES, M.T. SILVA, C.G. GIANATTI, B.G. O esporte e a indústria cultural: a espetacularização e mercantilização do esporte na sociedade líquido-moderna. **Revista da ALESDE**. Curitiba, v. 7, n. 1, p. 1-10, 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327579061_O_esporte_e_a_industria_cultural_a_e_espetacularizacao_e_mercantilizacao_do_esporte_na_sociedade_liquido-moderna>. Acesso em: 11 ago. 2023.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. Trabalho de conclusão de curso - Universi-

dade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>>. Acesso em: 17 jun. 2022.

PINSOF, Allistair. **Review: Counter-Strike: Global Offensive**. Disponível em: <<https://www.destructoid.com/reviews/review-counter-strike-global-offensive/>>. Acesso em: 04 out. 2022.

PRADO, Magaly. **Webjornalismo**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

RAMBUSCH, J. JAKOBSSON, P. PARGMAN, D. Exploring E-sports: a case study of game play in Counter-strike. **The 2007 world conference of Digital Games Research Association**. Digital Games Research Association (DiGRA) , 2007, Vol. 4, p. 157-164. Disponível em: <<https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A25495&dswid=-6256>>. Acesso em: 04 out. 2022.

SILVA, Fernando Lopes da. Conceitos de jornalismo especializado. In: JUSKI, J.R. et al. **Jornalismo especializado**. Porto Alegre: SAGAH, 2020, p.13-34. E-book.

SILVA, G. Jornalismo e construção de sentido: pequeno inventário. **Caligrama (São Paulo. Online)**, [S. l.], v. 1, n. 3, 2005. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/56681>>. Acesso em: 11 ago. 2023.

SILVEIRA, G.C. SANGALETTI, L. WAGNER, C. **Introdução ao Jornalismo**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. E-book.

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. Definições conceituais do jornalismo. SILVEIRA, G.C. SANGALETTI, L. WAGNER, C. **Introdução ao Jornalismo**. Porto Alegre: SAGAH, 2018, p.13-24. E-book.

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. O jornalismo impresso europeu (séculos XVII a XIX). SILVEIRA, G.C. SANGALETTI, L. WAGNER, C. **Introdução ao Jornalismo**. Porto Alegre: SAGAH, 2018, p.37-52. E-book.

SILVEIRA, Nathaly Ely da. **Jornalismo esportivo: conceitos e práticas**. Trabalho de conclusão de curso - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/22683>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SOBREIRA, Rafael Torres. **Os 25 anos da imprensa especializada sobre games no Brasil e a transformação das narrativas midiáticas: das revistas Ação Games e VideoGame ao lançamento do Pokémon GO**. Intercom, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2017. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/indiceautor.htm>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

Sul, Cascavel, 2018. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2018/resumos/R60-1291-1.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

TORREALBA, A.B.D. KURTZ, A.S. **Os e-sports como uma nova alternativa para o jornalismo esportivo**. Intercom, XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região

TRAQUINA, Nelson. **Jornalismo: questões, teorias e estórias**. Lisboa: Vega, 1993.

TRAQUINA, Nelson. Uma comunidade interpretativa transnacional: a tribo jornalística. **Media & Jornalismo**. Lisboa, v.1, n.1, 2002, p.45-64. Disponível em: <<http://cicdigitalpolo.fcsb.unl.pt/pt/revista-media-jornalismo-no-1/>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

UNZELTE, Celso. **Jornalismo esportivo: relatos de uma paixão**. São Paulo: Saraiva, 2009.

VARGAS, Júlia Teixeira. **FORA DAS QUATRO LINHAS: A gestão de crise da CBF após o Fifagate em 2015**. Trabalho de conclusão de curso - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/234742>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

VIDEO GAME INVASION: THE HISTORY OF A GLOBAL OBSESSION. Direção: David Carr e David Comtois. Estados Unidos: GSN Network, 2004.

VOXEL. **O que faz um Coach no CS:GO? Entrevistamos zakk da Immortals [ESL Pro League]**. [Locução de]: Gabriel Soto Bello. Youtube, 29 out. 2016. 1 vídeo (3 min). Disponível em: <<https://youtu.be/djfXuaYRsLU>>. Acesso em: 12 out. 2023.

ZELIZER, Barbie. **Covering The Body: The Kennedy assassination, the media, and the shaping of collective memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992.