

***ESports* como entretenimento: análise de conteúdo do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*¹**

Letícia Dallegrave²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

O presente artigo busca ampliar os estudos acerca dos eSports (esportes eletrônicos) no que diz respeito a sua transmissão como forma de entretenimento. Para isso, buscou-se entender sobre a relação entre jogos como forma de cultura, o que é um esporte eletrônico e, por fim, o que é entretenimento. A partir dos conceitos levantados, foi feita uma análise de conteúdo baseada em Bardin (2016) em busca de características de entretenimento na transmissão do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*. Concluiu-se que podemos encaixar conceitos de outras fontes de entretenimento nos esportes eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVE: esporte eletrônico; eSport; entretenimento; jogos digitais; comunicação.

INTRODUÇÃO

Apesar do contínuo crescimento ao longo dos anos, pouco se estuda academicamente sobre *eSports* no mundo. Percebendo esta lacuna, o presente trabalho buscará reunir informações existentes e realizar novas conclusões com intenção de fomentar novos trabalhos na área.

Por meio de uma revisão bibliográfica, pretende-se entender, primeiramente, o que é um jogo, como ele se transforma em um esporte eletrônico e quais as definições de entretenimento. Com exceção da definição de *eSports*, para todas as demais referências acerca do tema esporte eletrônico utilizaremos como base o trabalho da autora Taylor (2012), resultado de uma extensa pesquisa exploratória e bibliográfica, sendo uma fonte completa para buscar referências sobre o tema. Após essa revisão, será feita uma análise de conteúdo, segundo Bardin (2016), utilizando como objeto uma transmissão de esporte eletrônico e tendo como objetivo encontrar conceitos de entretenimento propostos por Gabler (1999).

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM – PUCRS). Email: leticia.dallegrave@gmail.com

JOGOS E CULTURA

A fim de compreender os esportes eletrônicos, precisamos rever brevemente a relação entre jogos e cultura. Para o antropólogo Holandês Johan Huizinga, autor de um dos principais livros do jogo como função social, o jogo (ou brincadeira) pode ser definido como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2000, p. 5).

O sociólogo e filósofo francês Roger Caillois, buscando ampliar o trabalho de Huizinga, define o jogo como uma atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia (1990, p. 29). Livre, uma vez que se fosse uma obrigação, perderia a sua natureza de diversão. Delimitada, pois coloca limites na dinâmica espaço e tempo previamente estabelecidos. Incerta, uma vez que seu desenrolar não pode ser obtido previamente, sendo iniciativa do jogador descobrir através da sua liberdade o resultado. Improdutiva, porque não gera bens nem riqueza, apenas propriedade entre o círculo de jogadores. Regulamentada, pois está sujeita a convenções e regras. Fictícia, uma vez que está acompanhada de uma consciência específica de uma realidade ou de uma irrealidade em relação à vida normal. (CAILLOIS, 1990).

Buscando uma definição de jogo que fosse capaz de incluir os jogos eletrônicos, Jesper Juul (2003), reúne o trabalho dos principais teóricos sobre o assunto, Johan Huizinga (1938), Roger Caillois (1961), Bernard Suits (1978), Avedon & Sutton-Smith (1981), Chris Crawford (1981), David Keley (1988) e Salen & Zimmerman (2003) e chega na seguinte definição, que incluirá o jogador:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador esforça-se para influenciar o resultado, o jogador sente-se ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2003, tradução nossa).¹

Huizinga (2000, p.3) acredita que os jogos constituem um elemento importante em qualquer sociedade e afirma “Há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção

de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. A cultura, para o autor, acaba surgindo sob a forma lúdica característica dos jogos.

A cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que "jogada". Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A vida social reveste-se de formas supra biológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo. Na dupla unidade do jogo e da cultura, é ao jogo que cabe a primazia. Este é objetivamente observável, passível de definição concreta, ao passo que a cultura é apenas um termo que nossa consciência histórica atribui a determinados aspectos. (HUIZINGA, 2000, p. 37).

O jogo permeia diversos aspectos da sociedade, são elementos sociais porque alimentam e são alimentados por elementos do imaginário coletivo, como destaca a pesquisadora Adriana Kei Ohashi Sato (2009, p.37), “O jogo provém do imaginário coletivo de uma sociedade e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos. Deste modo, podemos considerar que ele é intrínseco à sociedade e à sua cultura”. Sato ainda conclui

O jogo pode ser visto como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. O jogo só possui significado porque estabelece uma comunicação direta com a sociedade, por meio da imaginação de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por esta mesma sociedade. (SATO, 2009, p. 41).

Para concluir, buscando uma visão técnica do objeto de estudo, mostra-se importante uma definição de jogos digitais. Aphra Kerr em seu livro *The Business and Culture of Digital Games* (2006) define:

[...] um jogo digital pode se referir a um jogo em arcade, PC ou MAC, em consoles como o PlayStation 2, o GameCube e o Xbox, em dispositivos móveis como telefones celulares ou na internet. Enquanto jogos digitais estão disponíveis em uma gama diversificada de plataformas, eles são fundamentalmente produzidos, distribuídos e exibidos usando tecnologias digitais e são compostas do que Lev Manovich chama "representações numéricas" (Manovich 2001). Isso

permite que jogos para ser facilmente "transportados" de uma plataforma para outra. (KERR, 2006, p.4, tradução nossa).³

ESPORTES ELETRÔNICOS

Os *eSports* (*Electronic Sports*), ou na tradução Esportes Eletrônicos, são uma nova e crescente indústria, tendo como apoio, principalmente, uma cultura jovem e pode ser descrito como um fenômeno cultural ubíquo. (WAGNER, 2006). Apesar de ainda ser uma indústria em amadurecimento, a competição de jogos digitais existe desde uma época anterior a Internet.

Taylor (2012) realiza um resgate histórico sobre as origens das competições entre jogadores e mostra como a implementação do sistema de placar nos arcades foi um facilitador para incentivar as competições. As iniciais dos melhores jogadores eram expostas e novos jogadores competiam para vencê-los, sem que fosse necessário a presença do atual ganhador. Apesar disso, a barreira espacial criava uma importante limitação: o jogador poderia ser o melhor daquele fliperama, da cidade, poderia até mesmo fotografar-se ao lado do placar para comprovar sua habilidade, porém o limite da distribuição do resultado era este. Foi no computador pessoal que a competição profissional conseguiu se desenvolver. A possibilidade de jogar contra outras pessoas, inicialmente em uma rede de área local, depois através da Internet, cumpriu um papel importante no desenvolvimento de comunidade de jogadores e ofereceu a possibilidade de jogar – e competir – pelo computador sem sair de casa. Aos poucos, as competições presenciais começaram a tomar força, tornando os campeonatos presenciais, antes organizados de forma amadora, tomarem proporções profissionais, incluindo premiações em dinheiro e regulamentação para proteger os jogadores. (TAYLOR, 2012).

As competições, agora profissionalizadas, passam então a serem consideradas esportes eletrônicos. “O estudo acadêmico do jogo competitivo requer uma definição científica do que queremos dizer quando falamos de ‘eSports’. Curiosamente, não há atualmente uma definição geralmente aceita desse termo”. (WAGNER, 2006, p.2).⁴ Por

³ Citação original: [...] a digital game could refer to a game played on arcade cabinets, on PC or MAC, on consoles like the PlayStation 2, the GameCube and the Xbox, on mobile devices like mobile phones or over the internet. While digital games are available on a diverse range of platforms, they are fundamentally produced, distributed and exhibited using digital technologies and are composed of what Lev Manovich calls ‘numerical representations’ (Manovich 2001). This allows digital games to be easily ‘ported’ from one platform to another. Consequently, in this book PC games and console games will refer to subsectors of the field, while digital games refers to the entire field.

⁴ Citação original: The academic study of competitive gaming requires a scientific definition of what we mean when we talk about “eSports”. Interestingly, there is currently no generally accepted definition of this term at all.

conta desta limitação, utilizaremos como referência para a definição de esportes eletrônicos a definição proposta por Wagner (2006), baseada na adaptação da definição de esportes de Claus Tiedemann, a definição proposta por Jonasson e Thiborg (2010) que em seu estudo relacionaram o esporte eletrônico com as características de esportes modernos de Guttmann's e, para uma referência a nível nacional, a definição da Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE). Cada definição tem suas particularidades e complementam-se, servindo como guia para o trabalho.

Wagner (2006, p.3) define o esporte eletrônico como “[...] uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”.⁵ Jonasson e Thiborg (2010) nos proporcionam uma visão mais técnica para o conceito de esportes eletrônicos:

eSports são sempre sobre derrotar outros competidores, destruindo-os, ou, como nos jogos esportivos, correndo mais rápido, ou marcando o maior número de gols. Ao longo do tempo, o número de jogos diferentes em que as competições são realizadas aumentou e continua aumentando. Um bom jogo de eSport é delimitado no tempo e espaço onde os jogadores estão competindo individualmente ou em equipe. As competições são realizadas através da Internet ou através das chamadas redes locais (LAN). A maioria das competições de prestígio são realizadas em LAN, onde tanto o menor quanto o maior número de computadores estão ligados em um só prédio. (JONASSON, THIBORG, 2010, p. 288, tradução nossa).⁶

Por fim, segundo a CBEE podemos chamar de esporte eletrônico qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes. Nessa categoria enquadram-se os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, entre outros.⁷

⁵ Citação original: [...] an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.

⁶ Citação original: eSports are always about defeating other contestants, by either destroying them, or, as in sport games, just racing the fastest, or scoring the most goals. Over time the number of different games in which competitions are held has increased and it is still increasing. A good eSport game is delimited in time and space where the players are competing individually or in a team. The competitions are carried out over the Internet or through so-called Local Area Networks (LAN). The most prestigious competitions are carried out in LAN, where both smaller and larger numbers of computers are linked together in one building.

⁷ Disponível em <<http://www.cbee.org.br/>>. Acesso em 24 jun. 2018.

ESPORTES ELETRÔNICOS E ENTRETENIMENTO

Taylor (2012) realiza uma extensa investigação sobre o crescimento e consolidação da indústria de esportes eletrônicos como um novo produto de mídia de alcance global e com diversos interesses comerciais. “Sua ascensão não é simplesmente uma história sobre a transformação do jogo digital no esporte, mas a produção dessa atividade como uma nova forma de indústria”. (TAYLOR, 2012, p. 180, tradução nossa).⁸ A profissionalização trouxe para o cenário novas possibilidades de profissões, patrocínios, infraestruturas e, claro, espectadores. Tornando-se uma nova forma de entretenimento, foi necessária organização para como transmitir de forma efetiva para a audiência.

O trabalho de Neal Gabler (1990), no livro *Vida, O Filme*, auxilia para um melhor entendimento do que pode ser considerado entretenimento.

“A etimologia de “entretenimento” é latina e com toda a certeza vem de *inter* (entre) e *tenere* (ter). Em inglês, a evolução da palavra *entertainment* levou-a a significar tanto uma forma de servidão quanto o fornecimento de apoio ou sustento, a maneira de tratar alguém, uma forma de ocupar o tempo, receber ou aceitar algo, dar hospitalidade a uma pessoa, bem como à definição mais familiar: “aquilo que diverte com distração ou recreação” e “um espetáculo público ou mostra destinada a interessar ou divertir”. (GABLER, 1999, p.25).

A premissa do entretenimento sempre foi nos afastar dos problemas diários, funcionar como uma distração, um modo de escapar da vida real, de uma forma que a ideia de “ter entre” acaba estando sempre incorporada, “puxando-nos para dentro de nós mesmos para nos negar a perspectiva”. (GABLER, 1999, p.25).

“O entretenimento – filmes, rock, romances sanguinários, histórias em quadrinhos, televisão, jogos eletrônicos, - enterra suas esporas em nós e nos puxa, mantendo-nos cativos, levando-nos cada vez mais para dentro dele e de nós mesmos, ou pelo menos de nossas emoções e sentidos, antes de nos libertar. (GABLER, 1999, p.25).

O trabalho de Taylor (2012) e Gabler (1999) no que diz respeito a, respectivamente, espectadores e entretenimento, será revisto em novos pontos durante a análise.

⁸ Citação original: Its rise is not simply a story about the transformation of digital play into sport, but the production of that activity as a new form of industry.

METODOLOGIA

Para o presente artigo, utilizaremos a Análise de Conteúdo segundo Bardin (2016), que segundo a autora

[...] é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações. (BARDIN, 2016, p. 37).

Apesar de não prever em seu livro a análise de uma transmissão de esporte eletrônico, a autora afirma “qualquer veículo de significados de um emissor para um receptor, controlado ou não por este, deveria poder ser escrito, decifrado pelas técnicas de análise de conteúdo”. (BARDIN, 2016, p. 38). Buscaremos, então, adaptar o método para o presente trabalho.

PRÉ-ANÁLISE

Corresponde a fase de organização e tem por objetivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais para criação de um plano de análise. Geralmente esse momento inicial possui três funções: a escolha dos documentos, a formulação de hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores. (BARDIN, 2016). Adaptando a técnica para o contexto, a leitura flutuante, primeiro contato do pesquisador com os documentos em buscas de impressões, foi feita no dia 09/06/2018, durante a transmissão ao vivo do CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*).⁹ Durante a transmissão foi possível identificar aspectos presentes na revisão bibliográfica, sendo assim, manteve-se a transmissão para a análise.

CODIFICAÇÃO

Apesar de ser uma única transmissão, durante a leitura flutuante, mostrou-se necessário a codificação do material para melhor aproveitamento da análise. Utilizou-se o tema como unidade de registro inicial. A presença, ou frequência, de núcleos de sentido podem significar algo para o objetivo analítico.

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4dH_w9QfuhM>. Acesso em 04 jul. 2018.

O tema, enquanto unidade de registro, corresponde a uma regra de recorte (do sentido e não da forma) que não é fornecida, visto que o recorte depende do nível de análise e não de manifestações formais reguladas. Não é possível existir uma definição de análise temática, da mesma maneira que existe uma definição de unidades linguísticas. (BARDIN, 2016, p. 135).

CATEGORIZAÇÃO

Apesar de não obrigatória, a maior parte dos procedimentos de análise organiza-se a partir de um processo de categorização. A categorização classifica elementos constitutivos e um conjunto por diferenciação e depois em reagrupamento segundo critérios pré-definidos, os grupos sendo agrupados em razão de características comuns dos elementos. O processo comporta duas etapas: o inventário, que isola os elementos e a classificação, que reparte os elementos e impõe organização às mensagens. (BARDIN, 2016). O inventário foi realizado de duas maneiras: inicialmente, isolou-se a transmissão por blocos temáticos. Para divisão dos blocos utilizou-se como núcleo de sentido o assunto abordado, sempre que o assunto encerrava e iniciava-se outro, criava-se um bloco. Cada bloco temático, recebeu uma categoria de acordo com o tipo de informação que foi transmitida e a quantidade de vezes que repetiu-se durante o programa, sendo estas as seguintes: Partida (5), Narrativo (17), Opinativo (25), Informativo (18), Outros (5), Interativo (6), Comercial (5), Institucional (4), Intervalo (4). Optou-se por descartar os blocos que tiveram menos de 10 repetições, com exceção da categoria Partida, que apesar de ter apenas 5 blocos, compõe 69,73% do tempo total da transmissão.

ANÁLISE

A partir da definição das categorias finais, o objetivo da análise foi encontrar através da descrição de cada categoria do objeto os conceitos de entretenimento a partir da literatura revisada e, como objetivo secundário, verificar a frequência dos mesmos. Optou-se, portanto, de uma mistura de abordagens qualitativas e quantitativa.

Foi escolhido como objeto uma partida do campeonato de *League of Legends*, um jogo digital MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) gratuito criado em 2009 pela Riot Games. Duas equipes, cada uma com no mínimo 03 jogadores, batalham combinando raciocínio estratégico, reflexos rápidos e coordenação da equipe utilizando diversos campeões em um mapa pré-determinado com o objetivo de destruir o Nexus, a estrutura mais importante da base inimiga. Os campeões funcionam como um avatar do jogador e

estão disponíveis mais de 120 personagens. Oito anos após o seu lançamento o jogo continua em sólida expansão, segundo os fundadores Marc Merrill e Brandon Beck¹⁰, mais de 100 milhões de pessoas jogam *League of Legends* mensalmente em todo o mundo. O jogo tem a cena competitiva mais ativa do mundo. O Campeonato Mundial de 2017 teve um pico de 80 milhões de espectadores únicos em uma única série de partidas, contou com 144 jogadores profissionais de 28 nacionalidades representadas e contabilizou 1,2 bilhões de horas assistidas.¹¹

Desde a estreia do servidor brasileiro de *League of Legends* em 2012, começou o cenário competitivo nacional. O CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) reúne os melhores profissionais do país em um campeonato em formato de liga.¹² A final do ano de 2017 aconteceu no Ginásio do Mineirinho em Minas Gerais e teve cerca de 2,6 milhões de espectadores entre as transmissões no *Youtube*, *Twitch* e no canal de tv a cabo SporTV 2¹³ e 10 mil espectadores presenciais. Não é uma surpresa a categoria esporte eletrônico ter se consolidado rapidamente no Brasil, afinal é cultural do brasileiro assistir competições e torcer para jogadores ou times. (PASE, SCHULTZ, 2015). Foi escolhido como objeto a transmissão realizada pela rede social *YouTube* do primeiro dia da segunda etapa do CBLOL 2018, que ocorreu no dia 09 de junho de 2018.¹⁴

Cada transmissão do CBLOL, na fase de escalada (início da competição), pode ter um total máximo de 6 partidas e um mínimo de 4. No dia analisado, tivemos 5 jogos, com o total de 3 horas e 32 minutos de duração (a transmissão inteira, com os demais blocos, teve 5 horas e 4 minutos). Todas as partidas contam com um narrador e um comentarista que acompanham toda transmissão, o narrador facilitando o entendimento do que está ocorrendo na partida e o comentarista fazendo esclarecimentos mais técnicos sobre as mecânicas do jogo. Com exceção das partes assinaladas em vermelho na imagem abaixo, que são adaptadas para um maior entendimento da partida a nível competitivo, todas

¹⁰ Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>>. Acesso em 24 jun. 2018.

¹¹ Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/os-numeros-dos-eventos-do-lol-esports-2017>>. Acesso em 24 jun. 2018.

¹² Disponível em: <<http://lolesports.com.br/ligas/cblol>>. Acesso em 24 jun. 2018.

¹³ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>>. Acesso em 24 jun. 2018.

¹⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=4dH_w9OfuhM>. Acesso em 03 de jul. 2018.

informações da transmissão que aparecem na imagem são exatamente iguais ao jogo a nível amador.

Figura 1 – Partida KEYD X PRG



Fonte: Elaboração da autora

Segundo Taylor (2012), a força dos jogos de computador está na interação, o jogador é obrigado a estar engajado e agir, “jogos nos chamam para sermos participantes ativos, dependem de nossas ações para dar vida a cenários e personagens”. (TAYLOR, 2012, p. 181, tradução nossa).¹⁵ Pareceria contraditório, então, assistir a outra pessoa jogar, porém, desde a origem dos jogos assistir também é parte desse universo, por exemplo, quando se assistia outra pessoa jogar nos fliperamas, ou quando o irmão mais novo aprende a jogar assistindo ao irmão mais velho. Gabler (1999), porém, levanta uma questão sobre filmes que podemos adaptar: a plateia (espectador) precisa de algum elemento de identificação com o espetáculo (partida) para ser envolvido de fato. Taylor (2012, p.186, tradução nossa) então, afirma que

Quando eu assisto outra pessoa jogar um jogo de computador eu sou frequentemente ativado internamente como um jogador. Eu posso sentir excitação, tensão, lembranças minhas sobre momentos em que estava jogando. Assistir pode me inspirar a voltar para a minha máquina e jogar.¹⁶

Traduzir um jogo como conteúdo para ser assistido, porém, pode ser um desafio. Transformar a imagem em uma informação que os espectadores, não só entendam, como

¹⁵ Citação original: games call us to be active participants, including their reliance on our actions for scenarios and characters to come alive.

¹⁶ Citação original: When I watch someone else play a computer game I am often activated internally as a player. I may feel excitement, tension, remembrances of my own similar play moments. Watching may inspire me to get back to my own machine and play.

empolguem-se requer desafios, pois a maior parte dos jogos não foram pensados em sua origem para serem transmitidos, isso sem contar o conhecimento necessário para entender as regras e acompanhar o que ocorre na partida, já que cada jogo tem suas particularidades. O trabalho do narrador e do comentarista é justamente realizar essa mediação: auxiliar os espectadores a entenderem o que está ocorrendo, relembrar regras, sintetizar informações de maneira mais coerente do que o que aparece na imagem. Fazer com que a experiência de assistir jogos torne-se cada vez melhor é um tópico bastante avaliado pelas produtoras. (TAYLOR, 2012).

CATEGORIA NARRATIVO

Foram considerados blocos narrativos a maior parte das falas do apresentador Gustavo Docil. Ele serve como elo entre todos os blocos do programa, introduzindo as matérias, falando com convidados, solicitando análises para os analistas, explicando as regras do campeonato e falando diretamente com o espectador.

Figura 2 – Apresentador Gustavo Docil



Fonte: Elaboração da autora

A transmissão segue uma mesma narrativa, com poucas alterações, os blocos temáticos quase sempre na mesma ordem e repetindo-se na mesma transmissão. Dessa forma, o apresentador fica responsável por realizar a transição entre os blocos. O entretenimento, na sua definição, promete nos afastar dos problemas diários e Gabler (1999, p.13) diz que “escapamos da vida ao escapar para fórmulas narrativas concisas, dentro das quais quase todo entretenimento vem embalado”.

CATEGORIA INFORMATIVO

Os blocos temáticos incluídos como informativo são os que trazem informações, notícias, entrevistas com jogadores e qualquer informação relacionada ao campeonato. Durante a transmissão são exibidas matérias, entrevistas, visitas aos times, assim como pausas durante a transmissão para esclarecer mudanças nas regras do campeonato, mas o foco, em muitas vezes, fica em torno dos times e dos jogadores.

Figura 3 – Repórter Carol “Tawna” Oliveira



Fonte: Elaboração da autora

Segundo Taylor (2012, p. 136, tradução nossa), “Enquanto os jogadores profissionais continuam a ser a principal história quando o e-sports é coberto pela mídia tradicional, há um enorme trabalho acontecendo em outros níveis que é fundamental para entender o desenvolvimento da indústria.”¹⁷ Esse trabalho, como visto, acaba acontecendo internamente, porém vem crescendo o número de veículos tradicionais que estão fazendo a cobertura de esportes eletrônicos, como, por exemplo, a E-Sportv¹⁸, a nível nacional. Os profissionais podem, no entanto, ser uma boa porta de entrada para atrair novos espectadores uma vez que “Os fãs de e-sports podem ser fãs de

¹⁷ Citação original: While pro players continue to be the lead story when e-sports is covered by mainstream media, there is an enormous amount of work taking place at other levels that is key to understanding the industry 's development.

¹⁸ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/>> Acesso: 03 jul. 2018.

um determinado gênero de jogo, um título, um jogador, uma equipe, uma identificação nacional e, mesmo em casos raros, um torneio em particular.” (TAYLOR, 2012, p. 189).¹⁹

Gabler (1999), aponta que humanizar o entretenimento funciona de forma efetiva, pois as pessoas buscavam entretenimento seja ele na ficção ou na realidade. No cinema a solução foram as estrelas, e no filme-vida foram as celebridades, pois a própria vida pode ser um veículo de entretenimento. Ele usa como exemplo a rápida ascensão dos reality shows e das notícias sensacionalistas para justificar a humanização. Mesmo que criar estrelas não seja a principal motivação para marcas investirem em esportes eletrônicos, pelo menos no Brasil, um jogador de *League of Legends* do time Vivo Keyd apareceu em uma campanha online da Vivo, mostrando que essas fronteiras podem ser rompidas em breve.²⁰

Figura 4 – Jogador Gabriel “Revolta” Henud no comercial da Vivo



Fonte: Elaboração da autora

CATEGORIA OPINATIVO

A última categoria, apesar de aparecer em mais frequência, talvez seja a mais simples de produção. Os momentos opinativos são divididos entre dois analistas, que a função é, assim como o narrador, tentar tornar as informações mais claras para quem assiste, porém, colocando sua opinião baseado no conhecimento prévio do objeto. A diferença é são informações mais específicas e requer um entendimento pleno do jogo.

¹⁹ Citação original: E-sports fans can be fans of a particular game genre, a title, a player, a team, a national identification, and even in rare instances, a particular tournament.

²⁰ Disponível em: <<http://www.vivojoguejunto.com.br/#cantejunto>> Acesso: 03 jul. 2018.

Figura 5 – Analista Gustavo “gstv1” Cima



Fonte: Elaboração da autora

CONCLUSÃO

A partir do trabalho desenvolvido, percebe-se que existem várias relações entre o esporte eletrônico e noções de entretenimento advindas de outros fenômenos culturais como cinema e televisão. Com uma amostra bastante reduzida, de objeto e categorias, encontramos possibilidades de novas conexões para expandir a área de estudos. O esporte eletrônico, como fenômeno social, ainda carece de estudos, principalmente acerca do que torna ele ainda um jogo. Ao tentar buscar a definição para uso acadêmico, não se encontra uma que seja unânime entre os pesquisadores. As definições encontradas têm como prioridade encaixar o eSport como esporte, deixando de lado a sua origem como competição através do jogo digital.

Com a conclusão do trabalho, percebe-se que a área tem potencial para ser explorada seguindo outras vertentes da comunicação.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. 1ª edição de 2016. São Paulo: Edições 70, 2016.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- GABLER, Neal. **Vida, o Filme**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

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

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em 3 jul. 2018.

KERR, Aphra. **The Business and Culture Of Digital Games: Gamework/Gameplay**. Londres: SAGE Publications Ltd, 2006.

PASE, André Fagundes; SCHULTZ, Heelary. In: HILTSCHER, Julia; SCHOLZ, Tobias M. **eSports Yearbook 2013/14**. Germany: Books on Demand Gmbh, 2015.

RIOT GAMES. **O que é League of Legends?** Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

SATO, A. K. O. In: FEITOZA, M.; SANTAELLA, L. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. 1ª Edição. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TAYLOR, T. L. **Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: The MIT press, 2012.

WAGNER Michael G. **On the scientific relevance of eSports**. In: International Conference on Internet Computing 2006, Las Vegas. 2006.