



**Centro Universitário de Brasília - CEUB**  
**Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais - FATECS**

**GABRIEL LUCAS SOARES CAMPOS**

**Assédio sexual em esportes eletrônicos**  
*Análise das reportagens do Globo Esporte e SporTV*

**BRASÍLIA**

**2022**

**GABRIEL LUCAS SOARES CAMPOS**

**Assédio sexual em esportes eletrônicos**

***Análise das reportagens do Globo Esporte e SporTV***

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, pelo Centro Universitário de Brasília - CEUB.

Professor-orientador: Luiz Claudio  
Ferreira

**BRASÍLIA**

**2022**

**GABRIEL LUCAS SOARES CAMPOS**

**Assédio sexual em esportes eletrônicos**  
***Análise das reportagens do Globo Esporte e SporTV***

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, pelo Centro Universitário de Brasília - CEUB.

Professor-orientador: Luiz Claudio  
Ferreira

**BRASÍLIA, DEZEMBRO DE 2022**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Professor Dr. Luiz Cláudio Ferreira**  
Orientador

---

**Examinador(a) 1**

---

**Examinador(a) 2**

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais que sempre fizeram o possível para que eu pudesse ter a melhor educação e que mesmo não gostando da minha escolha de seguir o curso de jornalismo apoiaram minha decisão. Fui privilegiado em ter pais que sempre quiseram o melhor para mim e para meus irmãos, mesmo que isso significasse abdicar de algo para eles mesmos.

Também agradeço a todos os meus amigos que me incentivaram durante essa jornada. Eles foram importantes para que eu me apaixonasse ainda mais pelo o curso e carreira de jornalistas. Para mim todos eles são mais do que amigos, são minha segunda família.

Não posso deixar de agradecer a minha psicóloga, Ana, que me ajudou nos meus piores momentos e que me ensinou a lidar com minhas inseguranças e ansiedades a respeito do curso e do meu futuro nele. Sem ela provavelmente teria desistido e trancado o curso.

Por último, mas não menos importante, agradeço de coração ao meu orientador, professor e amigo Luiz Cláudio por estes quatro anos de aprendizado. Desde dos primeiros dias na faculdade, ele sempre me incentivou a seguir a carreira de jornalista e me ensinou a ser um estudante e profissional dedicado. Mesmo quando pensei em trocar de curso após o primeiro semestre, ele veio conversar comigo e insistiu para que eu permanecesse no curso de jornalismo, pois eu não iria me arrepender, e ele estava certo, a cada semestre que passava eu me apaixonava ainda mais pelo jornalismo e hoje quatro anos depois não tenho nenhum arrependimento e espero que possa me tornar um excelente jornalista como ele.

## RESUMO

Este trabalho tem como objeto de estudo a cobertura do caso de assédio sexual do ex-jogador de *League of Legends*, Alanderson “4LaN” Meireles, pelos sites dos jornais: *Globo Esporte* e *SporTV*, com a análise de notícias publicadas durante os anos de 2019 e 2022. O objetivo da pesquisa foi avaliar e discutir o jornalismo dedicado aos esportes eletrônicos (*e-Sports*), que se popularizou rapidamente ao longo da última década, e identificar como é realizada a cobertura dos *e-Sports*, com temas que vão além dos resultados de jogos. Ao final desta pesquisa, viabilizada pela Análise de Conteúdo, evidenciou-se que as notícias apresentam caráter declaratório. Além disso, notou-se que a preocupação dos jornalistas em não assumirem publicamente em seus textos suas opiniões ou interpretações dos acontecimentos.

**Palavras-chave:** Jornalismo Esportivo; e-Sports; Assédio Sexual; League of Legends; Alanderson “4LaN” Meireles

## ABSTRACT

This work has as its object of study the coverage of the sexual harassment case of the former League of Legends pro-player, Alanderson “4LaN” Meireles, by the websites of the newspapers: Globo Esporte and SporTV, with the analysis of news published during the years 2019 and 2022. The objective of the research was to evaluate and discuss journalism dedicated to electronic sports (e-Sports), which has become rapidly popular over the last decade, and to identify how e-Sports coverage is carried out, with themes that go beyond the game results. At the end of this research, made possible by Content Analysis, it was evident that the news has a declaratory character. In addition, it was noted that journalists were concerned about not publicly assuming their opinions or interpretations of events in their texts.

**Keywords:** Sports Journalism; e-Sports; Sexual Harassment; League of Legends; Alanderson “4LaN” Meireles

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> - Nota da <i>TeamOne</i> e vídeo da matéria.....	33
<b>FIGURA 2</b> - Imagem utilizada na matéria sobre caso de assédio de 4LaN.....	34
<b>FIGURA 3</b> - Hiperlinks para outras matérias sobre o caso.....	34
<b>FIGURA 4</b> - 4LaN chorando em <i>live</i> .....	35
<b>FIGURA 5</b> - Giovana Tezoni chorando contando a sua versão do ocorrido.....	36
<b>FIGURA 6</b> - Matéria sobre cenário competitivo de <i>League of Legends</i> no Brasil....	37
<b>FIGURA 7</b> - Entrevista de Chandy Teixeira com 4LaN.....	37
<b>FIGURA 8</b> - Tweets do 4LaN sobre o caso.....	39
<b>FIGURA 9</b> - Matéria sobre o que é o jogo <i>League of Legends</i> .....	39
<b>FIGURA 10</b> - Últimos tweets do 4Lan sobre caso.....	42

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
- JUSTIFICATIVA.....	10
- OBJETIVOS .....	11
<b>1. O QUE É JORNALISMO ESPORTIVO .....</b>	<b>12</b>
<b>2. A COBERTURA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS .....</b>	<b>14</b>
2.1 CONCEITO DE E-SPORTS .....	14
2.2 HISTÓRIA DOS E-SPORTS .....	15
2.3 E-SPORTS NO BRASIL .....	16
2.4 JORNALISMO ESPORTIVO NOS E-SPORTS .....	19
<b>3. INFORMAÇÃO E OPINIÃO NO JORNALISMO ESPORTIVO .....</b>	<b>20</b>
<b>4. WEBJORNALISMO A IMPORTÂNCIA DOS LINKS.....</b>	<b>23</b>
<b>5. METODOLOGIA.....</b>	<b>25</b>
- PRÉ-ANÁLISE.....	28
- CODIFICAÇÃO .....	29
- CATEGORIZAÇÃO .....	29
<b>6. ANÁLISE DE CONTEÚDO .....</b>	<b>31</b>
6.1 SPORTV.....	32
6.2 GLOBO ESPORTE .....	38
6.3 RESULTADOS DA ANÁLISE .....	42
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>46</b>

## INTRODUÇÃO

Apesar do contínuo crescimento ao longo dos anos, pouco se estuda academicamente sobre como o jornalismo esportivo é feito *e-Sports*. Percebendo esta lacuna, o presente trabalho buscará reunir informações existentes sobre como temas sociais são tratados pelo o jornalismo esportivo no meio dos esportes eletrônicos, através de uma análise de conteúdo das notícias do *Globo Esporte* e *SporTV* sobre o caso de assédio sexual envolvendo o ex-jogador profissional de *League of Legends*, Alanderson "4Lan" Meireles.

O caso aconteceu em 2019, durante uma festa organizada pelo ex-jogador Felipe "brTT" Gonçalves em sua casa, o então caçador da equipe da *Team oNe*, Alanderson "4LaN" Meireles, assediou duas meninas.

Uma das vítimas em questão foi Giovana Tezoni, streamer e namorada do ex-pro-player Rafael "Rakin" Knittel. A outra vítima foi uma amiga que Giovana tinha levado para a festa. O caso de assédio envolvendo 4LaN só terminou em julho de 2022, foi expulso da *Team oNe* na época e está sem time desde então.

A escolha deste objeto de estudo se deu por conta do crescimento dos *e-Sports* no Brasil nos últimos dez anos, e por consequência os veículos de informação começaram a cobrir o esportes eletrônicos como jornalismo esportivo. Sendo assim, a proposta deste trabalho é identificar como o jornalismo esportivo nos *e-Sports* trata as notícias que vão além do clássico resultado de jogo.

As notícias envolvendo o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) foram escolhidas como foco desta análise por duas razões: 1) O cenário competitivo de *League of Legends* no Brasil começou em 2012, desta forma no ano que este trabalho está sendo feito (2022) a competição completa uma década; 2) O jogo *League of Legends* é um dos esportes eletrônicos mais populares aqui no Brasil.

Mas não serão analisadas quaisquer notícias sobre o CBLOL, no presente trabalho será abordado apenas as matérias dos sites: *Globo Esporte* e *SporTV* que envolvem o caso de assédio sexual do ex-jogador profissional de *League of Legends*, 4Lan. A delimitação para o tema de assédio foi feita em virtude do amplo número de notícias publicadas em ambos os sites entre os anos de 2019 e 2022, e por envolver um lado do jornalismo esportivo que foge do resultado de partidas.

Por meio de uma revisão bibliográfica e documental, pretende-se entender, primeiramente, o que é o jornalismo esportivo, como é feita a cobertura dos esportes eletrônicos no Brasil e por fim o que é informação e opinião neste meio.

O objetivo deste trabalho é entender como o jornalismo esportivo é feito no meio dos esportes eletrônicos analisando notícias sobre o assunto. Uma hipótese é que pode haver degradação da cobertura em vista da editoria de esportes não ser especializada em temas sociais.

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 notícias sobre esporte eletrônico e tendo como objetivo encontrar práticas do jornalismo esportivo proposto por Mário Erbolato (1981) e Marcelo Cardoso (2016).

## JUSTIFICATIVA

Os esportes são praticados pela humanidade desde a antiguidade, no entanto nas últimas décadas uma nova modalidade de prática esportiva surgiu, os chamados *e-Sports* ou esportes eletrônicos.

Segundo a pesquisa feita em 2019, pela *Newzoo*<sup>1</sup>, o Brasil é o terceiro colocado no ranking mundial com o maior público de *e-Sports*, a modalidade é acompanhada por mais de 11,4 milhões de brasileiros, e ainda o país é responsável por ter metade dos espectadores frequentes de toda América Latina nos *e-Sports*.

Inicialmente os e-sports eram desconhecidos pela maioria da sociedade, mas como os estudos mostram nos últimos tempos eles passaram de uma modalidade nichada para um mercado lucrativo que trouxe várias oportunidades de empregos, sendo um deles a cobertura jornalística desses eventos. Este trabalho pretende contribuir para o conhecimento sobre a cobertura jornalística dos jogos eletrônicos, assim como os esportes eletrônicos (*e-Sports*), no Brasil.

Segundo Furtado (2017) “Na Coreia do Sul, que está construindo um estádio

---

<sup>1</sup> A *Newzoo* é uma empresa holandesa que realiza pesquisas de dados de videogames e jogadores. Fornecem uma visão panorâmica de como e por que as pessoas se envolvem com os jogos.

apenas para a realização de jogos eletrônicos e já reconhece como esporte olímpico... Lá, os jogadores já estão perto do estrelato alcançados pelos craques do futebol ou NBA.”.

É importante lembrar que com esse crescimento o investimento nessa área se torna uma grande chance de lucros. Furtado (2017) afirma que “O mercado de games no Brasil, atualmente, movimenta R\$ 1 bilhão, e o eSports está em expansão.”, ela ainda explica que o valor das receitas dos e-sports no mundo aumentou cerca de 200 milhões de reais de 2016 para 2017, além de uma estimativa de chegar a casa de bilhões de reais em 2020.

## OBJETIVOS

### Geral:

- Analisar notícias sobre os *e-Sports* sobre assédio sexual.

### Específicos:

- Identificar quais características do jornalismo esportivo estão presentes nas reportagens;
- Mostrar o que faltou na apuração;
- Identificar como as notícias trataram as fontes;
- Mostrar como matérias esportivas podem ser feitas fugindo do declaratório e do resultado e jogo

## 1. O QUE É JORNALISMO ESPORTIVO

Antes de trazermos a definição de jornalismo esportivo, é preciso primeiro apresentar o conceito de jornalismo especializado que tem como principal autor o jornalista Mário Erbolato. No livro *Jornalismo especializado: emissão de textos no jornalismo impresso* (1981), Erbolato defende que para o jornalista escrever sobre cada assunto específico, é necessário ter um bom conhecimento.

Desta forma, Erbolato destaca que o jornalista deve conhecer regras e regulamentos da maioria dos esportes além de fatos correlatos como a

obtenção de alvará, condições para ser árbitro, quórum para as decisões das assembleias gerais dos clubes, transferência de amadores e profissionais, obrigatoriedade da divulgação de boletins financeiros mensais, proibições impostas aos atletas, prazo mínimo de horas entre uma e outra partida, criação de ligas, federações e confederações existentes, repressão ao doping, garantias aos profissionais e amadores que viajam para o exterior, funcionamento da Justiça Desportiva, participação de mulheres em competições (...) (ERBOLATO, 1980, p. 13-14)

Sendo assim o conceito de Jornalismo Esportivo dialoga com a definição de Jornalismo Especializado. Pois existem uma variedade de modalidades esportivas, com vocabulários específicos e regras que são diferentes umas das outras. Mais do que atenção, o jornalista precisa mesmo saber do que está tratando. É impossível, para apenas um jornalista, ter conhecimento detalhado de todos os esportes, por isso, a divisão nas maiorias editoriais brasileiras é de Futebol e Outros Esportes.

Outra complexidade do mundo esportivo é a sua linguagem própria. Alguns dos termos usados no esporte se tornaram tão populares que passaram a ser usados em situações do dia-a-dia, como por exemplo quando usa-se “deu uma bola fora”, quando queremos dizer que alguém fez uma besteira.

Mas alguns desses termos continuam específicos do mundo dos esportes e o jornalista precisa estudar e entender o que eles significam para poder fazer uma cobertura esportiva correta. Um exemplo disso são as expressões do mundo dos *e-Sports*, que são derivadas do inglês mas que os brasileiros adaptaram para o português, mas trataremos disso mais a frente no capítulo que aborda a cobertura esportiva do *e-Sports*.

Para finalizar a discussão acerca do conceito de Jornalismo Esportivo, Cardoso exemplifica essa busca pela especialização quando cita que:

O jornalista precisa ir a campo, ao local dos acontecimentos porque assim terá a chance de utilizar todos os seus sentidos para perceber, registrar e observar o esporte onde ele se desenvolve e suas nuances. Conhecerá de perto atletas, técnicos, dirigentes e torcedores que serão fontes e aumentarão a credibilidade das informações jornalísticas. Somente assim se poderá reduzir certas narrativas e críticas presentes no jornalismo que beiram a injustiça quando um atleta não vence sua competição atendendo as expectativas de torcida e da imprensa. (CARDOSO, 2016, p. 52)

Castro (1995) salienta esse ponto ao afirmar que a função do jornalista esportivo vai muito “além” de só divulgar resultados. Além disso, a atenção não deve voltar-se apenas para uma modalidade, “quando tem a obrigação de informar sobre todas as atividades esportivas que se desenrolem”. O cuidado com a informação é primordial para o bom jornalista que deve estar preparado para tratar de diversos temas.

Por outro lado, o jornalismo esportivo é o lugar onde mais se faz matéria sobre tudo. Uma matéria detalhada sobre esse aspecto do Ronaldo 68 (relatado acima) é quase uma matéria sobre medicina. E assim, no dia a dia, o jornalista esportivo faz matéria sobre política (escolha da sede da Copa do Mundo e dos Jogos Olímpicos), economia (situação financeira dos clubes brasileiros), comportamento (as tatuagens dos jogadores da seleção). Faz matéria até sobre esporte. É por isso que tanta gente boa, de qualquer editoria, formou-se no esporte. (Coelho, 2009 *apud* SILVEIRA, 2009, p. 67-68)

Erbolato (1981) em seu livro o "Jornalismo Especializado", também enfatiza essa multiplicidade de temas tratados pelo jornalista esportivo. O autor destaca que, além de conhecer as regras e os regulamentos de cada modalidade, o jornalista precisa saber lidar com assuntos que complementam o esporte e tornam o noticiário ainda mais completo.

A relevância da editoria de esportes está, justamente, nessa variedade de assuntos abordados, tanto nos setores profissionais quanto nos amadores. A qualidade das informações provém do conhecimento que o jornalista possui, portanto, ele deve ser um especialista na área.

## 2. A COBERTURA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

A cobertura esportiva está presente nos noticiários desde dos tempos das crônicas de Mário Rodrigues Filho, no entanto o fenômeno dos *e-Sports* é recente e sua cobertura jornalística também. Por conta disso, vale trazer a história dos esportes eletrônicos e o seu conceito, além de apresentar o objeto de estudo deste trabalho, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* antes de trazermos como é feita a cobertura jornalística dos esportes eletrônicos.

### 2.1 CONCEITO DE E-SPORTS

Os *e-Sports* ou esportes eletrônicos, não são um fenômeno recente. Mas antes de entrarmos na história dos *e-Sports*, devemos primeiro conceituar o que é essa prática esportiva que ganhou força nos últimos anos. Para Macedo e Falcão (2018), o esporte eletrônico pode ser definido como “uma nova entidade social híbrida: uma que se compõe de forma interdisciplinar entre esporte, tecnologia, jogo digital, mídia e entretenimento”.

Magalhães (2016) por outro lado define os *e-Sports* como uma alternativa de esporte, que em geral não utiliza músculos ou forma física, mas sim a inteligência, raciocínio e coordenação motora dos jogadores. A Confederação Brasileira de *e-Sports* - CBeS (2019) em sua definição sobre o que são os esportes eletrônicos, diz que são:

Competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam individuais ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência. (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, 2019)

Essas competições de jogos eletrônicos, agora profissionalizada, é o que conhecemos como *e-Sports*. Mas sua origem é como T. L. Taylor (2012), destaca, tem início nas casas de fliperamas dos anos 80, por conta da implementação do sistema de placar nas máquinas. Nesse sistema o jogador podia colocar suas iniciais para registrar sua pontuação e assim novos jogadores competiam para ultrapassar a pontuação dele, isso incentivou a competitividade em torno do jogo.

Porém nessa época, diferentemente de hoje em dia, onde existem campeonatos nacionais e mundiais de *e-Sports*, as competições nos fliperamas eram locais, dessa forma o jogador poderia ser apenas o melhor daquele fliperama ou da região. Com a popularização do computador pessoal e principalmente com a melhoria da banda larga, as competições de jogos eletrônicos conseguiram se desenvolver e se tornarem uma profissão.

Mas essa possibilidade começou recentemente, a partir de 2010. Nos anos 2000, o início dos computadores pessoais e da internet, jogar contra outras pessoas, só era possível em formato de rede de área local (LAN), originando as famosas *Lan Houses*. Esse formato fortaleceu a criação de uma comunidade interessada na competição profissional. Com a melhoria da banda larga, permitiu-se que as competições ocorressem em qualquer lugar do mundo, sem sair de casa, por conta disto houve o aumento das comunidades de jogadores. A competição profissional, aos poucos, consolidou seu espaço, incluindo premiações em dinheiro e regulamentação para proteger os jogadores.

Várias competições surgiram no mundo, de acordo com a CBeS, existiam 20 torneios no ano 2000 e em 2010 passaram a ter 160 competições, entre elas as principais eram: *World Cyber Games*, o *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming*. Nesse cenário surgiu em 2012, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), que será o objeto de estudo deste trabalho.

## 2.2 HISTÓRIA DOS E-SPORTS

A primeira competição de *e-Sports* foi a Intergalactic Spacewar Olympics, que aconteceu em 19 de outubro de 1972, nos Estados Unidos, na universidade de Stanford. O jogo usado na competição foi o Spacewar.

Com o passar das décadas os esportes eletrônicos foram se estruturando e ganhando seu espaço. Porém apenas em 2010 com a melhoria da banda larga que o cenário esportivo de *e-Sports* se consolidou. Durante essa década os principais torneios foram o *World Cyber Games*, o *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming*. A primeira organização internacional foi a G7 fundada pelos times *4 Kings*, *Fnatic*, *Made in Brasil*, *Mousesports*, *NiP*, *SK Gaming*, *Team 3D*.

No Brasil, o primeiro campeonato de jogos eletrônicos aconteceu em 2012 na IEM (*Intel Extreme Masters*) que aconteceu na *Campus Party* em São Paulo. IEM é

um evento internacional de *e-Sports*, que reúne jogadores de diversas nacionalidades. As partidas foram transmitidas pela TV online da ESL - *Electronic Sports League*.

Hoje em dia o sucesso dos *e-Sports* é tão grande que as competições vêm atraindo não só novos jogadores, como também patrocinadores e emissoras de TV dos esportes tradicionais, dada a enorme visibilidade e retorno financeiro, que este cenário têm apresentado na última década.

Isto fez com que não só os jogadores de *e-Sports* se profissionalizaram, mas que toda uma cadeia de empregos foi gerada a partir deste crescimento. Vemos que jornalistas esportivos estão se especializando para cobrir os esportes eletrônicos, empresas investindo em times e organizações de esportes tradicionais como o Flamengo migrando para as competições eletrônicas.

Se olharmos para a premiação da primeira competição de esportes eletrônicos que foi um ano de assinatura da revista *Rolling Stones* e olharmos para as premiações atuais, onde o time campeão do mundial de Dota2 de 2021, ganhou US\$ 18,2 milhões (R\$ 99,4 milhões). Vemos o porquê dos *e-Sports* estarem ganhando mais visibilidade das mídias e organizações dos esportes tradicionais.

### **2.3 E-SPORTS NO BRASIL**

Com o conceito de *e-Sports* definido e a breve história de seu surgimento, irei expor neste capítulo como os esportes eletrônicos se consolidaram no Brasil, para isso terei como objeto de estudo o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), que completa no ano de 2022 uma década de existência. Mas antes de entrar na história do CBLOL e seu crescimento durante dez anos, serão apresentados dados de 2019 e 2021 sobre o mercado de *games* no Brasil.

De acordo com uma pesquisa feita em 2019, pela Newzoo, o Brasil é o terceiro colocado no ranking mundial com o maior público de *e-Sports*, a modalidade é acompanhada por mais de 11,4 milhões de brasileiros, e ainda o país é responsável por ter metade dos espectadores frequentes de toda América Latina nos *e-Sports*.

Em relatório feito pela Newzoo, chamado de “*A Spotlight on the Brazilian Games Market, Key Numbers and Trends*”, mostrou que em 2021 o Brasil arrecadou 2,3 bilhões de dólares no mercado de games.

No Brasil, o primeiro campeonato de jogos eletrônicos aconteceu em 2012 na IEM (*Intel Extreme Masters*) que aconteceu na *Campus Party* em São Paulo. O IEM é um evento internacional de *e-Sports*, que reúne jogadores de diversas nacionalidades. As partidas foram transmitidas pela TV online da *Electronic Sports League (ESL)*.

No Brasil o Arthur "PAADA" Zarzur, foi um dos primeiros *pro-players*, no jogo Dota2. Depois, Arthur fundou em 2010 um dos principais times de *League of Legends do país*, a *Pain Gaming*.

Criado pela desenvolvedora, *Riot Games*, o *League of Legends* é um dos MOBAs<sup>2</sup> (*Multiplayer online battle arena*) mais populares atualmente, arrecadando 1,75 bilhões de dólares em 2020. Fazendo com que empresas de eletrônicos como a Kabum<sup>3</sup> entrassem nesse cenário. O LoL é um dos esportes eletrônicos mais populares aqui no Brasil.

O primeiro Campeonato Brasileiro de LoL aconteceu em três dias da Brasil Game Show (BGS), a maior feira de games da América Latina, em São Paulo, e teve premiação de US\$ 50 mil. Dentre oito equipes participantes, a vTi Ignis se sagrou campeã e conquistou US\$ 25 mil.

Em 2013, o campeonato passou a ser realizado de maneira independente: as finais ocorreram não em uma feira de games, mas sim em um evento próprio, no WTC Golden Hall, em São Paulo. Os oito times finalistas saíram de quatro torneios classificatórios e disputaram uma premiação de US\$ 60 mil. A paiN Gaming conquistou o título.

Em 2014, a temporada brasileira contou com dois campeonatos, o que pode ser comparado as etapas do sistema de disputa atual. O termo CBLOL surgiu para nomear o Circuito Brasileiro de LoL.

A Liga Brasileira - Série dos Campeões, equivalente à 1º etapa do CBLOL de hoje, teve um evento inaugural em Porto Alegre (RS), depois partidas online e uma final em Fortaleza (CE), na primeira vez que o campeonato saiu de São Paulo. A premiação foi de R\$ 100 mil.

---

<sup>2</sup> O sistema do MOBA opera de maneira simples, com duas equipes que duelam entre si para destruir a base adversária. Cada título do gênero, no entanto, dispõe de diversos tipos de personagens com habilidades distintas e o intuito de impactar a partida de formas diferentes.

<sup>3</sup> KaBuM é um comércio eletrônico brasileiro de tecnologia, especializado em hardware, linha gamer, eletrônicos, smart home e smartphones, fundado em maio de 2003, na cidade de Limeira, São Paulo, pelos irmãos Leandro e Thiago Ramos

A Final Regional Brasileira, equivalente à 2º etapa do CBLOL, ocorreu primeiro em São Paulo e depois no Rio de Janeiro, no Ginásio do Maracanãzinho. O campeonato, pela primeira vez, poderia classificar para o Worlds, o Campeonato Mundial de LoL, e teve premiação de R\$ 100 mil.

Em 2015, o CBLOL passou por importantes mudanças: ganhou o formato de liga, com partidas semanais, totalmente disputadas em estúdio em São Paulo, e duas etapas anuais, com ambas podendo classificar para campeonatos internacionais.

O vencedor da 1º etapa entrava no circuito de classificação para o *Mid-Season Invitational* (MSI) e o campeão da 2º etapa, para o Worlds (Campeonato Mundial). Os times brasileiros precisavam passar por torneios de *Wildcard*, onde enfrentavam representantes de outras regiões menores como o Brasil.

Também em 2015 também nasceu o Circuito Desafiante, série de campeonatos da 2ª divisão do LoL competitivo brasileiro e que posteriormente se transformaria em torneio único, também no formato de liga.

A temporada 2016 marcou o fim das chamadas "equipes-irmãs". Empresas como Kalunga e Kabum não poderiam ter mais de um time no campeonato. Na ocasião, a INTZ RED virou RED Canids e a KaBuM.Black deixou de comercializar o time e perdeu a vaga para a Jayob e-Sports, que, por sua vez, a vendeu para a Operation Kino.

Em 2017 passou a valer o rebaixamento automático do time último colocado na fase de classificação. Também em 2017 por conta de uma mudança no formato do *Worlds*, os times brasileiros passaram a entrar diretamente no Mundial, sem necessidade de disputar uma competição prévia. O campeão do 2º Split do CBLOL se classifica para a Fase de Entrada.

Em 2018 o CBLOL teve alterações no formato, como a implantação do sistema de escalada nos playoffs e as séries melhor de três partidas (md3) na primeira fase, e não mais md2 como nos anos anteriores, o que elevou o número de jogos naquelas edições. A KaBuM conquistou o título de ambos os splits naquela temporada.

Em 2019 o formato teve nova atualização. Na fase classificatória, os times passaram a jogar séries md1, em três turnos, com só os quatro primeiros colocados

avançando para os playoffs - não mais disputados em escalada. O formato lançado em 2019 se manteve para o CBLOL de 2020.

A partir da 1ª etapa de 2021, o CBLOL adotou o sistema de franquias, passando a contar com dez equipes participantes, e não oito, como antigamente. De maneira simplista, no sistema de franquia os times precisam comprar uma vaga para disputar um determinado torneio. Ao garantir a participação no campeonato, a equipe ganha mais estabilidade, já que as divisões de acesso e os rebaixamentos são extintos neste formato.

Das 14 equipes que existiam (CBLOL e Circuito Desafiante) em 2020, 10 tiveram que investir o valor de R\$ 4 milhões para a entrada na franquia. As equipes que permaneceram no CBLOL depois da mudança para franquia foram: *Pain Gaming*, INTZ, Kabum *Esports*, *Red Canids* Kalunga, *Loud*, Flamengo *Esports*, *Vorax Liberty*, Rensga, *Netshoes Miners* e a Fúria.

Com a implementação das franquias, o Circuito Desafiante foi extinto e substituído pelo CBLOL *Academy*, algo parecido com uma categoria de base dos times do CBLOL.

## 2.4 JORNALISMO ESPORTIVO NOS E-SPORTS

No Brasil a cobertura dos *e-Sports* começou com a própria empresa criadora do League of Legends que transmite os jogos e campeonatos pelo canal próprio da *Twitch*. Porém com o crescimento dos esportes eletrônicos no mundo e no Brasil, jornais tradicionais começaram a cobrir os *e-Sports* no caderno de esportes, chegando ao pouco da *SporTV* fechar uma parceria com a Riot para transmitir os jogos do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) nos canais *SporTV*.

Mas a cobertura não fica apenas na transmissão dos jogos, tais como os esportes tradicionais, programas específicos para debater os esportes eletrônicos foram criados, alguns exemplos são: *Arena e-Sports* e *Match Making* da ESPN. Contando com toda uma equipe jornalística por terras, desde produtores e repórteres até editores, clássico do jornalismo televisivo.

### 3. INFORMAÇÃO E OPINIÃO NO JORNALISMO ESPORTIVO

Cabe aqui neste capítulo trazer as definições acerca dos gêneros jornalísticos: Informativo e Opinativo, essa conceituação servirá como base para a categorizar os elementos das reportagens durante a análise de conteúdo.

Como não é a proposta deste trabalho iniciar uma nova discussão acerca destes gêneros e sim trazer o conceito que eles carregam. Contudo vale ressaltar que a abordagem destas definições será focada na informação e opinião no jornalismo esportivo.

Este não é o primeiro trabalho e nem o último a trazer à tona as discussões sobre informação e opinião no jornalismo. Nesse contexto, os conceitos de verdade, objetividade e imparcialidade ganharam proporção como aspectos balizadores do que é notícia e do que é opinião no jornalismo.

Essa questão de informação versus opinião é ainda mais perceptível na editoria de esportes, como Thalita Neves comenta em seu artigo “O dilema informação versus opinião no jornalismo esportivo”:

devido ao grau de liberdade editorial típico de uma cobertura que, por si só, envolve aspectos subjetivos no trato da notícia, como a paixão, a emoção e as preferências clubísticas pertinentes tanto ao jornalista quanto ao espectador. (NEVES, 2019, p. 1)

Os valores subjetivos que Neves traz, estão muito mais presentes na cobertura esportiva, do que em outras editorias. Essa liberdade de explorar o subjetivo dos jornalistas que a editoria de esportes oferece, permite o que Neves chama de “rasgos de passionalidade”, que é muito aparente nas crônicas esportivas. Gastaldo (2002, p. 01), complementa essa possibilidade de ser imparcial no texto de esportes com o fato de que “um cronista esportivo ‘torcer’ por um time em seu texto é muito menos problemático do que um editor de política ‘torcer’ por um candidato ou partido, por exemplo”.

Por conta disso é preciso delimitar os conceitos de informação e opinião no jornalismo. Em gêneros opinativos como: crônicas, comentários, colunas e editoriais, é comum encontrar a figura do jornalista contador de histórias, coisa que não vista em gêneros informativos como a notícia e a reportagem, como explica

Calazans (2004, p. 47), “no caso do cronista esportivo, mais vale uma boa ideia do que uma grande notícia” (CALAZANS, 2004, p. 47).

Outro autor que elucida essa problemática é Jorge Pedro Sousa, onde ele discute os conceitos de notícia e reportagem. Aqui a reportagem se diferencia de notícia e de opinião por não ser um mero relato dos fatos noticiosos, e que segundo Neves (2019, p. 4), “também não chega a explicitar pontos de vista próprios do jornalista ou da respectiva instituição acerca do que está sendo reportado”.

Para Sousa (2001, p. 263) escrever uma reportagem é antes de mais nada “Contar uma história. [...] Pode ser a história de uma vida, a história de um acontecimento, a história de um lugar, a história de uma viagem. Mas não deixa de ser uma história.”. E pela a reportagem se diferenciar tanto da notícia quanto opinião ele a caracteriza como um “gênero híbrido”, que busca elementos extras para elucidar o leitor, com o objetivo de “informar com profundidade e exaustividade, contando uma história” (SOUSA, 2001, p. 259).

Sousa (2001, p. 231-232) ainda complementa dizendo que “enquanto gênero jornalístico, a notícia é, essencialmente, um pequeno enunciado reportativo, um discurso sobre um acontecimento recente. [...] É o gênero básico do jornalismo.”

É nesse dilema que o jornalismo esportivo se encontra, pois segundo o jornalista Nilson Lage (2001), assim como a política, a cobertura esportiva não deve ser um mero relato noticioso dos fatos, afinal, “cada acontecimento pressupõe algo exterior a ele e que lhe dá sentido” (LAGE, 2001, p. 115). Sendo assim, as matérias da editoria de esporte não podem se limitar a rankings, estatísticas ou ao resultado das partidas em si.

Entretanto fugir disso significa ir para um texto opinativo, pois presume-se que é nas crônicas e comentários, que os fundamentos do jornalismo – fundamentar e alicerçar o trabalho do jornalista – são trabalhados. Isso não acontece na matéria informativa, pois existem os fatores como: a constante busca pela verdade, objetividade e imparcialidade, que impede o profissional de ir além da obviedade do fato, sob o risco de comprometer algum princípio do jornalismo.

Pelo o que foi apresentado até o momento leva-se a crer que os gêneros opinativos no jornalismo esportivo carecem de parcialidade e precisão, porém é importante ressaltar que entres eles existe um gênero que é muito comum e bastante utilizado no jornalismo esportivo, e que é preciso extrema precisão em seu tratamento: o comentário.

O comentário, segundo José Marques de Melo (2003, p. 115), é um gênero narrativo específico, pois ele “vem junto com a própria notícia. Por isso é difícil de ser realizado, exigindo muita argúcia no sentido de evitar prognósticos não confirmáveis”. Ainda de acordo com o autor, o jornalista que decide fazer um comentário de uma notícia deve ser responsável e precisa estar muito atento para perceber qualquer aspecto que vai além do acontecimento.

Se a preocupação com a não espetacularização das notícias, sob o risco de comprometer a informação, é vista nos textos de gênero opinativo, nos textos que predominam a informação acima da opinião, essa preocupação se torna algo indispensável.

Nesse cenário, os jornalistas buscam se respaldarem nos fundamentos básicos do jornalismo: a constante busca pela verdade, objetividade e imparcialidade dos fatos, que se desdobra nos conceitos de ética, equilíbrio e isenção, a fim de protegerem seu trabalho e limitar os riscos e eventuais críticas da audiência.

Esses fundamentos do jornalismo informativo também estão presentes na cobertura dos esportes eletrônicos, onde apresentam notícias sobre resultados de jogos, venda e troca de jogadores. Porém isso será tratado mais à frente no capítulo da análise de conteúdo.

#### 4. WEBJORNALISMO – A IMPORTÂNCIA DOS LINKS

Como a análise de conteúdo proposta neste trabalho se trata de analisar reportagens publicadas em sites, vale destacar um capítulo para explicar o conceito de webjornalismo. O termo conceituado por Canavilhas (2014) descreve produtos jornalísticos elaborados para a internet e especificamente realizados na *World Wide Web* (WWW ou *Web*).

Por ser uma plataforma “tessitura informativa formada por um conjunto de blocos informativos ligados através de hiperligações (links), ou seja, num hipertexto” (CANAVILHAS, 2014, p. 4), e por ter grandes possibilidade de disseminação como observado por Castells (2011).

Trata-se de comunicação de massa porque alcança potencialmente uma audiência global. [...] É multimodal, permite a reformatação de qualquer conteúdo. [...] Também conta com conteúdo auto-gerado, emissão auto-dirigida e recepção auto-selecionada por muitas pessoas que se comunicam com outras tantas (CASTELLS, 2011, p. 16).

Esse formato, portanto, além de ligar uma notícia à outra por meio dos hiperlinks, ainda permite maior abertura de estrutura visual como o design. Esta hiperligação gera os blocos informativos, também conhecidos por nó (Lévy, 1993), estes blocos ou nós se aplicam a todo o tipo de conteúdo, sejam textos, imagens fixas, imagens em movimento, sons ou infografias.

Além da hipertextualidade — quando existe a utilização de links para correlacionar diferentes matérias — outras duas características do webjornalismo que valem serem ressaltadas são a: multimidialidade, que significa que os instrumentos utilizados pelas mídias convencionais também são utilizados na *Web* (exemplo: imagem, som, texto, outros); e a memória, que quando utilizada permite que o usuário adquira um número muito maior de informações de uma maneira mais ágil, já que o conteúdo está disponibilizado pelo webjornalismo.

Essas características do jornalismo na *web* destacam duas funções segundo Salaverria (2005 *apud* Canavilhas, 2014):

a primeira é documental, e neste caso as hiperligações funcionam como elementos de contextualização que oferecem pormenores do relato através da oferta de informação mais específica sobre determinados aspetos; a segunda função é narrativa e aqui as hiperligações funcionam na sua essência

libertadora do leitor, oferecendo diferentes percursos de leitura.  
(SALAVERRÍA, 2005 *apud* CANAVILHAS, 2014, p. 7)

Através destas características será realizada a análise de conteúdo das notícias do *Globo Esporte* e *SporTV* sobre o caso de assédio sexual do ex-pro-player Alanderson “4LaN” Meireles, como será explicado no capítulo da Metodologia.

## 5. METODOLOGIA

Este capítulo irá apresentar como será feita a análise das reportagens envolvendo o caso de assédio sexual do ex-pro-player Alanderson “4LaN” Meireles, publicadas pelos sites: *Globo Esporte* e *SporTV* durante os anos de 2019 e 2022. Será feita uma pesquisa documental sobre o assunto e uma análise de conteúdo com o intuito de mostrar quais critérios da apuração jornalística foram adotados pelas reportagens.

Segundo Gil (2008) “pode-se definir método como caminho para se chegar a determinado fim. E método científico como o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento.”

Uma das abordagens deste trabalho será feita de forma quantitativa, pois serão recolhidos todas as reportagens dos sites: *Globo Esporte* e *SporTV* de 2019 a 2022 sobre o caso.

A pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa [...] Apenas há que se considerar que o primeiro passo consiste na exploração das fontes documentais, que são em grande número. Existem, de um lado, os documentos de primeira mão, que não receberam qualquer tratamento analítico, tais como: documentos oficiais, reportagens de jornal, cartas, contratos, diários, filmes, fotografias, gravações etc. De outro lado, existem os documentos de segunda mão, que de alguma forma já foram analisados, tais como: relatórios de pesquisa, relatórios de empresas, tabelas estatísticas etc. (GIL, 2008, p. 51).

O material foi recolhido durante o período de três anos em que o caso tramitou na justiça, tanto o *Globo Esporte* quanto o *SporTV* publicaram 7 reportagens sobre o caso, sendo assim foram analisadas 14 notícias. A análise será feita por ordem cronológica de publicação, sendo assim apesar do *SporTV* pertencer ao grupo *Globo*, as matérias publicadas pelo site serão analisadas primeiro, em seguida as notícias publicadas pelo *Globo Esporte*. Abaixo todo o material recolhido:

1. 14/10/219 - 15h50: Ex-campeão brasileiro de LoL é expulso de festa após ser acusado de assediar duas mulheres - por: Chandy Teixeira, Julia Garcia e Rodrigo Faber.

(<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/ex-campeao-brasileiro-de-lol-e-expu-iso-de-festa-apos-ser-acusado-de-assediar-duas-mulheres.ghtml>);

2. 14/10/2019 - 18h20: 4LaN é demitido da Team One após ser acusado de abusar de duas mulheres em festa - por: Chandy Teixeira, Julia Garcia e Rodrigo Faber.

(<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/4lan-e-demitido-da-team-one-apos-s-er-acusado-de-abusar-de-duas-mulheres-em-festa.ghtml>);

3. 15/10/2019: Riot está apurando acusação de assédio de 4LaN e não descarta punição; veja o que diz regulamento - por: Chandy Teixeira. (<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/riot-esta-apurando-acusacao-de-assedio-de-4lan-e-nao-descarta-punicao-veja-o-que-diz-regulamento.ghtml>);

4. 16/10/2019 - 12h57: Ex-campeão brasileiro de LoL chora e nega acusações de assédio: "Minha vida está acabando" - por: Chandy Teixeira. (<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/ex-campeao-brasileiro-de-lol-nega-a-cusacoes-de-assedio-em-video-minha-vida-esta-acabando.ghtml>);

5. 16/10/2019 - 14h11: Caso 4Lan: primeira denunciante registra boletim de ocorrência acompanhada de brTT, Caju e Rakin - por: Julia Garcia. (<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/caso-4lan-primeira-vitima-registra-boletim-de-ocorrencia-acompanhada-de-brtt-caju-e-rakin.ghtml>);

6. 17/10/2019: Mulher que acusa 4LaN de assédio divulga vídeo sobre o caso e diz: "Vamos até o fim" - por: SporTV.com. (<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/mulher-que-acusa-4lan-de-assedio-divulga-video-sobre-o-caso-e-diz-vamos-ate-o-fim.ghtml>);

7. 19/10/2019: 4LaN nega acusação de assédio em primeira entrevista após o caso: "Não faz sentido"; jogador abre B.O. - por: Chandy Teixeira. (<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/4lan-nega-acusacao-assedio-em-primeira-entrevista-apos-o-caso-nao-faz-sentido-jogador-abre-bo.ghtml>);

8. 03/12/2019: 4LaN enfrenta ausência de propostas após denúncia de assédio: "Pretendo voltar" - por: Chandy Teixeira.

<https://ge.globo.com/e-sportv/opiniaoblog-do-chandy/post/2019/12/03/4lan-enfrenta-ausencia-de-propostas-apos-denuncia-de-assedio-pretendo-voltar.ghtml>);

9. 02/02/2022 - 14h23: LoL: 4Lan é condenado em processo por importunação sexual - por: Gabriel Oliveira. <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-4lan-e-condenado-em-processo-por-importunacao-sexual.ghtml>);

10. 02/02/2022 - 16h32: LoL: "Não vou aceitar algo que eu não fiz", diz 4Lan após condenação - por: Redação do ge. <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-nao-vou-aceitar-algo-que-eu-nao-fiz-diz-4lan-apos-condenacao.ghtml>);

11. 07/02/2022: LoL: o que 4Lan, vítima e testemunhas disseram à Justiça - por: Gabriel Oliveira. <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-o-que-4lan-vitima-e-testemunhas-disseram-a-justica.ghtml>);

12: 01/06/2022: LoL: TJ-SP mantém condenação de 4Lan por importunação sexual - por: Gabriel Oliveira. <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/06/01/lol-tj-sp-mantem-condenacao-de-4lan-por-importunacao-sexual.ghtml>);

13: 01/07/2022: LoL: 4Lan não recorre, e condenação se torna definitiva - por: Gabriel Oliveira. <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/07/01/lol-4lan-nao-recorre-e-condenacao-se-torna-definitiva.ghtml>);

14: 02/07/2022: LoL: 4Lan se pronuncia sobre condenação: "Nenhuma prova foi apresentada" - por: Redação do ge. <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/07/02/lol-4lan-se-pronuncia-sobre-condenacao-nenhuma-prova-foi-apresentada.ghtml>).

Recolhidos os materiais documentais (reportagens), o passo seguinte será uma análise de conteúdo das matérias para descobrir como foi feita a apuração de um caso de assédio sexual aos olhos do jornalismo esportivo, visto que quando falamos de jornalismo esportivo este remete ao resultado de jogo. Como método de

investigação deste projeto, será efetuada uma análise de conteúdo aos moldes do proposto por Laurence 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).

A autora ainda complementa que “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).

Nessas circunstâncias, as reportagens do caso de assédio sexual do ex-jogador 4LaN se encaixam nas definições apresentadas, uma vez que, por conta do crescimento dos *e-Sports* no Brasil nos últimos dez anos, os veículos de informação começaram a cobrir o esporte eletrônico como jornalismo esportivo. E assim como outros esportes os veículos da mídia devem cobrir casos extra-campos, nesse caso extra-teclado.

## **PRÉ-ANÁLISE**

Esta fase corresponde à 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).

O caso que será analisado aconteceu em 2019. Durante uma festa organizada pelo ex-pro-player Felipe “brTT” Gonçalves em sua casa, o então caçador da equipe da *Team oNe*, Alanderson “4LaN” Meireles, assediou duas meninas.

Uma das vítimas em questão foi Giovana Tezoni, streamer e namorada do ex-pro-player Rafael “Rakin” Knittel. A outra vítima foi uma amiga que Giovana tinha levado para a festa.

Giovana contou toda a situação de assédio do ex-jogador 4LaN pelo o seu *Twitter*, onde gravou quatro vídeos explicando o que aconteceu.

Estávamos nos divertindo, dando risada e assistindo o jogo (cartas), então do nada eu sinto alguém pegar na minha bunda e apertar, no mesmo momento eu olhei para minha amiga e ela estava com a

mesma cara de assustada que eu, então olhamos para o lado e vimos quem foi. (TEZONI, 2019, s/p)

4LaN também publicou um vídeo contando sua versão da história, mas duas vítimas entraram com boletim de ocorrência na delegacia e o caso foi para a justiça. O caso de assédio sexual envolvendo 4LaN só terminou em julho de 2022, foi expulso da *Team oNe* na época e está sem time desde então.

## **CODIFICAÇÃO**

Esta etapa corresponde ao tratamento do material recolhido na etapa da pré-análise, fazendo-se necessário aqui explicar de que modo as reportagens sobre o caso de assédio sexual envolvendo 4LaN serão analisadas. Ainda utilizando do livro "Análise de Conteúdo" de Laurence Bardin como referência para este trabalho e usando da definição de codificação que a autora traz, pode-se dizer que.

Tratar o material é codificá-lo. A codificação corresponde a uma transformação - efetuada segundo regras precisas - dos dados brutos do texto, transformação esta que, por recorte, agregação e enumeração, permite atingir uma representação do conteúdo ou da sua expressão; suscetível de esclarecer o analista acerca das características do texto. (BARDIN, 2016, p. 133)

## **CATEGORIZAÇÃO**

A etapa de categorização se consistiu em separar os elementos encontrados na pré-análise em agrupamentos com características comuns, Bardin define essa etapa como:

As categorias são rubricas ou classes, as quais reúnem um grupo de elementos (unidades de registros, no caso da análise de conteúdo) sob um título genérico, agrupamento esse efetuado em razão das características comuns destes elementos. (BARDIN, 2016, p. 147)

Os critérios para a categorização podem ser: semânticos, sintáticos, léxicos e expressivos, nesta análise será proposto como grupos de categorias separar as notícias sobre o caso de assédio sexual do ex-pro-player Alanderson "4LaN" Meireles, observando os seguintes itens:

- a) Há elementos de juízo de valor ou opinião?
- b) Quais são as fontes empregadas?

- c) A notícia explica a investigação do crime? Ou é apenas declaratório?
- d) O material trata sobre machismo?
- e) O material trata sobre temas esportivos?
- f) Por se tratar de notícias *onlines*. O material recorre a elementos do webjornalismo?

## 6. ANÁLISE DE CONTEÚDO

Como comentado nos capítulos anteriores, o foco deste trabalho é realizar uma análise de conteúdo usando como objeto de estudo as reportagens sobre o caso de assédio sexual do ex-pro-player Alanderson “4LaN” Meireles, publicadas pelos sites: *Globo Esporte* e *SporTV* durante os anos de 2019 e 2022.

Durante o período de 3 anos em que o caso tramitou na justiça, tanto o *Globo Esporte* quanto o *SporTV* publicaram 7 reportagens sobre o caso. Aqui vale destacar mais a fundo o porquê da escolha de ambos os sites, o motivo se deu por que as reportagens se complementam, no caso do *SporTV* as matérias publicadas são apenas de 2019, enquanto no *Globo Esporte* são de 2022.

Nos anos de 2020 e 2021 ambos os sites: *Globo Esporte* e *SporTV*, não publicaram novas matérias sobre o desenrolar do caso de assédio sexual que tramitava em segredo de justiça.

À primeira vista da análise podemos notar a presença do jornalismo declaratório na maioria dos títulos das matérias analisadas. Das 14 notícias recolhidas para análise apenas quatro delas — duas de cada um dos sites — não contam com declarações nos títulos, sendo elas:

- 14/10/2019 - 15h50: Ex-campeão brasileiro de LoL é expulso de festa após ser acusado de assediar duas mulheres;
- 14/10/2019 - 18h20: 4LaN é demitido da Team One após ser acusado de abusar de duas mulheres em festa;
- 02/02/2022 - 14h23: LoL: 4Lan é condenado em processo por importunação sexual;
- 01/06/2022: LoL: TJ-SP mantém condenação de 4Lan por importunação sexual.

Tendo em vista essa questão como ponto de partida para a análise, será feita uma análise aprofundada separadamente para cada um dos veículos de informação, para verificar se esse predomínio do declaratório também esteve presente nos textos.

## 6.1 SPORTV

As matérias do *SporTV* tiveram o caráter de *Hard News*<sup>4</sup>, onde buscaram cobrir as primeiras acusações e falas dos envolvidos. Das 7 reportagens publicadas entre os dias 14/10/2019 e 19/10/2019, cinco delas foram escritas pelo jornalista, Chandy Teixeira.

As duas primeiras matérias publicadas no dia seguinte ao ocorrido, no dia 14/10/2019, se encaixam no conceito de *Hard News*, onde consistem apenas no declaratório das vítimas e do acusado. A primeira notícia ainda conta com a nota oficial do time de *League of Legends* do qual 4LaN fazia parte, anunciando o desligamento do jogador.

Por volta de 17h, a Team One emitiu um comunicado informando a decisão de desligar 4LaN, que tinha contrato até 2021. De acordo com o texto, a decisão acontece por conta de o jogador "estar envolvido em mais uma situação polêmica" e que defende que o caso seja levado às autoridades. (Trecho da notícia publicada em 14/10/2019)

Além da nota do até então time de 4LaN, a notícia também traz as declarações da dona da festa, Giuliana "Caju" Capitani sobre o ocorrido.

Minhas duas melhores amigas vieram me falar que ele tinha passado a mão nelas. Elas não têm absolutamente nada contra o 4LaN, estavam sóbrias e bem magoadas com a situação. Fui no mesmo minuto procurar o 4LaN para resolver isso e já estava o Rakin falando com ele. (O Rakin) já estava sabendo da situação, bem bravo. Meu noivo apareceu, o Rakin contou o que aconteceu, e o brTT já expulsou 4LaN de casa no mesmo momento - contou Caju ao SporTV.com. (Trecho da notícia publicada em 14/10/2019)

Outra característica reforça o caráter de *Hard News*, é o texto curto, a primeira notícia tem apenas cinco parágrafos de texto sem contar com as declarações, e na segunda segue esse modelo com só quatro parágrafos.

No fim a matéria ainda utiliza de conceitos do webjornalismo para trabalhar a hipertextualidade e multimidialidade da notícia, colocando um *hiperlink* direto para um vídeo do próprio jornalista, Chandy Teixeira, no canal de *Youtube: Player1*, onde ele explica todo o caso envolvendo o ex-jogador. Esse vídeo é utilizado em todas as matérias subsequentes que o *SporTV* publicou sobre o caso.

---

<sup>4</sup> O tipo de notícia é que seu conteúdo precisa ser factual e preciso. Normalmente, não necessita de tanta interpretação para ser compreendido o que aconteceu na situação que está sendo noticiada.

**FIGURA 1** - Nota da *TeamOne* e vídeo da matéria

**sportv**
E-SPORTV

**NOTA DA TEAM ONE NA ÍNTEGRA**

*Por estar envolvido em mais uma situação polêmica que atinge negativamente não só a organização, mas também seus colaboradores e parceiros, anunciamos hoje o desligamento do atleta Alanderson Gomes, conhecido como 4LaN, e o agradecemos por todos os serviços prestados.*

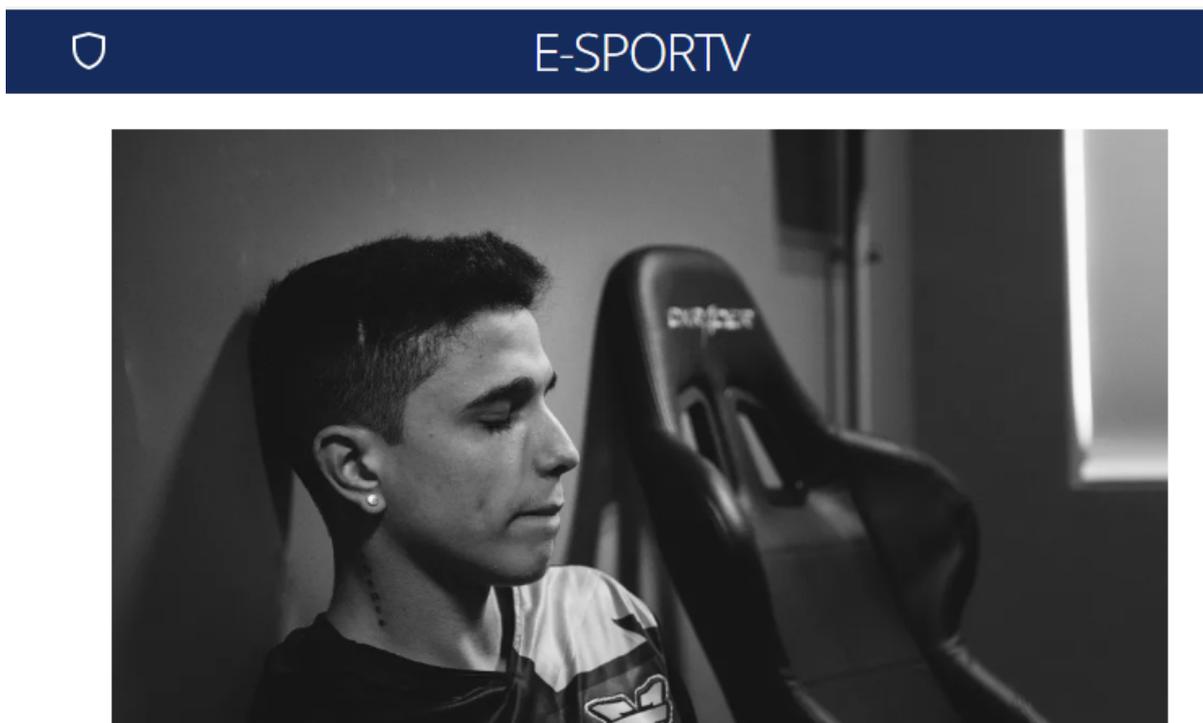
*A Team One sempre trabalhou com transparência perante seus torcedores e o cenário de eSports e repudia qualquer tipo de assédio. Nós acreditamos que casos como esse devem ser levado ao conhecimento das autoridades competentes para que os responsáveis sejam devidamente responsabilizados.*



Fonte: (*SporTV*, 2019)

O tom que foi usado pelos jornalistas que publicaram as matérias sobre o acontecimento, foi um tom de imparcialidade característico de matérias informativas e também preza pela a segurança das vítimas que sofreram o assédio não revelado os nomes. Porém a construção de toda a matéria — que envolve não só o texto mas tudo o que está ao redor — dá a entender que o ex-jogador, Alanderson “4LaN” Meireles é a vítima de toda a situação, como visto abaixo nas imagens que foram selecionadas para compor a matéria:

**FIGURA 2** - Imagem utilizada na matéria sobre caso de assédio de 4LaN



4LaN venceu CBLol pela Team oNe — Foto: Pedro Pavanato/Riot Games

Fonte: (*SporTV*, 2019)

Essa visão de vítima que o jogador tem no texto também se dá pela a falta da notícia em ouvir outras fontes, as duas matérias publicadas no dia 14/10 só contam com a nota oficial do time e a declaração da dona da festa.

A partir da terceira matéria publicada no dia 15/10/2019, começou-se a se usar o recurso de *hiperlinks* para as matérias anteriores.

**FIGURA 3** - Hiperlinks para outras matérias sobre o caso

**+ 4LaN é demitido da Team One após ser acusado de abusar de duas mulheres em festa**

**+ Ex-campeão brasileiro de LoL é expulso de festa após ser acusado de assediar duas mulheres**

Fonte: (*SporTV*, 2019)

No caso particular desta terceira matéria publicada, o jornalista Chandy Teixeira trouxe à tona o regulamento do Campeonato Brasileiro de *League of*

*Legends* (CBLOL) e também entrou em contato com a empresa distribuidora do *League of Legends*, *Riot Games*, a fim de descobrir como o jogador seria punido.

Procurada pelo SporTV.com, a publicadora afirmou que "está apurando o caso para analisar qual o procedimento mais adequado nesta situação, com base no regulamento do CBLol". (Trecho da notícia publicada em 15/10/2019)

O jornalista ainda traz para a matéria em quais crimes o ex-jogador se encaixava, mas não se aprofunda no assunto trazendo especialistas na área jurídica. Através de um intertítulo, "Entenda a Polêmica", a matéria ainda recapitula os acontecimentos, dando um panorama geral para leitor.

No dia 16/10/2019 duas matérias foram publicadas sobre o caso e nelas é a primeira vez que o *SporTV* traz as declarações do ex-jogador 4LaN sobre as acusações de assédio sexual. As declarações foram retiradas do vídeo que 4LaN fez em seu canal da *Twitch* para dar a sua versão dos fatos e se explicar. Havia um link direcionando para o vídeo do ex-jogador, mas ele foi retirado do ar e não está mais disponível, além disso as matérias apresentam as mesmas características das anteriores: texto curto, *hiperlinks* para notícias anteriores do caso, vídeo do jornalista explicando o caso, as declarações dos envolvidos, o intertítulo "Entenda a Polêmica" e o reforço da imagem de vítima de 4LaN através das imagens.

**FIGURA 4** - 4LaN chorando em *live*



Foto: Reprodução

Fonte: (*SporTV*, 2019)

Apenas na sexta reportagem publicada no dia 17/10/2019 é que a identidade da vítima foi revelada, Giovana Tezoni, streamer e namorada do ex-pro-player Rafael “Rakin” Knittel, foi a público através do seu *Twitter* contar sua versão do ocorrido, depois que o ex-jogador 4LaN se pronunciou.

Eu estava com medo de me expor, mas agora não tem mais jeito. Está sobrando para quem não tem nada a ver com a história. Eu queria, de coração, que vocês entendessem que não é culpa de nenhuma das vítimas. Não é justo alguém colocar a mão no seu corpo sem que você permita. Fizemos o boletim de ocorrência e vamos até o fim. Mais uma vez, não é justo alguém chegar do seu lado, colocar a mão no seu corpo e sair impune. (Trecho da notícia publicada em 17/10/2019)

**FIGURA 5** - Giovana Tezoni chorando contando a sua versão do ocorrido



Fonte: (*SporTV*, 2019)

Apesar de estarem com a versão da vítima agora em mãos, os jornalistas não saíram do caráter declaratório, em apenas replicar as falas da vítima e não irem mais a fundo na apuração e investigação. A matéria ainda contam com um link logo no início do lide, que direciona o leitor para uma reportagem que explica como é o cenário competitivo de *League of Legends* no Brasil.

**FIGURA 6** - Matéria sobre cenário competitivo de *League of Legends* no Brasil



Fonte: (*SporTV*, 2019)

Na última matéria publicada pelo *SporTV* no dia 19/10/2019, o jornalista Chandy Teixeira conseguiu realizar uma entrevista exclusiva por telefone com 4LaN, nela ele confronta a versão do ex-jogador sobre os acontecimentos, porém pela falta de informações sobre o caso a entrevista não se sustenta além do declaratório.

Além do texto transcrito da entrevista, a matéria também utiliza dos mesmos conceitos de webjornalismo usados nas seis matérias anteriores e disponibiliza um *hiperlink* que direciona o leitor para o canal do *Player1* onde está a gravação da entrevista na íntegra.

**FIGURA 7** - Entrevista de Chandy Teixeira com 4LaN



Fonte: (*SporTV*, 2019)

## 6.2 GLOBO ESPORTE

Assim como o *SporTV*, as notícias sobre o caso de assédio sexual do ex-pro-player Alanderson “4LaN” Meireles, publicadas no site do *Globo Esporte* seguem o caráter informativo e declaratório, com pouco aprofundamento, análises e entrevistas com especialistas do setor jurídico.

A primeira matéria publicada no dia 03/12/2019, traz apenas um texto curto de três parágrafos, mostrando que o ex-jogador enfrentou dificuldades em conseguir um novo contrato para atuar na temporada seguinte do CBLOL. Além do texto e das declarações de 4LaN a reportagem contou apenas com os *hiperlinks* para as suítes anteriores.

Se depender de mim, jogaria até o acesso para o Circuitão. Mas duvido que apareça, sinceramente. Muito difícil. Tive até proposta para ser sócio de uma organização, mas não aceitei por ser algo que ficaria no backstage. Não preciso ter vergonha de nada. E, sim, pretendo voltar a jogar. Vou pegar top 1 e fazer meu nome novamente - disse. (Trecho da notícia publicada em 03/12/2019)

Nos anos de 2020 e 2021 ambos os sites: *Globo Esporte* e *SporTV*, não publicaram novas matérias sobre o desenrolar do caso de assédio sexual que tramitava na justiça. Só em fevereiro deste ano, 2022, que o *Globo Esporte* voltou a publicar atualizações sobre o caso.

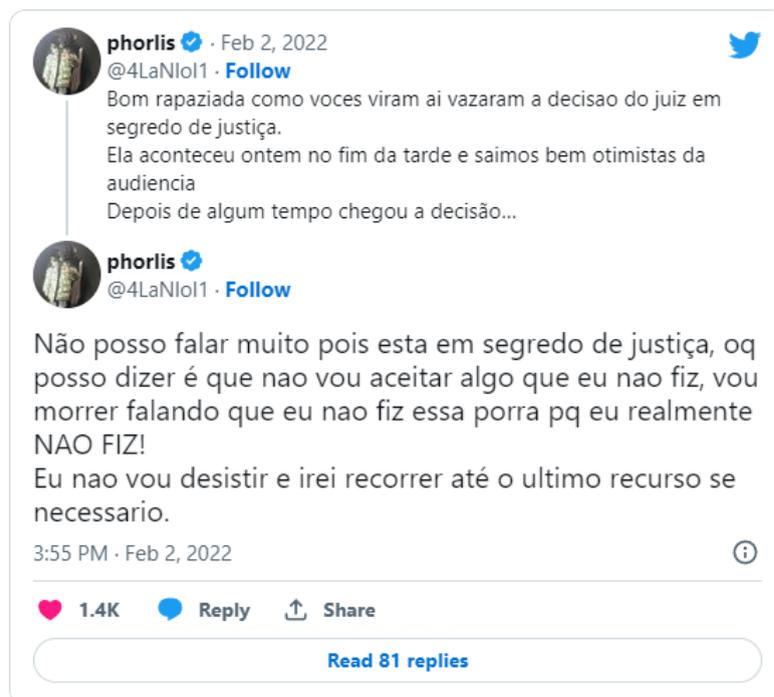
No dia 02/02/2022, o *Globo Esporte* publicou duas matérias sobre a notícia da condenação do ex-jogador a 1 ano de prisão em regime aberto. Além de recapitular os acontecimentos, a matéria também traz as falas do o juiz Marcello Ovídio Lopes Guimarães, da 18ª Vara Criminal de São Paulo, responsável pela condenação de 4LaN.

A vítima, em juízo, de modo sincero, detalhado e verossimilhante, confirmou que o réu lhe passou a mão nas nádegas e ainda apertou suas nádegas na direção da cintura. Sempre que ouvida no feito disse firmemente a vítima sobre tal situação [...] O delito se consumou, com o ato libidinoso indicado na denúncia, caracterizando o delito de importunação sexual. (Trecho da notícia publicada em 02/02/2022)

A segunda matéria publicada no dia 02/02/2022, já demonstra o seu caráter declaratório no título “LoL: “Não vou aceitar algo que eu não fiz”, diz 4Lan após condenação”, e isso foi transposto para o texto, onde os três parágrafos da matéria

são baseados nas declarações de 4LaN sobre a condenação e sobre o recurso da decisão. Através de *hiperlinks* a reportagem coloca os *tweets* que o ex-jogador fez comentando a situação.

**FIGURA 8** - Tweets do 4LaN sobre o caso



Fonte: (*Globo Esporte*, 2022)

Ambas as matérias também apresentam um link que leva o leitor para outra matéria que explica o que é o jogo *League of Legends*.

**FIGURA 9** - Matéria sobre o que é o jogo *League of Legends*



Confira um guia completo sobre um dos jogos mais populares do mundo

Fonte: (*Globo Esporte*, 2022)

Por conta da ação judicial tramitar em segredo de justiça e esse processo levar um tempo para ser concluído, o *Globo Esporte* publicou uma matéria de reconstituição dos fatos no dia 07/02/2022, onde mostrou o que cada um dos envolvidos no caso relatou na audiência e como foi feita a condenação do caso.

Na audiência que resultou na condenação do ex-atleta de League of Legends e hoje streamer Alanderson "4Lan" por importunação sexual, houve depoimentos das pessoas envolvidas com o caso, da vítima Giovana Tezoni ao ex-jogador Felipe "brTT", dono da casa onde ocorreu o suposto crime, passando pelo próprio 4Lan, que negou a acusação. Baseado nesses depoimentos em juízo, o ge reconstituiu, a partir das visões dos envolvidos, o que aconteceu naquela madrugada de 14 de outubro de 2019. (Trecho da notícia publicada em 07/02/2022)

A matéria apenas recorre ao uso de *hiperlinks* para destacar matérias anteriores do caso, não utilizada de recursos de multimídia como vídeos ou áudios, o máximo é a utilização de uma imagem do ex-jogador no corpo do texto. A matéria também reutiliza o link que direciona o leitor para a reportagem que explica o que é o jogo *League of Legends*, mas também acrescenta outros dois links que levam para uma reportagem que conta a história do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) e o outro para uma reportagem sobre a história do ex-jogador de *League of Legends*, Felipe "brTT" Gonçalves.

Quatro meses após essa matéria, uma nova foi publicada no dia 01/06/2022, depois da decisão do Tribunal de Justiça de São Paulo (TJ-SP) de manter a condenação. Essa matéria, diferentemente das outras, teve algumas características do uso do jornalismo investigativo, onde o jornalista Gabriel Oliveira teve acesso exclusivo ao acórdão de 2ª instância, mas apenas isso, de resto a matéria se manteve no declaratório.

A defesa do ex-jogador e streamer recorreu, e o caso chegou à 4ª Câmara de Direito Criminal do TJ-SP [...] No acórdão de 2ª instância, ao qual o ge teve acesso com exclusividade, a relatora do caso, Fátima Vilas Boas Cruz, cujo voto foi seguido pelos outros dois magistrados, aponta que a existência do delito foi comprovada. (Trecho da notícia publicada em 01/06/2022)

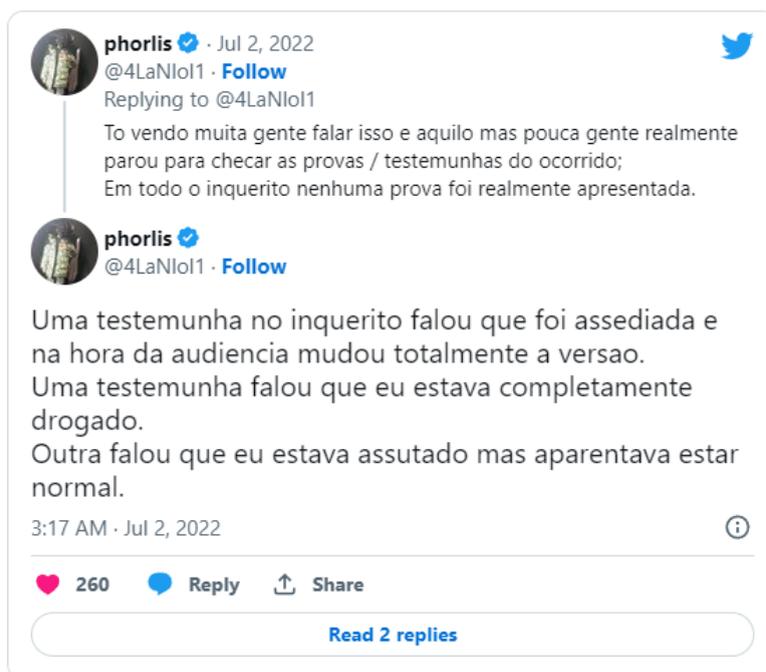
A matéria utiliza do recurso dos intertítulos para trazer a reconstituição de todo o caso até o momento, sendo assim a matéria é recheada de todas as declarações que os envolvidos deram durante o processo do caso. Isso ressalta a falta de apuração dos jornalistas, que recorrem ao que já foi dito para preencher a

matéria. O link para a reportagem que explica o que é o jogo *League of Legends* também está presente nela.

Uma nova matéria foi publicada um mês após a condenação, no dia 01/07/2022, e assim como as outras reportagens apresentou a seguinte estrutura: *hiperlinks* para matérias anteriores, links para matérias de outros assuntos, declaração dos envolvidos, explicação da ação judicial, sua condenação e a reconstituição do dia do assédio. Nesta matéria em específico as declarações foram do advogado de 4LaN sobre a decisão de não recorrer com o recurso em 2ª instância.

Em nota, o advogado Luiz Felipe Domingues Macedo Galvão Moura, representante de 4Lan, declarou que a defesa não apresentou novos recursos porque recorrer, neste caso, serviria apenas para atrasar a execução da sentença. Ele alegou, contudo, que os magistrados levaram apenas a palavra da vítima em consideração, porque, para o defensor, não houve obtenção de provas que comprovassem o que aconteceu. (Trecho da notícia publicada em 01/07/2022)

A última matéria publicada pelo *Globo Esporte*, foi ao ar no dia 02/07/2022 e trouxe apenas os *tweets* de 4LaN sobre a decisão de não utilizar do recurso em 2ª instância e sobre o caso como um todo, além de trazer toda a reconstituição do caso desde 2019 até o fim do processo em 2022.

**FIGURA 10** - Últimos tweets do 4Lan sobre caso

Fonte: (*Globo Esporte*, 2022)

### 6.3 RESULTADOS DA ANÁLISE

A característica das quatorze notícias terem um caráter declaratório, vai de encontro com o que o jornalismo se tornou na *Web*, onde segundo Lage (2001):

Hoje, com os computadores, a responsabilidade do repórter cresce e se diversifica: ele não apenas deve apurar bem, mas formular seu texto como o melhor dos redatores e participar das tarefas de edição; é inevitável comparar essa atividade múltipla com o modelo toyotista, que chegou à indústria ocidental, com a voga dos produtos asiáticos, na década de 1970. Para adequar-se a esse modelo, o operário deve ser versátil e interessado pela totalidade do processo de produção. Também o jornalista. (LAGE, 2001, p.20)

Desta forma, mesmo que os prazos sempre tenham existido, as chamadas “redes sociais” acabaram por encurtar os deadlines, o que deu ao imediatismo uma proporção que antes não desfrutava, ao ponto de alguns veículos de imprensa chamarem de “furo” ou de “exclusivo” uma notícia factual que tenha saído 30 minutos antes dos demais meios de comunicação. Portanto, após a inserção das empresas jornalísticas no meio on-line, a velocidade da notícia passou a ter um status maior.

A cobertura do *SporTV* fez melhor uso dos recursos do webjornalismo expandindo a notícia para além do texto, através de *hiperlinks* para vídeos explicando os acontecimentos e para entrevista feita pelo jornalista Chandy Teixeira. Por conta disto as matérias publicadas pelo *SporTV* se tornam multimodais, onde o leitor pode chegar na notícia de diferentes formas, do texto para o vídeo ou do vídeo para o texto.

O *Globo Esporte* apresenta uma melhor contextualização dos acontecimentos, o recurso de trazer um intertítulo para reconstituir o caso desde o início faz com que o leitor entenda a situação, mesmo que não tenha acompanhado o desenrolar do caso desde o começo. Porém o site não explora os recursos do webjornalismo em seu texto, trazendo apenas *hiperlinks* para matérias anteriores.

Ambos os sites analisados apresentaram falta de aprofundamento nas notícias publicadas e permaneceram no superficial do declaratório. Apenas recorrendo às fontes envolvidas no caso e suas declarações

Em determinadas matérias era possível trazer uma fonte que fosse especialista no setor jurídico para explicar o caso e o que fazer, ou talvez um comentário opinativo sobre o que essas acusações de assédio sexual podem acarretar para o cenário de *League of Legends* no Brasil.

Outro ponto que vale ser ressaltado depois da análise, é de que em nenhuma matéria os jornalistas trouxeram o assunto de machismo nos *e-Sports* à tona. Também é possível notar que nas matérias publicadas, os lides sempre começam trazendo as conquistas dos ex-jogador Alanderson “4LaN” Meireles antes de apresentarem as acusações.

Os fundamentos básicos do jornalismo informativo — a constante busca pela verdade, objetividade e imparcialidade dos fatos — estão presentes em todas as quatorze matérias, onde os jornalistas procuram manter o equilíbrio e a isenção, a fim de protegerem seu trabalho e limitar os riscos e eventuais críticas da audiência. Porém isso reforça o caráter declaratório das notícias, onde apenas os envolvidos no caso são ouvidos.

## CONCLUSÃO

O cenário dos esportes eletrônicos no Brasil ainda é muito recente, com apenas 10 anos de existência, mas já demonstrou ter grandes avanços durante essa década, e assim como os *e-Sports* ainda estão se descobrindo, o jornalismo esportivo nesse meio também.

A análise das reportagens publicadas nos anos de 2019 e 2022 pelos sites: *Globo Esporte* e *SporTV*, realizada neste trabalho, mostrou que o jornalismo esportivo no meio dos esportes eletrônicos ainda não descobriu sua identidade própria e utiliza de fórmulas do jornalismo esportivo tradicional. Quando olhamos para um tema tão sensível como o assédio sexual, se espera essa mesma sensibilidade dos jornalistas e dos veículos de informação, algo que faltou nas reportagens analisadas.

O predomínio do jornalismo declaratório nas matérias faz com que a imagem do jornalismo esportivo nos *e-Sports* fique vinculada ao jornalismo esportivo tradicional. Mesmo analisando notícias que fogem do clássico resultado de jogo e que tratam de temas mais sociais e delicados, a cobertura esportiva nos esportes eletrônicos não se diferencia em nada da cobertura esportiva em esportes tradicionais como o futebol e o basquete.

Como já falado no capítulo anterior, houve a falta de entrevistas com especialistas no setor jurídico para explicar mais a fundo todo o caso ou até mesmo de matérias opinativas comentando sobre como o cenário dos esportes eletrônicos deve reagir com casos desses. Das quatorze matérias analisadas, todas tinham o caráter de serem declaratórias e se olharmos para a cobertura dos esportes tradicionais com o mesmo tema, veremos que ambas as coberturas são semelhantes.

Isso por um lado é positivo, pois mostra que é possível fazer jornalismo esportivo com esportes eletrônicos, mas por outro lado mostra que os jornalistas não estão procurando inovar na cobertura e estão apenas repetindo os ensinamentos do seu antecessor.

Outro ponto observado durante a análise, é de que os jornalistas no texto se eximiam de qualquer juízo de valor colocando as declarações dos envolvidos, mas nos outros elementos da matéria isso não se repete, como é visto na escolha de

imagens que representavam o ex-jogador Alanderson “4LaN” Meireles como a vítima de toda a situação.

Também vale ressaltar aqui que assim como os jornalistas evitaram fazer qualquer juízo de valor sobre a situação do 4LaN, eles também priorizaram a intimidade da vítima, Giovana Tezoni, e não a expuseram desnecessariamente. Porém isso fez com que aparenta-se que os jornalistas apenas estão ouvindo o lado do ex-jogador e reforçando essa aparência de vítima dele.

Olhando os resultados desta análise podemos verificar duas coisas: 1º) é de que é possível fazer jornalismo esportivo com esportes eletrônicos, e matérias que fogem de apenas registrar o resultado dos jogos; 2º) é que esta análise mostra que ambos os cenários (*e-Sports* e jornalismo esportivo) são recentes, mas enquanto os esportes eletrônicos buscam uma identidade própria que se desprende dos esportes tradicionais, o jornalismo esportivo nesse meio vai pelo caminho opostos, onde os jornalistas não estão procurando inovar na cobertura e estão apenas repetindo fórmulas já existentes no jornalismo esportivo tradicional.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. 1ª edição de 2016. São Paulo: Edições 70, 2016.

CALAZANS, Fernando. O desafio diário de um colunista. In: Jornalismo Esportivo: os craques da emoção. Rio de Janeiro: Secretaria Especial de Comunicação Social, 2004. 116 p.: Cadernos de Comunicação. Série Estudos, v.11, p. 47-53, 2004

CANAVILHAS, João. Hipertextualidade: novas arquiteturas noticiosas. Webjornalismo, v. 7 CANAVILHAS, João. Hipertextualidade: novas arquiteturas noticiosas. Webjornalismo, v. 7, p. 3-24, 2014. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/269113483\\_Webjornalismo\\_7\\_carateristicas\\_que\\_marcam\\_a\\_diferenca](https://www.researchgate.net/publication/269113483_Webjornalismo_7_carateristicas_que_marcam_a_diferenca)>. Acesso em: Out. 2022.

CARDOSO, M. Jornalista especializado em esportes: Uma discussão sobre a formação contínua do profissional. Revista Alterjor, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 39-54, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/137365>. Acesso em: 25 ago. 2022.

CASTELLS, Manuel; A sociedade em rede. Tradução de Roneide Venancio Majer. 6ª Ed. São Paulo, 2011

CASTRO, Luis. ¿Comunicación deficiente, deporte deficiente?. Chasqui: revista latinoamericana de comunicación. Quito: Ciespal, n. 51, p.56-57. Júlio 1995.

Confederação Brasileira de eSports. O que são os eSports? Disponível em <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>>. Acesso em: 16 de mar de 2022.

COELHO, Paulo Vinícius. Jornalismo Esportivo. São Paulo. Contexto, 2003.

ERBOLATO, M. L. Jornalismo especializado: emissão de textos no jornalismo impresso. São Paulo: Atlas, 1980.

FURTADO, Tatiana. De nerds a ciberatletas: o crescimento exponencial do e-sports. Mundo Gamer, 23 de abril de 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>. Acesso em: Ago. 2022.

GASTALDO, Édison Luis. Pátria, chuteiras e propaganda: o brasileiro na publicidade da Copa do Mundo. São Paulo: Annablume; São Leopoldo: Unisinos, 2002.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 2008.

LAGE, Nilson. A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística. Rio de Janeiro: Record, 2001.

Lévy, p. (1993). O que é o virtual. são paulo: ed. 34.

- MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. Intexto, Porto Alegre, p. 246–267, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818>. Acesso em: 15 maio. 2022.
- MAGALHÃES, Pedro. E-SPORT: A Ascensão do Esporte Eletrônico no Brasil, 2016.
- MELO, José Marques de. Jornalismo opinativo. 3. ed. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.
- MELO, Marques de. Teoria do jornalismo: identidades brasileiras. São Paulo: Paulus, 2006.
- NEVES, Thalita. O dilema informação versus opinião no jornalismo esportivo. 2019. Artigo - XII Encontro Nacional de História da Mídia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.
- NEWZOO. Newzoo Global Esports Market Report. Newzoo. Disponível em: [newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/). Acesso em: 25 de mar de 2022.
- Salaverría, R. (2005). Redacción Periodística en Internet. Pamplona: EUNSA
- SANTIAGO, Camila. Brazilian Gaming Market May Grow Nearly 6% by 2022. PagBrasil, 2022. Disponível em: <https://www.pagbrasil.com/news/brazilian-gaming-market-may-grow-nearly-6-by-2022/>. Acesso em: 20 de maio de 2022.
- SAVICKI, Lucas. The Brazilian Games Market is Expected to Grow in 2021. FD Comunicação, 2022. Disponível em: <https://www.fdcamunicacao.com.br/en/the-brazilian-games-market-is-expected-to-grow-in-2021/>. Acesso em: 22 de maio de 2022.
- SILVEIRA, Nathália Ely da. Jornalismo esportivo: conceitos e práticas. 2009. Monografia (Graduação) - Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul Faculdade De Biblioteconomia E Comunicação Departamento De Comunicação, Porto Alegre, 2009.
- SOUSA, Jorge Pedro. Elementos de Jornalismo Impresso. Porto, 2001.
- TAYLOR, T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press, 2012.