
O uso do *League of Legends* na popularização dos *e-sports* em transmissões de televisão¹

Leonardo Magnus Pereira Santos²

Ana Maria Acker³

Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS

RESUMO

O presente artigo dedica-se a analisar a transmissão de uma partida de *League of Legends*, um dos *e-sports* de maior destaque dos últimos anos. Ao fim desta análise, busca-se compreender como se dá a estrutura do programa de jogos eletrônicos nessa transmissão esportiva e concluir se a sua veiculação na rede televisiva pode popularizar e legitimar o canal SporTV entre os jogadores e fãs desse esporte.

PALAVRAS-CHAVE: *E-sports*; *League of legends*; Transmissão; Esportes eletrônicos; Jornalismo esportivo.

1 INTRODUÇÃO

Os *e-Sports*, também conhecidos como esportes eletrônicos, são uma evolução no segmento de *games*. O maior deles, *League of Legends* atingiu um público massivo e profissionalizou-se por meio de uma organização lucrativa e de visibilidade internacional. As cifras investidas em contratações de jogadores, a montagem de grandes estruturas para treinamentos e campeonatos, venda de direitos de transmissão e a legião de fãs desses jogos eletrônicos fizeram com que surgisse a necessidade de alçar a modalidade como um esporte, com regras bem definidas e seriedade na condução dos eventos, assim como já visto em outras atividades esportivas.

Os jogos eletrônicos, desde o início, sofreram com a desconfiança daqueles que nasceram em uma sociedade dominada pelas modalidades tradicionais. Portanto, saber exatamente como atingir o público, ter um bom número de vendas de itens e demonstrar seriedade na organização

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Jornalismo, da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduado no curso de Comunicação Social, habilitação em Jornalismo da Universidade Luterana do Brasil. E-mail: leomagnus95@gmail.com.

³ Professora da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA. Doutora em Comunicação e Informação – UFRGS. E-mail: ana_acker@yahoo.com.br.

dos campeonatos foram essenciais para o sucesso do segmento. Estima-se que atualmente este mercado movimentada todos os anos bilhões de dólares pelo mundo, superando inclusive as áreas da música e do cinema somados.⁴ Uma legião de fãs consome os produtos e paga para ter benefícios nesses jogos, além de acompanhar cada campeonato, sendo que o Brasil lidera na América Latina, com faturamento de aproximadamente U\$ 1,6 bilhões em 2016.⁵

No entanto, os *e-Sports* ainda não tinham o reconhecimento das mídias tradicionais, como as emissoras de televisão, responsáveis por popularizar e validar todas as bem-sucedidas atividades esportivas do mundo. O canal SporTV, por meio de Galvão Bueno, deu um passo nesse sentido, fazendo com que o principal narrador esportivo comandasse uma partida de *League of Legends* durante o programa “Bem, amigos!”.⁶ O programa foi um sucesso nas redes sociais, com repercussão entre jogadores e público de LoL, pois até então era impensável que a prática ganhasse esse destaque e fosse tratada como esporte.

Este artigo busca, portanto, abordar a problemática em torno das transmissões de *e-Sports*, ainda pouco analisadas e que, inevitavelmente, são uma novidade dentro de um veículo que transmite esportes mais populares, como o futebol e o basquetebol. O objetivo é analisar o modelo aplicado na cobertura e na transmissão dos esportes eletrônicos, aqui representado pelo *League of Legends*, e verificar se houve inovação ou apenas uma adaptação ao padrão já utilizado nas transmissões de esportes tradicionais, que geralmente contam com apresentadores, narradores, analistas, comentaristas, repórteres e, por vezes, participações do público e outras características que são citadas no decorrer da análise. Diante de um fator novo, onde um grande canal de esportes transmite o campeonato de um esporte eletrônico e paga pelos seus direitos, torna-se necessário analisar como se dá todo o processo até chegar ao telespectador.

Neste artigo, analisa-se a cobertura da semifinal do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, realizada pelo canal SporTV, a linguagem empregada pelos apresentadores durante a

⁴ Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>> Acesso em: jul. 2018.

⁵ Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/jogos-on-line-movimentam-49-bilhoes-brasil-lidera-setor-na-america-latina-21014736>> Acesso em: jul. 2018.

⁶ Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/programas/bem-amigos/noticia/2017/03/galvao-se-aventura-no-lol-e-usa-os-tradicionais-jargoes-em-narracao-veja.html>> Acesso em: jul. 2018.

transmissão e a edição das reportagens veiculadas no programa, a partir dos conceitos apresentados pelos autores a seguir. Marcos Américo (2014) analisa o jornalismo esportivo no ecossistema dos esportes eletrônicos e o seu trabalho serviu de base para verificar a estrutura apresentada pelo esporte eletrônico dentro de uma transmissão e a sua inserção no jornalismo esportivo; Vera França (2006) traz sua visão sobre as narrativas televisivas e a popularidade na televisão, que nos ajuda a identificar de que forma a televisão pode ou não ser determinante para a popularização dos e-sports com um público diferente; Lucas Lupatini (2014), que traz referenciais importantes e uma leitura sobre a cobertura midiática e a profissionalização dos e-sports, endossando o crescimento profissional dos esportes eletrônicos e o avanço da cobertura midiática. Algumas citações e referências deste artigo constam nos trabalhos destes autores citados, ou seja, estão interligados e se complementam na construção da análise que foi realizada aqui. Por fim, para chegar às conclusões, os objetivos específicos são: apontar como o jogo ganhou notoriedade e se estabeleceu como o esporte eletrônico mais praticado no mundo, analisar a transmissão da partida, incluindo o pré-jogo, e investigar a linguagem utilizada pelos apresentadores e repórteres da emissora, para que assim se verifique se a SporTV está inovando em sua transmissão ou apenas está incorporando o *League of Legends* em sua grade de programação para aumentar a sua audiência com o público dos *e-sports*.

2 A VIRTUALIDADE NOS JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais se tornaram um fenômeno mundial, principalmente pelo nível de engajamento dos usuários. A virtualidade, que para Pierre Lévy (1996) é caracterizada por um desprendimento do espaço-tempo, é um dos elementos que faz com que os indivíduos se sintam confortáveis no ciberespaço. A liberdade e a confiança de estar em um ambiente desterritorializado faz com que se preencham novos espaços e novas velocidades sejam experimentadas durante o processo de integração ao meio digital.

Lévy (1996) deixa claro que o virtual não é necessariamente algo que não existe, é uma nova realidade, disposta em um outro local, apesar de passar a impressão de não estar um lugar específico. O autor afirma ainda que é um equívoco pensar que a apropriação do ciberespaço e das novas tecnologias foi a responsável pelo abandono da presença física, pois nos fazemos menos presentes ao realizarmos atividades como a utilização da imaginação, o resgate de memórias, o

aprendizado e outros exercícios mentais. Diante desse raciocínio, podemos concluir que a virtualização apenas foi potencializada pelo uso das redes e dos jogos eletrônicos.

Ao falar sobre a potencialização das relações virtuais, principalmente por meio das novas tecnologias, Lévy (1996) introduz a técnica como uma forma do homem aumentar a capacidade física e cognitiva. Dentro do contexto dos esportes eletrônicos, a técnica é uma ferramenta de destaque, ainda mais se tratando de *League of Legends*, que possui milhões de jogadores conectados aos seus servidores diariamente e milhares de profissionais disputando campeonatos pelo mundo.

2.1 ESPORTES ELETRÔNICOS COMO ESPETÁCULO TELEVISIVO

Assim como ocorreu com outros esportes, os jogos digitais passaram a ter uma relevância maior e a necessidade de tornar isso um espetáculo cresceu. Segundo Gasparino (2013), em afirmação que também podemos considerar para a cobertura dos esportes eletrônicos, os eventos esportivos tiveram que se adaptar às mudanças:

Por conta da imagem, todo o contexto de cobertura de um evento esportivo mudou radicalmente. O posicionamento dos painéis de publicidade, a cor de uniformes, a definição dos números em uniformes, as marcas de patrocinadores, a organização do espaço visual de uma arena esportiva, até a mudança de atitude ou de comportamento de alguns atletas, quando percebem que estão sob o foco de câmeras de cine ou de vídeo. (GASPARINO, 2013, p. 38).

Podemos acrescentar ainda que as transformações tecnológicas tiveram papel fundamental nessa mudança nas transmissões esportivas, pois se os equipamentos melhoram, as possibilidades de captação audiovisual para diversas plataformas também (AFFINI; USHINOHAMA, 2010).

Essa evolução tecnológica impacta não só a forma como é feita a cobertura esportiva, mas a estrutura do esporte. Sem que houvessem avanços na tecnologia, sem que as desenvolvedoras buscassem aprimorar seus gráficos e adaptassem os jogos às mais diversas plataformas, não teríamos o cenário que vemos hoje.

3 O PRINCIPAL JOGO: LEAGUE OF LEGENDS

Fundada por Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere" Merrill, a *Riot Games*, desenvolvedora do *League of Legends*, surgiu em Los Angeles, nos Estados Unidos, em 2006, em

um momento em que o segmento começava a crescer e a ter resultados significativos.

O *League of Legends* foi o primeiro jogo da desenvolvedora, que queria apostar em multiplayer e prometia inovação no segmento. O anúncio veio em 7 de outubro de 2008, mas o *game* já era projetado desde 2005, antes mesmo da fundação da empresa. A atração só começaria a dar os primeiros passos de fato em 10 de abril de 2009, com a fase Beta sendo disponibilizada.

Como em todo protótipo, o período de testes serviu para ajustes nos gráficos do jogo. A interface surgiu com traços infantis. Inevitavelmente, o jogo logo teve que mudar seus gráficos, adicionando cores mais violentas e combativas.

Figura 1 – Versão Beta do jogo *League of Legends* (2009).



Fonte: Faizal Haman (canal no YouTube) - <https://www.youtube.com/watch?v=_tSzq7VKTtc>

Os investimentos e as melhorias gráficas deram certo. Em 2012, três anos após o lançamento, *League of Legends* já contava com 32 milhões de usuários⁷, sendo 12 milhões de jogadores ativos diários. Após um ano, em 2013, a *Riot* registrou um crescimento de 109% no número de usuários, chegando à marca de 67 milhões, com um total de 27 milhões de pessoas jogando todos os dias. O crescimento se manteve entre 2015 e 2016, superando a marca de 100 milhões de usuários. *League of Legends* se tornou um fenômeno esportivo e comercial, principalmente depois que deu uma maior estrutura para as equipes profissionais.

Esse investimento na organização, na estrutura dos eventos e nas equipes participantes, trouxe uma imagem positiva para a atividade, que agora já é vista como um negócio rentável para

⁷ Os números de usuários totais e ativos foram retirados do site da Globo. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/league-legends-alcanca-67-milhoes-de-jogadores.html>> Acesso em junho de 2018.

patrocinadores e investidores.⁸ Empresas, instituições⁹ e celebridades estão aplicando recursos nas equipes profissionais, buscando um retorno com a visibilidade que o evento adquiriu nos últimos anos, além das premiações que estão cada vez maiores.

Estima-se que o jogo tenha faturado U\$ 1,6 bilhões de dólares em 2016.¹⁰ Além disso, a venda dos direitos de transmissão das partidas, que vale até 2023, acrescentou U\$ 300 milhões de dólares aos cofres da *Riot Games*.¹¹ Ainda assim, o valor fica muito abaixo de outros esportes, como o basquete, onde a NBA passou a receber, em 2016, U\$ 2 bilhões de dólares por ano pelos direitos de transmissão.¹²

4 A TRANSMISSÃO DE LEAGUE OF LEGENDS NO CANAL SPORTV

A análise foi realizada na semifinal do CBL0L 2017, entre INTZ e Pain Gaming, no dia 19 de agosto de 2017, por meio de uma observação descritiva, levando em consideração os destaques da transmissão, sempre buscando pontuar a linguagem empregada pelos envolvidos na cobertura e a estrutura do programa. Dentro dos objetivos propostos, há o interesse em esclarecer se essa novidade do jornalismo esportivo representa uma mudança na forma que é realizada uma transmissão ou se há apenas uma adaptação do jogo ao modelo já implementado em esportes tradicionais.

A transmissão começa com a logo da Riot, desenvolvedora do jogo, e logo em seguida já há uma chamada de um vídeo de introdução à semifinal. A música ao fundo leva a crer que será uma batalha épica entre duas potências do *League of Legends* Brasil e as frases vão aparecendo aos poucos, causando certo suspense. O vídeo intercala imagens dos jogadores que disputam a semifinal deste ano, muito parecido com o que já é feito em transmissões de futebol, por exemplo.

⁸ Listagem de algumas celebridades que começaram a investir nos e-sports (último parágrafo). Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/638588_esports-estao-tomando-tempo-da-audiencia-de-esportes-tradicionais-diz-estudo> Acesso em junho de 2018.

⁹ Reportagem que lista algumas instituições (clubes de futebol) que investiram em equipes de League of Legends. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/flamengo-planeja-entrar-no-league-legends-com-time-proprio-ja-em-2017.html>> Acesso em junho de 2018.

¹⁰ Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/640435_league-of-legends-tera-quase-us-18-bilhao-de-lucro-em-2016-afirma-estudo> Acesso em: 24 de setembro de 2017.

¹¹ Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/656673_riot-games-fecha-acordo-de-us-300-milhoes-para-direitos-de-transmissao-de-league-of-legends> Acesso em: 24 de setembro de 2017.

¹² Disponível em: <<https://extra.globo.com/esporte/nba-renova-acordo-de-direitos-de-transmissao-por-578-bilhoes-14163098.html>> Acesso em: 22 de setembro de 2017.

A transmissão procura fazer com que o telespectador sinta a emoção de um grande confronto e também a tensão de ser um jogo decisivo, além de trazer elementos históricos da competição, mostrando que as equipes envolvidas possuem uma relevância dentro do esporte.

Após essa introdução, inicia-se a abertura do programa, com uma entrada padrão do CBLOL, e que lembra muito a de *Game of Thrones*¹³, com música que remete à conquista, ao combate e à vitória. A transmissão começa com o apresentador Docil¹⁴ cumprimentando os telespectadores: “Olá e boa tarde, fã dos *e-sports*. Estamos chegando, rapaziada, CBLOL na área...”.

Logo em seguida, Docil utiliza informações sobre o confronto que será transmitido. Depois disso, ele apresenta o companheiro de bancada, GSTV¹⁵, que comenta e faz a projeção sobre a semifinal. Docil espera GSTV concluir o raciocínio e apresenta a bancada de narração e comentário, composta por Toboco¹⁶ (narrador) e Tixinha¹⁷ (comentarista). Ambos falam sobre as expectativas para o jogo e passam a palavra novamente para a bancada de apresentação e análise.

Nesse momento, Docil aproveita para convidar os telespectadores a participarem da transmissão, enviando mensagens via Twitter com a hashtag #CBLOL. Após isso, diz que o público também pode participar postando fotos e utilizando a mesma *hashtag* no Instagram, com o diferencial de ter sua foto mostrada durante o programa. Finalizando esse momento de interatividade, o apresentador chama uma reportagem mostrando a campanha da INTZ, uma das semifinalistas, com narração do próprio, e que intercala trechos de entrevistas com os jogadores da equipe e lances das partidas que a INTZ disputou durante o campeonato desse ano.

Encerrada a reportagem, Docil e GSTV comentam sobre a INTZ e já chamam uma

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dtD314Nyj78>>. Acesso em: 01 de julho de 2018.

¹⁴ Apresentador oficial da Riot Games e do CBLOL. Também é jogador de League of Legends e youtuber. Informações disponíveis em entrevista: <<https://www.youtube.com/watch?v=kHPBgg9mEWo>>. Acesso em 01 de julho de 2018.

¹⁵ GSTV é ex-jogador profissional de League of Legends, participou de campeonatos durante 2011 e 2012, depois virou comentarista contratado pela Riot Games. Informações disponíveis em: <<https://br.lolesports.com/noticias/porque-o-gstv-virou-caster>>. Acesso em 01 de julho de 2018.

¹⁶ Toboco é narrador oficial da Riot Games desde o lançamento do servidor brasileiro de League of Legends em 2013. Informações disponíveis em entrevista: <https://www.youtube.com/watch?v=CjVA5GT_A64>. Acesso em 01 de julho de 2018.

¹⁷ Tixinha é ex-jogador profissional de League of Legends, atuou a partir de 2010 e jogava pela CNB até começar a comentar partidas do esporte eletrônico. Informações disponíveis em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2015/04/caster-de-lol-tixinha-conta-como-ingressou-no-e-sports-e-e-otimista-sobre-cenario-atual>>. Acesso em 01 de julho de 2018.

reportagem nos mesmos moldes, só que sobre a outra semifinalista, a Pain Gaming. Os responsáveis pela cobertura ainda destacam a popularidade da Pain, que venceu o campeonato por duas vezes, em 2013 e 2015, e conta com uma torcida muito grande no segmento. Após a conclusão da reportagem, que segue estrutura parecida com a primeira, ambos fazem comentários sobre a campanha da Pain e o apresentador aproveita para chamar a próxima reportagem, que fala sobre o histórico de confrontos das duas equipes.

Seguindo a estrutura de exibir uma reportagem e comentar após o término, apresentador e analista finalizam as falas e Docil chama a próxima reportagem, em que os jogadores das duas equipes falam sobre a preparação dos times e as dificuldades que esperam encontrar durante o jogo. Apesar de utilizarem termos técnicos diferentes, alguns elementos dessas entrevistas se parecem muito com o que vemos em esportes tradicionais. A diferença fica para o enquadramento dos jogadores, geralmente sentados em cadeiras *gamers* e num ângulo muito parecido com entrevistas de documentários (Figura 2).

Figura 2 – Enquadramento durante entrevista a um jogador de *League of Legends*.



Fonte: Transmissão do SporTV – 19/08/2017

Na volta, o analista começa a falar dos números de cada equipe, recebendo o suporte de uma tela informativa com foto, nome e dados mais específicos. É nesse instante que, pela primeira vez, a transmissão utiliza mais termos técnicos e desconhecidos da maior parte do público da TV. Até então, não se encontravam dificuldades para entender o que se passava no pré-jogo. Para quem é fã de *League of Legends*, o momento pode ser comparado às análises de desempenho que são mostradas durante partidas de futebol, por exemplo.

Antes do confronto começar de fato, as duas equipes banem e escolhem personagens, popularmente chamados de “campeões”. Cada jogador deve escolher um campeão e banir outro dos cerca de 120 possíveis. Enquanto isso, narrador e comentarista seguem falando sobre as duas equipes, principalmente a respeito da escolha dos lados. Segundo eles, a Pain não possui um bom retrospecto jogando no lado vermelho, mas não explicam o motivo e nem a diferença entre os lados. Isso claramente pode deixar um telespectador leigo perdido na transmissão.

Apesar de utilizarem uma linguagem agradável ao público jovem e mais informal, ambos fazem uso de muitas informações técnicas específicas durante as fases que antecedem a partida. É possível notar que o narrador assume um papel maior nos comentários sobre as escolhas anteriores à partida, um pouco diferente dos narradores de futebol, que geralmente agem como intermediadores das opiniões dos comentaristas, sem interferirem tanto.

Nessa primeira etapa, há uma semelhança visível com outras transmissões esportivas, especialmente na utilização de dados e estatísticas de cada jogador, de acordo com as funções e posições. A disputa começa e é possível notar muitas semelhanças nas frases utilizadas, como “jogar recuado”, “buscou o jogo”, “se expor”, “as duas equipes estão se estudando”, entre outras. O uso do *replay* é recorrente toda vez que algum lance importante acontece.

O comentarista inicia a partida trazendo dados, sobretudo após manobras mais chamativas, como a destruição de uma torre. “A INTZ é a equipe que mais destrói torres, média de oito por partida, e a que menos perde”, diz Tixinha depois de a INTZ destruir a primeira torre da Pain (Figura 3).

Figura 3 – A destruição da torre: um dos objetivos de *League of Legends*.



Fonte: Transmissão do SporTV – 19/08/2017

A partida segue com a INTZ dominando as ações e conquistando uma vitória relativamente fácil, após 30 minutos. A cobertura não apresentou variações, pois o ângulo da câmera é estático, não há grandes movimentos da cobertura, nem a necessidade de muitos profissionais para cobrir os eventos. Tirando os instantes em que os personagens provocam danos aos adversários, podemos considerar a transmissão monótona e pouco movimentada. Até então, não há um atrativo na produção e na captura das imagens, como vemos nas exibições de outros esportes que registram diversas expressões e movimentos corporais.

Em um dos poucos momentos de transição da câmera para outro cenário, a partida se encerra e os jogadores da equipe vencedora aparecem sorrindo e com uma expressão de alívio. É uma comemoração contida, pois o jogo se decide em um melhor de cinco. Então a transmissão volta para o estúdio, onde narrador e comentarista falam as impressões sobre o primeiro duelo da semifinal. Após breves comentários, partem para os melhores momentos, falam sobre os lances e o narrador chama o intervalo.

No segundo bloco, o apresentador fica sozinho na bancada e o analista se posiciona, de pé, ao lado de uma televisão, que o ajuda em sua análise. Esse recurso já vem sendo utilizado em outras modalidades esportivas, então não pode ser considerado uma novidade, apesar de ser algo interessante para um detalhamento das performances dos atletas. Ao final dos comentários do analista, o apresentador chama uma reportagem sobre uma nova atualização do *League of Legends*, chamada de “patch”.

Mantendo a estrutura vista até aqui, apresentador e analista fazem os comentários sobre a nova atualização e Docil volta a chamar uma reportagem, agora sobre o técnico da Pain, citado como um dos pioneiros do LOL no Brasil, segundo o próprio apresentador. A reportagem segue o padrão visto nas reproduzidas anteriormente e, ao final, comentários são feitos pela banca, que finaliza a fala e chama narrador e comentarista para retomarem o jogo. O intervalo entre a primeira partida e o início da segunda durou cerca de 15 minutos, semelhante ao futebol.

A segunda partida acaba sendo bem mais disputada que a primeira e a Pain sai vencedora, após 45 minutos, sendo que a transmissão não apresentou diferenças consideráveis. Desconsiderando os eventos típicos de uma partida de *League of Legends* e se atendo somente aos

responsáveis pela cobertura e transmissão, pode se destacar o uso de palavras próprias do dicionário do game, expressões criadas pelos próprios jogadores e que a equipe da transmissão utiliza por diversas vezes durante a partida, como “rushar”¹⁸, “gankar”¹⁹, “ultar”²⁰ e tantas outras. Cada uma com um significado muito específico de ações tomadas no jogo.

No terceiro bloco, há a repetição do que aconteceu no segundo: o analista sai da bancada para mostrar detalhes dos principais lances (Figura 3). Na sequência, uma novidade na estrutura do intervalo, que vinha apresentando apenas reportagens. Outra pessoa da equipe de transmissão é chamada, dessa vez com a gravação de um bate-papo com dois jogadores das equipes envolvidas na semifinal, Kami (Pain) e Jockster (INTZ).

Após o quadro de bate-papo, Docil e GSTV voltam falando mais sobre a segunda partida e informam que no dia seguinte ocorrerá a outra semifinal, entre Red Canids e Team One. Em seguida, o apresentador utiliza o humor para suavizar a transmissão e chama o narrador com mais intimidade: “o microfone é todo seu, maravilhoso Toboco”. O colega entra na brincadeira e responde “poxa, Docil. Muito obrigado pelo elogio. Você, minha mãe e minha esposa que acham isso”. O comentarista, ao seu lado, completa com “Ê Docil, seu mentiroso!” e os dois riem da situação. Dentro do contexto, o momento de descontração não afetou a transmissão e, provavelmente, o objetivo de deixar o ambiente mais amigável foi atingido sem interferir na cobertura da semifinal. Toboco e Tixinha assumiram a transmissão e completaram a terceira partida normalmente.

Ao final da terceira disputa, o comentarista Tixinha fala em cima dos melhores momentos da vitória da Pain. O confronto durou cerca de 50 minutos e nesse momento a transmissão já passava das 3 horas e 10 minutos. Algo que pode ser considerado cansativo para um telespectador que está acostumado a 1 hora e 30 minutos de futebol, o esporte mais visto no país. Com poucas variações de ângulos e mais de 3 horas entre partida e reportagens, podemos considerar que muitas pessoas não se interessarão em assistir a um jogo inteiro.

A estrutura da transmissão permanece a mesma, com o analista GSTV comentando e

18 Expressão utilizada quando o jogador ataca o seu adversário com força máxima.

19 Expressão utilizada quando o jogador sai da sua rota para matar o seu adversário em outro ponto do mapa.

20 Expressão utilizada quando o jogador utiliza um poder especial para atacar o seu adversário ou ajudar um companheiro de equipe.

mostrando os principais lances da terceira partida, além de eleger o jogador destaque da mesma. Após isso, Docil chama a reportagem, que dessa vez fala sobre o novo personagem (campeão) de *League of Legends*. Essa reportagem exibe algumas imagens dele em ação e a opinião dos jogadores do CBLOL sobre o uso no modo competitivo.

Na sequência, inicia-se o quadro que recebe caricaturas enviadas pelos telespectadores, que desenham tanto os jogadores de LOL, como pessoas da equipe da transmissão. Esse momento de interatividade é descontraído e mostra um diferencial em relação a outras transmissões esportivas.

Dando continuação ao programa, GSTV analisa o que a INTZ precisa fazer para reverter o placar adverso e empatar o jogo. Ambos falam sobre as expectativas e fazem projeções para a quarta partida. Também comentam que Turtle, jogador da INTZ, e que estava fora até o momento, entrará na partida no lugar de Shini, também da INTZ. Expostas as informações, o apresentador chama Toboco para iniciar a narração da quarta e, talvez, decisiva partida.

Depois de um intervalo de 10 minutos, recomeça a transmissão do jogo entre INTZ e Pain. A batalha se mantém disputada como as duas anteriores, com destaque para o momento que a narração se torna mais emocionante, após a Pain se aproximar da vitória e deixar Jockster, da INTZ, sozinho e encurralado contra quatro jogadores seus prestes a destruir o Nexus, objetivo principal do jogo (Figura 4). Ao final de 50 minutos, a equipe vence e se classifica para a grande final, que ocorrerá no Mineirinho, em Belo Horizonte.

Figura 4 – Momento em que a Pain Gaming está destruindo o Nexus da INTZ.



Fonte: Transmissão do SporTV – 19/08/2017

O narrador e o comentarista analisam os melhores momentos da última partida do

confronto, enquanto o estúdio se prepara para receber dois jogadores da recém finalista Pain, que no mesmo momento encontra-se comemorando a vitória. Após abraços entre os jogadores, Matsukaze e Loop, da Pain, se posicionam atrás da bancada para responderem às perguntas dos telespectadores, do analista e do apresentador do programa. Docil pede que o público envie perguntas pelo Twitter, rede social que foi utilizada como ferramenta de interatividade com os fãs de *League of Legends* durante toda a transmissão.

Para finalizar o programa, GSTV faz sua última análise sobre a disputa, antes de formular algumas perguntas aos entrevistados, juntamente com Docil. Após os jogadores responderem a todas as perguntas, GSTV escolhe o destaque do último confronto do dia. O apresentador se despede e informa que no dia seguinte estará de novo conduzindo o programa, dessa vez com a outra semifinal do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*. A transmissão se encerra com a câmera percorrendo o estúdio e parando na logo do jogo da Riot.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *e-sports* são um fenômeno recente da Era Digital. O rápido crescimento entre o público jovem é consequência de um trabalho organizacional que preza pela qualidade e eficiência dos recursos disponibilizados no jogo, atraindo *players* que se interessam pela liberdade encontrada no ciberespaço. Os investimentos nos gráficos e a interatividade constante com os jogadores fazem com que a comunidade em torno desses esportes seja fiel e consuma diversos produtos licenciados e, tanto patrocinadores como empresas de comunicação, acabem demonstrando interesse em apostar no segmento. Essas empresas buscam atingir um consumidor que diminuiu a procura pelos programas televisivos e hoje é minoria no público que assiste à programação do SporTV: crianças e jovens.

A Riot, por meio do *League of Legends*, deu um passo importante na consolidação do seu principal campeonato no Brasil, o CBLOL. Ao transmitir as partidas no SporTV, a empresa ganhou legitimidade como esporte pelo maior grupo de comunicação brasileiro e um dos maiores do mundo, a Rede Globo. Ter os jogos transmitidos em um canal conceituado foi uma importante decisão para a desenvolvedora e para os jogos digitais. O espaço na grade de programação de um grupo com tradição jornalística é parte fundamental da ambição da Riot de fazer com que *League of Legends* possa ser considerado uma atividade esportiva pelas pessoas que consomem as mídias

de massa.

Para obter o sucesso esperado, a estrutura de transmissão, semelhante à de outros esportes, traz a seriedade jornalística, mas ao mesmo tempo possui leveza nos comentários da equipe que realiza a cobertura. A interatividade é um recurso presente constantemente durante o programa e isso aproxima o público que é afeito ao uso de redes sociais, deixando a transmissão dinâmica. Cada vez mais vemos as transmissões esportivas com elementos de interação e com improvisos durante os intervalos dos jogos.

No entanto, durante a análise pode-se notar que por vezes a transmissão se torna cansativa, principalmente por ter poucas variações nas imagens. A visão que o telespectador tem de cima do mapa se mantém do início ao fim e isso não permite que a produção insira conteúdo mais atrativo, como em outros esportes que captam expressões o tempo todo e de diversas pessoas envolvidas no evento. Em um país acostumado com o uso frequente de imagens que apelam para o emocional durante transmissões esportivas, isso é um dificultador para fidelizar um público que não conhece previamente o esporte.

A linguagem empregada nas transmissões também complica a massificação de um esporte que, diferentemente do futebol, utiliza muitos termos técnicos de difícil entendimento para as pessoas com pouco domínio de palavras nativas do mundo virtual. Ao contrário do futebol, o acesso aos *e-sports* no Brasil acaba sendo pouco democrático, pois um jogador precisa de um maior investimento para praticá-lo, devido à necessidade da utilização de dispositivo eletrônico.

Sendo assim, podemos concluir que o *League of Legends* tem potencial para se popularizar entre crianças e jovens, como já vem conseguindo fazer. No entanto, a abrangência é limitada, pois o custo para praticá-lo ainda é superior aos esportes tradicionais e o acesso não parece ser democrático a todas as pessoas. As transmissões de games ainda não atingiram um nível de atratividade que possa sugerir que em breve a modalidade se massifique entre o público televisivo. Ou seja, a veiculação do CBLOL no canal SporTV é uma oportunidade que a Rede Globo encontrou para ter acesso ao público dos *e-sports*. Já para a Riot, é uma forma de ganhar a legitimidade de um canal de mídia tradicional.

REFERÊNCIAS

AFFINI, Letícia Passos; USHINOHAMA, Tatiana Zuardi. **Futebol: Mega-evento esportivo e a transmissão televisiva**. 2010. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP, Bauru, São Paulo. Disponível em: <http://www.academia.edu/15615727/Futebol_Mega-evento_esportivo_e_a_transmiss%C3%A3o_televisiva> Acesso em junho de 2018.

AMÉRICO, Marcos. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 316-327, out. 2014. ISSN 1984-6924. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2014v11n2p316>>. Acesso em: 01 ago. 2018.

FRANÇA, Vera. **Narrativas televisivas: programas populares na TV**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2006.

GASPARINO, Henrique. **Estudo da transmissão esportiva na televisão brasileira**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/119227>>.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LUPATINI, Lucas. **A cobertura midiática e a profissionalização dos e-sports no Brasil: uma contribuição do feature radiofônico**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1884/39494>>.

REIS, Breno Maciel Souza. **Uma análise da virtualidade dos jogos como fenômeno cultural a partir de Pierre Lévy e Johan Huizinga**. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/2013/Junho/virtualidade_levy_huizinga.pdf> Acesso em: 14 de novembro de 2017.

SERELLE, Márcio. A crítica do entretenimento no jornalismo cultural. **Revista Comunicação Midiática**, América do Norte, 7, ago. 2012. Disponível em: <http://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/comunicacaomidiatica/article/view/206>. Acesso em: 01 Ago. 2018.