

Mídia e *e-Sports*: o contexto midiático e a representação dos jogadores de esportes eletrônicos

Fabia Ioscote¹

Universidade Federal do Paraná (UFPR), Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Brasil ¹

RESUMO

O presente estudo é um recorte de uma dissertação em andamento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR) que aborda os *e-Sports*. Os esportes eletrônicos foram escolhidos como temática de estudo devido ao cenário crescente de jogadores e fãs, além do recente interesse por parte da mídia tradicional, compreendida como televisão, nesse segmento esportivo. Este recorte apresentado contempla uma investigação do contexto midiático em que os *e-Sports* estão inseridos e sua representação, em especial, a imagem daqueles que jogam alguma modalidade. Para tanto, os procedimentos metodológicos utilizados partem de uma pesquisa qualitativa por meio de entrevista semiestruturada com os jogadores amadores e ainda apoio na Análise de Conteúdo (AC). Os resultados permitiram concluir que há preconceito e uma visão estereotipada em relação aos jogadores de esportes eletrônicos, mas que os *e-Sports* estão se tornando mais populares por conta da mídia tradicional e que esta pode contribuir para um significado mais positivo a este cenário.

Palavras-chave: mídia, *e-Sports*, televisão, representação, jogadores.

1 INTRODUÇÃO

O tema deste estudo são os *e-Sports*, seu contexto midiático e a representação dos jogadores deste segmento esportivo. Os *e-Sports*, também conhecidos como esportes eletrônicos ou ciberesportes, é um termo utilizado para se referir às competições profissionais de jogos eletrônicos. Os *e-Sports* estão se tornando cada vez mais populares e despertando a atenção do público em geral nos últimos anos. As competições de esportes eletrônicos surgiram na Ásia, com a Coreia do Sul sendo a principal influenciadora tanto na organização dos grandes eventos como divulgadora dos *e-Sports*.

A partir dos avanços nas Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs), o *live streaming* e as redes sociais contribuíram para uma crescente profissionalização em diversos aspectos nos jogos eletrônicos. Após a criação de ligas e eventos, a *World Cyber Games* (WCG) surgiu em 2008 com o apoio de grandes multinacionais da área de informática e tecnologia junto com o governo sul-coreano, elevaram o patamar dos *e-Sports* à esfera profissional. Naturalmente, com investimento, o número de jogadores ocasionais e fãs vem aumentando a cada ano. Um

estudo recente divulgado pela empresa Newzoo¹ aponta que o Brasil é atualmente o terceiro país do mundo em termos de audiência, ficando atrás de China e Estados Unidos, primeiro e segundo, respectivamente. São 17,7 milhões de pessoas, o que equivale à 8,5% da população brasileira, que estão entre entusiastas e espectadores ocasionais dos *e-Sports*.

As transmissões ao vivo de competições são realizadas através da Internet, mas com o crescimento da audiência por estes esportes, canais fechados de televisão começaram a exibir em sua grade de programação as transmissões ao vivo das competições mais importantes de esportes eletrônicos. No Brasil, a ESPN² foi o primeiro canal a dedicar cobertura dos *e-Sports* e em 2017 lançou três programas semanais, além de ampliar as transmissões de diversos torneios através do ESPN+. Atualmente, a SporTV também conta com a transmissão das principais competições de *League of Legends*.

Dentro desse cenário, o objetivo geral desse estudo é uma investigação do contexto midiático em que o *e-Sports* estão inseridos e a imagem de seus jogadores na esfera brasileira. Um trabalho recente de Saraiva [1] mostrou como os jogadores de esportes eletrônicos se sentem retratados pela mídia portuguesa e este revelou uma visão negativa, que naquele país há preconceito e uma ideia não associada ao profissionalismo, mas sim de entretenimento. Sendo assim, conhecendo a importância do Brasil no cenário mundial de *e-Sports*, propõe-se essa investigação que terá como metodologia uma abordagem qualitativa com entrevistas semiestruturadas e Análise de Conteúdo (AC) de Bardin [2]. Vale destacar que este estudo é um recorte de uma dissertação em andamento do Programa de Pós-Graduação (PPGCOM) da Universidade Federal do Paraná (UFPR) que investiga a temática *e-Sports* de uma maneira mais ampla.

2 O QUE SÃO E-SPORTS

Os *e-Sports* são as competições profissionais de esportes eletrônicos. Porém, essa concepção ainda é questionada. Especialistas ainda discutem se este segmento esportivo pode ser considerado esporte tal qual conhecemos os modelos tradicionais

- 1 Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/estudo-brasil-segue-como-terceiro-maior-publico-cativo-de-e-sports-do-mundo.ghml>>. Acesso em: 31 jul. 2018.
- 2 Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league>. Acesso em: 31 jul. 2018.

*e-mail: jornalistafabiaoioscote@gmail.com