

As Transmissões do *Game* FIFA Soccer nos Canais de *Streaming*

Luan Juarez FERREIRA¹

Jefferson Ferreira SAAR²

1. Introdução

Os esportes eletrônicos (*e-sports*) ganharam destaque nos últimos anos, alcançando a marca mundial de 395 milhões de espectadores em 2018 (DADOS/STATISTA). Alguns jogos como *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *DOTA 2* e *FIFA* possuem Ligas famosas mundialmente e, esse fato, tem ajudado a popularizar os games competitivos pelo planeta.

Nota-se que, nem todos os pesquisadores aceitam a ideia de que os *e-sports* possam ser considerados esportes, alguns convergem com o pensamento de Huizinga (1993), que apresenta o conceito de jogo. Há que se ter em mente que, muitas vezes, o conceito de ‘esporte’ vai além da competitividade, adentra nas questões físicas e motoras da prática esportiva em si, esse fato faz com que muitos não aceitem a ideia de que *games online* sejam considerados esportes (SAAR, 2016).

Essa pesquisa busca entender melhor quais são técnicas de cobertura midiática destas competições, utilizando como objeto de pesquisa as transmissões do jogo eletrônico FIFA. Visa também, analisar os modelos de transmissão utilizados na exibição do *game* FIFA.

O estudo em questão usou as técnicas de pesquisa documental e bibliográfica. Analisou vídeos nas plataformas do *Youtube* e *Twitch TV* do *FIFA eWorld Cup 2019*. As considerações finais, após o uso dos métodos acima citados, se deram por amostragem intencional dos autores/pesquisadores, pois, por se tratar de uma pesquisa de análise documental e bibliográfica as conclusões finais sempre terão o olhar e as influências de percepção dos pesquisadores em questão.

2. Resultados da pesquisa

Devido a popularização de esportes como o futebol, as coberturas esportivas foram ganhando mais relevância e investimentos, por isso, muitas mudanças ocorreram nos modelos de transmissão entre as décadas de 1930 e 1950, com o surgimento de novos personagens nas

¹ Aluno do curso de jornalismo da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) - luan.juarez@hotmail.com

² Professor Doutor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) – projefferson@hotmail.com

coberturas futebolísticas como os comentaristas esportivos, os comentaristas de arbitragem e os plantonistas. A Rádio Panamericana foi a primeira a criar um departamento esportivo.

[...] Fomos sentindo, com a evolução do futebol e do Rádio esportivo, que havia necessidade de se constituírem equipes de outros setores e de organizar um conjunto que facilitasse a vida do locutor e pudesse valorizar o seu trabalho. Começamos com a colocação de um repórter em campo e um comentarista. Depois aumentamos a equipe de um campo só: tínhamos um homem para abrir as transmissões, um outro para a narração principal, dois repórteres de campo e um plantão esportivo. (SOARES, 1994, p.41).

Com o crescimento rápido dos *e-sports*, muitas competições virtuais de *games* passaram a ser transmitidas seguindo os mesmos formatos de coberturas esportivas tradicionais, entre elas, o ‘*FIFA eWorld Cup 2019*’, evento escolhido para a análise desta pesquisa ocorrido nos dias 2, 3 e 4 de agosto de 2019. No citado evento há três núcleos de profissionais que participam da cobertura, o primeiro deles é o responsável por entreter os espectadores quando o jogo não está ocorrendo, pré-jogo, intervalo e pós-jogo. Eles ficam analisando as partes estratégicas do *game*, como a escalação das equipes, as formações e os esquemas táticos de cada jogador.

O segundo núcleo é constituído por duas pessoas, o narrador e o comentarista do jogo, estes desempenham o mesmo papel que os profissionais de uma transmissão esportiva tradicional. Já o terceiro núcleo é formado por um repórter responsável pelas entrevistas, tanto dos espectadores quanto dos próprios jogadores.

3. Considerações finais

Mesmo com o surgimento de competições de *games* virtuais, devido o advento da internet, as transmissões do ‘*FIFA eWorld Cup 2019*’ e do futebol tradicional seguem muito similares. Isto porque os personagens atuantes nas coberturas digitais seguem tendo as mesmas funções, como narradores, comentaristas. Apenas o repórter in loco diverge entre as duas transmissões, pois este não possui entradas durante o jogo virtual. Ele aparece somente nos intervalos do evento. Vale ressaltar também que nas transmissões do game eletrônico, os narradores e comentaristas têm um papel muito mais ativo que nos jogos reais, tendo em vista que em suas transmissões os jogadores em campo são virtuais, o que tira mais ainda o peso sobre qual jogador está em campo, exigindo um maior esforço para prender a atenção e emocionar os espectadores.

Palavras-chave: *Games; FIFA Soccer; Streaming; Jornalismo; UNIFAP.*

4. Referências:

HUIZINGA, Johan (1993). **Homo ludens. O jogo como elemento da cultura.** 4.ed. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.

SAAR, Jefferson Ferreira (2016). **Comunicação Estratégica das IES através do handebol de alto rendimento.** São Bernardo do Campo, UMESP.

SOARES, Edileuza (1994). **A Bola no Ar: o rádio esportivo em São Paulo.** São Paulo: Summus Editorial.

STATISTA, (2020). **Number of eSports viewers worldwide from 2018 to 2023.** Recuperado de <<https://www.statista.com/statistics/1100202/global-esports-audience-numbers>>. Acesso em 16 de março de 2021.