



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
CURSO DE BACHARELADO EM JORNALISMO**

RELATÓRIO

MICAEL CORREIA DE MENEZES

BLOG: ROSHAN DOTA 2

JOÃO PESSOA

2021

MICAEL CORREIA DE MENEZES

BLOG: ROSHAN DOTA 2

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo, do Centro de Comunicação, Turismo e Artes (CCTA) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Orientador: Prof. Dr. Carlos Azevedo

JOÃO PESSOA

2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

M543b Menezes, Micael Correia de.

Blog: Roshan Dota 2 / Micael Correia de Menezes. - João Pessoa, 2021.

30 f. : il.

Orientação: Carlos Alberto de Azevedo Filho.

TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Jornalismo - TCC. 2. Jornalismo Esportivo. 3. Webjornalismo. 4. Esportes Eletrônicos. 5. Dota 2. I. Azevedo Filho, Carlos Alberto de. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 070(043.2)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
CURSO DE JORNALISMO

ATA DE APROVAÇÃO Este trabalho foi submetido à avaliação da Banca Examinadora composta pelos professores abaixo relacionados, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba.

Aluno(a): MICHAEL CORREIA DE MENEZES

Título do trabalho: BLOG ROSHAN DOTA 2

Aprovado em 15 de julho de 2021, com média 10,00 (dez)

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Carlos Alberto Farias de Azevedo Filho

Universidade Federal da Paraíba/ Departamento de Jornalismo

Assinatura:

Professor(a) examinador(a): Suelly Maria Maux Dias

Universidade Federal da Paraíba /Departamento de Jornalismo

Assinatura:

Professor(a) examinador(a): Zulmira da Nóbrega Piva de Carvalho

Universidade Federal da Paraíba /Departamento de Jornalismo

Assinatura:

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me capacitado e me dado forças para continuar. Por ter estado comigo em todos os momentos. Não vem sendo fácil passar por esta pandemia, mas graças a Ti estou concluindo mais esta etapa.

Agradeço à minha família pelo apoio incondicional. Em especial à minha mãe, Mara Menezes e ao meu pai, Jesmiel Menezes. Sem vocês, nada disso seria possível. Agradeço pelo amor e carinho recebido, mesmo nos meus momentos de incerteza. Pude superá-los graças a vocês.

Agradeço a todos os meus amigos. Sem amigos, não chegamos a lugar algum. Agradeço aos que tenho a honra de ter uma amizade preservada por tantos anos. Itallo Marcos, a quem considero um irmão. Lucas Nóbrega e Sérgio Moraes, os melhores amigos que o dota me proporcionou e que os levarei para a vida. Agradeço aos amigos do podcast Clube do Café da Manhã, Adan Cavalcante, Beatriz de Alcântara e Kássia Paz, a companhia de vocês durante a pandemia é importantíssima para mim. Obrigado!

Agradeço aos meus colegas e professores da UFPB que me acompanharam durante toda a extensão do curso de Jornalismo. Sou grato pelos ensinamentos e pela paciência. Agradeço ao professor Carlos Azevêdo por ter sempre estado presente para os alunos desde o início da graduação e por ter me orientado e auxiliado neste TCC.

RESUMO

Este é um relatório feito a partir do blog intitulado “Roshan Dota 2”. O objetivo é disseminar e propagar o conhecimento sobre os esportes eletrônicos, uma nova categoria dentro do jornalismo esportivo, utilizando o jogo Dota 2. No blog podem ser encontradas coberturas jornalísticas de torneios, análise sobre produção audiovisual e notícias sobre o Dota 2. O projeto resultou em 23 postagens que estão disponíveis no endereço eletrônico: <https://roshandota2.wordpress.com/>

Palavras-chave: Jornalismo Esportivo; Esportes eletrônicos; Dota 2; Webjornalismo.

ABSTRACT

This is a report made from the blog titled "Roshan Dota 2". The objective is to disseminate and propagate knowledge about electronic sports, a new category within sports journalism, using the Dota 2 game. On the blog, journalistic coverage of tournaments, analysis of audiovisual production and news about Dota 2 can be found. The project resulted in 23 posts that are available on the electronic address: <https://roshandota2.wordpress.com/>

Keywords: Sports Journalism; Electronic Sports; Dota 2; Web Journalism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Página inicial do Dota 2	11
FIGURA 2 – Página inicial do blog	21
FIGURA 3 – Logo oficial do DPC 2021	22
FIGURA 4 – Imagem promocional do anime DOTA: <i>Dragon's Blood</i>	23
FIGURA 5 – Logo oficial do <i>Major</i> de Singapura	24
FIGURA 6 – Print de uma postagem no Facebook para divulgar o texto	26
FIGURA 7 – Print de comentários feitos no blog	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 DOTA 2	11
3 JORNALISMO ESPORTIVO E WEBJORNALISMO	13
3.1 Jornalismo esportivo	13
3.2 Esportes eletrônicos	14
3.3 Webjornalismo	16
4 ELABORAÇÃO DO SITE	19
4.1 Pré-produção	19
4.2 Produção	21
4.3 Pós-produção	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	29

1. INTRODUÇÃO

O tema do trabalho será focado no jornalismo esportivo e consiste na criação de um blog na internet sobre o jogo Dota 2, um dos principais esportes eletrônicos da atualidade. O principal motivo para a abordagem deste tema é a ainda relativa falta de cobertura do Dota 2 nos portais brasileiros focados em esportes eletrônicos. O cenário competitivo do dota é bem ativo e remete desde a década dos anos 2000, tendo diversos torneios durante cada ano, organizados em um calendário previamente estabelecido e que, inclusive, conta com a participação de times e jogadores brasileiros. Porém, as notícias diárias só podem ser encontradas, na sua maioria, em portais estrangeiros. Portanto, a oportunidade de providenciar um blog focado apenas no Dota 2, dando ao público brasileiro amante desse jogo um local para se informar, vem se tornando uma necessidade.

Nos últimos anos, a sociedade transformou-se nas formas de relacionamento e também de consumo. O que antes era aceito e transmitido sem muita diversificação em toda rede de televisão no Brasil e no mundo, hoje é visto como algo ultrapassado, forçando as grandes empresas de telecomunicação a mudarem o modo de tratamento com o público e buscarem alternativas para que o desejo dessa nova audiência seja atendido.

Porém, nem toda alteração é acompanhada tão de perto pela grande mídia. Um exemplo disso é o advento dos esportes eletrônicos, ou comumente chamado de Esports, que ainda lutam para terem seu espaço nas grades de televisão e nos principais portais da internet. Grande parte do conteúdo gerado por essa indústria, seja transmissão de partidas ou entrevistas, é consumido quase totalmente de forma online, por *streaming*, em sites e aplicativos como Youtube e Twitch.

Mesmo na internet, existem as modalidades de esporte eletrônico que têm mais espaço na cobertura dos grandes *sites*, como por exemplo o League of Legends (LoL) e o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). O Dota 2, detentor do recorde de premiação dos jogos eletrônicos, ainda luta para receber um destaque parecido nas notícias diárias. Em 2011, a Valve, desenvolvedora do jogo, criou o The International (TI) com intuito de torná-lo o campeonato com maior premiação em dinheiro dos esportes eletrônicos, com a primeira edição,

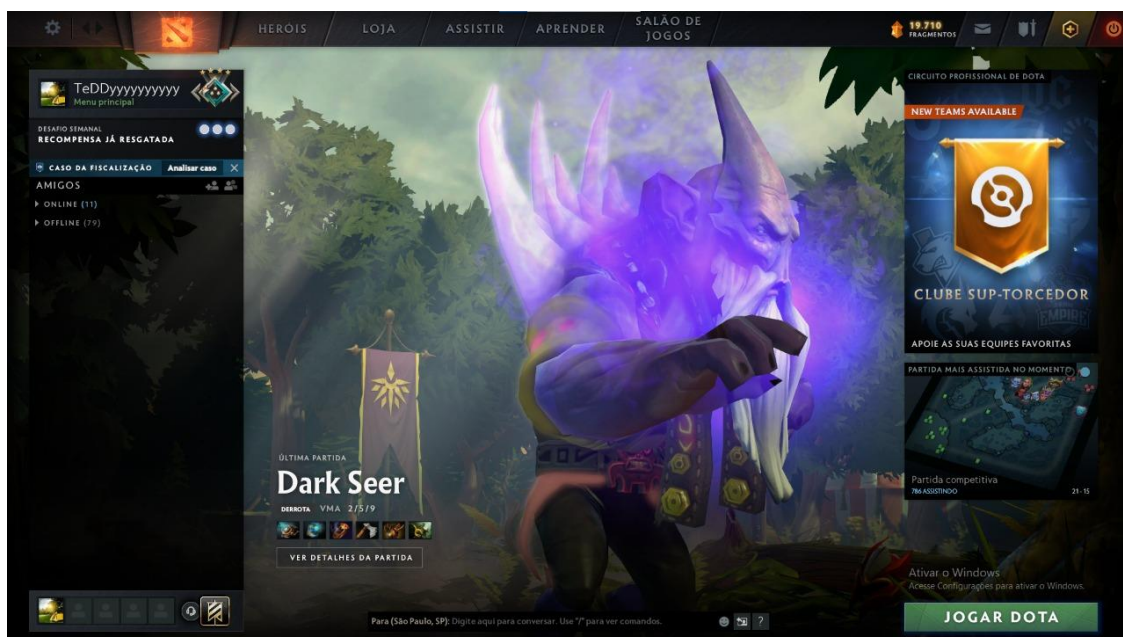
também em 2011, alcançando 1.6 milhão de dólares. O TI é realizado anualmente e a premiação aumenta consideravelmente com a ajuda da comunidade. A premiação atual conta com mais de 40 milhões de Dólares, um recorde dentre todas as modalidades de esporte eletrônico. Como proporcionar visibilidade para esse jogo que, além de ter uma comunidade ativa no Brasil, consegue arrecadar e movimentar uma quantia de dinheiro tão grande? A criação de um blog com a linguagem direcionada ao público já conhecedor do jogo, divulgando as histórias e acontecimentos que movimentam o cenário competitivo mostrou-se uma boa ideia. Assim, nasceu o “Roshan Dota 2”. Serão mostradas todas as fases necessárias para criação do blog, contendo a pré-produção, produção e pós-produção.

2. DOTA 2

Dentre os esportes eletrônicos mais populares atualmente, os gêneros predominantes são os de luta, com destaque para a franquia de jogos do Street Fighter, os de *first-person shooter* (FPS), sendo os mais conhecidos o Counter-Striker: Global Offensive (CS:GO) e o Valorant, além do *multiplayer online battle arena* (MOBA) que também é chamado de *action real-time strategy* (RTS).

O Dota 2 é um jogo categorizado como RTS, desenvolvido pela empresa estadunidense Valve. Dentre todos esses jogos que foram citados e que são os de maior relevância no aspecto mundial, o com mais destaque no quesito de valores de premiações é o Dota 2.

Figura 1 – Página inicial do Dota 2



Fonte: Compilação do autor

A história de criação do jogo remete desde a década passada, pois inicialmente o DotA era um mapa dentro de outro jogo, o Warcraft III, da empresa norte-americana Blizzard Entertainment. Após algumas trocas de comando, o Defense of the Ancients, que era o nome original, mas que sempre foi mais conhecido pela sigla, alcançou uma maior popularidade com o “Icefrog”, que até hoje é o principal desenvolvedor do jogo. Em 2010, Icefrog foi contatado pela Valve para desenvolver um novo projeto começando diretamente do zero.

Deixando de ser apenas um mapa dentro de outro jogo, o que limitava diversas funções e potenciais ideias que ele tinha, para se tornar um exclusivo, com uma *engine* totalmente dedicada à evolução, surgindo assim o Dota 2.

Grande parte da comunidade da época estava acostumada com os formatos de torneios e com as organizações que patrocinavam os principais times já estabelecidos, o que gerou uma desconfiança inicial. Além disso, existia o temor por parte dos jogadores casuais de todo o mundo, de que o novo jogo fosse muito tecnológico, fugindo das raízes e, conseqüentemente, exigindo um computador melhor, mais potente e caro. Porém, os jogadores profissionais da época e equipes mais conhecidas decidiram migrar diretamente sem pensar duas vezes. A escolha foi potencializada principalmente pelo grande incentivo inicial.

Para o lançamento do jogo, a Valve organizou um campeonato mundial com precedentes nunca antes vistos e que foi chamado de The International, em agosto de 2011, na cidade de Colônia, na Alemanha. Com uma premiação total recorde de 1.6 milhão de Dólares, o resultado foi apoteótico e com uma aceitação instantânea.

Desde então, o The International é o principal objetivo almejado por todas as equipes que participam do circuito profissional do Dota 2, gerando fama e reconhecimento imediato, além de uma enorme quantia em dinheiro. A competição acontece todo ano e já teve edições na Alemanha, Estados Unidos da América, Canadá e China. A edição de 2020 foi adiada em razão da pandemia de coronavírus, sendo assim o primeiro ano desde a inauguração, sem o torneio tão tradicional.

Após algumas incertezas, a décima edição do The International está agora programada para 2021, em Bucareste, na Romênia. A partir da terceira edição, a premiação total era colocada inicialmente com um valor base de 1.6 milhão pela empresa desenvolvedora, Valve. E, através de compras de itens dentro do jogo pelos jogadores de todo o mundo, o valor vai aumentando, batendo recordes todo ano. É um modo de negócio ainda exclusivo do Dota 2 e que vem dando muito certo. Por exemplo, a próxima edição que acontecerá em 2021 arrecadou pouco mais que 40.018 milhões de Dólares, superando a própria marca do torneio anterior.

3. JORNALISMO ESPORTIVO E WEBJORNALISMO

Vivemos em tempos no qual a sociedade está muito conectada e atenta a tudo que acontece no mundo, com cada indivíduo ligado aos seus próprios interesses. O principal papel do Jornalismo, desde os primórdios da atividade, é informar e procurar meios de propagar essa informação ao público interessado em determinado assunto, mas não só isso, também para aqueles que necessitam do poder dessa informação.

Similarmente às outras áreas da vida cotidiana, as pessoas têm seus gostos pessoais em que a curiosidade ou intuito de aprender é pessoal. Para saciar a necessidade de informação sobre os assuntos que se interessam, é normal as buscarmos em locais que confiamos e nos sentimos familiarizados. Por isso, o perfil pessoal de uma rede social, por exemplo, gera um nicho, ou comumente chamado de “bolha” particular a cada um.

Mesmo que as pessoas não conscientemente saibam que queiram conteúdo para consumir o que gostam, assim que recebem uma notificação ou até mesmo uma recomendação sobre determinado assunto, tendem a procurar saberem mais. Por esse motivo, é importante que o jornalismo atenda as mais diversas áreas de interesse, independentemente de o quão especializadas elas sejam.

3.1. Jornalismo esportivo

A ascensão dos esportes eletrônicos ainda é novidade para a maioria da população, ganhando mais notoriedade na última década, com o envolvimento de empresas desenvolvedoras mais engajadas em publicidade, marketing e preocupadas com a estabilidade profissional para os jogadores. Entretanto, no aspecto jornalístico, os esportes eletrônicos ainda estão abaixo do jornalismo esportivo.

O jornalismo esportivo é uma das editorias do jornalismo especializado que fazem parte do jornalismo como um todo, assim como jornalismo cultural, político, etc. No Brasil, os esportes geralmente têm muita procura pela população, principalmente o futebol, esporte mais popular do país. Este público consumidor costuma encontrar conteúdo em jornais, revistas, portais na internet

e canais de televisão, com vários desses canais da televisão fechada focados exclusivamente nos esportes.

O futebol no Brasil é intrinsicamente ligado à sociedade, e as raízes são fincadas na população. A história desse esporte em território nacional é rica, pois chegou ao país desde o fim do século XIX. A evolução que o futebol passou durante todo esse período trouxe inúmeras mudanças no modo de pensar, administrar, jogar e torcer.

Os primeiros praticantes eram predominantemente rapazes das altas camadas da sociedade, geralmente filhos de grandes proprietários rurais que estavam na cidade estudando Direito ou Medicina. Tendo em vista a já antiga colonização psico-cultural da nação, o futebol foi recebido positivamente pela elite paulista. A primeira disputa oficial foi realizada em 19 de julho de 1900 no Rio Grande do Sul. Na ocasião, os jogadores do Esporte Clube Rio Grande jogaram contra a tripulação de um navio britânico ancorado naquela cidade. Foi somente nas primeiras décadas do século XX que se iniciou a popularização do referido esporte e sua democratização e consagração como elemento premente da cultura nacional, cujo ápice acontece por volta de 1930, quando há a profissionalização. Rapidamente o futebol atraiu não apenas os membros dos clubes restritos, mas também jovens dos colégios locais. (FREITAS, 2006, p.84)

Para preencher esse espaço de interesse, é necessário que tenham vários jornalistas com conhecimento sobre o assunto e também sobre esportes específicos. Por exemplo: é comum em canais esportivos de televisão que em competições de esportes menos conhecidos pelo público brasileiro, os comentaristas escalados sejam atletas ou treinadores aposentados do esporte em questão.

Felizmente, cada vez mais esportes além do futebol ganham notoriedade e atenção por parte do público. A grade de programação dos principais canais apresenta uma grande diversidade, sendo necessário que as emissoras criem canais alternativos para atender toda a demanda.

3.2. Esportes eletrônicos

Embora muita gente nem sequer tenha ouvido falar dos esportes eletrônicos, com esse termo dando a impressão de que é algo totalmente novo, “inventado” recentemente, a verdade é que a competição envolvendo jogos é bem mais antiga do que se possa inferir. Na verdade, o desejo de participar de um jogo, seja por competição ou diversão, pode ser considerado inerente ao ser

humano. Por isso, existem incontáveis números de modalidades de esporte diferente ao redor do mundo. Com a possibilidade dessas atividades serem feitas de forma remota, na era *online* em que vivemos, é logicamente natural que acontecesse. Não necessariamente substituindo os esportes mais conhecidos, porém, coexistindo e, através de algumas semelhanças, atraindo um público que mesmo sem saber que gosta, vê-se fisgado pela emoção de torcer e acompanhar outras formas de competição.

Mais precisamente, essa migração começou desde o século passado, tendo o primeiro registro em 1972. Foi um campeonato de um jogo chamado “Spacewar”, organizado na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos da América. Os estudantes participantes deram o nome de “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar” e o vencedor recebeu um ano gratuito de assinatura da revista Rolling Stone.

Nas décadas seguintes, ainda no século XX, foram criados campeonatos organizados por grandes empresas do ramo de vídeo games, como por exemplo a Atari e a Nintendo, essa última está ativa até os dias de hoje. Porém, foram nos anos 2000 que a popularidade dos jogos eletrônicos aumentou e continuou crescendo a cada ano, graças à internet e a facilidade cada vez maior de se conectar com quem quer que seja, possibilitando uma maior integração entre as comunidades desses jogos e aproximação entre as empresas desenvolvedoras e os jogadores. Assim como nos esportes tradicionais, existem times, atletas profissionais e treinadores que se dedicam exclusivamente para os jogos em que são especialistas, com uma rotina rigorosa de treinos e acompanhamento de profissionais de outras áreas, como psicólogos e nutricionistas. Inclusive, as organizações com maior capacidade financeira apostam cada vez mais na contratação de pessoas focadas em saúde mental.

Isso atraiu a atenção de grandes investidores e até empresas foram criadas a partir disso para a organização desses eventos ao redor do mundo. Podemos citar como umas das mais relevantes atualmente a Eletronic Sports League (ESL), Major League Gaming (MLG), PGL, Perfect World, entre outras. A produção realizada por essas e outras empresas são feitas em altíssima qualidade, utilizando-se de tecnologias inovadoras, tudo isso para cativar e encantar o público. Além disso, um grande exemplo de sucesso no ramo de cobertura de esportes eletrônicos é o *streamer* brasileiro Alexandre Borba, mais

conhecido na comunidade como “Gaules”. Ele vem conseguindo o direito de transmissões de vários campeonatos de esportes eletrônicos e também de outros esportes, como por exemplo o futebol e basquete.

Outra forma que os esportes eletrônicos encontraram para atraírem novos jogadores é com a premiação dada aos vencedores e participantes de competições. Os valores aumentam a cada novo torneio, alcançando a atenção de investidores e patrocinadores. Dentre os cinco jogos que mais beneficiaram os atletas com premiações, todos passam da casa dos milhões de dólares. De acordo com o site esportsearnings.com, o jogo com mais dinheiro de premiação é o Dota 2 com mais de 233 milhões de dólares totais em todos os campeonatos organizados, contando até maio de 2021. Os outros jogos do top cinco são: Counter Strike: Global Offensive com mais de 114 milhões de dólares, Fortnite com mais 102 milhões de dólares, League of Legends com mais de 83 milhões de dólares e Starcraft II com mais de 34 milhões de dólares. Já nos prêmios individuais, também de acordo com o esportsearnings.com até maio de 2021, o jogador profissional que mais faturou foi o dinamarquês Johan “Notail” Sundstein com aproximadamente mais de 6.9 milhões de dólares. Ele é atleta de Dota 2.

3.3. Webjornalismo

Com a internet e o aumento da facilidade para se acessar um site ou qualquer página que seja na rede, o modo de consumo foi se alterando gradativamente. Inicialmente, o repassar de notícias era feito de forma orgânica, passando de pessoa para pessoa e a transmissão de forma oral, sem um meio previamente estabelecido que potencializasse a troca de informações. Hoje em dia, estamos a apenas um celular de distância das novidades cotidianas.

A explosão de novas formas de criatividade e de interseções das várias tecnologias de mídia, indústrias e consumidores caracteriza a convergência cultural. A convergência de mídias fomenta uma nova cultura de participação popular ao permitir que pessoas acessem às ferramentas de produção, arquivamento, apropriação e circulação de conteúdo. É um processo que leva as empresas a buscarem lealdade do consumidor e geração de conteúdo de baixo custo. (TÁRCIA, 2007, p. 8)

A cultura de um local, cidade, estado ou país não está mais exclusivamente presa onde foi originada. Com o acesso disponibilizado hoje em dia, é dada a possibilidade de se consumir e viver em características que não

estavam previamente ligadas ao indivíduo em questão. Empresas enxergaram uma oportunidade de cativar parte desse público, com procedimentos específicos e com público-alvo definido.

O jornalismo não foge muito desse conceito, já que teve de se adaptar como todas as outras áreas. A partir disso, o Webjornalismo ganhou força, até conseguir se tornar imprescindível hoje em dia. O que na geração anterior era transmitido através de uma folha de jornal, com edições diárias, mas não instantâneas, atualmente foi substituída pela urgência do “Breaking News”, encontrada na palma das nossas mãos.

A atividade jornalística na rede é resultado de uma nova estrutura que se estabelece (a partir do surgimento das inovações tecnológicas) e da remodelação de configurações já existentes (o jornalismo tradicional). É é nessa nova conjuntura que surgem experiências inovadoras na área, como o Webjornalismo e o jornalismo participativo na internet [...]. (FONSECA; LINDERMAN, 2007, p. 88)

Portanto, o jornalismo dito como tradicional se viu forçado a moldar uma nova forma de permanecer relevante. E conseguiu. Jornais renomados tiveram que migrar para o conteúdo digital. Alguns deixaram de existir, outros mantêm tanto a publicação física quanto a online, além daqueles que foram totalmente para os portais.

A relação com o público é cada vez mais importante. Uma aproximação e criação de identidade são objetivos comumente compartilhados entre as diferentes empresas do ramo da comunicação.

Mesmo que a audiência nunca tenha sido tão passiva quanto se chegou a acreditar, presenciamos agora um novo fenômeno: a interatividade e o acesso do público aos meios de comunicação de amplo alcance, na perspectiva de produtor de conteúdo. Mais do que ativa, esta nova audiência pode ser considerada como participativa. (TÁRCIA, 2007, p. 17)

A interatividade com certeza é um dos principais focos buscados pelos canais de televisão e páginas oficiais dos portais de jornalismo. O tão falado “engajamento” é um dos parâmetros de sucesso nas redes sociais e que também foi transportado para fora dela. Os comentários feitos em publicações por exemplo, querendo ou não, influenciam positivamente ou negativamente o conteúdo que será feito a partir daquele momento.

A participação e intervenção do público atinge até a criação de pautas futuras. Não basta apenas transmitir o cotidiano. É necessário entender o anseio e necessidades dos consumidores para que seja potencializado o acesso. A

relação com o público nas redes é de extrema importância. Ao invés de se fazer apenas uma publicação, o que os diversos criadores de conteúdo buscam é a interação.

4. ELABORAÇÃO DO SITE

Para o presente Trabalho de Conclusão de Curso, foi escolhido o formato de blog, transmitindo através de matérias jornalísticas, as principais notícias relacionadas ao Dota 2 durante o período de produção. O objetivo foi criar um vínculo mais aproximado com os aficionados pelo jogo em língua portuguesa, já que majoritariamente a relação entre o público e o cotidiano de informações se resume apenas às partidas individuais e assistir as transmissões oficiais quando tem algum campeonato importante. Dando então mais uma opção aos que se interessarem.

O nome escolhido para o portal foi “Roshan Dota 2”, utilizando o nome da marca do próprio jogo e também o de um personagem icônico, conhecido por qualquer um que já tenha iniciado uma partida anteriormente. A criatura que tem o nome de Roshan dentro do Dota 2, carrega um item chamado “égide do imortal”, garantindo uma vida extra ao herói que a possuir. Portanto, tem o simbolismo da imortalidade. Visando assim, trazer esse conceito para as notícias relacionadas ao jogo e aumentar a propagação do conteúdo jornalístico para aqueles que, mesmo sem perceber, sentem falta de uma cobertura mais próxima do esporte eletrônico que jogam de forma incessante.

Os equipamentos utilizados para gerarem as matérias do blog foram um celular Samsung M30, no qual serviu para apuração dos fatos e notícias, consumo de podcasts, acompanhamento das transmissões oficiais das partidas e leitura de artigos. Também foi utilizado um Notebook Samsung Essentials para assistir as transmissões oficiais, leitura de artigos e para escrever as matérias que futuramente foram publicadas no blog, além de fazer as postagens nas redes sociais.

4.1. Pré-produção

Esta primeira fase foi iniciada com a ideia ainda embrionária para criação do blog, culminando no lançamento do portal na Internet. O desejo para a elaboração deste tipo de conteúdo já existia há alguns anos, mas só foi concretizada com a realização do produto prático para o Trabalho de Conclusão de Curso.

O primeiro passo foi organizar o conteúdo que faria parte do site. Assim como os esportes convencionais em que estamos acostumados, como por exemplo o futebol, o Dota 2 também tem um calendário de competições previamente estabelecido e divulgado pela Valve, empresa desenvolvedora, antes da temporada começar. Já que as partidas são disputadas de forma online, tendo a barreira da distância impedindo uma disputa justa entre equipes de diferentes continentes por conta do chamado *lag*, termo em inglês traduzido literalmente como “atraso”, a solução encontrada foi a separação dos torneios em seis regiões distintas.

Como já citado anteriormente no trabalho, o principal objetivo para todos os times ao redor do globo é o The International. Para a temporada de 2021, reformulada por conta da pandemia de Covid-19, a Valve definiu duas qualificatórias regionais que designariam times classificados para dois torneios principais, chamados de *Majors* totalizando assim quatro competições com premiação em dinheiro próprias e também pontuação para as equipes melhores classificadas. Após o término desses torneios, os 12 mais bem colocados na classificação de pontos estarão no The International.

Portanto, a cobertura dessa trajetória que levaria ao tão sonhado campeonato principal era de suma importância. Como as datas do período letivo não durariam toda a extensão da temporada 2021, foi decidido cobrir jornalisticamente os dois regionais e o primeiro *Major*. A primeira liga regional foi disputada entre os dias de 18 de janeiro e 28 de fevereiro de 2021. O primeiro *Major*, do dia 27 de março até quatro de abril de 2021. A segunda liga regional foi do dia 13 de abril até 23 de maio de 2021.

Já que as notícias relativas ao esporte eletrônico são voláteis, o cronograma foi elaborado com uma premissa fluida. Podendo assim, incluir qualquer outro assunto relevante ao Dota 2 que surgisse durante o período preestabelecido de publicação. Foi criada então a necessidade de criar a página na internet para a publicação e divulgação das matérias planejadas. A plataforma escolhida foi o Wordpress, por ser muito recomendada e por ter uma interface de fácil manuseio. O tema selecionado foi o *Modern*, simples e limpo, otimizando a leitura e possibilitando a inclusão de imagens quando necessário.

A divisão do blog foi feita, contendo uma “Página Inicial”, uma aba de “Notícias” que reunia todos os textos publicados e outra chamada “Sobre” que

dá mais detalhes pessoais e do projeto referente ao Trabalho de Conclusão de Curso. A logo foi criada em parceria com Lucas Nóbrega.

Figura 2 – Página inicial do blog



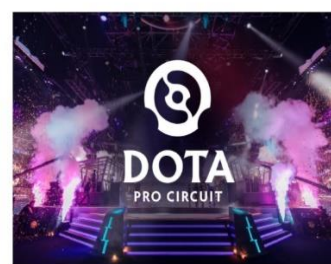
Posts recentes



DPC 2021: Temporada 2.
Resultados finais



DPC 2021: Temporada 2.
Resumo da quinta semana



DPC 2021: Temporada 2.
Resumo da quarta semana

Fonte: Compilação do autor

4.2. Produção

Após a elaboração e criação do site, a segunda etapa do produto começou. Foi feito o acompanhamento do cenário competitivo do Dota 2 diariamente, sempre atento a tudo que acontecia e que pudesse gerar uma notícia. As fontes mais procuradas e consumidas para conteúdo foram o site de streaming Twitch, local onde eram feitas as transmissões dos campeonatos. No Youtube eram disponibilizados os melhores momentos de partidas importantes que não foram consumidas ao vivo. No site Liquipedia.net constavam todos os resultados e tabela dos torneios e no podcast do portal JoinDota, Position Six, era discutido um panorama geral depois de cada semana de competição com analistas de cada região.

No total, foram 23 matérias escritas durante os meses de fevereiro até maio de 2021. A primeira tem o título “O que é o DPC?”. O público-alvo do portal são pessoas já familiarizadas com o Dota 2 e que se interessam pelas competições envolvendo os melhores times do mundo. Porém, o calendário

competitivo definido pela Valve não é tão simples e nem disseminado com clareza para o jogador casual. Já que boa parte do conteúdo seria sobre o circuito profissional, foi explicado rapidamente o formato dos dois regionais e dos dois *Majors* que fazem parte da temporada 2021 do DPC, que é a abreviação de Dota Pro Circuit, ou em tradução literal, Circuito Profissional de Dota. Foi usado como base todas as informações que a equipe oficial do jogo disponibilizou em comunicados.

Figura 3 – Logo oficial do DPC 2021



Fonte: Site do Dota 2

No início do planejamento do blog, os regionais para o *Major* já tinham se iniciado. Por isso, a cobertura do torneio foi feita a partir da quarta semana, indo até a sexta. Foram escritas quatro matérias, sobre a quarta, quinta e sexta semana de jogos, além de um apanhado geral das competições e lista com os times definidos para o primeiro *Major*. A rotina para a angariação de informação dessas publicações era a de acompanhar o máximo de partidas ao vivo possíveis em todas as regiões e, caso algum confronto importante fosse perdido, eram buscados os melhores momentos, visando repassar da forma mais fiel possível as definições semanais.

Um acontecimento que foi de suma importância para a disseminação do Dota 2 às pessoas que não conheciam o jogo, ocorreu durante o período de alimentação do site Roshan Dota 2. A empresa Valve, desenvolvedora do jogo, anunciou em parceria com a Netflix, uma série animada sobre o Dota 2, com oito episódios e que foi lançada mundialmente no dia 25 de março de 2021. Para falar sobre esse marco no marketing do jogo, foram escritas duas matérias, a primeira intitulada “Anime baseado no Dota 2 é anunciado” contendo todas as informações preliminares e a segunda “DOTA: *Dragon’s Blood*, anime de Dota 2 é lançado na Netflix”, contando sobre o lançamento e detalhando a trama para os leitores, passando as informações técnicas, além de apontar curiosidades e semelhanças da animação com o jogo.

Figura 4 – Imagem promocional do anime DOTA: *Dragon’s Blood*



Fonte: Site do Dota 2

A partir do dia 27 de março foi dada a partida para os jogos do primeiro Major da temporada, realizado em Singapura. Foi uma cobertura árdua, com nove dias de competição e, conseqüentemente, nove matérias escritas contendo o resumo diário, até a Grande Final no dia quatro de abril de 2021. Outro empecilho foi o horário das partidas, que começavam às 23h e passavam por toda a madrugada, indo até o início da manhã. Portanto, apenas os primeiros jogos de cada de competição dia eram acessíveis, sendo necessário recorrer aos melhores momentos publicados depois para que os conteúdos de publicação fossem gerados. Foi uma experiência muito proveitosa.

Figura 5 – Logo oficial do *Major* de Singapura



Fonte: PGL

Como é de praxe, após a conclusão de um campeonato importante, uma grande atualização de balanceamento e mudanças ocorrem no Dota 2. Depois do campeonato em Singapura, não poderia ser diferente. Os heróis mais escolhidos e desejados na versão do campeonato sofreram alterações que os pioraram e o mapa também mudou. Além disso, uma nova heróina, a Dawnbreaker foi lançada na versão 7.29, o que gerou empolgação na comunidade. Após a publicação no site oficial do Dota 2 da lista completa de modificações, foi escrita uma matéria contendo as principais novidades e uma análise sobre a nova versão.

Por fim, acompanhamos e cobrimos jornalisticamente a segunda temporada dos regionais que classificou os times para o *Major* organizado em Kiev, na Ucrânia. Foi utilizado o mesmo método escolhido durante a primeira temporada, assistindo os principais jogos ao vivo, mas procurando os compactos das partidas não visualizadas. Esse conteúdo durou por seis semanas e gerou seis publicações, contendo um resumo individual de cada uma delas.

4.3. Pós-produção

Com todas as postagens feitas, a última fase desse processo da criação do blog relacionado ao Trabalho de Conclusão de Curso, a pós-produção, foi realizada. Primeiramente, para lançar o site, a ideia embrionária foi de já deixar algumas matérias previamente publicadas para que, quando fosse feito o lançamento oficial junto da divulgação, os leitores tivessem outros conteúdos para conferir. Além de servir como treinamento e familiarização com a plataforma escolhida.

Por isso, o primeiro texto “O que é o DPC?” foi lançado no dia 15 de fevereiro de 2021 e as matérias que cobriram a parte final da primeira temporada dos regionais foram ao ar nos dias, 16 e 22 de fevereiro e dois e 15 de março de 2021, respectivamente, ainda na fase de testes e sem a divulgação livre para o público, servindo como preenchimento no site.

As publicações referentes à animação baseada no Dota 2, a primeira falando sobre o anúncio da produção e a data prevista de lançamento na Netflix e a segunda feita após o lançamento oficial, contendo um breve resumo dos acontecimentos e apontando curiosidades, foram postadas nos dias 17 de fevereiro e 25 de março de 2021.

Conforme as notícias aconteciam, as publicações eram feitas, não tendo um cronograma exato de postagem. Quando os textos eram sobre o *Major*, com o fim de cada dia de jogos, um resumo sobre o que aconteceu era lançado, gerando nove matérias que foram ao ar de forma consecutiva do dia 27 de março até quatro de abril de 2021. A divulgação foi feita nos locais onde a comunidade brasileira fã do jogo mais participa, nos grupos do Facebook e também no Twitter.

Figura 6 – Print de uma postagem no Facebook para divulgar o texto



Fonte: Compilação do autor

Depois da conclusão da principal competição da primeira temporada, o *Major* de Singapura, tivemos uma postagem sobre a atualização de balanceamento e alteração no mapa, destrinchando as principais mudanças, lançada no dia dez de abril de 2021.

Finalizando, foi feita a cobertura completa das seis semanas em que foi realizada a segunda temporada de todos os seis regionais, sendo eles o da América do Norte, América do Sul, Europa Ocidental, Leste Europeu, China e Sudeste Asiático, e que também serviram como qualificatório para o segundo *Major* da temporada, sediado na cidade de Kiev, na Ucrânia. A rotina de lançamento e publicação dos textos no blog era toda segunda-feira, no período da manhã, já que a conclusão dos jogos da semana anterior acontecia nos domingos e as segundas-feiras eram dias livres, sem partidas agendadas na primeira divisão. Assim, as publicações cobrindo esse evento foram feitas de forma consecutiva e semanalmente nos dias 19 e 26 de abril e três, dez, 17 e 24 de maio de 2021.

Figura 7 – Print de comentários feitos no blog

2 comentários em “DPC 2021: Temporada 2. Resumo da quarta semana”



Lucas Nóbrega

10 de maio de 2021 às 21:58 Editar

Excelente resumo da terceira semana. Infelizmente o trabalho nos tira a possibilidade de acompanhar todos os jogos, mas matérias como essas nos permitem ter uma compreensão geral dos acontecimentos. Great job micael!

★ Curtido por você

Responder



Leo

10 de maio de 2021 às 22:36 Editar

Brabo! Falta conteúdo assim!

★ Curtido por você

Fonte: Compilação do autor

Com a finalização de todas as matérias planejadas, os resultados foram satisfatórios, gerando engajamento no momento em que as postagens eram feitas nas redes sociais e também no próprio blog. No total, no site foram 165 visitantes diferentes, gerando 225 visualizações.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Dota 2 é um jogo que mexe e impacta a vida de muita gente ao redor do mundo. Independentemente se você é um jogador profissional, um narrador, comentarista, técnico, dono de organização, um jogador casual ou até mesmo um ex-jogador. O poder de unir e conectar as pessoas é o que torna um simples jogo de vídeo game, imprescindível na vida de alguns e memorável na trajetória de diversos outros.

A conclusão do projeto deixa uma sensação de dever cumprido. Falando sobre algo acompanhado por tanto tempo é uma realização inimaginável. Existia uma certa distância entre o jornalismo convencional e o que era consumido diariamente. Seja na rádio, jornal impresso, televisão ou internet, era difícil se desprender do futebol dentro do jornalismo esportivo. Ainda bem que as mudanças são inevitáveis e a cada ano que passa o esporte eletrônico ganha mais espaço.

Foi importante se aprofundar no conhecimento sobre o Dota 2, mas não só isso. Houve a necessidade de procurar bases no jornalismo. Afinal, todo o conhecimento adquirido desde o primeiro período do curso foi de fundamental importância para chegarmos até aqui. Nas aulas da disciplina de “Jornalismo Esportivo” é que a diversidade de esportes existentes ao redor do mundo foi apresentada. Além disso, o Webjornalismo também desempenhou esse papel. Do nada vale saber apenas sobre a área especializada. O modo de transmitir esse conhecimento para as páginas de um blog e engajar os conteúdos, são de suma importância para a relação entre o público e o redator.

Recebemos diversos comentários e sugestões nas redes sociais e também em grupos privados. A possibilidade de conversar e se aproximar com o público em geral e amigos pessoais por causa do blog, já fez valer a pena a criação do “Roshan Dota 2”.

Ficou o desejo de fazer mais, falar mais, acompanhar mais, produzir mais. Porém, para que este Trabalho de Conclusão de Curso pudesse ser concluído, foi necessário montar um cronograma com uma data limite para as publicações. Pretendemos continuar com o projeto, caso tudo dê certo. Afinal, os esportes eletrônicos só crescem e a tendência é que permaneçam na boca do povo por bastante tempo, cada vez mais presente na vida e cotidiano da sociedade.

REFERÊNCIAS

CORDEIRO, Wolnei Assunção. A ascensão dos eSports. **Medium**. 8 nov. 2018. Disponível em: <<https://medium.com/tendências-digitais/a-ascensão-dos-esports-a70ce1d96ee5>>. Acesso em: 30 maio. 2021.

FONSECA, Virginia e LINDEMANN, Cristiane. Webjornalismo participativo: repensando algumas questões técnicas e teóricas. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n. 34, dez. 2007.

FREITAS, M. D. A. Motrivivência. **Apontamentos sócio-históricoculturais sobre o futebol no Brasil e em Belo Horizonte, Minas Gerais**. Minas Gerais, v. 18, n. 27, p. 73-98, dez. 2006.

GOOD, Owen. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. **Kotaku**. 19 out. 2012. Disponível em: <<https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371>>. Acesso em: 30 maio. 2021.

HISTÓRIA do eSports. **Confederação Brasileira de eSports**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 30 maio. 2021.

LIQUIPEDIA Dota 2. **Liquipedia**. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/main_page>. Acesso em: 30 maio. 2021.

NOVIDADES Dota 2. **Dota 2**. Disponível em: <<https://www.dota2.com/news>>. Acesso em 30 maio. 2021.

OVERALL Esports Stats For 2020. **Esports Earnings**. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/history/2020/games>>. Acesso em: 31 maio. 2021.

TÁRCIA, Lorena. **Convergência de mídias e jornalismo**. 2007.

THE International 10. **Dota 2 Prize Pool Tracker**. Disponível em: <<https://dota2.prizetrac.kr/international10>>. Acesso em: 30 maio. 2021.



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
CURSO DE JORNALISMO

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Discente: Micael Correia de Menezes

Matrícula: 20160101233

Título do Trabalho: Blog: Roshan Dota 2

Professor orientador: Carlos Alberto Farias de Azevedo Filho

Declaro, a quem possa interessar, que o presente trabalho é de minha autoria e que responderei por todas as informações e dado nele contidos, ciente da definição legal de plágio e das eventuais implicações.

João Pessoa, 19 de julho de 2021.

A assinatura manuscrita de Micael Correia de Menezes, escrita em tinta azul sobre uma superfície cinza.

Assinatura do Discente