



Fotojornalismo nos e-sports: um estudo no Globoesporte.com durante a pandemia de covid-19

André Ribeiro Pires¹

Carlos Alberto de Souza²

Resumo:

Este artigo realiza uma análise das imagens utilizadas pelo portal Globoesporte.com, em suas publicações referentes às 24 rodadas do segundo *split* do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), disputadas de forma remota durante a pandemia do coronavírus, entre os dias 6 de junho e 5 de setembro de 2020, divididas em fase de pontos e *playoffs*. A pesquisa se propõe a abordar o tema “Fotojornalismo nos *e-sports* (esportes eletrônicos)”, de modo a identificar as ferramentas fotojornalísticas presentes nas reportagens, além de analisar as imagens destacando pontos importantes para a caracterização do fotojornalismo. A pesquisa propõe-se a entender como o portal contornou editorialmente a cobertura desse evento em suas publicações, de forma que superasse as dificuldades impostas pela pandemia.

Palavras-chave: CBLOL; *e-sports*; fotojornalismo; Globoesporte; coronavírus.

Abstract:

This article performs an analysis of the images used by the Globoesporte.com portal, in its publications referring to the 24 rounds of the second split of the Brazilian League of Legends Championship (CBLOL), played remotely during the Coronavirus pandemic, between the 6th of June and September 5, 2020, divided into points and playoffs. The research proposes to address the theme “Photojournalism in e-sports (electronic sports)”, to identify the photojournalistic tools present in the reports, in addition to analyzing the images highlighting important points for the characterization of photojournalism. The research aims to understand how the portal editorially circumvented the coverage of this event in its publications, to overcome the difficulties imposed by the pandemic.

Keywords: CBLOL; e-sports; photojournalism; Globe Sports; coronavirus.



1 Doutor, professor do Curso de Jornalismo, coordenador do Grupo de Pesquisa Foto&Tec na UEPG, autor de livros e organizador de e-books na área da fotografia. E-mail: carlossouza2013@hotmail.com

2 Integrante do Grupo de Pesquisa Foto&Tec e Projeto de Extensão Foca Foto. Acadêmico do 4º ano do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Aluno de Iniciação Científica/Pibic, UEPG. E-mail: andreibe.sccp@gmail.com

Introdução

O tema escolhido para a realização da pesquisa foi o mundo dos *e-sports*, ou *Electronic Sports* que são, basicamente, as competições de esportes eletrônicos. Geralmente disputadas por profissionais de cada modalidade, esses campeonatos acontecem pelo mundo todo com crescente audiência, número de adeptos e investidores ano a ano. São vários os jogos que popularmente movimentam anualmente esse nicho, com competições cada vez maiores. Entre as modalidades, se destacam algumas como: *Counter Strike Global Offensive*, *Free Fire*, *Clash Royale*, *Pro Evolution Soccer*, *FIFA* e o *League of Legends*.

Os e-sports seguem numa crescente juntamente com as streams de jogos. Diariamente, milhões de pessoas acessam as plataformas de streaming, a fim de assistir a transmissões de variados jogos. Quando há campeonatos, as próprias organizadoras os transmitem em seus canais e alcançam grande número de espectadores.

Durante os momentos de isolamento social, causado pela pandemia do novo coronavírus, os esportes eletrônicos entraram com força no mercado de entretenimento, pela facilidade de manter seus torneios de forma remota, diferente do que acontece com esportes de contato, por exemplo. Com jogadores participando de suas casas e o público acompanhando os jogos de forma remota, as empresas organizadoras puderam manter boa parte de seu calendário anual de torneios.

O que é o *league of legends*?

League of Legends, ou simplesmente LOL, é um jogo do gênero MOBA (multiplayer online battle arena), lançado em 2009, que consiste basicamente em dois elencos com cinco jogadores, que se enfrentam em um mapa (Summoners Rift), com o objetivo de destruir o Nexus (espécie de torre) adversário. Para isso, cada jogador escolhe um personagem entre magos/as, guerreiros/as, arqueiros/as e outros, a fim de obter recursos pelo mapa e aumentar, assim, a força de seus campeões com a compra de itens. Vence o jogo a equipe que conseguir invadir a base adversária e derrubar o Nexus.

O mapa é dividido em quatro seções diferentes: rota superior, rota do meio, rota inferior e selva. Cada jogador atua em uma dessas seções. Apenas a rota inferior conta com dois jogadores, pela característica dos personagens. São mais de 140 campeões disponíveis no jogo, cada um com suas características e habilidades que se encaixam em alguma dessas rotas. Os chamados campeões “*flex*” são personagens que possuem *kits* de habilidades que se encaixam em mais de uma rota.

Competitivamente, existem quatro ligas de nível superior, divididas em regiões diferentes do mundo. A League of Legends Championship Series (LCS), principal campeonato

da América do Norte, League of Legends European Championship (LEC), na Europa. Além das asiáticas, League of Legends Champions Korea (LCK), Coreia do Sul; e League of Legends Pro League (LPL), na China.

No Brasil, acontece o Campeonato Brasileiro de League of Legends, o CBLOL, objeto de estudo desta pesquisa.

Estrutura do CBLOL 2020

CBLOL é a principal competição brasileira da modalidade de League of Legends. Até 2020, ano-alvo desta pesquisa, o campeonato era disputado em 48 rodadas, divididas em dois turnos. Cada turno possuía 24 rodadas, 21 da fase de pontos, duas semifinais e a grande final. Os times que disputavam a competição eram os que já possuíam boa classificação de anos anteriores, além de um que se classificava pelo Circuito Desafiante, uma espécie de segunda divisão do CBLOL. Ao todo, oito equipes disputavam cada turno. O segundo turno, objeto de estudo desta pesquisa, inclusive, também garantia ao vencedor a vaga no Mundial da categoria, se juntando aos melhores times do mundo, advindos das principais ligas citadas no tópico anterior.

Vale citar que, a partir de 2021, a estrutura do campeonato mudou. Agora, ao invés de oito times, dez equipes entram na disputa. Não acontece mais rebaixamento também, ou seja, o Circuito Desafiante foi extinto e houve o surgimento do CBLOL Academy. A Riot Games, criadora do MOBA, optou por aderir ao modelo de franquias, em que os participantes são convidados e pagam para disputar o torneio. Com isso, muitas equipes que participaram de antigas edições acabaram por desfazer seus times de LOL e abandonar os projetos na modalidade.

Porém, o objeto da pesquisa gira em torno do segundo *split* do CBLOL 2020, vencido pela INTZ em final contra a Pain Gaming. Esse turno foi disputado todo de forma remota, por conta da pandemia do novo coronavírus, com exceção da grande final, que foi realizada no alto de um prédio, em São Paulo, com os jogadores dentro de cabines, para que pudessem se proteger do vírus pandêmico.

Em tempos de pandemia e distanciamento social, os *e-sports* se tornaram uma forma essencial de entretenimento. Hoje em dia, são várias as plataformas *online* que transmitem as competições e mobilizam milhares de pessoas simultaneamente. Em função da pandemia, os organizadores passaram a transmitir esses eventos competitivos de modo totalmente *online*, proporcionando a jogadores, técnicos, narradores, comentaristas e jornalistas a possibilidade de fazer o seu trabalho de forma remota, em casa. Geralmente, os grandes campeonatos eram disputados em ginásios ou estúdios, com presença do público e, muitas vezes, televisionados. Porém, com a pandemia, esse formato foi modificado, por conta do eminente perigo de contaminação que os participantes estariam sujeitos.

O fotojornalista se insere nesses casos. Portais de notícias, como o Globoesporte.com, proposta desta análise, disponibilizam fotojornalistas nesses eventos para a cobertura fotográfica. Porém, com o formato remoto, esses profissionais não tiveram condições de reportar fotograficamente o campeonato. Com isso, os portais deixaram de reproduzir fotografias inéditas em suas publicações. A ideia é analisar as imagens de apoio das publicações, a fim de entender como o portal se reinventou para continuar com a cobertura dos eventos, apesar da falta de presencialidade.

A importância da fotografia no jornalismo tem sido destacada por diversos autores, dentre eles, Oliveira e Vicentini (2019), Sousa (2002) e Buitoni (2011). Sousa (2002, p. 76) destaca que a fotografia assumiu papel importante na imprensa e na mídia, de forma geral. O autor evidencia que “embora fotografia e texto não sejam estruturas homogêneas (o texto ocupa, geralmente, um espaço contíguo ao da fotografia, não invadindo o espaço desta, a não ser para construir mensagens gráficas), não existe fotojornalismo sem texto”. Ou seja, texto e fotografia se completam. A justificativa é exatamente a falta que um faz ao outro quando separados, numa publicação. “Com o texto, pode-se procurar denotar (redução dos significados possíveis) ou conotar (insuflação de segundos sentidos) a componente imagística da mensagem fotojornalística” (SOUSA, 2002, p. 77).

Aspectos metodológicos da pesquisa

Para o desenvolvimento da observação, recorreu-se à pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo e análise jornalística da imagem, fazendo consulta a autores para fundamentar a investigação. Bardin (2000) aponta que, por meio das técnicas de análise de conteúdo, é possível realizar análises qualitativas e de interpretação da realidade a partir dos fenômenos sociais e midiáticos.

Além de Bardin (2000), recorreu-se a Goldenberg (2004), que explica que a abordagem qualitativa “opõe-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa”. Bardin (2000) diz que a análise de conteúdo permite aprofundar e gerar interpretações sobre os fenômenos sociais, humanos e jornalísticos, sem precisar recorrer necessariamente à quantificação. O método envolve ainda análises da cobertura esportiva e das técnicas fotográficas e fotojornalísticas mais usadas nas notícias sobre o CBLOL pelo portal Globoesporte.com. Com isso, foi necessário recorrer também a autores como: Buitoni (2011), Boni (2016), Sousa (2002), Martins (2013), entre outros.

Como desenvolvimento, a estratégia foi selecionar as fotografias de capa, alvo da análise, fazer anotações e descrições, indicando elementos próprios do fotojornalismo e propósitos da imagem. Além disso, teve-se como estratégia, analisar como o portal contornou editorialmente a cobertura do CBLOL em suas publicações. A ideia foi de analisar as fotografias e elencá-las como fotojornalismo, de acordo com suas propriedades. Por exemplo: movimento, linhas e formas, composição, emoção, perspectiva, entre outros.

Segundo Sousa (2002), o fotojornalismo possui características próprias que o reafirmam no campo da fotografia e jornalismo. “Temos ainda a considerar os elementos específicos da linguagem fotográfica, como a relação espaço-tempo, a utilização expressiva da profundidade de campo, da travagem do movimento e do movimento escorrido” (SOUSA, 2002, p. 75).

Ainda segundo o autor, “em certas ocasiões, os efeitos gráficos do texto que complementam uma fotografia reorientam o sentido da mensagem fotojornalística” (SOUSA, 2002, p. 77). Nesta pesquisa, buscou-se olhar definitivamente para as imagens fotográficas, a fim de analisá-las. Segundo Barros (2014),

[...] a produção teórica brasileira em fotografia não busca tanto um método de leitura de fotografias e sim uma licença para simplesmente estar em presença delas, deixar agirem em nós não as imagens afetadas do iconismo exacerbado, e sim as imagens inefáveis do *mundus imaginalis* (BARROS, 2014).

A metodologia aplicada para o desenvolvimento deste trabalho vai ao encontro com o que diz Goldenberg (2004): “A pesquisa científica exige criatividade, disciplina, organização e modéstia, baseando-se no confronto permanente entre o possível e o impossível, entre o conhecimento e a ignorância” (GOLDENBERG, 2004, p. 13).

Para Bardin (2016), “a análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações”, ou seja, não se trata apenas de uma ferramenta metodológica, mas sim um instrumento que se adapta da melhor forma para os estudos acadêmicos na vasta área da comunicação.

O fotojornalismo nos e-sports

O fotojornalismo tem papel importante no mundo dos *e-sports*. Apesar de ser o audiovisual a principal ferramenta da modalidade, a fotografia jornalística tem seu espaço nas matérias produzidas por portais que cobrem os eventos de esportes eletrônicos. As imagens trazem um apoio ao texto corrido, chamando a atenção do leitor para a reportagem. Segundo Sousa (2002), o fotojornalista deve sempre buscar uma perspectiva da imagem que funcione como foco de atenção ao leitor.

A organização dos estímulos é uma das condicionantes da amplitude temporal, ou seja, do tempo durante o qual a atenção do observador é mobilizada para o foco de atenção. Só depois de atingir a saciedade perceptiva é que a atenção do sujeito vai atender a novos focos onde possa ir buscar novas informações. Estes focos secundários devem ser os restantes elementos que um fotojornalista deve procurar ordenar e hierarquizar numa fotografia para gerar um determinado sentido. (SOUSA, 2002. p. 84).

Nas matérias jornalísticas, o fator que dá sentido à informação é o fotojornalístico, o que “convida o leitor” a ver a reportagem. Pode-se dizer que o fotojornalismo é um elemento imprescindível para os portais de notícia que tratam dos esportes eletrônicos.

Não somente nos *e-sports*, o uso da fotografia jornalística na mídia vem sendo potencializado na imprensa e nos meios digitais com passar dos anos e ganha, cada vez mais, espaço nas publicações de portais de notícia.

O uso da fotografia pela imprensa foi importante não apenas para ampliar a quantidade e dar mais credibilidade às notícias, mas também para divulgar e preservar a própria história da fotografia e, principalmente, contribuir para a recuperação e preservação da história da humanidade (BONI, 2016, p. 17).

O uso da fotografia na mídia

Tanto na mídia impressa quanto, mais recentemente, na mídia *online*, o uso da fotografia é recorrente, sejam em capas de jornais, revistas ou matérias em portais *online*. Sobre o uso da fotografia na imprensa, Boni (2016) coloca que ela passou a ser um suporte de preservação e recuperação.

O uso da fotografia pela imprensa foi importante não apenas para ampliar a quantidade e dar mais credibilidade às notícias, mas também para divulgar e preservar a própria história da fotografia e, principalmente, contribuir para a recuperação e preservação da história da humanidade (BONI, 2016, p. 17).

Trata-se de uma ferramenta indispensável de memória e registro. No caso dos portais *online*, a fotografia tem a função de chamar a atenção do leitor para o conteúdo. Além disso, auxilia na comunicação e em novas formas de conhecimento nas mais diversas áreas em que atua. Seja na política, no esporte, no cotidiano. A fotografia jornalística cumpre um papel de apresentar esses mundos de uma forma clara e informativa. Segundo Becker (2009):

Interagimos com todas as espécies de pessoas, grupos e organizações. Conversamos com pessoas de todos os tipos em todos os tipos de situação. Evidentemente, não de todos os tipos: a experiência social de tipo face a face é limitada pelas relações sociais, a situação na sociedade, os recursos econômicos, a localização geográfica. Podemos nos virar com esse conhecimento limitado, mas, em sociedades modernas (provavelmente em todas as sociedades), precisamos conhecer mais do que aprendemos com a experiência pessoal. Precisamos — ou pelo menos queremos — saber sobre outras pessoas e lugares, outras situações, outras épocas, outros estilos de vida, outras possibilidades, outras oportunidades (BECKER, 2009, p. 12).

Para realizar as análises das imagens do portal Globoesporte.com, a pesquisa propôs separar o objeto em três formatos diferentes de imagem, de acordo com suas características. São eles: retratos, imagens com caráter jornalístico e imagens editadas.

A análise da relação das imagens foi feita com base nas seguintes características: técnicas usadas, sentido da imagem, entendimento do acontecimento e valor notícia. Para a análise do material de pesquisa, foram coletadas 24 imagens, no contexto de 23 publicações do portal Globoesporte.com, de um total de 24 rodadas do Campeonato Brasileiro de League of Legends. Apenas a matéria da quarta rodada (14/06/2020) não constava nos arquivos do portal. Todas as rodadas do CBLOL analisadas foram em contexto de pandemia, ou seja, realizadas de forma

remota, sem qualquer presencialidade, inclusive da imprensa. Apenas a final foi presencial, no alto de um prédio em São Paulo (SP), porém, sem público, apenas jogadores e comissões estiveram presentes.

Retratos

Foram quatro as imagens classificadas como “retratos”, que apresentam poucas das características escolhidas para a análise do conteúdo.



Figura 1 – Jogadores e técnicos da Pain Gaming após vitória na semifinal do CBLol 2020 – Foto: Divulgação/Pain Gaming.

A figura 1 mostra a equipe da Pain Gaming após vitória sobre a Prodigy, válida pela semifinal do CBLol de 2020. Foi publicada em 22/08/20 acompanhando a publicação de título “CBLol 2020: painN derrota Prodigy em semifinal maluca e vai à decisão”.

A imagem pode ser classificada como um retrato, constituído na sala onde os atletas participaram da partida do campeonato. Embora não jornalístico, o retrato auxilia na compreensão do universo das competições de *e-sports*, visto que ajuda a identificar os jogadores, torcedores, comissão técnica. Retratos não são as imagens mais indicadas para estampar as capas de notícias jornalísticas, porém, o portal teve de recorrer a esse formato para evitar repetições, visto que a equipe da Pain Gaming foi a que mais apareceu para ilustrar as publicações do periódico (12 vezes, conforme a tabela 1).

Nesse caso, sem a legenda ou o título da publicação, não há como saber do que a imagem trata. Não há sentido jornalístico e não auxilia no entendimento do acontecimento, pelo contrário, necessita do texto para que faça sentido.

Diferentemente das imagens fotojornalísticas, que passam uma informação, o retrato tem papel importante na identificação dos personagens, porém não sustenta a informação sem a participação do texto escrito.

Imagens com caráter jornalístico

A maioria das imagens que possuem caráter jornalístico foram retiradas de arquivos fotográficos, tanto do portal Globoesporte.com, como da própria Riot Games, devido à pandemia de covid-19 que restringiu os jogos ao formato totalmente *online*.

Nessa categoria, 11 imagens apareceram como foto de apoio durante as 23 reportagens publicadas, sendo a Pain Gaming a campeã de aparições, com seis.



Figura 2 – Thiago “tinowns” em ação pela Pain Gaming – Foto: Divulgação/Riot Games.

Diferente da figura 1, nesta imagem as características jornalísticas estão presentes. No caso, há uma técnica utilizada para evidenciar o jogador em foco. De acordo com Sousa (2002), tendo o controle da velocidade e obturador da câmera, é possível pausar o movimento e evidenciar o foco principal. “Para se travar o movimento usando-se velocidades apropriadas não se deve movimentar a máquina acompanhando o objecto. Esta técnica gera imagens com o movimento travado e o fundo escorrido” (2002, p. 51).

Essa fotografia de apoio foi publicada na reportagem da rodada 16, no dia 26/07/20. Na ocasião, a Pain Gaming de Thiago “tinowns”, até então líder do campeonato, foi derrotada pela equipe do Santos Hotforex. Apesar da fotografia ser de arquivo e não de momento, é possível

notar que o portal se preocupou com o sentido da imagem. O sentimento de frustração notável no rosto do atleta ajuda a compreender o texto, que conta detalhes sobre a derrota da equipe no torneio. Diante da imagem, antes da leitura sobre o acontecimento, sugere-se uma percepção de abatimento do jogador. “Durante uma análise os temas manifestam significados a partir do cromatismo (cores), eideticismo (formas) e topologismo (distribuição espacial dos objetos na cena) para produzir efeitos de sentido, que são resultados das interpretações” (PASSOS, 2013, p. 182).



Figura 3 – Thiago “tinowns” em ação pela Pain Gaming – Foto: Bruno Alvares

Apenas para efeito de comparação, a figura 3 mostra o mesmo jogador da figura 2, porém com aspecto mais alegre. A imagem foi publicada durante a oitava rodada, em 28/06/20, na reportagem de título “CBLol 2020: paiN volta a derrotar Flamengo e se mantém na liderança”. Além da vitória da equipe, o texto evidencia que “tinowns” foi o melhor jogador da partida, destacando-se com 14 assistências, dois abates e nenhuma morte. Isso mostra que outra vez o portal Globoesporte.com se importou com o entendimento da mensagem textual em paralelo à imagem de apoio.



Figura 4 – INTZ comemora título do segundo split do CBLOL 2020 – Foto: Bruno Alvares/ Riot Games.

figura 4 mostra a imagem realizada já em contexto de pandemia, durante a final do CBLOL 2020. Essa fotografia tem semelhança com a primeira por se tratar de mostrar jogadores e técnicos, porém, a taça de campeão do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* traz todo um contexto para a publicação, por conta de seu valor notícia e isso a difere da primeira. Nesse caso, apesar do *flash* de outra câmera iluminar os rostos dos jogadores, nas lentes do autor da fotografia, o enquadramento central e elemento focal é a taça de campeão.

O ser humano é fisiologicamente incapaz de prestar atenção simultânea a todos os estímulos de uma estrutura complexa, como é a generalidade das fotografias. Assim, apenas alguns desses estímulos conseguem ser abarcados pela atenção num determinado momento. O fotojornalista deve, deste modo, privilegiar sempre uma zona da imagem que funcione claramente como foco de atenção, e que deve ser, obviamente, o motivo principal (SOUSA, 2002, p. 84).

Imagens editadas

Muito por conta do contexto de pandemia que se fez presente durante todo o segundo split do CBLOL, o portal precisou se reinventar para poder suprir editorialmente todas as demandas que o campeonato propôs.

Apesar das imagens de arquivo que já existiam de *splits* passados, como as figuras 2 e 3, algumas equipes e jogadores eram estreantes na competição. Como as imagens vem como apoio ao texto, consequentemente, tinham de ser paralelas ao título da publicação.



Figura 5 – Escalação do Santos Hotforex após primeira rodada do CBLOL 2020 – Foto: Reprodução.

A situação do Santos Hotforex mostra exatamente isso. A equipe estreante no CBLOL venceu as duas primeiras rodadas e assumiu a liderança logo na primeira semana de competição. Como não havia imagens fotojornalísticas de arquivo, o portal optou por usar como chamariz imagens editadas, encontradas nas redes sociais da equipe.

Apesar de conterem algum tipo de informação, “há fotojornalistas que não consideram as ilustrações fotográficas um gênero fotojornalístico” (SOUSA, 1997 apud SOUSA, 2002, p. 125).

Ainda segundo o autor, “as ilustrações fotográficas podem ser fotografias únicas ou fotomontagens, quer nestas se usem unicamente fotografias, quer se combinem outras imagens com fotografias” (SOUSA, 2002. p. 125), portanto, por conterem escritos incluídos nas montagens, a pesquisa analisou como imagens editadas.



Figura 6 – Entrada das equipes para a disputa da final do CBL 2020, com a inserção de uma edição na imagem – Foto: Reprodução.

A figura 6 pode ser considerada fotojornalística, enquadrada no gênero de ilustrações fotográficas. A imagem realizada na final da competição mostra a entrada dos jogadores na plataforma escolhida para o confronto, sendo observados por “Galio” (Campeão bastante utilizado pelos jogadores) numa computação gráfica. Apesar de “não real”, a imagem é paralela ao show de abertura que contou com diversos campeões do jogo computadorizados no local da final e reproduzidos para as pessoas que acompanhavam a transmissão pelas plataformas *online*. “Tradicionalmente, as ilustrações fotográficas abordam temas considerados menos ‘sérios’, como a cozinha ou a moda. A fotografia de um prato delicioso tirada por um fotojornalista para ilustrar uma coluna sobre culinária é um exemplo entre vários” (SOUSA, 2002. p. 125-126).

Tabela de imagens

Equipes participantes	Nº Aparcimentos	Nº de Repetições
Pain Gaming	12	2
INTZ	5	0
Kabum	0	0
Prodigy	2	1
Santos Hotforex	4	0
Flamengo	4	0
Fúria	0	0
Vivo Keyd	1	0
Total	28	3

Tabela 1 – Ao todo, 23 imagens foram analisadas, incluindo três repetições. Pain Gaming tem ampla vantagem no número de aparições. Em duas oportunidades, INTZ e Pain Gaming aparecem juntas numa mesma imagem.

Considerações finais

No conjunto, foram analisadas 23 imagens durante todo o segundo *split* do CBLOL, incluindo três repetições de imagens. A Pain Gaming dominou o número de aparições nas publicações do portal, pois liderou a tabela de classificação na maior parte do campeonato.

Partindo da análise, foi possível verificar que, apesar da não presencialidade durante as rodadas, o portal Globoesporte.com deu preferência a imagens que continham elementos fotojornalísticos, buscando manter o padrão de publicações anteriores à pandemia da covid-19.

A ideia da pesquisa foi buscar elementos jornalísticos nas fotografias que ilustraram as reportagens feitas durante o campeonato. Para isso, as características analisadas durante o trabalho foram baseadas em autores, referências no campo do fotojornalismo, como Jorge Pedro Sousa, Dulcilia Schroeder Buitoni e Paulo César Boni.

Diante de acontecimentos em que não havia registros fotográficos, o portal se reinventou utilizando ilustrações fotográficas contendo algum tipo de informação pertinente aos leitores, de forma a suprir a falta da imagem jornalística.

Por outro lado, também foi possível analisar que alguns jogadores não possuíam fotografias próprias nos bancos de imagem do portal. Para esses casos, o site buscou *prints* da transmissão oficial, contendo estatísticas do principal jogador na partida. Em outros momentos, buscou retratos dos jogadores nas redes sociais dos clubes para evidenciar a publicação.

Contudo, apesar dos esforços para manter o padrão de publicação dos anos anteriores, a análise chegou à conclusão de que houve dificuldades do portal na publicação de fotografias, tendo que recorrer à repetição de imagens em três oportunidades. No caso da Prodigy, por exemplo, em duas oportunidades em que a equipe foi evidenciada, a imagem utilizada foi a mesma. Sem fotografias de arquivo, não houve criatividade por parte do portal para ilustrar de forma jornalística as publicações e gerar engajamento à comunidade que acompanha o CBLOL.

A pesquisa também concluiu que os editores do portal adotaram critérios de noticiabilidade para reproduzir, tanto os textos, quanto as imagens de apoio em suas publicações durante o campeonato. Para aumentar a visibilidade do fato, optaram pela “relevância”, visto que as principais equipes que foram retratadas nas reportagens estavam nas primeiras colocações da tabela. Além disso, a “novidade” foi bastante utilizada durante, principalmente, as primeiras rodadas quando o estreante Santos Hotforex, foi notabilizado pelo seu bom desempenho no início do torneio. Apesar de não conter imagens de apoio em arquivo, o portal se esforçou para encontrar meios de ilustrar jornalisticamente os fatos com as imagens editadas.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Lourence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2000.

BARROS, Portanova Ana Taís Martins. **Do obstáculo especular à ilusão epistemológica na teoria da fotografia**. São Paulo: Matrizes, 2014.

BECKER, Howard S. **Falando da sociedade**: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social (Antropologia social). Zahar, 2009.

BONI, Paulo César; OLIVEIRA, Michel de. **A fotografia na mídia impressa**. Londrina: Midiograf, 2016.

BUITONI, Dulcilia Schroeder. **Fotografia e jornalismo**: a informação pela imagem. São Paulo: Saraiva, 2011.

GOLDENBERG, Miriam. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. São Paulo: Record, 2004.

PASSOS, Lúcio Kurten dos. **Ler ao invés de ver: pressupostos para análises de imagens fotográficas**. Tuiuti: Curitiba, 2013.

SOUSA, Jorge Pedro. **Uma história crítica do fotojornalismo ocidental**. Porto: Universidade Fernando Pessoa, 1998.

Fotojornalismo: uma introdução à história, às técnicas e à linguagem da fotografia na imprensa. Porto: Universidade Fernando Pessoa, 2002.