

TELEJORNALISMO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE DO PROGRAMA IT GAMES

Autores: Leticia Cely

Prof. Dr. Raul Ramalho

INTRODUÇÃO

- A pesquisa pretende responder como é a cobertura telejornalística sobre jogos eletrônicos do programa “It Games”?.
- Objetivo geral: analisar como é construída a cobertura de jogos eletrônicos do programa “It Games”.
- Objetivos específicos: estabelecer a linguagem utilizada no programa; verificar quais os formatos do telejornalismo são empregados para abordar os jogos no “It Games”; caracterizar como é a construção estética do programa em relação aos jogos eletrônicos.
- A escolha pelo estudo se deu devido ao aumento no consumo de jogos eletrônicos no Brasil, principalmente após a pandemia de COVID-19.



REFERENCIAL TEÓRICO: TELEJORNALISMO

- Kneipp (2023) – Plataformização do jornalismo e nova ecologia platafaformizada de mídia.
- Emerim e Mello (2017, p. 116) – “Tele + Jornalismo, pois podemos afirmar que este Telejornalismo seria um jornalismo feito para ser distribuído para e/ou ao longe, ou ainda, transmitido para lugares distantes, muito mais do que um jornalismo para ser exibido apenas numa tela de visão”.
- Pinto (2020) – Smartphones como uma ferramenta indispensável na rotina dos jornalistas.

REFERENCIAL TEÓRICO: JOGOS ELETRÔNICOS

- Pesquisa Game Brasil 2024 – percentual de jogadores do Brasil é de 73,9%.
- Lossaço e Venâncio (2019, p. 73) – Os jogos eletrônicos como uma prática profissional.
- Pesquisa da ABragames divulgada em 2023, a estimativa total de desenvolvedoras de jogos em 2014 era de 150, em 2018 subiu para 400, em 2022 para 1.009 e em 2023 foi de 1.042.
- Em 2024 foi sancionado, pelo presidente Lula, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei 14.852).



METODOLOGIA: ANÁLISE DA MATERIALIDADE AUDIOVISUAL

- Proposta por Iluska Coutinho (2016), pretende esclarecer as características da narrativa telejornalística através das unidades de texto+som+imagem+tempo+edição.
- Recortes definidos: o programa do dia 28 de dezembro de 2024, o programa do dia 01 de fevereiro de 2025 e o programa do dia 05 de abril de 2025.

ANÁLISE E RESULTADOS

- Eixos de avaliação:
 - 1) A linguagem utilizada no programa;
 - 2) Os componentes de telejornal utilizados na construção do programa “It Games”;
 - 3) A relação dos elementos paratextuais com o público.
- O programa “It Games”:
 - Produzido pela Rede Ita;
 - Transmitido aos sábados;
 - Apresentado pelo jornalista Paulo Ítalo.

LINGUAGEM

- Subjetivação;
- Linguagem informal: por meio de termos como: “galerinha”; “salve”; “rapaziada”; “tudo beleza?! To na área”; “tô indo nessa hein, valeu, tchau tchau”;
- Aproximação com o telespectador.



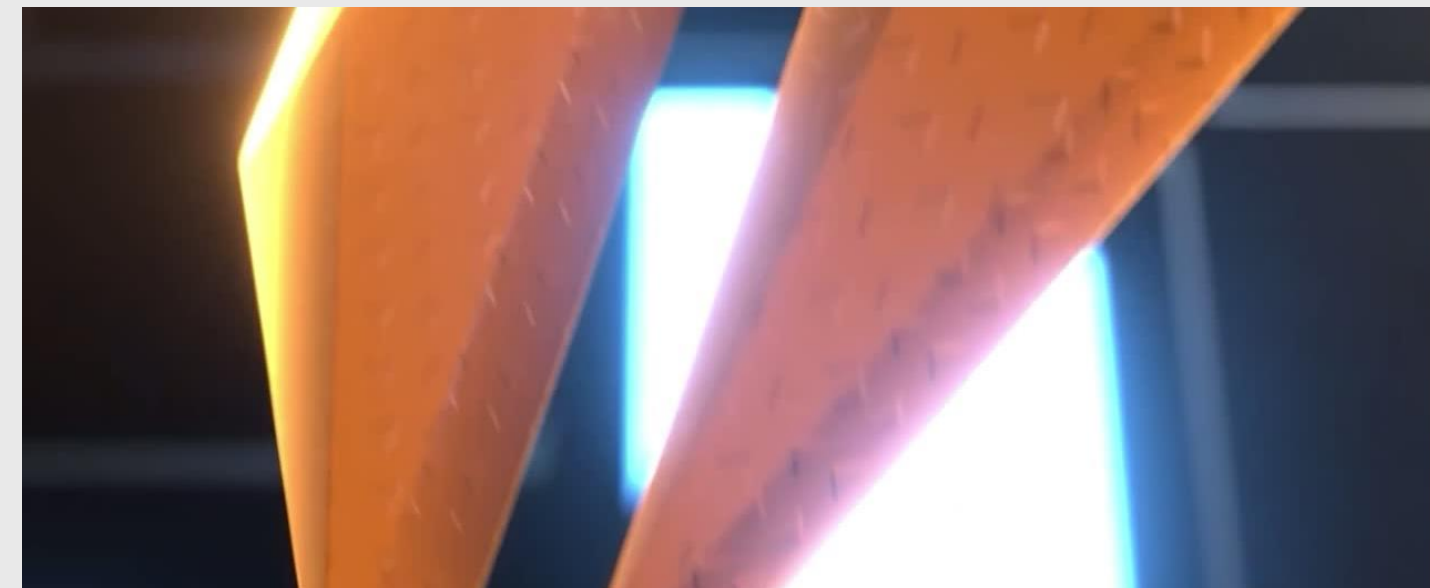
COMPONENTES TELEJORNALÍSTICOS

- Escalada;
- Cabeça ilustrada;
- Reportagem – com *offs*, passagens e sonoras;
- Nota pé.



ELEMENTOS PARATEXTUAIS

- Vinheta:
 - Cores azul neon e laranja;
 - Nome “It Games” em 3D em fontes grandes e anguladas;
 - Sons que remetem a um meio eletrônico;
 - Elementos de corrente elétrica;
 - Alusão a estar dentro de um jogo.
- Transição em “Pass By”.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Funcionamento como informe semanal.
- Linguagem informal e subjetiva que busca aproximação com o público.
- Presença de componentes telejornalísticos.
- Elementos paratextuais como forma de identidade.



**OBRIGADA PELA
ATENÇÃO!**