



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE
PALMAS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO ACADÊMICO EM
COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE - PPGCom

**DE HERÓI A VILÃO: ANÁLISE DAS NARRATIVAS
JORNALÍSTICAS SOBRE LUIS SUÁREZ NAS COPAS DO
MUNDO DE 2010 E 2014**

Palmas (TO), agosto de 2018

LAÍS PEREIRA FERREIRA

**DE HERÓI A VILÃO: ANÁLISE DAS NARRATIVAS
JORNALÍSTICAS SOBRE LUIS SUÁREZ NAS COPAS DO
MUNDO DE 2010 E 2014**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Sociedade como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Sociedade.

Orientadora: Dra. Edna de Mello Silva.

Palmas (TO), agosto de 2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

- F383d Ferreira, Laís Pereira.
DE HERÓI A VILÃO: ANÁLISE DAS NARRATIVAS JORNALÍSTICAS
SOBRE LUIS SUÁREZ NAS COPAS DO MUNDO DE 2010 E 2014. / Laís
Pereira Ferreira. – Palmas, TO, 2018.
99 f.
- Dissertação (Mestrado Acadêmico) - Universidade Federal do Tocantins
– Câmpus Universitário de Palmas - Curso de Pós-Graduação (Mestrado) em
Comunicação e Sociedade, 2018.
- Orientadora : Edna de Mello Silva
1. Suárez. 2. Trivela. 3. GloboEsporte.com. 4. Herói/Vilão. I. Título

CDD 302.2

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer
forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.
A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184
do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

FOLHA DE APROVAÇÃO

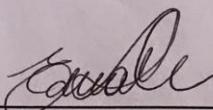
LAÍS PEREIRA FERREIRA

**DE HERÓI A VILÃO: ANÁLISES DAS NARRATIVAS JORNALÍSTICAS
SOBRE LUIS SUÁREZ NAS COPAS DO MUNDO DE 2010 E 2014**

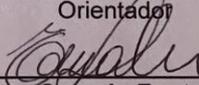
Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Sociedade e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 17/08/2018

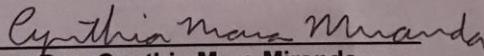
Banca Examinadora:



Dra. Edna de Mello Silva
Universidade Federal do Tocantins
Orientador



Dr. Vitor Curvelo Fontes Belém
Universidade Federal de Sergipe
Primeiro avaliador



Dra. Cynthia Mara Miranda
Universidade Federal do Tocantins
Segundo avaliador

Dra. Liana Vidigal
Universidade Federal do Tocantins
Suplente

Palmas, 17 de agosto de 2018

*Futebol é uma arte onde em um segundo você pode criar uma
"obra prima" ou o fiasco da sua vida.*
JOSEVAN LOPES

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, nosso criador, pelo dom da vida e por ter possibilitado a concretização deste sonho. Ao longo dessa jornada amadureci, superei obstáculos, conheci pessoas incríveis e aprendi que nada é impossível quando se tem fé.

Sou grata à minha família que me apoiou em todos os momentos e compartilham dessa vitória, amo vocês incondicionalmente. Devo destacar uma gratidão maior a minha mãe, Graça, que me apoiou em todos os aspectos, inclusive financeiramente, sempre digo que és o meu pilar emocional. Te amo para sempre.

Aos meus amigos que sempre torceram por mim e me incentivaram a nunca desistir, principalmente a Julielli Soares e Nayara Botelho que, ao longo desse percurso, sempre estiveram presentes, obrigada pelas conversas e risadas.

À Kássia Santos que no período que residi em Palmas (sem conhecer ninguém), foi minha base. Algumas vezes a vida nos permite conhecer anjos que se disfarçam de amigos para nos ajudar. Por tudo que fez por mim posso te comparar a eles. Te admiro e respeito pelo amor e bondade que você tem em seu coração.

Aos meus professores que contribuíram para a construção desta pesquisa, em especial, a Liana Vidigal que tenho grande admiração por seu empenho e sabedoria, além de ter compartilhado seu conhecimento para que eu pudesse iniciar esta dissertação e à minha orientadora, Edna de Mello, por ter me guiado na execução desse trabalho.

FERREIRA, Laís Pereira. **De herói a vilão: análise das narrativas jornalísticas sobre Luis Suárez nas Copas do mundo de 2010 e 2014**. 2018. 99f. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Sociedade), Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2018.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo principal perceber como as narrativas jornalísticas veiculadas nos sites esportivos Trivela e GloboEsporte.com construíram a imagem de Suárez em herói e vilão. Para a averiguação, as Copas do Mundo de 2010 e 2014 serviram de norte para demonstrar a constituição das narrativas. O estudo está ancorado na pesquisa teórico-documental sobre os fundamentos da autora Mieke Bal, que aborda as narrativas por suas semelhanças e diferenças e, para a análise das notícias, recorreu-se ao trabalho do professor Luiz Gonzaga Motta que também se aprofunda no universo das narrativas. Ambos autores adentram sobre a Narratologia, que é uma linha de estudo que abrange as narrativas factuais e ficcionais, buscando compreender como cada elemento (personagem, conflito, enredo e etc.) é produzido ao longo da história. Ao abordar o que faz um atleta tornar-se herói ou vilão (que é observado nas narrativas ao longo da história), os autores Joseph Campbell, Vladimir Propp, Helal e Murad e Rangel foram mencionados, ambos trabalham com a perspectiva de idolatria e criação de mitos nas narrativas. Observou-se que as estratégias comunicativas, efeito moral e construção dos personagens ao longo da trama definiram Luisito como herói uruguaio na Copa do Mundo em 2010. Entretanto, no ano de 2014 uma divergência nas estratégias comunicativas revelou o posicionamento dos sites analisados sobre o lance polêmico de Suárez. Ao construir a imagem do jogador uruguaio o Globosporte.com recorreu a adjetivos e entrevistas para mostra-lo como um vilão dissimulado que no fim da saga recebe tratamento psicológico, enquanto a Trivela constrói sua imagem como o falso vilão, vítima da Federação Internacional de Futebol – considerada pelo site esportivo como a verdadeira vilã do enredo. O ponto em comum dos sites analisados está ligado as estratégias comunicativas objetivas e subjetivas empregadas para exaltar a atitude do jogador e posteriormente criticar a mordida de Suárez. Essas estratégias são cruciais para o jornalista se posicionar dentro do texto de forma sutil.

Palavras-chaves: Suárez. Trivela. GloboEsporte.com. Herói. Vilão.

FERREIRA, Laís Pereira. **From hero to villain: analysis of journalistic narratives about Luis Suárez in the World Cups of 2010 and 2014**. 2018. 99f. Master's Dissertation (Postgraduate Program in Communication and Society), Federal University of Tocantins, Palmas, 2018.

ABSTRACT

The main objective of this work is to understand how journalistic narratives on the sports sites Trivela and GloboEsporte.com have built the image of Suárez as hero and villain. For the investigation the World Cups of 2010 and 2014 served as the north to demonstrate the constitution of this stereotype. The study is anchored in the theoretical-documentary research on the foundations of the author Mieke Bal, who approaches the narratives by their similarities and differences and for the analysis of the news resorted to the work of professor Luiz Gonzaga Motta that also delves into the universe of narratives. Both authors go on to Narratology, which is a line of study that covers factual and fictional narratives seeking to understand how each element (character, conflict, plot and etc) is produced throughout history. In addressing what makes an athlete become a hero or villain (which is noted in the narratives throughout history), the authors Joseph Campbell, Vladimir Propp, Helal and Murad and Rangel were mentioned, both work with the perspective of idolatry and creation of narrative myths. It was observed that the communicative strategies, moral effect and construction of the characters throughout the plot defined Luisito as Uruguayan hero at the World Cup in 2010. However, in the year 2014 a divergence in communicative strategies reveals the positioning of the sites analyzed about Suárez's polemical bid. In constructing the image of the Uruguayan player Globosporte.com resorted to adjectives and interviews to show him as a covert villain who at the end of the saga receives psychological treatment, while Trivela builds his image as the false villain victim of the International Football Federation - considered by the sports site as the real villain of the plot. The common point of the analyzed sites is linked to the objective and subjective communicative strategies used to exalt the attitude of the player and later to criticize the bite of Suárez. These strategies are crucial for the journalist to position himself within the text subtly.

Key words: Suárez. Trivela. GloboEsporte.com. Hero. Villain.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Notícia sobre o confronto Uruguai x Coreia do Sul	57
Figura 2 - Notícia sobre os gols de Suárez	58
Figura 3 - Expectativa da partida Uruguai x Gana.....	59
Figura 4 - Resultado da partida Uruguai x Gana	60
Figura 5 - Suárez brinca sobre a falta cometida.....	61
Figura 6 - Goleiro do Ajax brinca sobre a falta cometida pelo companheiro de equipe .	62
Figura 7 - Suárez se prepara para voltar ao time após a suspensão	63
Figura 8 - Notícia publicada pelo site Trivela abordando a falta cometida por Luisito ..	65
Figura 9 - Suárez minimiza polêmica sobre a mordida	67
Figura 10 - Notícia publicada sobre a mordida de Suárez	69
Figura 11 - Ghiggia se pronuncia sobre a polêmica que Suárez está envolvido	70
Figura 12 - Fifa divulga a punição de Suárez na Copa.....	71
Figura 13 - Suárez passa por dificuldades para deixar o Brasil	72
Figura 14 - Polícia se envolve no lance polêmico de Suárez.....	73
Figura 15 - Notícia publicada pelo GloboEsporte.com sobre a indignação da torcida uruguaia	74
Figura 16 - Notícia publicada sobre julgamento de Luis Suárez para reduzir a pena.....	75
Figura 17 - Suárez recebe apoio psicológico no Barcelona.....	76
Figura 18 - A Trivela assume uma posição perante a falta cometida.....	77
Figura 19 - Trivela divulga vídeos que brincam sobre o lance polêmico.....	79
Figura 20. Trivela afirma na trama que a Fifa é a grande vilã.....	80
Figura 21 - Notícia publicada pelo site Trivela sobre o perdão de Chiellini.....	81
Figura 22 - Mordida de Suárez vira <i>souvenir</i> em mercado de Nápoles	82
Figura 23 - Infográfico sobre a jornada de Luis Suárez em 2010.....	85
Figura 24 - Infográfico sobre a Saga de Luisito na Copa do Mundo.....	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Ranking com os 10 momentos marcantes do futebol em 2010	64
--	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Apresentação das funções dos personagens nos contos maravilhosos	33
Tabela 2 - Apresentação das categorias dos vilões	39

6.3.1 Copa do Mundo 2010	82
6.3.2 Copa do Mundo 2014	82
7 APITO FINAL	91
REFERÊNCIAS.....	94
ANEXOS	99

1 AQUECIMENTO

Desde os tempos primórdios as narrativas estão presentes na sociedade com registros nas cavernas até a construção da narrativa no teatro grego. Os indivíduos na antiguidade recorriam à fala, à escrita e às imagens em movimento para contar um fato que acreditavam ter importância, compartilhando valores, crenças e perpetuando as histórias sobre suas culturas entre as gerações seguintes. Como por exemplo, por meio de cantigas de ninar ou narrativas orais e contos infantis. Atualmente continuamos a utilizar todas estas características para entreter, informar ou educar os indivíduos sobre diversos assuntos.

Percorrendo esta mesma linha, encontra-se o jornalismo que, aproveita todos os mecanismos de descrição, para narrar um acontecimento na sociedade. Motta (2012) aborda que a narrativa jornalística carrega uma subjetividade em suas produções, podendo exaltar ou criticar determinado ato de um sujeito, transformando-o em herói ou vilão, o que acaba interferindo na subjetividade do público que consome as notícias. Para disfarçar essa subjetividade, apresenta estratégias comunicativas na construção do texto que faz o fato narrado pelo jornalista ter um embasamento de veracidade.

De modo geral, as narrativas que ganham destaque na mídia são as que fogem do cotidiano, rompendo com a normalidade. Na maioria das vezes, o tema da notícia está relacionado a contextos desfavoráveis, entretanto, no jornalismo esportivo veiculado na internet, estas abordagens negativas vêm sendo equilibradas com assuntos positivos que buscam o entretenimento do público. Em relação às narrativas da web, Canavilhas e Baccin (2015) relatam que a notícia no webjornalismo concentra uma convergência de linguagens, interatividade e imersão dos leitores, proporcionada pelo ambiente digital e hipermediático.

No país do futebol, a “paixão nacional” é a modalidade com maior espaço e privilégio nos noticiários, além de gerar números extraordinários na economia. Pode-se afirmar que, nos eventos de massa, como os espetáculos de futebol, a presença de heróis se faz necessária, para que o público consiga se identificar com aqueles eventos.

Uma vez que o futebol reúne diferentes pessoas em um único interesse, mas não é uma ciência exata na qual os torcedores definem este esporte com uma frase: “futebol nunca será só

um jogo”, é uma partida que transmite diversas sensações em quem acompanha. Um jogador tem 90 minutos para entrar em campo e decidir pelos pés se sairá como herói ou anti-herói¹.

Com um espaço já conquistado, o jornalismo esportivo ganhou visibilidade e apaixonados. A forma como o segmento esportivo retrata os atletas como verdadeiros personagens literários em suas narrativas despertou alguns questionamentos que resultaram nesta pesquisa. O interesse e afinidade da pesquisadora com a editoria de esporte também colaboraram para as indagações da pesquisa.

Optou-se por analisar as narrativas jornalísticas que abordam o jogador de futebol uruguaio Luis Suárez pela sua trajetória profissional, cujo objetivo principal é perceber como as narrativas jornalísticas construíram a imagem de Suárez em herói e vilão, respectivamente, nas Copas do Mundo de 2010 e 2014. Luisito vem de uma infância difícil até tornar-se o ídolo de sua nação atualmente. Vale destacar que, no âmbito profissional, o atacante uruguaio coleciona diversas polêmicas que o tornaram em determinados momentos um herói e em outras ocasiões, um vilão.

Atualmente com 31 anos, o atacante uruguaio defende o time espanhol Barcelona e a seleção uruguaia, na qual é a estrela do time. Suárez começou sua carreira sendo a revelação do time da base, o que despertou o interesse de diversas equipes. Ao longo de sua história, o jogador uruguaio já mostrou todo o seu talento, fato que garante a titularidade em ambos os times que defende, porém, outros acontecimentos sobre o jogador de futebol chamam a atenção: o uruguaio já foi acusado de racismo; ficou conhecido por morder os adversários (por três vezes o jogador foi punido por este motivo); também foi o herói de sua seleção por evitar um gol com a mão na Copa do Mundo de 2010 e por fazer os gols que ajudaram o time a prosseguir nas competições.

Diante dessa perspectiva, surge a indagação de como as narrativas jornalísticas colaboram para essa exaltação positiva ou negativa deste atleta no jornalismo esportivo. Os sites analisados utilizam estratégias semelhantes para construir a imagem de Suárez? A partir dessas questões, a pesquisa busca compreender estas estratégias discursivas sobre uma temática que a cada dia cresce no meio esportivo - a produção de “heróis” e “vilões”, comparando os

¹ O termo anti-herói é contemporâneo, mas essa figura está na literatura desde a idade média, por apresentar mais falhas que qualidades, esses personagens eram vistos como individualistas, egocêntricos e solitários. Segundo Arantes (2008) o anti-herói não é necessariamente um personagem mau e que pretende fazer o mal para prejudicar a todos, entretanto, em todas as histórias clássicas há a necessidade de coexistir um mocinho e um malfeitor.

textos dos dois sites esportivos que fizeram a cobertura das Copas do Mundo de 2010 e 2014 (GloboEsporte.com e Trivela).

O trabalho se justifica pelo fato de que, a cada dia mais, pessoas estão buscando conhecimento e informação no ciberespaço, por meio das mídias digitais; vale ressaltar que, atualmente, todos os sites de notícias, sejam eles esportivos ou de diferentes editorias, estão conectados às redes sociais com suas *fanpages*, o que gera mais abrangência e, conseqüentemente, seus conteúdos conseguem propagar ideias que atingem milhares de usuários.

A análise dos sites esportivos GloboEsporte.com e Trivela torna-se importante na busca por uma visão acerca das narrativas jornalísticas de duas mídias com linhas editoriais distintas situadas na internet. Vale ressaltar um detalhe sobre o GloboEsporte.com, que nasce como um programa televisivo e, com o advento da internet, cria-se uma versão estendida para essa nova mídia. Em contrapartida, o site Trivela, que pertence ao Trivela Comunicações, vem se diferenciando na produção de notícias, sob um olhar mais literário. Ambos noticiaram as Copas do Mundo de 2010 e 2014 e têm seu acervo disponibilizado em sua plataforma.

A escolha dessas duas mídias para análise parte do objetivo geral da pesquisa em compreender como as narrativas jornalísticas construíram a imagem do jogador Luís Suárez em herói e vilão, respectivamente, nas Copas do Mundo de 2010 e 2014. Deste modo, a pesquisa é composta pelos seguintes objetivos específicos:

- Relacionar o conteúdo veiculado sobre o jogador uruguaio com o processo de categorização proposta por Motta na Narratologia;
- Demonstrar como as narrativas jornalísticas abordam a exaltação de atletas em seus conteúdos;
- Verificar as semelhanças e diferenças na abordagem entre as narrativas sobre o atleta Suárez nos sites analisados;

Os referenciais teóricos utilizados para realizar esta pesquisa são os estudos da autora Mieke Bal (2001), que retratam as narrativas pelas suas semelhanças e diferenças e o trabalho do professor Luiz Gonzaga Motta (2005) sobre as narrativas do jornalismo, no qual a análise dos textos é por meio da análise pragmática das narrativas jornalísticas. Ambos autores abordam sobre a Narratologia, que é uma linha de estudo que abrange as narrativas factuais e ficcionais buscando compreender como cada elemento (personagem, conflito, enredo e etc.) é produzido ao longo da história.

Já para compreender o que faz um atleta tornar-se herói ou vilão (o que é observado nas narrativas ao longo da história), recorreremos aos autores Joseph Campbell (1995) e Ronaldo Helal (1995), ambos trabalham com a perspectiva de idolatria e criação de mitos nas narrativas.

Portanto, esta pesquisa está organizada em seis capítulos correlacionados. Sendo este o primeiro capítulo, que se refere à Introdução. Os capítulos foram intitulados com elementos de uma partida de futebol para relacionar ao tema estudado. A fundamentação teórica é formada por três capítulos.

Campo das narrativas aborda o conceito das narrativas, que está presente em nossa sociedade desde os tempos primórdios, porém, seu conceito foi sendo ampliado e estudado por diferentes áreas. As narrativas hoje não se limitam apenas aos clássicos da literatura e se fazem presentes também no meio jornalístico até na plataforma digital. Este capítulo é de suma importância para entendimento da composição das narrativas que são apresentadas pelos sites analisados.

O terceiro capítulo fala da narrativa do herói, como surgiu este personagem e quais passos são seguidos na construção de uma narrativa protagonizada com esta figura. A saga do vilão também é descrita neste capítulo. Os estudos de Vladimir Propp (2001) e Campbell (1995) sobre o herói e seus conflitos também são discutidos. Além de mostrar a representação do herói contemporâneo.

O quarto capítulo discorre sobre o jornalismo esportivo na internet com os estudos de Ronaldo Helal (2011) e Rangel (2013), abordando a evolução da internet. Um breve histórico do jornalismo esportivo no Brasil é apresentado, mostrando como o esporte ganhou espaço nas editorias dos jornais e como é exposto atualmente na era digital.

A ficha técnica compreende o quinto capítulo que aborda a metodologia utilizada nesta pesquisa, os procedimentos metodológicos e o histórico dos sites GloboEsporte.com e Trivela.

O sexto capítulo apresenta a descrição das narrativas veiculadas nos anos de 2010 e 2014 sobre a Copa do Mundo nos dois sites esportivos, para que o leitor possa compreender a análise dos dados e os resultados inseridos neste capítulo. O tópico Apito final compreende as considerações finais sobre a pesquisa, na qual relaciona-se os objetivos traçados no início do trabalho aos resultados obtidos.

2 CAMPO DAS NARRATIVAS

2.1 Definição de Narrativa

O ato de narrar é algo inerente ao homem, pois é uma prática realizada por todos os povos, nações e culturas em diferentes tempos, visto que as civilizações foram estabelecidas narrando suas crenças e costumes. O homem se constitui como um ser narrativo, que se torna narrador, personagem e ouvinte de sua própria história. Isto quer dizer que uma sociedade é edificada com as narrativas; e esta mesma sociedade pode ser extinta se não apresentar sua própria narrativa ou quando não conseguir se identificar perante as narrativas que a envolvem.

Silva (2007, p. 50) afirma que “a narrativa vai se constituir num instrumento fundamental da visibilidade do homem dentro da sociedade e da sociedade como tal”. Por isso que a linguagem presente nas narrativas expressa o mundo e revela a realidade vivida. Além de que reforça a identidade própria da sociedade, portanto, as narrativas contadas tecem a própria vida do indivíduo, elas não têm um final definitivo, uma vez que nos entrelaçam, nos envolvem, representam e constituem.

Desde a infância, as narrativas (principalmente as literárias) já são apresentadas e somos ensinados a relatar as experiências vividas por meio da narração, ou seja, nossas vidas são fatos narrativos. Os acontecimentos que o indivíduo insere ou exclui de sua narrativa, estão ligados a forma sobre qual imagem moral ele quer passar perante a sociedade.

Tomando como base o conceito geral de narrativa, esta pode ser compreendida como o ato de narrar determinado acontecimento. Luiz Gonzaga Motta (2004 a) vai além deste conceito e relata que a ação de narrar dá sentido à vida, uma vez que, as narrativas podem ser entendidas como estruturas que geram sentido e significação à vida humana. Deste modo, narrar é relatar eventos de importância organizados em uma sucessão temporal que encaminha a um desfecho, descrevendo processos de mudança, de alteração e de sucessão inter-relacionados. Este relato sobre a forma de narrar os fatos está carregado de narratividade².

O primeiro contato que o indivíduo tem com o termo narrativa está baseado na literatura. Devido a isso, este vínculo está enraizado no pensamento dos indivíduos, como relata Queiroz (2014, p.18):

Quando se fala em narrativa a primeira coisa que se pensa são nas histórias (ou estórias), e é exatamente isso, as narrações se modificaram ao longo dos

² Segundo Motta (2004 a), a narratividade é a condição de descrever um fato enunciando uma sucessão de estados de transformação.

tempos e foram estruturadas, classificadas, apropriadas; entretanto, uma das suas principais funções não se alterou: a de criar e concretizar comportamentos, reflexões e modelos de uma sociedade. (QUEIROZ, 2014, p.18)

Em nosso cotidiano, nos deparamos com diversos exemplos de narrativas, que vão além da literatura (o gênero literário é considerado o meio tradicional das narrativas), entretanto, estas também se fazem presentes nas propagandas, livros, filmes e conversas entre amigos.

Roland Barthes et al., em sua obra sobre análise estrutural da narrativa (2011), menciona que há inúmeras narrativas no mundo, que permeiam desde a mais clássica sobre o “Era uma vez” e vão até diálogos entre duas pessoas descrevendo como foi o dia de trabalho. Reafirmando que as narrativas estão presentes no seio da sociedade:

A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. (BARTHES et al., 2011, p.19).

Vale ressaltar que as narrativas existem no âmbito fictício ou real, sendo entendidas como construções de sentidos na esfera do mundo real ou imaginário. Ou seja, são construções discursivas sobre a existência humana, que se baseiam nas experiências de vida do indivíduo.

Segundo Motta (2005), as narrativas e narrações são dispositivos discursivos que os indivíduos recorrem socialmente dependendo das suas pretensões. Pois, as narrativas são uma ferramenta de poder e hegemonia nos distintos lugares e situações de comunicação, visto que os discursos narrativos no âmbito histórico, literário, jornalístico, jurídico, publicitário e outros, recorrem a jogos de linguagem que garantem este discurso, diferenciando apenas de relatos representativos.

No desenvolvimento da narrativa, o narrador explora ao máximo a sua criatividade para compor o enredo, recorrendo aos acontecimentos (âmbito real) ou criando os fatos (âmbito fictício), a partir dos comportamentos e ações das pessoas que passam a ter uma significação na história contada.

Os significados provêm da identificação virtual que ocorre em toda narrativa, da transposição catártica que as pessoas fazem das histórias narradas para as suas próprias experiências (o termo *catarse* significa purificação, purgação e foi primeiro utilizado por Aristóteles para designar o efeito produzido no espectador pela tragédia). Quando escutamos (oralidade, rádio), quando assistimos (teatro, filme, telenovela, telejornal) ou quando lemos uma história

Gomal, livros), estamos na história. A forma narrativa de vida é a nossa condição de vida (MOTTA, 2004 a, p.8).

No trecho acima, Motta assegura que os ouvintes de uma narrativa não captam apenas a sequência dos acontecimentos representados na história, estes também compreendem características (ocultas ou virtuais) e ações das quais requerem novas formas de pensar. Assim sendo, as narrativas criam o ontem, construindo o passado, desenvolvem o hoje e já começam a explicar o amanhã.

2.2 Estrutura da narrativa

A narrativa apresenta, em sua estrutura, elementos que incluem, além do narrador, o enredo, espaço, personagens e tempo; essa estrutura é encontrada tanto no gênero literário, quanto no jornalístico. Na literatura, a narrativa é criada para a ficção, fugindo das regras e condutas do mundo real. Opondo-se a este modelo, está o jornalismo, cujo texto é voltado ao âmbito real, visto que o narrador busca preservar a objetividade da história narrada, relatando os fatos de um posicionamento externo, passando ao leitor a ideia de que os acontecimentos falam por si. A seguir apresentaremos os cinco elementos da estrutura narrativa:

Narrador – Este é o responsável por relatar os acontecimentos na narrativa sob seu ponto de vista, revelando o enredo. Cresqui (2010) aponta que o narrador é peça fundamental para a narrativa. A presença do narrador no texto ocorre de duas formas: na primeira, sua narração é apresentada em terceira pessoa, os fatos são expostos com o olhar externo. Desta forma, pode ser classificado como narrador observador (conhece todos os fatos, mas não participa da ação) e narrador onisciente (conhece todos os personagens envolvidos no enredo, além de saber o desenrolar da história). Na segunda forma, o narrador fala em primeira pessoa. Neste caso, ele está inserido como personagem da história e participa da ação.

Espaço – É definido como o local em que ocorrem as ações da narrativa. A trama pode ser desenvolvida em um ambiente físico, psicológico ou social. Segundo Gancho (2001, p. 23), o espaço tem como função “situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens.”

Tempo – Cresqui (2010) explica que o tempo está associado a dimensão temporal dentro da narrativa. O tempo pode ser de ordem cronológica (estabelecida em minutos, horas, meses, anos e etc.) ou psicológica (esta ordem é determinada pelos personagens ou narrador e não apresenta linearidade).

Enredo – É neste elemento que as ações da narrativa são desenvolvidas, ou seja, é o conteúdo do qual o texto é construído. Pode ser classificado como: linear (quando os demais elementos são mostrados em uma sequência lógica com início, meio e fim) e não linear (não apresenta sequência em sua estrutura, com rupturas e saltos no tempo e espaço, misturando os demais elementos da trama). O conflito é definido como núcleo do enredo, que gera uma tensão na trama e conseqüentemente prende a atenção do leitor.

Personagens – Reis *apud* Cresqui (2010) explica que sem a presença dos personagens, não há narrativa, uma vez que compõem o enredo da narrativa. São divididos em: protagonistas, antagonistas (estes dois são compreendidos como os principais da trama), adjuvante e coadjuvante (são os personagens secundários, pois a presença deles é menos recorrente na trama que os dois primeiros). Há também a caracterização do personagem dentro da narrativa. Esta caracterização ocorre em planos (nos quais os personagens possuem características fáceis de serem identificadas e não apresentam complexidade); e redondos (apresentam algumas complexidades, além de possuírem características psicológicas, físicas, ideológicas, morais e sociais).

2.3 Narrativa Jornalística

A atividade jornalística é vista como um exercício de busca inesgotável da objetividade, que prega a ausência de juízos de valor (como é exigido pelos manuais de redação jornalísticos), assegurando a veracidade da história. O jornalismo procura exercer o papel de mediador da realidade, no qual constrói e ressignifica o texto para veicular os acontecimentos da forma como ocorreram sem interferir a ação. Lage (2011, p. 74) afirma que:

Como construção retórica referencial, a notícia trata das aparências do mundo. Conceitos que expressam subjetividade estão excluídos: não é notícia o que alguém *pensou, imaginou, concebeu, sonhou*, mas o que alguém *disse, propôs, relatou* ou *confessou*. É também axiomática, isto é, afirma-se como verdadeira: não argumenta, não conclui nem sustenta hipóteses. O que não é verdade, numa notícia, é fraude ou erro. (LAGE, 2011, p. 74).

Com base nesta imparcialidade pregada pelo jornalismo, o profissional desta área é visto como um agente inteiramente neutro e distanciado que tem o poder de repassar a informação com objetividade e ética, uma vez que não escreve baseado em sua subjetividade, mas sim, na clareza dos fatos. Sobre a notícia e o papel do jornalista Traquina (2005, p. 61) reflete sobre a questão:

O que é notícia? A visão que os jornalistas apresentam desta questão - o que é notícia? - é simultaneamente simplista e minimalista: a) simplista porque, segundo a ideologia jornalística, o jornalista relata, capta, reproduz ou transmite o acontecimento. Segundo a metáfora dominante no campo jornalístico, o jornalista é um espelho que reflete a realidade. O jornalista é simplesmente um mediador; e b) minimalista porque, segundo a ideologia dominante, o papel do jornalista como mediador é um papel reduzido. Aliás, é significativo que, habitualmente, os jornalistas sejam relutantes em reconhecer ou assumir a importância e a influência do seu trabalho.

Diante deste fato, o jornalista carrega consigo a responsabilidade de informar o leitor com clareza e veracidade nas informações propagadas, uma vez que a atuação do jornalismo vai além da simples produção de notícias, passando para um consumo massivo de informações. Ou seja, o processo jornalístico sociocultural que engloba a produção, veiculação e absorção dos fatos, como relata Motta (2004 b), atua na construção social da realidade, ao grau que se transforma em experiências compartilhadas com o mundo.

Sendo assim, o jornalista ao escrever uma notícia assume o papel de narrador no texto, perante uma história que foi criada por outros e ele apenas tomou conhecimento, colheu os dados para compreender o ocorrido, organizando as informações, com o intuito de recriar a história e redigi-la de uma maneira que os leitores consigam apreender o que ocorreu sem deturpar os fatos. Dependendo do tipo de produção jornalística produzida por este profissional, ele pode ser caracterizado como narrador testemunhal ou narrador implícito.

Os textos produzidos no jornalismo são compreendidos como uma forma de narrar um acontecimento ou história. Com o foco de relatar as adversidades na sociedade, as narrativas jornalísticas são estruturadas pela tradicional pirâmide invertida, que reúne os mesmos elementos de uma narrativa literária: o quê (enredo); quem (personagens da narrativa); onde (espaço); quando (tempo); como e por quê (causa) e por fim, o narrador, (que aparece implícito no texto). É importante ressaltar que, mesmo as narrativas jornalísticas apresentando elementos semelhantes, isto não significa que as duas são idênticas.

O leitor deve atentar que geralmente as narrativas jornalísticas apresentam dois modelos: as curtas – produzidas no dia a dia, com foco central no personagem e enredo; e as narrativas produzidas pelo jornalismo literário, que são mais longas e vão além da linguagem jornalística, pois o jornalista responsável tem mais tempo para produzi-las. No jornalismo diário, o público encontra textos híbridos (textos que misturam narração e descrição). Até mesmo nas notícias que abordam os assuntos mais sérios na sociedade e buscam a linguagem objetiva, são encontrados fragmentos do modelo de narração, uma vez que os jornalistas, mesmo afirmando toda a sua imparcialidade, não conseguem se desvincular totalmente da

subjetividade. O professor e pesquisador Luiz Gonzaga Motta (2013, p.95) esclarece que, para as notícias apresentadas no gênero *soft news*,³ o redator tem uma “liberdade” para relatar os fatos:

O repórter se desvencilha então dos rigores da linguagem enxuta e objetivada, do compromisso de se manter próximo ao referente empírico, e ganha liberdade para imaginar, criar e sugerir no texto efeitos estéticos de sentido. Em alguns casos, ganha até mesmo liberdade para relatar na primeira pessoa. O texto desse gênero de reportagem afasta-se do jornalismo duro do dia a dia, e pode ser estudado conforme qualquer outra narrativa de ficção, porque sua intenção é menos produzir efeitos de veracidade que efeitos estéticos próprios da ficção.

As narrativas jornalísticas podem estar em diferentes reportagens, sejam elas com características literárias, entendidas como *soft news* ou *hard news*⁴. Ambas permitem serem submetidas a uma análise para compreender como são integrados os sentidos fragmentados das notícias veiculadas no cotidiano. Nilson Lage (2011) detalha que o processo de produção da notícia é dividido em três etapas:

- 1) Seleção dos eventos;
- 2) Ordenação dos eventos – inicia pelo fato mais importante ou interessante. Deste modo, os demais fatos virão na ordem determinada pelo fato principal, transformando-se em explicações;
- 3) Nomeação – existe uma “sutileza” quando se refere a determinadas coisas. Um jornalista não irá falar de um assassinato referindo-se a vítima como “presunto” ou “defunto”.

A linguagem adotada nas narrativas jornalísticas apresenta uma retórica diversificada e rica da mesma forma que a linguagem literária. Um exemplo disto, são as manchetes dos jornais e chamadas das notícias na escalada de um telejornal. Os recursos linguísticos e extralinguísticos utilizados pelo jornalismo, trazem ao leitor uma aproximação/identificação com o acontecimento que está sendo narrado, promovendo, assim, uma melhor compreensão com as tragédias e dilemas do ser humano na sociedade.

Compreende-se que a narrativa jornalística é um jogo de efeitos entre o real e os sentidos (dor, compaixão, raiva, ironia e etc.), que são acentuados pelo estilo dramático de linguagem das notícias. Motta (2004 a, p. 9) relata que as narrativas jornalísticas são um permanente jogo

³ O termo inglês *Soft news* está associado as notícias voltadas ao entretenimento, cuja linguagem permite a presença da subjetividade do jornalista.

⁴ O termo *Hard news* está relacionado aos temas mais sérios do cotidiano, as notícias que são inseridas neste conceito estão por exemplo, nas editorias de política ou economia.

entre as intenções do jornalista com as interpretações do público. Além disso o autor descreve esta narrativa com características específicas: “polissêmica, intersubjetiva, híbrida, transita contraditoriamente nas fronteiras entre o objetivo e o subjetivo, denotação e conotação, descrição fática e narração metafórica, *realia* e poética”.

Semelhante ao romance, o gênero jornalístico em geral, apresenta uma narrativa rica de detalhes, descrevendo ao máximo o acontecimento para situar o leitor sobre o ocorrido e permitir que os fatos falem por si. Nesta narrativa, o personagem ou protagonista é uma pessoa comum, com qualidades e defeitos igual a todos os indivíduos na sociedade, todavia, o que vai torná-lo destaque nas narrativas jornalísticas serão suas ações que rompem a normalidade, o cotidiano. Queiroz (2014, p.17) afirma que a distinção entre mocinho e vilão está cada vez mais complexa, pois as histórias envolvem os personagens levados algumas vezes a tomar decisões moralmente questionáveis e apresenta vilões agindo dentro da ética, visto que “os personagens ganharam densidade psicológica e a grande aventura passa a ser viver no mundo real diante das dificuldades, conflitos, preconceitos da sociedade moderna e contemporânea”.

Em sua particularidade, a narrativa jornalística inicia sua história pelo clímax do enredo, para instigar o leitor a ler o texto e entender como aquele episódio sucedeu. Ao utilizar este recurso, os fatos são todos jogados sobre o público e o jornalista tem a função de unir todas as informações na narrativa para a compreensão do leitor. Consequentemente, nos deparamos com narrativas que trazem infográficos, tabelas e galeria de imagens, a fim de fazer com que o leitor entenda o caso relatado dentro do contexto veiculado. Estes meios de compreensão podem ser facilmente comparados ao *flashback* que as narrativas literárias recorrem para fazer a conexão e relembrar ao leitor um detalhe que passou despercebido em sua memória. A ordem na qual as informações novas são apresentadas perante as outras informações não é fixa, pois o jornalismo permite esta flexibilidade, desde que a clareza e coerência textual se façam presentes.

Deste modo, é na interpretação do público que a narrativa jornalística adquire narratividade, com contornos éticos e morais, reconfigurando as histórias independente da identificação, das qualidades e estilos da notícia. Pois, é por meio do leitor que há uma fusão dos fragmentos da história contada e sua interpretação e significação concluída.

Para compreender com clareza a estrutura da narrativa jornalística, o leitor deverá entender o tempo cronológico apresentado, sendo possível compreender o enredo da história. Após isso, outros elementos da narrativa ficarão mais claros, como o significado de cada episódio; os papéis dos personagens (heróis, vilões e adjuvantes); os conflitos que estruturam o enredo e possivelmente a moral da história narrada. Com todos estes elementos nítidos para o

público a história jornalística aparece completamente, revelando a verdadeira linguagem da narrativa.

2.4 Narrativa Digital

Ao longo da história, a mídia foi sendo modificada e sofreu diversas transformações em sua linguagem. Nesta mudança apropriou-se de características presentes nas mídias anteriores para obter a estrutura atual que é conhecida no meio digital. Os exemplos mais recentes dessa transformação são observados com o computador conectado à internet e a televisão digital, estes modelos alteraram a forma como eram produzidas as narrativas, gerando uma evolução, na qual estas novas narrativas adaptaram-se ao novo suporte de tela com diferentes visualizações (acesso pelo *tablet*, *smartphone* ou computador), além da inserção de produção pelo meio digital, acrescentando a hipermidialidade, que possibilitou a junção de elementos visuais e sonoros nas narrativas e conseqüentemente expandiu as histórias.

Portanto, as narrativas digitais são compreendidas como textos hipermodais, que reúnem elementos hipermidiáticos e audiovisuais. Prado et al. (2017, p. 9) explica que as narrativas digitais apresentam os mesmos elementos das narrativas literárias e jornalísticas:

As narrativas digitais possuem alguns elementos estruturais, como enredo, narrador, personagens, espaço, tempo. De modo que a história, o que vai ser contado, assim como em tempos passados era feito no entorno da fogueira, as narrativas digitais harmonizam vozes, sons, textos, imagens, vídeos e diferentes recursos tecnológicos para elevar a experiência sensível do leitor e aproximá-lo o máximo possível da realidade. O leitor irá interagir com a história de acordo com seus próprios comandos. Por haver distintas formas de se narrar e combinar os recursos tecnológicos, a potencialidade das narrativas digitais permite dar vazão à interatividade e à criatividade (PRADO et al., 2017, p. 9).

A narrativa digital, semelhante às outras realidades virtuais, demonstra formas que são fundamentais em sua construção e, ao mesmo tempo, são dependentes: texto, som e imagem. Além de que o texto na narrativa digital não segue obrigatoriamente uma linearidade, pois dá liberdade ao leitor de acompanhar os acontecimentos de acordo com seu interesse. A ordem cronológica também é afetada, pois, em alguns textos, a temporalidade não segue uma sequência.

Kieling (2012) explica que, perante as possibilidades tecnológicas ofertadas, as narrativas deixaram de restringir a relação produção-recepção para apresentar novos âmbitos e lógicas operativas de construção dos sentidos, abarcando a participação das audiências e

tecnologias para o desenvolvimento das narrativas, independente de qual âmbito estejam inseridas (ficcionais, factuais ou híbridas).

A reunião das características de narrativas antecessoras ao meio digital resultou em uma narrativa menos linear (quando comparada as produzidas nos meios tradicionais). Este novo estilo do meio digital apresenta algumas vantagens em relação ao impresso, visto que, além de permitir ao leitor consumir a notícia de acordo com seu interesse, também admite ao público a expressar sua subjetividade. Miranda et al. (2015, p. 2) explica a participação do leitor no processo da narrativa digital: “se antes, o público estava à margem do processo comunicacional, hoje tem um papel significativo. Consta-se que o leitor se utiliza de vários dispositivos para acessar o conteúdo noticioso”.

Nora Paul (2007) aprofundou-se na análise sobre as narrativas digitais em sites jornalísticos e, a partir desses estudos, criou uma taxonomia (Anexo A), na qual o objetivo era criar e testar a combinação de elementos que são usados nas narrativas online, a fim de estabelecer seus efeitos nos consumidores de notícias na web. Deste modo, a pesquisadora dividiu os atributos da taxonomia em cinco elementos: mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação. Cada um destes elementos será abordado a seguir.

Mídia: neste elemento a mídia é entendida como o suporte utilizado nas narrativas, sendo sonoro ou visual (imagens, áudio, infográficos e etc.). Há uma subdivisão dentro do elemento mídia que são: configuração (está relacionado a quantidade de mídias que estão presentes na narrativa, esta subcategoria é composta pela mídia individual, múltipla e multimídia); tipo (neste elemento é definido o tipo de mídia que está inserida na narrativa); ritmo (pode ser compreendido como o fluxo de narração, também apresenta o ao vivo e gravada) e, por último, a edição (refere-se as modificações feitas sobre o conteúdo exposto).

Ação: o elemento ação está voltado para os movimentos realizados entre leitor e máquina, que podem ser compostos pelo conteúdo dinâmico (neste item há presença de movimento) ou estático (no qual não ocorre nenhum movimento); a composição de ativo, refere-se à inferência do indivíduo no movimento do conteúdo e passivo quando o leitor não precisa interferir no movimento).

Relacionamento: este elemento é voltado para a relação usuário e conteúdo, apresentando uma versatilidade como base principal, no qual pode ser dividido entre fechado (quando limita a ação), aberto (quando permite que realize mais de uma ação). Este último subdivide-se entre linear (segue uma sequência e a ordem do conteúdo e seus elementos não pode ser alterada) e não linear (quando o usuário consegue fazer alterações na ordem dos elementos que estão sendo expostos); customizável (neste tópico é possível reconhecer

parâmetros informativos que vão de acordo com o leitor) e padrão (este é o caso contrário, não é possível reconhecer os parâmetros); calculável (todas as respostas inseridas são registradas) e não calculável (não é possível registrar); manipulado (o conteúdo pode ser alterado) e fixo (o conteúdo não permite nenhuma alteração), por fim, pode ser expansível (permite-se acrescentar informações) ou limitado (apenas o conteúdo que já está disponível pode ser lido, sem a interferência do leitor).

Contexto: este item está relacionado a ampliação da história contada nas narrativas digitais. É também neste elemento que as narrativas recorrem por meio de *links* a um resgate da memória do leitor. No contexto há uma subdivisão: a primeira está relacionada à hipermidiática (o conteúdo contém link) ou autoexplicativa (como o nome já diz, a história não apresenta link); embutido (os *links* aparecem dentro do texto) ou paralelos (são apresentados ao lado do conteúdo); internos (os *links* direcionam para conteúdo do próprio site) ou externos (o usuário é levado para uma página diferente ao que ele se encontra); suplementares (nesta parte o leitor tem acesso a um material diferente do que está sendo apresentado) ou duplicativo (neste caso, o material exposto contém informações que já foram apresentadas) e, por fim, o contextual (auxilia o leitor a compreender o contexto da informação), relacionado ou recomendados (geralmente estes dois são expostos ao leitor com conteúdo semelhante ao da notícia que está lendo ou ao conteúdo que o usuário mostrou interesse).

Comunicação: diferente do elemento anterior, a comunicação está voltada a relação usuário-usuário a partir dos meios de comunicação, permitindo diálogos que se subdividem em comunicação (referente as formas de comunicação dos usuários na mídia); tipo (está relacionado ao modo que se estabelece a conversação entre o público); direcionamento (voltado à comunicação ao vivo e gravada); moderação (neste item os autores conseguem acompanhar a comunicação que está sendo feita) e objetivo (está associado aos *links* comunicativos).

2.5 Narrativa Webjornalística

A chegada da internet trouxe um grande impacto nos diversos âmbitos da sociedade. No jornalismo, as primeiras evidências ocorreram no processo de produção e apuração, conseqüentemente este fato facilitou a checagem de informações e tornou mais rápido a disseminação do conteúdo produzido, uma vez que passou a ser uma plataforma de veiculação e distribuição, gerando assim, o jornalismo publicado na web, conhecido como webjornalismo. Portanto, as transformações determinadas pelo advento da internet trouxeram aos meios de comunicação tradicionais (rádio, televisão e jornal impresso) uma grande mudança em que o

jornalismo no Brasil foi elevado a um novo patamar, no qual estas transformações geraram algumas características próprias para esse novo jornalismo, ultrapassando a transposição do conteúdo impresso para o meio digital.

Observa-se que, deste modo, o webjornalismo vem produzindo narrativas imersivas, as quais o principal foco é a exploração máxima das potencialidades da hipermídia, disponibilizando ao público uma leitura mais envolvente e aprofundada. Canavilhas (2014) apresenta sete características ao abordar esta nova forma do jornalismo na web: multimedialidade, hipertextualidade, personalização, interatividade, memória, instantaneidade e ubiquidade.

De modo geral, a multimedialidade/convergência consiste na reunião dos elementos das mídias tradicionais em um mesmo ambiente (imagem, áudio e texto), possibilitando também a transposição de produções realizadas em outros meios comunicacionais. Atualmente oito elementos representam um conteúdo multimídia, que estão presentes na narrativa webjornalística: texto; fotografia; gráficos (iconografia e ilustrações estáticas); vídeo; animação digital; discurso oral; música e efeitos sonoros e, por fim, a vibração.

Para entender a hipertextualidade, basta pensar que, pela leitura de um único texto, o usuário tem acesso à outras informações relacionadas ao conteúdo que está sendo veiculado, por meio de blocos informativos ou *links*. Dessa forma, é criada uma “teia” de informações que está acessível ao leitor para ficar a critério do mesmo sobre qual sequência deseja clicar e se informar.

A personalização está presente em alguns sites, no próprio conteúdo das notícias, no qual o leitor tem a possibilidade de aumentar ou diminuir a fonte das letras, alterar a cor para uma tonalidade que mais o agrada e, até mesmo, mudar o local da barra de menu do site. Para Nogueira e Mallmann (2013), a personalização também se refere aos dispositivos de busca e registro do histórico de interesse do usuário.

A interatividade atualmente é um dos pilares da nova linguagem na web. Rost (2014, p. 54) relata que “a interatividade é apresentada como uma característica positiva dos media, como um valor acrescentado. Os *media* têm o hábito de se autopromover como interativos e abertos à participação cidadã”. Além de que pode ser explicada através da relação leitor/internauta com o que é divulgado, através de e-mails ou comentários realizados na própria plataforma do site.

A memória é entendida como a capacidade da web de fazer com que as notícias ou produções já publicadas sejam acumuladas e continuem acessíveis para o usuário. Pode também ser compreendida como elemento de adição de profundidade aos sites jornalísticos. A grande

maioria dos sites facilita o acesso ao acervo de produções com o recurso da busca no próprio site.

A instantaneidade do acesso, também conhecida como atualização contínua, refere-se à rapidez com que a produção jornalística é atualizada, aumentando, assim, o número de matérias produzidas ou desdobradas de um mesmo assunto em curto espaço de tempo.

Por fim, a ubiquidade é a característica mais recente do webjornalismo, considerada o 7º princípio do jornalismo na era digital. Compreende que, qualquer indivíduo que tem acesso à uma rede de comunicação, além de poder acessar as notícias, podem participar e fornecer sua própria contribuição em relação aos conteúdos veiculados no âmbito digital. Pavlik (2014, p. 160) explica que “o conteúdo noticioso emana de uma variedade de fontes cada vez mais ubíquas, incluindo câmeras de segurança ou vigilância bem como sensores de muitos tipos e formatos, frequentemente ligados à internet”.

Diante desta caracterização do webjornalismo, compreende-se que as narrativas na web são amplas ao ponto de conseguir a máxima contextualização, reunindo características suficientes para que o leitor consiga compreender e colaborar com o fato narrado na web. Deste modo, pode-se afirmar que a principal característica da narrativa webjornalística é a imersão do leitor no texto. Os pesquisadores João Canavilhas e Alciane Baccin (2015, p.16) explicam a importância do hipertexto nesta narrativa:

Assim, o hipertexto e as modalidades comunicativas enriquecem as funções do gênero, ampliando seus usos para informar sobre temas e/ou eventos complexos, e fortalecem os discursos jornalísticos de aprofundamento da informação, ampliação e contextualização dos fatos narrados. A hipertextualidade pode proporcionar ainda o enriquecimento da experiência do leitor com o conteúdo por meio da construção de diferentes percursos de leitura e exploração dos recursos hipertextuais (personalização).

Estes recursos acabam prendendo a atenção do leitor, visto que, não é somente a fotografia ou áudio que estão inseridos na estrutura narrativa, mas sim, diversos recursos tecnológicos como vídeos em 360º e imagens panorâmicas. A inserção destas narrativas webjornalísticas em qualquer aparelho *smartphone* facilitou o acesso e consolidação destas narrativas.

Além de que a narrativa webjornalística apresenta uma flexibilidade em relação à contextualização do texto pois, nas mídias tradicionais, há uma dificuldade para conciliar tempo e espaço, uma vez que a contextualização do fato em determinados momentos ocupa o espaço

que poderia ser utilizado com outra notícia, enquanto que na web, a presença de *links* nas narrativas torna-se aliados dos jornalistas.

É importante ressaltar que, essa expansão criada pelas narrativas webjornalísticas fez com que o público ficasse mais ativo no processo informativo, no qual ele deixa de ser apenas receptor da informação, e passa a ser produtor em determinados momentos.

3 COMEÇA A PARTIDA: HERÓI x

VILÃO 3.1 A narrativa do herói

Na Grécia Antiga, o termo herói era designado ao fruto da união de um(a) Deus(a) com um(a) mortal. A mitologia aborda vários exemplos, Perseu e Hércules (filhos de Zeus cujas mães eram mortais) são os mais comuns. O herói também é definido por uma sequência de ações que exaltavam o corpo e a inteligência, sendo visto como um indivíduo que podia realizar atos que a maioria não conseguia.

Joseph Campbell em sua obra *O herói de mil faces* (1995, p.18) explica que, na narrativa do herói, há três momentos importantes: partida, iniciação e retorno. Todavia, esses atos nem sempre estão explícitos no enredo, mas são relevantes para a glorificação do herói, uma vez que este personagem é “parte do mundo cotidiano e se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes”.

Helal e Murad (1995) adentram-se no conceito de herói e afirmam que o mito dos heróis está presente em todas as civilizações, sejam nas comunidades tribais até as mais complexas da era industrial, na qual este personagem reforça e colabora para a referência de coletividade. Portanto, o definem como:

Assim, o herói é quem conseguiu, lutando, ultrapassar os limites possíveis das condições históricas e pessoais de uma forma extraordinária, contendo nessa façanha uma necessária dose de ‘redenção’ e ‘glória’ de um povo. Mas para que sua trajetória heroica alcance este status é necessário que as pessoas acreditem na verdade que as façanhas do herói afirmam. Logo, o mito do herói faz parte de uma relação com os seguidores, os fãs, aqueles que o idolatram. Sem esta relação, este ‘acordo’, o herói não é herói, o que nos leva a concluir, então, que na figura do herói se encontram agrupadas várias representações distintas da coletividade (HELAL E MURAD, 1995, p.65).

Essa identificação que Helal e Murad (1995) referem-se está vinculada à mesma necessidade de um protagonista nos campeonatos esportivos noticiados pela mídia. Rangel (2013, p.2) explica que as partidas de futebol estão ligadas ao fenômeno de massa, o que consequentemente transformaram os jogos em um espetáculo futebolístico. “São figuras tão importantes que sempre estão presentes no olimpo do espetáculo esportivo, pode haver falta de público, mas não do ídolo e do herói. E se há a falta do ídolo, há também uma busca intensa para que este se faça presente”. Além de que os espetáculos que a pesquisadora aborda não se mantêm sem a presença do herói ou ídolo por um longo período, visto que o interesse do público

por estes acontecimentos é despertado por meio dos personagens mencionados. Siqueira (2010, p.9) comenta a necessidade do herói na sociedade contemporânea:

Os heróis são necessários para aliviar o *stress* gerado pelo estilo de vida e por isso não precisam ser necessariamente alguém que nasceu na antiguidade. Para ser um herói, é necessário que se cumpra alguns requisitos padrões inerentes a todos que pretendam deixar suas marcas na história.

O herói esportivo surge como uma figura que reúne diversas vitórias e conquistas. Nesse novo modelo de herói construído pela mídia, ele é alcançável, em que deixa de ser um semideus e passa a consumir o mesmo que os outros indivíduos, tornando-o uma figura acessível. Além de que segue a mesma trajetória de vida de qualquer herói da literatura (vida simples, na qual trava uma batalha para seguir seus objetivos; em determinado momento um fato ou descoberta ocorre e sua vida muda, tomando um rumo de glórias).

Nos dias atuais o esporte continua a criar protagonistas em cada partida ou competição, visto que a expansão do futebol e a valorização dos atletas trouxe à tona um *status* de herói aos jogadores, projetando neles características de um imortal que traça sua história dentro do campo de futebol, concretizando sua imortalidade. Em nossa cultura a vitória é enaltecida, quanto mais dramatização as narrativas esportivas apresentarem, mais o público irá concordar e se reconhecer. Geralmente estas narrativas que apresentam o atleta como herói inserem frases com uma linguagem carregada de emoção e comoção para causar efeito nos leitores, como: “campeão na raça” ou “herói da nação”, sendo o principal objetivo exaltar a ação realizada por tal jogador.

Neste contexto, o jornalismo esportivo apresenta certa liberdade para opinar, no qual suas narrativas permeiam os gêneros literários e opinativos, apresentando crônicas e pontos de vista sobre a partida. Consequentemente, esta prática facilita a construção de um discurso de exaltação de heróis e vilões esportivos.

3.2 Funções da narrativa maravilhosa

No ano de 1928 o folclorista Vladimir Propp escreveu o livro *Morfologia do conto maravilhoso*, no qual a obra abordava a análise da narrativa, por meio dos contos maravilhosos russos. Entretanto, o livro foi retirado de circulação (devido ao combate ao formalismo russo) e só voltou a ser veiculado em 1958, quando foi feita uma tradução para a língua inglesa.

Propp (2001, p.10) esclarece que os contos maravilhosos estão associados a cultura popular e explica sua definição:

Os contos maravilhosos possuem uma particularidade: as partes constituintes de um conto podem ser transportadas para outro sem nenhuma alteração. [...] Por exemplo, Baba-Iagá aparece nos contos os mais diversos e nos mais variados enredos. Este traço é uma particularidade específica do conto popular. No entanto, apesar desta particularidade, o enredo geralmente se determina da seguinte maneira: toma-se uma parte qualquer do conto (com frequência uma parte casual, que simplesmente salta aos olhos); acrescenta-se a palavra "sobre" e está pronta a definição.

Nos contos populares a repetição da mesma figura em diferentes enredos, pode ser facilmente associada aos contos que são apresentados em nossa infância. A “Baba-Iagá” que o autor se refere está presente nos contos russos como uma velha que possui poderes mágicos, e paralelamente a personagem da bruxa presente nos contos de nossa cultura pode ser compreendida com a mesma função.

Em seu estudo, Propp se propõe a fazer uma morfologia dos contos maravilhosos. Para o corpus de sua pesquisa, ele analisou cem contos de magia russos. Inicialmente o autor explica que a morfologia é uma descrição dos contos segundo as suas partes constitutivas e as relações destas partes entre si e com o conjunto. Propp também observou que o conto maravilhoso atribui ações semelhantes a personagens diferentes, o que fez com que o autor trabalhasse os contos através das funções dos personagens, pois seu objetivo era saber o que fazem os personagens, deixando para um estudo complementar as perguntas sobre “quem faz algo e como isso é feito”. Antes de identificar cada função dos personagens, Propp (2001, p.17) define o termo como “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação”.

Ainda na parte de apresentação do método de análise, o autor apresenta quatro teses sobre os contos maravilhosos: I) os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto; II) o número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado; III) a sequência das funções é sempre idêntica; e por último, IV) todos os contos de magia são monotípicos quanto à construção.

Após explicar cada conceito fundamental para o estudo dos contos maravilhosos, Propp reuniu 31 funções do material analisado. Estas funções estão reunidas na tabela abaixo de acordo com sua definição e breve descrição de sua essência:

Tabela 1 - Apresentação das funções dos personagens nos contos maravilhosos

Definição	Descrição
<i>I. Afastamento</i>	Um dos membros da família sai de casa;
<i>II. Proibição</i>	Impõe-se uma proibição ao herói;
<i>III. Transgressão</i>	A proibição é transgredida;
<i>IV. Interrogatório</i>	O antagonista procura obter uma informação;
<i>V. Informação</i>	O antagonista recebe informações sobre sua vítima;
<i>VI. Ardil</i>	O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens;
<i>VII. Cumplicidade</i>	A vítima se deixa enganar, ajudando, assim, involuntariamente, seu inimigo;
<i>VIII. Dano</i>	O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família;
<i>VIII-(a). Carência</i>	Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo;
<i>IX. Mediação</i>	É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir;
<i>X. Início da reação</i>	O herói-buscador aceita ou decide reagir;
<i>XI. Partida</i>	O herói deixa a casa;
<i>XII. Primeira função do doador</i>	O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque; etc., que o prepara para receber um meio ou um auxiliar mágico;
<i>XIII. Reação do herói</i>	O herói reage diante das ações do futuro doador;
<i>XIV. Recepção do meio mágico</i>	O meio mágico passa às mãos do herói;
<i>XV. Deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia</i>	O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura;
<i>XVI. Combate</i>	O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto;
<i>XVII. Marca</i>	O herói é marcado;
<i>XVIII. Vitória</i>	O antagonista é vencido;
<i>XIX. Reparação de dano ou carência</i>	O dano inicial ou a carência são reparados;
<i>XX. Regresso</i>	Regresso do herói;
<i>XXI. Perseguição</i>	O herói sofre perseguição;
<i>XXII. Salvamento</i>	Herói é salvo da perseguição;
<i>XXIII. Chegada incógnito</i>	Herói chega incógnito à sua casa ou a outro país;
<i>XXIV. Pretensões infundadas</i>	Um falso herói apresenta pretensões infundadas;
<i>XXV. Tarefa difícil</i>	É proposta ao herói uma tarefa difícil;
<i>XXVI. Realização</i>	A tarefa é realizada;
<i>XXVII. Reconhecimento</i>	O herói é reconhecido;
<i>XXVIII. Desmascaramento</i>	O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado;
<i>XXIX. Transfiguração</i>	O herói recebe nova aparência;
<i>XXX. Castigo, punição</i>	O inimigo é castigado;
<i>XXXI. Casamento</i>	O herói se casa e sobe ao trono.

Fonte: PROPP, 2001.

Após definir cada função observou-se que o conto maravilhoso também é dividido por várias sequências. Propp (2001, p.52) relata que a “cada nova malfeitoria ou prejuízo, cada nova falta dá lugar a uma nova sequência. Um conto pode ter várias sequências, e quando se analisa um texto, é necessário, em primeiro lugar, determinar de quantas sequências este se compõe”.

Na estrutura do conto maravilhoso outros elementos fundamentais são apontados: os elementos auxiliares para a ligação entre as funções; os elementos que favorecem a triplicação e as motivações de cada personagem.

Por fim, Propp (2001) afirma que as funções dos personagens nos contos estão divididas em diferentes esferas, as quais referem-se aos personagens que desenvolvem determinadas função. Deste modo, sete esferas são apresentadas:

1. *A esfera de ação do Antagonista (ou malfeitor)* - que compreende o dano, o combate e as outras formas de luta contra o herói, e a perseguição;
2. *A esfera de ação do Doador (ou provedor)* – refere-se à preparação da transmissão do objeto mágico e o fornecimento do objeto mágico ao herói;
3. *A esfera de ação do Auxiliar* - aborda o deslocamento do herói no espaço, a reparação do dano ou da carência o salvamento durante a perseguição, a resolução de tarefas difíceis, a transfiguração do herói;
4. *A esfera de ação da Princesa (personagem procurado) e seu pai* - compreende a proposição de tarefas difíceis, a imposição de um estigma, o desmascaramento, o reconhecimento, o castigo do segundo malfeitor e o casamento. A distinção entre as funções da princesa das de seu pai não pode ser absolutamente precisa. Cabe ao pai, geralmente, a proposição de tarefas difíceis, como ação que se origina de uma atitude hostil em relação ao pretendente. Além disso, costuma ser ele quem castiga ou manda castigar o falso herói;
5. *A esfera de ação do Mandante* - inclui somente o envio do herói (momento de conexão);
6. *A esfera de ação do Herói* – está associada a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, o casamento. A primeira função caracteriza o herói-buscador, e o herói-vítima preenche as demais;
7. *A esfera de ação do Falso Herói* - compreendendo também a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, sempre negativa, e, como função específica, as pretensões enganosas.

É importante destacar que um personagem pode ocupar várias esferas, como também uma esfera pode dividir-se entre diferentes personagens. Com este estudo, Vladimir Propp foi considerado o precursor da problemática sobre a análise estrutural das narrativas.

3.3 A jornada do herói

O termo jornada do herói foi introduzido por Joseph Campbell e compreende o caminho que o protagonista (herói) percorre ao longo da história narrada. Como já mencionado, Campbell, ao lançar o livro *Jornada do herói* na década de 50 (mesmo período que Vladimir Propp propôs a análise dos contos maravilhosos), lembra que o herói deve se afastar de seu ambiente/mundo para que possa penetrar em sua jornada, obtendo a glória e retornando diferente de quando partiu. Portanto, Campbell divide a Jornada em três partes e consequentemente apresenta características para cada uma destas.

I. A partida

Nesta primeira fase são apontadas cinco características sobre a partida que o herói faz para a sua jornada:

1. *O chamado da aventura* – está associado ao acontecimento que provoca a mudança na vida do herói;
2. *Recusa do chamado* – o personagem a princípio recusa a ideia de afastar-se de sua rotina, segundo Campbell (1995, p.35) “os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio”;
3. *O auxílio sobrenatural* – neste ponto o autor relata a presença de uma figura protetora, (geralmente representada por anciãos) para o personagem que aceitou o chamado e este recebe conselhos e em alguns contos também recebe um objeto para o proteger no caminho;
4. *A passagem pelo primeiro limiar* - assim que o herói parte para sua jornada, ele encontra a figura do “guardião do limiar”, este personagem é comum nas histórias míticas, uma vez que tem como função proteger o portal que vai levar o herói a sua trajetória;
5. *O ventre da baleia* – Campbell (1995, p. 50) relata que esta característica refere-se à ideia do limiar mágico ser uma passagem para o renascimento do herói, que é simbolizada como o útero ou ventre da baleia. No qual, “o herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu”.

II. A Iniciação

Na segunda fase da jornada, a iniciação refere-se ao momento em que o herói penetra em sua experiência, sendo apresentadas seis características:

1. *O caminho das provas* – após ter passado pelo limiar, o herói agora enfrenta testes e desafios para sobreviver, neste momento o personagem conta com o apoio dos amuletos e conselhos que obteve em sua partida;

2. *O encontro com a deusa* – após obter vitória nas provações e confrontos com as criaturas que impediam sua jornada, o herói encontra-se com a figura feminina, representada como Deusa, neste trecho Campbell (1995, p.65) relata que “costuma ser representada como um casamento místico (*hierógamos*) da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo”;
3. *A mulher como tentação* – em sua jornada a figura do herói deve tomar cuidado com os desejos e provocações que são impostos a ele para desviar-se de seu objetivo, no qual ele não deve cair na tentação de ver a figura feminina como algo carnal;
4. *A sintonia com o pai* – neste trecho Campbell relata sobre os valores que o pai passa ao filho, com o intuito de guia-lo, entretanto, em sua jornada é neste ponto que o personagem rompe com os valores que lhe foi passado, e conseqüentemente o faz enxergar o mundo e sua jornada com outra visão;
5. *A apoteose* - após o herói passar por diversas situações e reflexões sobre suas atitudes, surge o momento para ele mudar o nível de consciência sobre algumas ações;
6. *A benção última* – este é o último desafio para o herói, no qual, ele deve ultrapassar a significação de ícones, antes de retornar como um verdadeiro herói.

III. Retorno

Depois de tantas provações em seu caminho, o herói chega a última fase de sua jornada. Neste tópico Campbell também apresenta seis características:

1. *A recusa do retorno* – após o triunfo e conseguir obter a recompensa que o levou a sua jornada, o herói tem que retornar a sua terra ou mundo, todavia, alguns contos mostram que há uma recusa do herói em retornar, escolhendo assim ficar naquele local divino;
2. *A fuga mágica* - Campbell relata que há duas possibilidades neste item: a primeira é de que após o triunfo o herói recebe dos Deuses algum elixir para restaurar a sociedade, ele irá retornar com todos os poderes e proteções para assim encerrar sua jornada; entretanto, o segundo caso refere-se ao herói obter o triunfo sem a aprovação dos Deuses, o que o fará fugir do mundo mágico, uma vez que não possui proteção e será perseguido pelos Deuses;
3. *O resgate com auxílio externo* – o herói que não retorna de sua jornada, poderá ser resgatado pelo mundo que o espera. Alguns contos relatam a dificuldade do personagem principal em sair do mundo mágico;
4. *A passagem pelo limiar do retorno* – após sua conquista o herói deve retornar ao mundo humano, pois seria uma “volta do além”, todavia o personagem agora traz consigo a experiência e lição do lado místico, que será repassado aos que o aguardam;
5. *Senhor de dois mundos* – ao passar do mundo mágico para o real ou vice e versa, o herói ganha a qualidade de mestre: detentor de conhecimento e importância;

6. *Liberdade para viver* – depois de todos os sacrifícios e provações o herói pode desfrutar de seu “novo eu”, estando livre para seguir novas aventuras e experiências.

Esta divisão feita por Campbell para a jornada do herói transcende a questão individual e passa para o coletivo, uma vez que o herói retorna para ajudar a sua comunidade ou mundo. Além de que, durante o desenrolar de sua trajetória, o herói evolui e adquire novos conhecimentos.

Décadas depois da publicação de Campbell, sua obra continuaria a influenciar diversas áreas, entre elas, a do cinema que traz para si elementos do livro *O Herói de mil faces*, no qual Christopher Vloger lança a obra *Jornada do Escritor*. Martinez (2004) explica que Vogler fez adaptações significativas na obra de Campbell, no qual o herói é humanizado e caracterizado como personagem central e estabelece um elenco de atores secundários que acompanham o herói em sua jornada. Além de que reduz as características em 12 etapas, divididas em três partes: 1) Primeiro Ato: Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar; 2) Segundo Ato: Testes, Aliados e Inimigos, Provação Suprema e Recompensa; 3) Terceiro Ato: Caminho de Volta, Ressurreição, Retorno com Elixir. Como pode ser observado Vogler além de simplificar as características, insere os itens Mundo Comum e Encontro com o Mentor na Jornada do herói proposta por Campbell.

Na área do jornalismo, a Jornada do herói é abordada pelo pesquisador Lima (1999) que elaborou 12 elementos (baseados em Campbell e Vloger) para a análise da Jornada do herói em narrativas que descrevem a vida do público em comum. Para isto, o pesquisador reuniu 12 estudantes universitários do curso de jornalismo que pudessem descrever suas narrativas de vida. Martinez (2004, p.5-6) ao estudar a estrutura das narrativas místicas relacionadas ao jornalismo descreve as características mencionadas por Lima:

1. Cotidiano: apresenta o universo do protagonista, revelando conflitos que serão evidenciados na narrativa [...].
2. Chamado à aventura: situação que rompe com a cotidianidade do herói.
3. Recusa do Chamado: parte das pessoas reluta em ingressar na aventura [...].
4. Travessia do Primeiro Limiar: no limite entre o mundo conhecido e o desconhecido, só resta à pessoa ter convicção de que o passo que está tomando é o melhor possível [...].
5. Testes, aliados, inimigos: tempo de crises, porém de oportunidades de crescimento [...].
6. Caverna Profunda: o protagonista está a um lance do momento mais crítico da partida (a Provação Suprema), onde ocorre intenso processo de internalização.
7. Provação Suprema: acontecimento central da narrativa, onde o herói enfrenta seus maiores medos e vivencia o abandono de porções obsoletas da personalidade.
8. Encontro com a Deusa: a assimilação dos atributos do sexo oposto coloca o herói em contato com os padrões arquetípicos do masculino e do feminino [...].
9. Recompensa: o objetivo é alcançado. O protagonista, transformado, amplia seus conhecimentos em dois planos [...].
10. Caminho de Volta: o herói transmite o conhecimento adquirido à comunidade.
- 11.

Ressurreição: no clímax da história, ocorre o último e mais perigoso encontro com a morte, provocando sensação de catarse. 12. Retorno com Elixir: após a experiência, ocorre a reentrada no mundo cotidiano.

Vale ressaltar que, estas 12 características apresentadas não, necessariamente, estão presentes na Jornada do herói retratada no jornalismo. Algumas narrativas podem abordar uma ou duas, por exemplo. Uma vez que, esta narrativa proposta no jornalismo descreve pessoas reais e suas batalhas diárias, embora tenham realizado uma trajetória difícil, não significa que o indivíduo passou pelas 12 etapas.

Abordar a jornada do herói para o contexto da realidade é um grande desafio, pois, o pesquisador deve explicar de forma minuciosa as etapas do processo e enfatizar que o indivíduo deve detalhar sua trajetória de vida. Além de que, em alguns casos, os indivíduos podem não ter vivido parte das etapas ou ter passado por alguma e não ter assimilado tal experiência.

3.4 A saga do vilão

Dentre os personagens que compõem a narrativa, o vilão é peça fundamental na construção do enredo. Faria (2012, p. 134) define que “o vilão é aquele que representa o que é errado, injusto, controverso, que foge dos princípios morais e éticos, ou seja, o vilão, dentro de uma história de ficção, representa o mal”.

Pode se dizer que a figura do vilão está presente nas narrativas como um personagem que dificulta a jornada do herói desde os tempos antigos. Exemplo disto é que o cronista Vladimir Propp (2001) já relatava nos contos maravilhosos este personagem, sendo intitulado como antagonista.

Desde a antiguidade a figura do vilão é representada nos contos mitológicos como obstáculo ao herói. A exemplo disto tem-se a Medusa [...], antes uma bela donzela que se tornou uma criatura deformada, com rosto desfigurado e serpentes na cabeça, tão odiosa que seu olhar era capaz de transformar homens em pedra, devido a punição por deitar-se com Poseidon no templo dedicado à deusa Atena. A criatura horrenda cheia de ressentimento tornou-se um dos desafios de Perseu, que como herói vitorioso corta sua cabeça para no fim de sua jornada poder salvar Andrômeda (FARIA, 2012, p. 161).

Na maior parte das narrativas a presença do vilão é notada, uma vez que há a necessidade de coexistir um mocinho e um vilão, principalmente as que abordam o herói. A figura do vilão reúne nas narrativas atributos que são expostos ao público carregados de significação negativa,

sendo geralmente responsabilizados por todas as dificuldades que o herói enfrenta. Costa (2012, p.2) também aborda a definição do vilão esportivo e conceitua esta personalidade como:

Os vilões são personagens que estão presente em nosso imaginário consagrados pelo melodrama e folhetim, tendo se perpetuado por intermédio de romances, telenovelas, filmes, quadrinhos e tantas outras produções culturais. E se na ficção tudo que acontece de ruim parece ser obra de um vilão, o mesmo ocorre nos discursos sobre futebol produzidos pela imprensa. O vilão representa uma alteridade, representa o outro sobre o qual se deposita valores considerados como ilegítimos e não pertencentes a uma determinada identidade.

Tami D. Cowden (2011) desenvolveu 16 categorias de vilões, sendo oito para o sexo masculino e oito para o feminino. Tendo em vista que o foco da pesquisa é o jogador uruguaio Suárez, será abordado apenas as categorias masculinas.

Tabela 2 - Apresentação das categorias dos vilões

Definição	Descrição
<i>O tirano</i>	É visto como um déspota intimidador, almeja o poder a qualquer preço. Ele impiedosamente conquista tudo o que quer, esmagando seus inimigos. Além de que vê as pessoas como peões e possui grande poder.
<i>O bastardo</i>	Por ser o filho despossuído ele vive cheio de ressentimento. Como não tem o que quer, machuca todos ao seu redor. Suas ações são para efeito, visto que quer provocar ação nos outros indivíduos.
<i>O diabo</i>	É carismático e encantador, oferece as pessoas o que ele acha que elas merecem. Além de ter capacidade para descobrir as fraquezas morais dos outros.
<i>O traidor</i>	Atua como agente duplo, sendo capaz de trair a todos que confiam nele. Sem levantar suspeitas ele planeja a destruição de seus amigos.
<i>O pária</i>	Considerado como um forasteiro solitário que busca o sentimento de pertencimento. Foi afastado dos outros e geralmente por uma boa causa. Ele busca redenção, mas se necessário sacrificar os outros para obter a vitória.
<i>O gênio mal</i>	É considerado o mentor malévolos, adora exibir sua inteligência superior. Para ele os que possuem inteligência inferior são desprezíveis. Sua marca registrada são quebra-cabeças elaborado e experimentos.
<i>O sadista</i>	Visto como selvagem, adora crueldade por si só. Age com violência e brutalidade psicológica. Além de ser ousado e habilidoso.
<i>O terrorista</i>	Este vilão serve um código de honra distorcido. Hipócrita, acredita ser virtuoso e julga a todos por um rigoroso conjunto de leis. Para ele o fim justifica os seus meios nefastos.

Fonte: COWDEN, 2011.

Dependendo da ação, o vilão pode apresentar mais de uma das características estabelecidas por Cowden (2011). No campo esportivo, o vilão é construído pela mídia como o responsável pela atuação fraca ou desastrosa de uma equipe. Tendo em vista que, para o

torcedor uma vitória do time do coração é motivo de festa e alegria e, como qualquer enredo, precisa-se encontrar um protagonista pelo feito ou um culpado caso a derrota venha a ser concretizada.

Para tornar-se o vilão o atleta não precisa fazer algo extremamente malicioso, basta desagradar os veículos de comunicação ou público com sua atuação.

Vilões são sempre configurados em contraposição a normas ou expectativas mantidas e criadas por determinados grupos, que podem ser de torcedores, público em geral, jornalistas, dirigentes etc. Por isso, eles são sempre alvo de críticas, reprovações e punições sejam concretas ou simbólicas. Uma das tipologias mais conhecidas de vilania é aquela relacionada à antidesportividade, e costuma ser conformados em oposição aos padrões de *fair play* e disciplina requeridos para os profissionais da bola (COSTA, 2008, p. 66).

Desta forma, Costa (2008) relata que aliado a atitude do vilão existe um julgamento no qual estes personagens são submetidos sobre a ética esportiva. Ao tratar sobre a trajetória de um vilão é necessário observar a ética e a moral que envolvem a situação. Taille (2010, p. 108) esclarece sobre a ética e moral que,

Todavia, há possibilidades de estabelecer, por convenção, diferenças entre ‘moral’ e ‘ética’. As duas mais frequentes e consagradas mantêm os dois termos como referência a deveres. A primeira dessas possibilidades consiste em reservar a palavra ‘ética’ a deveres de ordem pública. [...] Os diversos códigos de ética trazem normas que devem, de maneira obrigatória, reger as atividades dos profissionais, normas cujas raízes encontram-se na moral legitimada pela sociedade.

Diante deste cenário é necessário destacar que, diversas vezes, um jogo entra para a história por conta de uma ação feita pelo vilão da partida, e não pelo atleta considerado como herói. Visto que as ações de uma partida de futebol estão ligadas ao desempenho fenomenal dos jogadores, exemplo - um gol contra, um chute bem acima da trave ou uma mordida no jogador adversário.

3.5 Narratologia

A Narratologia está relacionada as narrativas (sejam elas fictícias ou reais). Mieke Bal (2001) explica, de forma simples, que a Narratologia é a teoria dos textos narrativos, definida como um conjunto sistemático de opiniões generalizadas sobre um segmento da realidade, todavia, adverte que é necessário diferenciar os textos narrativos e textos descritivos. Para Bal

(2001) o texto narrativo é aquele em que um agente relata uma narração, pois, é uma história que se conta por meio da linguagem, com a presença de signos linguísticos.

Os primeiros indícios de análise das narrativas estão centradas na Grécia antiga, com a Poética de Aristóteles e, conseqüentemente, foi sendo traduzida ao longo do tempo para outros idiomas. Com a divulgação feita pelos humanistas italianos, a obra passou a ter grande influência para os estudos sobre as artes, literatura e teatro (Motta, 2013).

Apenas em 1928, surge outra obra significativa para a análise das narrativas. Lançada pelo russo Vladimir Propp, a primeira edição do livro *Morfologia do conto maravilhoso*, reunia procedimentos de análise dos contos maravilhosos europeus (contos infantis); vale destacar que, estes contos eram voltados ao que conhecemos como cultura popular e não a literatura infantil. Entretanto, a aplicação deste estudo passa para outras áreas e acaba influenciando o estruturalismo⁵.

Tomando como base a análise literária (considerada a primeira área a criar processos de análise para a compreensão das narrativas), é no ano de 1966 que ocorre o marco deste processo, pois é neste período que é lançada a revista *Communications*, na França. Esta edição especial da revista reunia diversos artigos sobre a análise estrutural da narrativa (Motta, 2013).

O termo narratologia é inserido em 1970 pelo filósofo búlgaro-francês Tzvetan Todorov, cujo objetivo era construir uma gramática universal da narrativa baseado na análise dos contos de Boccaccio. Nesta fase, a teoria das narrativas estava vinculada ao estruturalismo linguístico. Deste modo, a narratologia nasce ligada ao formalismo russo e ao estruturalismo antropológico e literário francês.

Ao passar dos anos, a narratologia sofre algumas modificações e desvincula-se destas duas correntes mencionadas, sendo aplicada em diferentes áreas de conhecimento. Motta (2013, p. 80) relata que esta nova narratologia não se limita apenas a teoria literária:

[...] a narratologia se revela não como um ramo das ciências da linguagem, nem como um desdobramento da teoria literária, mas como uma forma de análise e de campo de estudo antropológico, porque remete a cultura da sociedade e não apenas as suas expressões ficcionais. A narratologia pode ser utilizada não somente para a crítica de romances, filmes, contos e novelas, como ocorre predominantemente ainda hoje, mas como *um procedimento analítico para compreender os mitos, as fábulas, os valores subjetivos, as ideologias, a cultura política inteira de uma sociedade*. A análise da narrativa passa a lidar com a questão da construção dos significados, servindo para observar os valores canônicos de uma cultura e os seus desvios.

⁵ Devido à forte influência de seu livro na antropologia e sendo aplicado ao modelo estruturalista, Propp se envolveu em uma polêmica com antropólogo Lévi-Strauss por negar seguir a linha estruturalista e afirmar ser formalista.

Devido a isso, Motta esclarece a narratologia como uma ciência que busca estudar a construção de sentidos nas relações humanas e está baseada em pressupostos epistemológicos que a inserem nas teorias interpretativas da sociedade, afirmando o conceito da narratologia como:

Um ramo das ciências humanas que estuda os sistemas narrativos no seio das sociedades. Dedicase ao estudo das relações humanas que produzem sentidos através de expressões narrativas, sejam elas factuais (jornalismo, história, biografias) ou ficcionais (contos, filmes, telenovelas, videoclipes, histórias em quadrinho). Procura entender como os sujeitos sociais constroem os seus significados através da apreensão, compreensão e expressão narrativa da realidade (MOTTA, 2005, p.2).

Duarte (2009, p. 13) complementa que “a partir dos enunciados narrativos somos capazes de colocar as coisas em relação umas com as outras, em uma ordem e perspectiva, em um desenrolar lógico e cronológico. É assim que compreendemos a maioria das coisas do mundo”. Reuter (2004, p. 149) aponta que a abordagem narratológica é:

Uma abordagem interna que considera o texto nele mesmo, como um conjunto fechado de signos linguísticos. Porém, não deve ser considerada uma clausura, todo texto, na verdade, inscreve-se em um determinado universo e a ele se refere; além disso, o autor e o leitor, cada um à sua maneira, enriquecem-no com seus conhecimentos.

Assim sendo, a narração produz sentidos que são gerados dentro de uma situação comunicacional específica ou de um contexto cultural concreto da realidade e devem ser levados em conta as estratégias e argumentos que permeiam a narrativa. Este ato narrativo entre os indivíduos tem um objetivo comunicacional, no qual, Motta (2005) relata que o narrador sempre escreve com algum propósito, nada é por acaso. Por isso, o pesquisador em sua análise deve partir da tentativa de compreender quais estratégias e intenções o narrador utilizou no texto.

Neste trabalho optou-se por utilizar a análise pragmática para a análise das narrativas, na qual Motta (2005) sugere seis passos na decomposição dos textos, como conceituados a seguir:

1º. Recomposição da intriga ou do acontecimento jornalístico: As narrativas jornalísticas são fragmentadas, por isso o pesquisador precisa conecta-las para obter um sentido cronológico e encontrar o tema principal da narrativa (a intriga ou acontecimento que gerou o assunto),

observando a continuidade e justaposição das mesmas sobre o tema. É importante considerar que existem narrativas jornalísticas que não determinam início e fim, por isso é necessário o analista decidir esse tempo cronológico, de forma rigorosa, justificada e coerente.

2º. Identificação dos conflitos e da funcionalidade dos episódios: O conflito é a peça principal de uma narrativa, pois são eles que dão ritmo a história que é narrada. Visto que o jornalista é pautado nos critérios de noticiabilidade, o conflito abre o texto, uma vez que rompe com o cotidiano. Em toda história há, no mínimo, duas versões, que criam embates e posicionamentos perante o ocorrido, é assim que se constrói a narrativa. Sobre a funcionalidade dos episódios Motta (2005, p. 6) relata que:

Na análise da narrativa jornalística é particularmente importante identificar e analisar a funcionalidade dos episódios de suspense que deixam significados suspensos, retardam a conclusão da história, aumentam a tensão e as expectativas do leitor ou ouvinte. Isto revelará estratégias textuais pouco claras sem o processo analítico. O jornalismo vive de criar expectativas. Enquanto permanecem abertos, esses episódios capturam o espírito, “sequestram” e reforçam o contato com o leitor. Observar especialmente como o retardamento (enquanto estratégia) cria tensão, gera expectativas e estabelece um tipo de comunicação singular.

Como o autor menciona, o jornalismo tenta prender ao máximo o leitor até o final da leitura, e o analista, para construir a interpretação, precisa compreender como é feita a exploração da intriga e qual estratégia textual utilizada, pois essas não são tão evidentes.

3º. A construção de personagens jornalísticas (discursivas): Este é o passo primordial para esta pesquisa, uma vez que busca entender como foi realizada a construção do personagem da narrativa, que, no caso, é o jogador uruguaio Luis Suárez. Busca-se perceber como o atleta teve sua imagem construída em herói e posteriormente em vilão nas narrativas que o abordaram.

No jornalismo, o personagem da história torna-se o eixo central do enredo. Motta (2005) explica que os personagens das narrativas jornalísticas diferem da literatura por serem personagens reais, inseridos em uma situação fora do normal, do cotidiano. Porém, o objetivo de uma análise da narrativa não é entender por exemplo, quem é Luis Suárez e o que ele fez na vida real, mas buscar saber como a narrativa construiu sua imagem e o que o jogador fez no decorrer da narrativa.

Motta (2005, p. 7) ainda detalha nessa questão da construção do personagem na narrativa jornalística, que o analista deve “observar como o narrador imprime no texto marcas com as quais pretende construir a personagem na mente dos leitores/ouvintes”.

4º. Estratégias comunicativas: Nessa etapa é importante entender o posicionamento do narrador. No jornalismo, quem narra fica fora do texto; o jornalista utiliza estratégias narrativas para driblar sua presença na narração, como se a verdade estivesse fora e sua narração não fosse influente. O autor afirma que, no jornalismo não há uma linguagem jornalística, mas sim, uma retórica jornalística, explicando que quem narra tem um objetivo, uma intenção. As estratégias comunicativas podem ser subdivididas em:

a) Estratégias de objetivação (construção dos efeitos de real): O texto jornalístico busca passar aos leitores a sensação do real, levando-os a acreditar no que foi escrito na narrativa como uma verdade. Para conseguir atingir esse objetivo, o jornalista utiliza recursos da linguagem (endereços, datas e verbos no presente, são alguns dos recursos que o jornalismo se debruça para trazer essa sensação do real) construindo a narrativa no “aqui e agora”. Além de se basear no presente para mostrar o passado e relatar o futuro.

b) Estratégias de subjetivação (construção de efeitos poéticos): Motta (2005) faz uma comparação entre o jornalismo e a literatura para poder explicar os efeitos poéticos que a narrativa jornalística aborda. O jornalista cria um texto com uma mensagem carregada de sentidos e significações, que podem passar diferentes interpretações e emoções aos leitores, assim como na literatura. Um exemplo, são as chamadas das matérias carregadas de recursos linguísticos para atrair o leitor, cujo conteúdo tenta aproximá-lo do indivíduo que é narrado.

5º. A relação comunicativa e o “contrato cognitivo”: Esse ponto da análise trata justamente da parte voltada para o narrador e o que está sendo interpretado pelos leitores. Preocupa-se agora com a interação entre narrador-receptor, no qual o texto se torna um nexos entre essa interação no ato comunicativo. Motta (2005, p.13) explica que o analista deve “observar particularmente o “contrato cognitivo” implícito entre jornalistas (narradores) e audiência (narratário) em seu contexto operacional”. Este contrato é, na verdade, essa relação de confiança que o leitor tem no jornalista em estar lendo a verdade, uma vez que o jornalismo defende a ideia de ser objetivo e fiel aos fatos.

6º. Metanarrativas - significados de fundo moral ou fábula da história: Na literatura infantil, principalmente, o leitor já é familiarizado com o fundo moral, porém vale destacar que, em todas as narrativas (sejam elas fictícias ou não), sempre há um fundo moral e ético, algumas vezes não estarão explícitas e por isso, o leitor não tome conhecimento.

Mesmo o jornalismo pregando a isenção e imparcialidade, nas narrativas jornalísticas, o fundo ético e moral será encontrado. Esse pode estar contido no início do enredo ou no fim. Motta (2005, p.14) conta que isso ocorre visto que “os jornalistas só destacam certos fatos da realidade como notícia porque esses fatos transgredem algum preceito ético ou moral, alguma lei, algum consenso cultural”. Essa afirmativa explica o motivo de que todas as narrativas jornalísticas veiculadas apresentem um fundo moral ou ético.

4 2º TEMPO: O JORNALISMO ESPORTIVO NO BRASIL

4.1 Evolução da internet

O advento da internet transformou a sociedade em todos os aspectos, sendo sua criação considerada uma das coisas que mais revolucionaram a história humana. Lins (2013) divide a criação da internet em quatro períodos, sendo o primeiro de uso privado, no qual a comunicação era feita por meio de computadores de grande porte. O segundo período está relacionado a abertura da rede ao público, com a utilização da rede via linha discada, com a criação dos hiperlinks, uma vez que as páginas e sítios cujas informações eram em sua maior parte textuais, passaram a ser ligadas pelos hyperlinks. É neste período que surge o conceito de navegação. O terceiro período é composto pela internet banda larga. A interatividade neste período se fortalece, com salas de bate papo e jogos em rede com avatares. Já o quarto período abrange o que a internet é hoje. Seu uso tornou-se essencial, no qual o indivíduo tem em mãos a facilidade do acesso sobre diversos conteúdos.

Adentrando no surgimento desta rede, a internet nasce a partir da criação da Arpanet para possibilitar a comunicação no final da década de 60, pela *Advanced Research Projects Agency* (Arpa) que era do Departamento de defesa norte-americano. Ferrari (2006) relata que o objetivo da Arpanet era interligar os computadores para obter comunicação conectando inicialmente quatro instituições dos Estados Unidos: a Universidade da Califórnia, LA e Santa Bárbara, Instituto de Pesquisa de Stanford e Universidade de Utah.

Castells (2005) descreve que o funcionamento da Arpanet ocorreu em 1º de setembro de 1969 e estava aberta aos centros de pesquisa que ajudavam o Departamento de Defesa dos EUA, entretanto os cientistas começaram a usá-la para suas próprias comunicações. Deste modo, Castells (2005, p. 83) comenta:

A certa altura tornou-se difícil separar a pesquisa voltada para fins militares das comunicações científicas e das conversas pessoais. Assim, permitiu-se o acesso à rede de cientistas de todas as disciplinas e, em 1983, houve a divisão entre ARPANET, dedicada a fins científicos, e a MILNET, orientada diretamente às aplicações militares. [...] A rede das redes que se formou durante a década de 1980 chamava-se ARPA-INTERNET, depois passou a chamar-se INTERNET, ainda sustentada pelo Departamento de Defesa e operada pela National Science Foundation.

Ainda na década de 80 outro fato importante neste cenário tecnológico surge: Tim Berners Lee cria o *World Wide Web* (WWW). Segundo Ferrari (2006), Lee em 1990 propôs um programa que organizava as informações que estavam dispersas, inclusive *links*. Berbigier et al. (2015, p. 6) detalham que “Lee com apoio de Robert Cailliau desenvolve um sistema de

hipertexto. No prosseguimento das novas descobertas, ainda nesse mesmo ano, foi criado um grupo de pesquisadores e experts para estudar a capacidade da WWW”. Todavia, a internet só veio a ser comercializada em 1993.

Dias (2018, p. 2) relata que “por sua genialidade, Tim Berners Lee tem admiração e reconhecimento mundial, principalmente no meio científico para o qual ele dedicou toda a sua carreira”. A chegada da internet ao Brasil ocorreu em 1990, mas se disseminou no país em 2000 com o auxílio da grande imprensa brasileira.

Empresas tradicionais como as Organizações Globo, o grupo Estado (detentor do jornal *O Estado de S. Paulo e Jornal da tarde*), o grupo Folha (do jornal *Folha de S. Paulo*) e a Editora Abril se mantêm como os maiores conglomerados e mídia do país [...]. Foram eles que deram os primeiros passos na internet brasileira, seguidos pelo boom mercadológico de 1999 e 2000, quando todas as atenções se voltaram a Nasdaq (National Association of Securities Dealers Automated Quotation), a bolsa de valores da Nova Economia. (FERRARI, 2006, p. 27).

Ferrari (2006) comenta que a internet se popularizou no Brasil em 2004 e as relações comunicacionais se estreitaram através dela, em que surgiram redes sociais, facilitando a interação entre pessoas em lados opostos do mundo. Esta interação é concretizada, além das redes sociais, também pelas mídias sociais. Segundo Fontoura (2008) as mídias sociais podem ser compreendidas como tecnologias e práticas on-line, usadas por pessoas e empresas para disseminar conteúdo, gerando o compartilhamento de opiniões, ideias, experiências e perspectivas; são exemplos de mídias os *blogs* e o *Twitter*.

Ainda neste universo interativo digital, Recuero (2005) define as redes sociais como um conjunto de dois elementos: os atores, que são pessoas, instituições ou grupos; e suas conexões. O *Youtube*, *Facebook* e *Instagram* estão neste segundo conceito. Pode-se dizer que as redes sociais estão inseridas no conjunto das mídias sociais.

Diante deste cenário, Costa e Rodrigues (2013, p. 4) explicam o uso da internet com as novas tecnologias que emergiram posteriormente:

A associação da Internet com outras tecnologias, fossem elas ‘novas’ ou ‘tradicionais’ – telefone celular, televisão, consoles de videogame, tablets e assim por diante –, descentralizou esse processo da figura exclusiva do computador. O uso da Internet deixou de ser um fenômeno restrito e passou a ser massificado, atravessando o cotidiano de seus usuários pelo uso comum de múltiplos dispositivos. A comunicação mediada pelo computador e por essas outras plataformas digitais modificou, assim, as próprias formas de organização, conversação e mobilização sociais. A Internet, que já abrigava as expressões culturais, passou a ocupar um lugar central em todos os aspectos da vida social, complexificando as diversas formas de relações sociais.

Desde então, a internet passou a ter um papel fundamental na vida dos indivíduos. Dias (2018, p. 3) afirma que “as pessoas mudaram seus hábitos, passaram a se comunicar mais e de forma mais veloz, usufruindo do enorme alcance que a rede lhes proporcionou”.

A internet a cada dia que passa continua em expansão, possibilitando ao usuário diversas formas de uso. Costa e Rodrigues (2013, p. 13) explicam que “a plataforma na qual a Internet tem sua origem facilita ainda essa ampliação, pois permite a convergência de um sem número de mídias nela mesma”. Estar conectado à rede tornou-se algo comum aos indivíduos no qual os aparelhos eletrônicos já são criados para acessarem a internet.

4.2 Breve histórico do Jornalismo esportivo no Brasil

Antes de debater sobre o interesse do jornalismo pelo esporte, vale relembrar que, desde os séculos passados, já existiam diversos tipos de jogos praticados por nossos antepassados. No século XIX o futebol foi introduzido no Brasil pelo inglês Charles Miller. Guimarães (2005) relata que Miller ensinou as regras do jogo e ofereceu também uniformes para que os indivíduos pudessem jogar.

[...] é consenso geral que Charles Miller foi o maior incentivador do esporte no Brasil. Ele não apoiava a divulgação para as classes mais baixas, mas procurava mostrar a seus colegas da elite a arte da bola. Conseguiu isso, primeiramente, por sua ótima qualidade como jogador – era considerado excepcional até mesmo na Inglaterra (inventou o drible chamado chaleira) – e pelo fato de ser descendente de tradicional família inglesa, o que lhe garantia respeito e credibilidade junto à sociedade. Em São Paulo, onde o futebol deu seu pontapé inicial no Brasil, o esporte era elitista e havia preconceito em relação aos times populares que eram criados (GUIMARÃES, 2005, p. 13).

Entretanto, o esporte mais popular dos anos de 1910 no Brasil foi o remo. De acordo com Coelho (2006, p.7), muitos jornalistas não consideravam o assunto relevante para que fosse destaque nos jornais. “Pouca gente acreditava que o futebol fosse assunto para estampar manchetes. A rigor, imaginava-se que até mesmo o remo jamais estamparia as primeiras páginas de jornal”.

Em 1910 o jornal *Fanfulla* trazia em algumas páginas informações sobre esporte. Sua importância é fundamental para times consagrados no Brasil como o então chamado na época Palestra Itália, hoje Palmeiras. Na época o esporte ganhava um destaque menor dentro das redações, pois as outras editorias eram mais valorizadas, como a de política e economia. Os esportes cobertos na época pelos jornalistas eram o remo, o basquete e o vôlei.

Ainda segundo Coelho (2006), o *Jornal dos Sports* surgido nos anos de 1930, foi o pioneiro a noticiar apenas esportes no Brasil, apesar da popularização do futebol e também da diversificação de outras modalidades. A situação para uma equipe de jornalistas esportivos era difícil, uma vez que, grande parte de pessoas interessadas, principalmente no futebol, não tinha recursos financeiros para comprar as publicações ou ir aos estádios e, em sua maioria, não eram alfabetizados, o que dificultava a comercialização desse produto.

De acordo com Castro (1992), na década de 30, o jornalista Mario Filho (ele foi responsável pela aproximação dos leitores com o jornal, passando a se referir aos clubes da época como os torcedores chamavam, por exemplo, ao invés de Club de Regatas do Flamengo, apenas Flamengo e também revolucionou a forma como os jogadores eram fotografados) criou o jornal ‘Mundo Esportivo’.

O jornal nasceu em um período escasso de pautas esportivas, uma vez que sua primeira edição saiu no fim do campeonato carioca de 1931 e para salvar o jornal ele começou a falar das escolas de samba e instituir um júri para avaliar bateria, ala da baiana e etc (quesitos que são avaliados até hoje). Mesmo assim, o ‘Mundo Esportivo’ durou apenas oito meses e não deixou vestígios de sua existência.

O jornalismo esportivo na web chega ao Brasil no ano de 1997 com o lançamento do diário esportivo *Lance!*. Coelho (2006) afirma que, com a ascensão da internet, muitos profissionais de outras plataformas migraram para a web, devido às propostas salariais que eram mais atrativas e por conta da produção jornalística que era realizada em um espaço menor de tempo. Além do *Lance!*, sites como o da *PSN* (que pertence à empresa de TV a cabo *PSN*, responsável também pela criação do site do time de futebol brasileiro Corinthians), *Pelé.net* e *Sportsya* também foram responsáveis pela ampliação do jornalismo esportivo na nova plataforma digital.

4.2.1 Jornalismo esportivo na era digital

Com o ‘boom’ da internet no Brasil nos anos 2000, o número de sites esportivos cresceu consideravelmente. Muitos profissionais que atuavam na mídia impressa migraram para a plataforma na web, repórteres, editores e colunistas de jornais como o *Folha de S. Paulo*, *Estado de S. Paulo* e *Jornal da Tarde* eram convidados para fazer parte de sites esportivos.

Um dos principais fatores que contribuíram para o crescimento dos sites esportivos no Brasil, segundo Coelho (2006), foi o grande número de anunciantes e patrocinadores que os sites recebiam.

Dentre as diferenças verificadas pelos jornalistas na nova plataforma, destaca-se a forma como os textos eram escritos. Geralmente produziam notas de uma mesma matéria a todo o momento para que o público sempre ficasse informado dos principais assuntos esportivos, diferentemente da forma como as notícias eram produzidas para o impresso, com matérias mais longas.

A consolidação do jornalismo esportivo na web se deu em 2003, quando os sites se tornaram mais acessados e estruturados. Oliveira (2010, p.18) explica as mudanças da migração do jornalismo esportivo para o meio digital,

O Jornalismo Esportivo na internet ganha maiores dimensões em termos de divulgação, visto que utiliza de recursos como textos, foto, imagens e áudio, integrando-os nas mesmas mensagens, bem como de conectar, assistir jogos e ler matérias esportivas. Isso propicia a formação de comunidades de leitores digitais, reunindo detalhamento de conteúdo através de hiperlinks que fazem a passagem de um ponto para outro de um mesmo documento ou página. O público não só fica sabendo das “novidades” como também é manipulado para enxergar o próprio dinamismo do site e de seus donos. Com a internet, o jornalismo esportivo encontrou uma linguagem própria para atrair os telespectadores, através de novas ferramentas construídas para viabilizar a interatividade.

Com a mudança do jornalismo esportivo para a internet, as demais plataformas existentes sofreram um impacto, principalmente o impresso. Visto que os leitores consumiam as notícias esportivas por meio dos cadernos de esporte e revistas especializadas no assunto.

O público se mostra cada vez mais interessado nos veículos especializados em esportes, tornando-se exigente e participativo no que diz respeito ao material que é publicado. Desse modo, a web apresenta-se como uma importante fonte de informação, já que proporcionou um aceleração na divulgação dos dados, possibilitou e ampliou a interatividade do usuário e permitiu o surgimento de novas narrativas, sobretudo, a partir da evolução da tecnologia. O jornalismo passou a oferecer informações em tempo real, coberturas mais ampliadas e formatos diferenciados. A recepção e o consumo dos conteúdos jornalísticos se modificaram e a segmentação ficou mais acentuada. Assim sendo o webjornalismo esportivo se consolidou e expandiu o acesso a modalidades até então pouco divulgadas (ROCHA, 2017, p. 71).

A notícia passa a ser consumida na web com um clique e no momento em que o leitor estiver interessado. Deste modo, há uma interatividade maior através de galerias de fotos e vídeos disponibilizados dentro do texto. Além dessa interatividade, o webjornalismo esportivo rompe com o noticiário totalmente formal e passa a trabalhar com o entretenimento, no qual, as redes sociais e rotina de lazer dos atletas compõem algumas narrativas veiculadas. O relato das

partidas também se tornou marca nos sites esportivos, com descrição dos lances e desempenho dos atletas.

O que mais valoriza o relato de uma partida de futebol é o vídeo com todos os lances do confronto. Ser detentor dos direitos de transmissão coloca o veículo à frente de quase todos os concorrentes que não podem postar as filmagens. Além de atrair o leitor, o vídeo contribui para o fã de esporte permanecer na notícia por mais tempo. Este artifício também é contabilizado no momento de negociação de publicidade. O repórter, portanto, não faz isso pensando apenas na qualidade jornalística, mas em colaborar financeiramente para o crescimento da empresa. O ato de colocar vídeos, áudios e imagens é uma das funções mais cobradas na redação nos dias atuais, podendo ser considerado uma regra (FRANGE, 2016, p. 28).

A notícia esportiva nos sites é construída para atrair mais leitores e, conseqüentemente, transforma-se em números de acessos para gerar lucro as empresas jornalísticas. O GloboEsporte.com, por exemplo, detém os direitos de transmissão dos jogos de futebol da série A do campeonato brasileiro, o que segundo Frange (2016) coloca o site a frente dos concorrentes, visto que os torcedores buscarão informações e vídeos dos lances polêmicos nos sites que possuem o material em sua plataforma.

5 FICHA TÉCNICA

5.1 Histórico dos sites GloboEsporte.com e Trivela

O site esportivo GloboEsporte.com pertence a uma das maiores empresas comunicacionais brasileiras, as Organizações Globo. O Globo Esporte nasce no fim da década de 70 como um programa televisivo e, com o advento e consolidação da internet no Brasil, cria-se uma versão estendida para essa nova mídia; o site hoje abarca o conteúdo do programa televisivo Globo Esporte; diversas modalidades esportivas, sejam estas regionais, nacionais ou internacionais, além do conteúdo do canal de TV por assinatura, SportTv.

Já o site esportivo Trivela é voltado apenas para a cobertura da modalidade do futebol e está hospedado no UOL. A marca Trivela surgiu em 2006 como revista esportiva impressa, porém chamava-se Copa'06. O foco da edição era a Copa do Mundo daquele ano, realizada na Alemanha. Com o fim da competição, a revista passou a ter o nome que carrega até os dias atuais, Trivela.

Entretanto, a revista foi extinta três anos depois de sua criação cedendo lugar ao site esportivo que foi criado após a consolidação da internet no Brasil e com uma proposta de abordar especificamente o futebol nacional e internacional. A Trivela tem seu diferencial na abordagem das notícias, pois explora em sua maioria o gênero opinativo e literário, como afirma em seu slogan: “Futebol além do óbvio”.

5.2 Procedimentos Metodológicos

As narrativas podem ser analisadas por diferentes pontos e métodos dependendo dos objetivos traçados. Neste trabalho, o intuito é compreender como as narrativas jornalísticas dos sites esportivos GloboEsporte.com e Trivela construíram a imagem do jogador Suárez em herói e posteriormente vilão. Portanto, o processo metodológico é fundamental para que uma pesquisa possa chegar aos seus objetivos.

O primeiro passo para a construção teórica foi a realização uma pesquisa bibliográfica. Cujo intuito, era que o pesquisador tivesse contato com o que já foi estudado sobre o assunto da pesquisa. Gil (2008, p. 50) relata que a pesquisa bibliográfica “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Deste modo, foi realizada uma pesquisa com os trabalhos já feitos sobre narrativas jornalísticas, estereotipação de atletas em heróis ou vilões no segmento esportivo e sobre o jogador de futebol Luis Suárez.

Esta pesquisa foi desenvolvida por meio do método indutivo, que consiste em partir da observação dos fenômenos ou fatos cujas causas deseja-se conhecer. Posteriormente, o trabalho recorreu a pesquisa descritiva com o intuito de compará-los para descobrir as relações entre eles. Quanto à abordagem, a pesquisa enquadra-se na qualitativa, pois, o objetivo é buscar a interpretação dos fatos e seus significados, uma vez que a abordagem qualitativa não requer números ou estatísticas nos resultados, apenas o entendimento do processo e a interpretação dos fenômenos.

Os procedimentos metodológicos consistem na pesquisa bibliográfica, como a primeira etapa da pesquisa, para compreender o que já foi pesquisado sobre o tema; e posteriormente realizou-se a pesquisa documental (que se assemelha com a bibliográfica), mas a distinção é evidenciada na natureza das fontes, como explica (Gil, 2008, p.51).

Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa.

Em relação às técnicas de pesquisas, foi aplicado neste trabalho a documentação indireta, que consiste no levantamento de dados (independente dos procedimentos utilizados) de dois modos: a pesquisa documental e bibliográfica, ambas realizadas neste processo de análise. Além da coleta de dados, feita no acervo de notícias dos sites GloboEsporte.com e Trivela através da ferramenta de busca disponibilizada nos sites analisados.

A catalogação das narrativas jornalísticas veiculadas nos sites esportivos GloboEsporte.com e Trivela sobre o jogador uruguaio Luis Suárez abrangem dois momentos da carreira do atleta: o primeiro é na Copa do mundo de 2010, realizada na África do Sul quando noticiaram Suárez como um “herói” após ser expulso da partida por evitar um gol utilizando a mão, o fato resultou na classificação da seleção do Uruguai para as semifinais da competição. O segundo refere-se a Copa do Mundo de 2014, realizada no Brasil, quatro anos após o ato que foi comparado com *La mano de Dios*,⁶ Suárez deixa de ser o herói e se torna o vilão depois de morder o jogador italiano Chiellini na Copa e levar uma suspensão de nove jogos, fato que o tirou da competição.

⁶ *La mano de Dios* é o nome que foi dado ao gol de Diego Maradona, feito aos 51 minutos de jogo na Copa do Mundo em 1986 contra a Inglaterra que classificou a seleção argentina para a fase seguinte da competição e entrou para a história do futebol.

Para encontrar as narrativas analisadas nessa pesquisa, as palavras-chave (Luis Suárez, Copa do Mundo 2010 e Copa 2014) nortearam a busca nos dois sites analisados. Foram encontradas 47 notícias que utilizavam essas palavras em suas *tags*. Após uma leitura detalhada nas matérias uma nova delimitação foi feita, uma vez que se observou que em algumas matérias o jogador uruguaio só foi mencionado por ter feito uma troca de passes.

Deste modo, foram selecionadas 33 matérias que destacam Luisito como figura central. As narrativas compreendem do dia 25 de junho a 23 de dezembro de 2010 (período que abrange o fato causado por Suárez e seu desfecho); para as matérias analisadas sobre a mordida no jogador Chiellini o período foi de 24 de junho a 18 de setembro (período que Suárez foi afastado e julgado pela Fifa⁷).

Depois de selecionadas, foram aplicados os seis passos que Motta (2005) sugere para realizar a análise das narrativas jornalísticas, a fim de compreender como a imagem de Luisito foi construída no GloboEsporte.com e Trivela. Além de relacionar com as funções dos contos maravilhosos proposto por Propp (2001). A escolha da metodologia proposta por Motta se deu pelo fato de que além de reunir alguns conceitos da análise de conteúdo apresenta uma particularidade ao propor um modelo de análise para identificar os elementos que compõem as notícias.

Para uma melhor visualização das narrativas no tópico da análise, foram criados códigos QR que permitem o leitor acessar as matérias pelo celular enquanto visualiza o conteúdo da pesquisa, além de um *link* que também direciona para a narrativa analisada.

⁷ A sigla Fifa é *Fédération Internationale de Football Association*, conhecida no Brasil como Federação Internacional de Futebol.

6 GOL

6.1 Descrição das narrativas (GloboEsporte.com e Trivela)

A trajetória do atacante uruguaio Luis Suárez, como já foi mencionada, é marcada por diversas controvérsias. As Copas do Mundo de 2010 e 2014 são objetos da pesquisa por abordarem as polêmicas mais recentes que envolvem Suárez.

As narrativas do GloboEsporte.com são caracterizadas pelo estilo *hard news* e por serem marcadas pelo modo formal de informar o leitor. Opondo-se a esse fazer jornalístico, estão as narrativas da Trivela, pois apresentam textos mais longos, opinativos e com uma linguagem literária.

No ano de 2010, o GloboEsporte.com veiculou sete notícias que delimitam a trajetória de Luisito como herói da nação uruguaia. Enquanto que a Trivela veiculou apenas uma narrativa que apresenta a retrospectiva daquela Copa. Ambos os sites deixam claro que Suárez foi peça fundamental para a sua seleção.

Na Copa de 2014, a Trivela veiculou sete narrativas que abordam toda a repercussão na internet sobre a mordida de Suárez no jogador italiano e opinaram em relação a punição da Fifa. O site GloboEsporte.com divulgou 18 matérias sobre o assunto e detalhou a espera do julgamento de Luisito que tentava diminuir a punição dada pela entidade de futebol.

6.2 Análise

As narrativas analisadas nesta pesquisa abordam o maior acontecimento esportivo já realizado, a Copa do Mundo. Neste evento (que ocorre a cada quatro anos) as seleções participantes, são consideradas as “maiores” do planeta. Entretanto, estar neste seleto grupo requer da nação uma preparação com fases eliminatórias, que são divididas em fases de grupos, nas quais os primeiros colocados garantem uma vaga direta para a Copa. A seleção brasileira, por exemplo, nunca ficou de fora desta competição e acumula o maior número de títulos, são cinco no total.

Em relação à seleção uruguaia, esta não apresenta uma quantidade expressiva de títulos mundiais, possuindo apenas duas taças da Copa. Mas, um fato chama a atenção nesta seleção, que é seu principal jogador: Luis Suárez, também chamado de Luisito pelos meios de comunicação. O jogador torna-se referência na pesquisa, por diversos fatores, sejam eles pela idolatria dos uruguaios por Luisito, o talento demonstrado dentro de campo ou pelas polêmicas que o jogador se envolve. Além de que, o atleta sempre está presente nas narrativas veiculadas

nos principais sites esportivos do Brasil, como é o caso dos sites analisados, GloboEsporte.com e Trivela.

Para a análise será considerada as etapas do pesquisador Luis Gonzaga Motta (2005), no qual a narrativa jornalística é analisada em seis passos, ou seja, é fragmentada, para melhor compreensão, de como a imagem do jogador uruguaio foi construída pelos sites esportivos. Além das funções dos contos maravilhosos descrita por Vladimir Propp (2001). As seis etapas aplicadas na análise foram:

- 1 – O primeiro passo foi a identificação dos conflitos;
- 2 – Em segundo lugar é identificado o conflito da narrativa;
- 3 – Posteriormente, os personagens são identificados;
- 4 – Nesta etapa as estratégias comunicativas (objetivas e subjetivas) presentes na narrativa são apresentadas;
- 5 – O contrato cognitivo é abordado neste item;
- 6 – O último passo é evidenciar o efeito moral presente na narrativa jornalística.

Utilizar as seis etapas propostas por Motta (2005) ajuda a compreender a jornada percorrida por Suárez em 2010 e 2014 de modo geral, visto que este processo foi noticiado de forma fragmentada, após cada etapa ser vencida pelo atacante.

6.2.1 Copa do Mundo 2010

6.2.1.1 Site *GloboEsporte.com*

A primeira narrativa a ser analisada foi veiculada pelo GloboEsporte.com no dia 25 de junho de 2010. Neste período o site criou uma página específica para as matérias da Copa do Mundo. Os aspectos abordados na problematização da pesquisa sobre como as narrativas constroem a imagem de Suárez e sobre as estratégias comunicativas, podem ser observadas ao decorrer da narrativa.

O texto traz a afirmação da seleção uruguaia com um *status* de favorita logo no título, uma vez que o time não sofreu nenhum gol desde o início do torneio. Vários adjetivos compõem o enredo para mostrar ao leitor o motivo da equipe ser favorita contra o time da Coreia do Sul. Além de um infográfico que ajuda o leitor a entender a escalação das equipes e o desempenho de cada uma em relação as partidas que se enfrentaram.

Figura 1 - Notícia sobre o confronto Uruguai x Coreia do Sul

globo.com g1 globoesporte gshow famosos & etc videos ASSINE JÁ

MENU ge COPA DO MUNDO 2014

25/06/2010 21h00 - Atualizado em 25/06/2010 21h00

Com status de favorito, Uruguai enfrenta a confiante Coreia do Sul

Boa campanha na primeira fase empolga a Celeste que volta a sonhar com um título mundial. Asiáticos, por sua vez, acreditam que podem repetir 2002

Por Marcos Felipe
Direto de Porto Elizabeth, África do Sul

Comente agora Tweet Recomendar 1

Credenciado por uma ótima performance na primeira fase, o Uruguai chega como favorito para o duelo contra a Coreia do Sul, neste sábado, em Porto Elizabeth, na abertura das oitavas de final da Copa de 2010. Com nenhum gol sofrido, duas vitórias e um empate, a atual geração Celeste faz a melhor campanha do país desde o Mundial de 1970, quando chegou às semifinais. Por conta dessa quebra de tabus, ecos de uma conquista histórica de 50 anos atrás já começam a pairar sobre a equipe sul-americana.

- Ainda acho que está fora do nosso alcance, mas temos nossas esperanças e os nossos sonhos – indicou o técnico Oscar Tabárez ao falar sobre as chances de um possível tricampeonato.



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2010/06/com-status-de-favorito-uruguai-enfrenta-confiante-coreia-do-sul.html>

Vale destacar que esta narrativa abre a jornada de Suárez na Copa de 2010 realizada na África do Sul. Motta (2005) explica que, para iniciar a análise, deve-se identificar a intriga ou acontecimento jornalístico, uma vez que o herói tem sua jornada traçada de uma forma fragmentada, no qual cada narrativa apresentada explora uma etapa realizada pelo personagem.

A intriga da narrativa refere-se à boa fase da seleção uruguaia para enfrentar o time da Coreia do Sul e a confiança da equipe adversária. Já o conflito é compreendido pelo confronto entre Uruguai e Coreia do Sul. Este confronto mencionado na narrativa é entendido como o combate que Propp (2001) relata nos contos maravilhosos que o herói deve enfrentar.

Em relação aos personagens, Suárez aparece como ídolo da nação uruguaia ao lado do jogador Forlán e são comparados aos atletas que atuaram nos “melhores” tempos da seleção do Uruguai. Nesta narrativa o arquirrival é a seleção da Coreia do Sul, cuja missão do herói é derrotar o inimigo e seguir sua jornada.

As estratégias comunicativas estão associadas às afirmações do técnico e jogadores. Um retrospecto dos confrontos é disponibilizado ao leitor, além de disponibilizar dados para embasar as informações relatadas. A presença do repórter no local da partida afirma o contrato cognitivo proposto por Motta (2005). O efeito moral que a narrativa apresenta é sobre a confiança ao enfrentar qualquer oponente.

A segunda narrativa analisada foi publicada no dia 26 de junho de 2010 e exalta o feito de Suárez com dois “gols históricos”. O atacante quebrou um tabu de 40 anos de sua seleção, indo para as quartas de final da Copa do Mundo, além de ser eleito o craque da partida.

O texto evidencia a alegria de todos os uruguaios por estarem nas quartas de final, trazendo uma afirmação de Suárez, que minimiza seu feito e compartilha o sucesso pela luta dos companheiros de equipe. Como Vladimir Propp (2001) argumenta, o herói precisa de um auxiliar para cumprir sua missão, neste caso, foram os demais jogadores uruguaios que exerceram esta função.

Figura 2 - Notícia sobre os gols de Suárez

The image shows a screenshot of a news article from Globo.com. The main headline is "Autor de gols históricos, atacante Luis Suárez é eleito o craque do jogo". Below the headline is a sub-headline: "Jogadores uruguaios entram para o vestiário após o triunfo sobre a Coreia do Sul nas oitavas de final cantando e gritando cantos de exaltação ao país". The article is by Marcos Felipe, dated 26/06/2010. There is a photo of Luis Suárez in a blue jersey. To the right of the photo is a QR code. Below the photo is a small text box: "Suárez comemora dois gols (Foto: Reuters)". To the right of the main article is a sidebar with a list of related news items, each with a small image and a date.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/uruguai/noticia/2010/06/autor-de-gols-historicos-atacante-luis-suarez-e-eleito-o-craque-do-jogo.html>

O acontecimento jornalístico é referente ao desempenho de Suárez no jogo contra a Coreia do Sul. O conflito da narrativa está justamente na superação do Uruguai, com o ponto de virada sendo a quebra de um tabu de 40 anos realizado por Luisito, o ídolo do time. Cabe ressaltar que, nesta narrativa, os personagens são identificados como:

- Suárez é o herói da nação - nesta narrativa o reconhecimento que Propp (2001) sugere nos contos maravilhosos sobre o herói ser reconhecido está presente, visto que Luisito agora tem a fama do herói;
- Os jogadores uruguaios são personagens secundários que compartilham o triunfo do herói;
- O inimigo do herói não é uma pessoa, mas sim um tabu que a seleção uruguia não conseguia derrotar.

As estratégias comunicativas referem-se às entrevistas, dados apresentados dentro do enredo e a descrição das ações dos atletas. O contrato cognitivo novamente está associado a

presença do repórter na partida. Cujo efeito moral sugere que nada é impossível (como menciona o trecho: *os jogadores uruguaios não escondiam a alegria*).

Na terceira narrativa veiculada no dia 02 de julho de 2010, Suárez é mencionado pelo atacante da seleção de Gana como um dos seus “inimigos poderosos”. O texto revela o favoritismo de Gana e as realizações dos dois times por estarem nas quartas de final, buscando estar entre as quatro equipes semifinalistas.

Figura 3 - Expectativa da partida Uruguai x Gana

02/07/2010 07h16 - Atualizado em 02/07/2010 07h16

Uruguai e Gana se enfrentam para fazer história na Copa do Mundo

Celeste busca a primeira semifinal desde 1970, enquanto ganeses tentam transformar-se na primeira seleção africana semifinalista de um Mundial.

Por João Paulo Garschagen e Rafael Maranhão
Diretor de Joanesburgo, África do Sul

Comente agora Tweet Recomendar

Uruguaios e ganeses jamais esquecerão a Copa do Mundo da África do Sul. Pelo que alcançaram e pelo que deixaram de alcançar. Nesta sexta-feira, as duas seleções se encontram às 15h30 (horário de Brasília), no Soccer City, em Joanesburgo, lutando por um lugar entre as quatro melhores equipes do mundo. Quem vencer, fará história. O Uruguai busca a primeira semifinal de Copa desde 1970, enquanto Gana tenta transformar-se na primeira seleção africana semifinalista de um Mundial.

URUGUAI	X	GANAS
Escalção 1 Maestra 16 Maxi Pereira 2 Lugano 6 Victorino 4 Facile 17 Arivaldo Reis 20 Álvaro Fernández 15 Pérez 7 Cavani 10 Forlan 9 Suárez	15h30 (de Brasília) Soccer City (Joanesburgo) Histórico do confronto As duas equipes nunca se enfrentaram em partidas de torneos organizados pela Fifa	Escalção 22 Richard Kingson 4 John Pantall 5 John Mensah 15 Isaac Vorsah 19 Leo Adu 7 Samuel Inkoom 6 Anthony Annan 23 Boateng 21 Kwadwo Asamoah 11 Sulley Muntari 3 Asamoah Gyan

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2010/07/uruguai-e-gana-se-enfrentam-para-fazer-historia-na-copa-do-mundo.html>

O acontecimento jornalístico desta narrativa compreende o fato das seleções de Uruguai e Gana estarem nas quartas de final (como afirma o trecho da narrativa: *O Uruguai busca a primeira semifinal de Copa desde 1970, enquanto Gana tenta transformar-se na primeira seleção africana semifinalista de um Mundial*). O conflito ocorre justamente na disputa Uruguai x Gana, pelo retrospecto de ambas as seleções.

A identificação dos personagens pode ser dividida entre os personagens primários: capitães das seleções de Gana e Uruguai e seus respectivos treinadores; e os personagens secundários: demais jogadores envolvidos na partida, incluindo Luis Suárez que é visto como perigoso pelo atacante do time adversário.

As estratégias comunicativas novamente são construídas pelas afirmações dos atletas, dados sobre a partida e apresentação da retrospectiva de alguns jogadores. O contrato cognitivo é observado com a presença do repórter na África do Sul. Já o efeito moral ocorre pelo feito histórico das seleções de Gana e Uruguai, visto que não era esperado que ambas fossem estar presentes nas quartas de final.

Na quarta narrativa, o resultado do confronto Uruguai x Gana é narrado em um tom dramático com diversos adjetivos. Suárez é descrito como salvador do sonho de sua nação. Já a seleção de Gana teve o “castigo” por querer interromper o sonho uruguaio e não saber aproveitar as falhas de seu adversário.

Figura 4 - Resultado da partida Uruguai x Gana

The screenshot shows the Globo Esporte website interface for the 2010 World Cup. At the top, there are navigation links for 'globo.com', 'noticias', 'esportes', 'entretenimento', and 'videos'. Below this, the 'Copa do Mundo 2010' banner is visible. The main content area displays the match result: 'Uruguai 1 x 1 Gana'. A headline reads 'Na base do drama, Uruguai despacha Gana nos pênaltis e avança às semis'. To the right, there is a 'noticias do jogo' section with a QR code. The QR code is located at approximately [328, 704, 421, 838] in the image's coordinate system.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/jogo/copa2010/2010-07-02/uruguai-gana.html>

A classificação dramática do Uruguai para a semifinal marca o acontecimento jornalístico da narrativa em questão (*No jogo mais emocionante da Copa do mundo até agora, o Uruguai arrancou nesta sexta-feira uma classificação heroica para as semifinais*). O conflito ocorre pela derrota de Gana, cujo ponto de virada ocorreu pelo pênalti perdido pelo atacante da seleção de Gana no último minuto da prorrogação.

Os personagens envolvidos na narrativa são: o atacante Luis Suárez como o herói salvador; o goleiro Muslera e Loco Abreu aparecem como ídolos secundários. As estratégias comunicativas nesta narrativa trazem uma narração minuciosa da partida, além de alguns dados e estatísticas sobre os jogadores.

O contrato cognitivo que dá veracidade ao texto é a ficha técnica com cada lance do jogo. O efeito moral passado ao leitor é não desperdiçar as chances pois isso pode trazer consequências negativas.

A próxima narrativa foi publicada no dia 02 de julho de 2010 e aborda a falta que consagrou Suárez como herói uruguaio. Vale destacar que a atitude de Luisito foi qualificada como antiética perante diversas seleções, uma vez que o jogador utiliza a mão para impedir o gol. Abrindo questionamento sobre a ação do jogador, Taille (2010) explica que a conduta moral de um indivíduo é seguida por padrões que são desejáveis a toda a sociedade. Na questão

do *far play*, Luisito demonstrou que esses padrões recomendados não são praticados quando ameaçam o seu objetivo.

Figura 5 - Suárez brinca sobre a falta cometida

The image shows a screenshot of a news article on the Globo.com website. The article is titled "Suárez: 'Mão de Deus agora é minha'" and is dated 02/07/2010 21h02. The author is Rafael Maranhão. The article discusses Luis Suárez's controversial move during a match, where he placed his hand on the ball to prevent a goal. A QR code is visible on the right side of the article.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2010/07/suarez-mao-de-deus-agora-e-minha.html>

A intriga refere-se ao fato do jogador uruguaio ter cometido uma falta na partida, colocando a mão na bola nos minutos finais para impedir que o adversário fizesse o gol; o que consequentemente fez Luisito se comparar ao maior ídolo argentino de toda a história, Diego Maradona. O conflito ocorre justamente pelo atleta ter gerado uma falta clara, sendo expulso da partida tentando ajudar seu time a obter a vitória. O ponto de virada da narrativa está associado a afirmação do jogador sobre o lance mais conhecido do futebol agora ser seu.

O terceiro ponto é a identificação dos personagens, nesta narrativa Suárez é construído como o protagonista, exaltado como herói da nação uruguaia; em contrapartida seu arquirrival é o atleta Asamoah Gyan (pois em toda história há um embate entre o herói e seu inimigo), que tenta impedir a classificação do time de Suárez.

No quarto ponto as estratégias comunicativas (objetivas e subjetivas) estão presentes no texto por meio das falas do jogador, as datas, recursos de memória e pela ausência dos verbos em primeira pessoa na narração: o jornalista relata o que ocorreu, mas não se faz presente claramente. Além do narrador explorar a comparação do atleta sobre o ocorrido com um tom dramático ao decorrer do texto, um fato interessante ocorre no quarto ponto, pois o profissional não utilizou imagens para descrever o ocorrido, permitiu apenas que as falas do jogador completassem o enredo.

O contrato cognitivo está ligado à veracidade dos fatos informados pelo narrador. Este contrato fica explícito com a localização do jornalista que assina o texto e isto transmite ao leitor a sensação de verdade, pois os fatos relatados foram acompanhados por uma pessoa que estava presente no acontecimento e conversou com o protagonista do caso. O que reafirma para o leitor que a verdade está escrita neste texto.

Por fim, o efeito moral que a narrativa deixa é que vale tudo para “salvar” seus companheiros. A construção do texto evidencia justamente a valorização do ato feito pelo atleta. No qual o herói regressará ao seu ambiente ovacionado, uma vez que seu povo está em festa com a vitória concedida por Suárez, após 40 anos.

A narrativa veiculada no dia 05 de julho de 2010 relata uma brincadeira feita pelo companheiro de equipe de Suárez. O goleiro do clube do Ajax brincou com o fato de Luisito ter impedido um gol com a mão. Nesta narrativa a suspensão de Suárez é comemorada pois o atacante uruguaio é visto como uma “ameaça”.

Figura 6 - Goleiro do Ajax brinca sobre a falta cometida pelo companheiro de equipe

The screenshot shows a news article from globoesporte.com. The main headline is "Para o holandês Stekelenburg, Suarez é o melhor 'goleiro' da Copa do Mundo". The sub-headline reads: "Companheiro de clube brinca com o fato do atacante uruguaio ter evitado gol de Gana, nas quartas de final, espalmando a bola com as mãos". The article text mentions that Stekelenburg provoked his teammate Luis Suárez, who joked about the fact that the attacker had prevented a goal with his hands. A QR code is located on the right side of the article preview.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2010/07/para-o-holandese-stekelenburg-suarez-e-o-melhor-goleiro-da-copa-do-mundo.html>

O acontecimento jornalístico é marcado pela declaração, em tom de brincadeira, do goleiro do clube de Suárez (goleiro Marten Stekelenburg do Ajax). O conflito está justamente na repercussão entre os atletas sobre a falta cometida por Suárez. O ponto de virada é compreendido pelo “alívio” do adversário, uma vez que o atacante uruguaio não estaria em campo na próxima partida.

Outro ponto da análise é a identificação dos personagens. Nesta narrativa, o personagem primário é o goleiro holandês. Luisito é caracterizado como personagem secundário, no qual é considerado uma ameaça para o goleiro na partida que será disputada entre Uruguai x Holanda.

Desta vez, o GloboEsporte.com utiliza como fonte de credibilidade o jornal holandês *De Telegraaf*. A narrativa tem a localização da Cidade do Cabo, na África do Sul e traz uma fala do goleiro holandês. O contrato cognitivo é dividido pela credibilidade do jornal holandês e o site esportivo brasileiro. Nesta narrativa o efeito moral está relacionado com o ato antiético de Suárez pela posição que ocupa.

A sétima narrativa traz uma retrospectiva de Suárez na Copa e a volta do atacante para disputar o terceiro lugar na competição. Publicada no dia 09 de julho de 2010, Luisito é tratado como herói. O enredo relata a frustração do uruguaio por não ter jogado contra a Holanda, além da disputa contra o atacante uruguaio Diego Forlán.

Figura 7 - Suárez se prepara para voltar ao time após a suspensão

The image shows a screenshot of a news article from GloboEsporte.com and a social media feed from the Uruguai team. The article, dated 09/07/2010, is titled "Suárez se prepara para voltar ao time e admite torcida pela Holanda na final". The social media feed shows various posts from the Uruguai team, including a post from Thiago Silva about Argentina and Uruguay, and a post from the Uruguai Federation about a contract offer.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/uruguai/noticia/2010/07/suarez-se-prepara-para-voltar-ao-time-e-admite-torcida-pela-holanda-na-final.html>

A intriga da narrativa ocorre pela volta de Suárez após a suspensão que levou por impedir o gol de Gana com a mão, fato este que repercutiu em diversos jornais internacionais. O conflito da narrativa é composto pela volta do atacante à seleção do Uruguai e o duelo pelo terceiro lugar no torneio. O ponto de virada ocorre no esclarecimento de Suárez ao afirmar que não há disputa individual entre ele e o atacante da sua seleção (Diego Forlán).

No ponto de análise dos personagens, Suárez é descrito como o protagonista da seleção uruguaia, porém, nesta narrativa há indícios que seu arquirrival seja seu companheiro de time, no qual travam uma batalha interna para disputar a posição de artilheiro da equipe. As estratégias comunicativas estão dispostas nas afirmações de Luisito, datas que embasam

informações descritas ao longo do texto e uma retrospectiva de desempenho do atacante uruguaio ao longo da liga inglesa que disputou antes da Copa do mundo.

O contrato cognitivo novamente é dividido entre dois sites, o site uruguaio *Ovacion Digital* e pelo site brasileiro, ambos relatam informações para transmitir ao leitor o efeito de veracidade para a narrativa transmitir a sensação de veracidade. O efeito moral revela ao leitor que vale a pena acreditar e buscar o melhor para todos (pensando no bem-estar coletivo) e não apenas para si mesmo.

6.2.1.2 Site Trivela

No dia 23 de dezembro de 2010 o site Trivela divulgou uma retrospectiva sobre os fatos marcantes na Copa do mundo. Esta narrativa diferencia-se, a princípio, das que foram veiculadas pelo GloboEsporte.com por trazer um ranking com o balanço dos acontecimentos futebolísticos daquele ano. A notícia que ficou em primeiro lugar é o foco da análise, pois refere-se ao personagem abordado por este trabalho, Luis Suárez na Copa do Mundo.

O quadro 1 apresenta a sequência presente na narrativa, pela ordem que foi disponibilizada ao leitor (em ordem decrescente), no qual reúne os dez principais lances de 2010, cada acontecimento é explicado com um texto curto, sintetizando o ocorrido.

Quadro 1 - Ranking com os 10 momentos marcantes do futebol em 2010

Posição	Título do tópico	Descrição
10º	<i>Compra de votos e escolha das sedes das Copas 2018/2022</i>	Refere-se a polêmica envolvendo dirigentes acusados de corrupção e a escolha da Rússia e Qatar para sediarem o evento.
9º	<i>Ataque à delegação do Togo na CAN</i>	Aborda a tragédia na Copa Africana de Nações que deixou dois mortos e diversos feridos.
8º	<i>Muricy abrindo mão da Seleção para ficar no Fluminense</i>	O técnico Muricy chegou a se reunir com Ricardo Teixeira em 2010, após a demissão de Dunga, porém o time carioca não liberou sua saída e Muricy preferiu permanecer no clube.
7º	<i>Anelka xingando Domenech na Copa do Mundo</i>	O texto desse caso relembra os vexames da seleção Francesa na África do Sul.

6º	<i>Ganso e Neymar X Dorival Júnior</i>	Relata sobre os dois jogadores do Santos demonstraram por algumas vezes desobediência e insubordinação ao técnico do time, que posteriormente foi demitido após punir o atleta Neymar pelos desentendimentos.
5º	<i>Mazembe derrota internacional na semifinal do Mundial de Clubes</i>	O texto traz a derrota do time brasileiro para um time africano que nunca havia conseguido chegar à final do torneio, além do goleiro africano ter sido destaque pela dança de comemoração.
4º	<i>Barcelona 5 X 0 Real Madrid</i>	É comentado a goleada histórica do Barcelona contra seu maior adversário, jogando no estádio Camp Nou.
3º	<i>Barcelona X Inter, semifinal da Liga dos Campeões</i>	Também relata sobre o Barcelona, (porém, agora o desfecho da história é diferente), pois o time de Guardiola foi derrotado e conseqüentemente eliminado pelo time do técnico Mourinho, que comemorou a classificação correndo em campo com o braço apontado para o alto.
2º	<i>Gol de Iniesta na final da Copa do Mundo</i>	Nos minutos finais da prorrogação da partida Iniesta faz o gol que dá o título a Seleção Espanhola.
1º	<i>Luis Suárez em Uruguai x Gana, quartas de final da Copa do Mundo</i>	A falta cometida por Suárez para evitar o gol de Gana e conseguir levar o time para a próxima etapa ganhou destaque com o primeiro lugar do ranking.

Fonte: Elaboração própria.

Figura 8 - Notícia publicada pelo site Trivela abordando a falta cometida por Luisito

1. Luis Suárez em Uruguai x Gana, quartas de final da Copa do Mundo

Uma Copa do Mundo é sempre um momento diferente, especial. No final da prorrogação de um jogo das quartas de final, o placar marcava um empate por 1 a 1. Gana era o último país africano vivo na Copa da África. No último minuto do segundo tempo da prorrogação, Luis Suárez impediu um gol de Gana ao espalmar uma bola na linha do gol. Recebeu cartão vermelho e caminhou, decepcionado, para o vestiário.

Asamoah Gyan cobrou o pênalti, a bola triscou a trave e foi por cima. Suárez comemora como se fosse um gol na entrada do túnel do vestiário. A disputa iria para os pênaltis. O Uruguai, com uma cobrança de pênalti de muito sangue frio de Sebastián "Loco" Abreu, classificou-se. O atacante do Botafogo justificou o apelido ao dar uma cavadinha em plena disputa de pênaltis nas quartas de final da Copa do Mundo.

VEJA MAIS SOBRE

ESPECIAIS MATÉRIAS



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://trivela.uol.com.br/10-momentos-marcantes-do-futebol-em-2010/>

Nesta narrativa Suárez também é retratado como o protagonista, com a presença de seu arquirrival, entretanto, surge um personagem secundário: o atleta 'Loco' Abreu, cuja função é colaborar com a missão de Suárez.

Como observa-se, o acontecimento jornalístico presente na matéria se assemelha à intriga presente no GloboEsporte.com - a falta cometida por Suárez para ajudar seu time a seguir adiante na competição. O conflito desta narrativa está justamente no ato cometido pelo atleta, que trouxe um desfecho bom ao time; o ponto de virada ocorre com o erro na cobrança de pênalti do adversário africano, o que novamente reafirma o esforço de Suárez.

Suárez outra vez é construído como protagonista, todavia a palavra herói não se faz presente na narrativa, mas sua ação o caracteriza como um salvador do Uruguai e o atleta Asamoah Gyan é seu arquirrival no enredo, entretanto, a narrativa traz outro personagem que tem papel fundamental para a classificação do time uruguaio, o jogador ‘Loco’ Abreu. Campbell (1995) e Propp (2001) abordam justamente a respeito desse personagem que surge para colaborar com o herói, para que este possa finalizar sua missão. A função de ‘Loco’ Abreu pode ser compreendida dentro da narrativa como o de ajudar Suárez a conquistar a vitória heroica.

O quarto ponto da análise é compreender as estratégias comunicativas (objetivas e subjetivas) presentes no enredo. Nesta narrativa não há presença de fala dos personagens, porém a descrição de detalhes predomina, deste modo o narrador utiliza recursos de linguagem para garantir o “suspense” feito ao público sobre qual fato seria o mais importante e transmitir a “realidade” vivida naquele momento, sem fazer-se presente na história, ou seja, omite os verbos em primeira pessoa. Os recursos multimídia não são abordados pela narrativa para prender a atenção do leitor, entretanto a produção textual fica encarregada deste papel.

O contrato cognitivo do narrador com o leitor pode ser visto, na descrição das ações naquela partida. O narrador proporciona ao público uma visualização do que realmente ocorreu por meio do texto. O efeito moral que a narrativa veiculada pelo Trivela apresenta nos faz perceber que devemos acreditar até o fim em nossas ações, além de deixarmos de lado o desespero e mantendo a mente em equilíbrio conseguimos alcançar o nosso objetivo.

6.2.2 Copa do Mundo 2014

6.2.2.1 Site GloboEsporte.com

Quatro anos após o feito realizado pelo uruguaio Luis Suárez, sua seleção estava novamente pronta para disputar a Copa do Mundo, desta vez, o evento foi sediado no Brasil tendo a Seleção Brasileira como anfitriã. Porém, Suárez, que já havia se envolvido em polêmicas relacionadas a racismo e faltas bizarras nos anos seguintes a Copa da África do Sul (foi acusado de morder o adversário), não teve um bom aproveitamento nesta edição do torneio.

Neste tópico são apresentadas as principais narrativas que demonstram a saga de Suárez como vilão esportivo em ambos os sites analisados. É importante ressaltar que os frutos obtidos nas demais narrativas que compõem o enredo sobre Luisito em 2014 estão inclusos nos resultados do próximo tópico.

A narrativa analisada sobre a Copa do Mundo de 2014, pelo site GloboEsporte.com foi veiculada no dia 24 de junho de 2014. Neste período Suárez comete novamente uma falta em campo, no jogo entre Uruguai x Itália, pela fase de grupos, porém, está é mais grave em relação a 2010, pois o jogador morde o adversário italiano. Sobre este assunto ocorreram vários desdobramentos da mídia, uma vez que Suárez já apresentava um histórico em relação a isto.

Luis Suárez mordeu o jogador adversário durante a partida e não foi punido pelo árbitro, o título da narrativa traz uma afirmação do uruguaio minimizando o fato ocorrido. Nesta narrativa é apresentado ao leitor o fato ocorrido em campo, além de apresentar Luisito como um jogador dissimulado que fez de caso pensado, visto que não é a primeira vez que o atacante uruguaio morde o adversário em campo. A saga de Suárez começa agora com a “justiça” (Fifa) entrando no assunto para dar o veredito final.

Figura 9 - Suárez minimiza polêmica sobre a mordida

The image shows a screenshot of a news article on the website 'URUGUAI'. The article title is 'Suárez minimiza polêmica e despista sobre mordida: "São coisas do jogo"'. Below the title, there is a sub-headline: 'Atacante não confirma intenção de agredir rival, que se revolta com lance na classificação uruguaia sobre os italianos para as oitavas da Copa do Mundo'. The article is dated '24/06/2014 17h15 - Atualizado em 24/06/2014 17h39'. There are social media sharing buttons for Twitter and Facebook. A video player is embedded in the article, showing a soccer match. To the right of the video player, there is a QR code and a small text block: 'Luis Suárez não é só um grande jogador em campo. Consegue ser um bom ator. Frio, sem esboçar reação, parecia completamente isolado da polêmica que virou pano de fundo da vitória uruguaia sobre a Itália nesta terça-feira em Natal, que classificou a Celeste para as oitavas da Copa do Mundo. Disse, na zona mista na Arena das Dunas, que "não houve'.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link:

<http://globoesporte.globo.com/futebol/selecoes/uruguai/noticia/2014/06/suarez-minimiza-polemica-de-mordida-em-chiellini-sao-coisas-do-jogo.html>

A intriga é o acontecimento que rompe a normalidade e gera um valor notícia para a história. Nessa narrativa a intriga refere-se a mordida de Suárez no jogador italiano (*Suárez não hesitou em dar uma mordida no ombro do zagueiro*). O conflito está no fato de Suárez tentar

minimizar o ocorrido, afirmando que são coisas do jogo. Os personagens que dão forma ao enredo são classificados como:

- a) Luis Suárez – dissimulado/mentiroso (*consegue ser um bom ator. Frio, sem esboçar reação [...]*); Vale destacar que neste tópico o jogador se encaixa na categorização criada por Cowden (2011) sendo um vilão sadista que age com violência com os adversários;
- b) Chiellini – vítima de Suárez;
- c) Hollyfield e Ivanovic – a narrativa apresenta estes dois jogadores como as vítimas anteriores do jogador uruguaio;
- d) Fifa – “Juíza” que terá em mãos o destino de Suárez.

Em relação às estratégias comunicativas utilizadas nesta narrativa, são explorados mais recursos quando comparadas às veiculadas no ano de 2010. Ao lado do primeiro parágrafo (lide) a narrativa traz no formato do vídeo o exato momento da mordida de Suárez em Chiellini; ao decorrer do texto uma imagem mostra Suárez com expressão de quem está sentindo dor e a legenda confirma a sensação passada ao leitor - “*Suárez sentiu dores após lance polêmico de mordida*”.

Adjetivos são colocados para falar sobre Luisito, além de lembrar os demais casos que Suárez mordeu. Nessa narrativa a objetividade é deixada de lado e pode-se notar a parcialidade e julgamento do narrador perante as ações de Suárez.

O contrato cognitivo novamente é referente a presença do repórter no local da partida. Já o efeito moral passando pelo narrador para o leitor é que além de repetir uma ação antidesportiva, o jogador tenta mentir, mesmo todos sabendo a verdade.

A segunda narrativa publicada no dia 24 de junho de 2014 mescla informações da primeira matéria com novos detalhes. Luisito continua a ser classificado como vilão e Chiellini como mais uma vítima do atacante uruguaio. Vale destacar que Chiellini não pode ser entendido como herói e Suárez vilão, visto que o foco é a atitude de Luisito perante sua vítima.

Figura 10 - Notícia publicada sobre a mordida de Suárez

The image shows a screenshot of a news article on the website GloboEsporte.com. The article is titled "Suárez morde Chiellini, e italiano se revolta com árbitro; Fifa analisará lance". The text below the title states: "Atacante uruguaio se envolve em confusão com zagueiro italiano, que mostra as marcas deixadas pelo rival. Luisito já havia tido a mesma atitude outras duas vezes". There is a video player with a play button and a QR code to the right. The article is dated 24/06/2014 13h14 and was updated on 24/06/2014 13h52. The article is categorized under "COPA DO MUNDO 2014" and "TUDO SOBRE". There are also social media sharing options for Facebook and Twitter.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2014/06/suarez-morde-chiellini-italiano-se-revolta-com-arbitro-veja-foto.html>

Novamente o acontecimento jornalístico compreende a falta cometida por Suárez ao morder o jogador italiano. O conflito ocorre pela revolta de Chiellini com o desfecho do lance, uma vez que o árbitro da partida não deu cartão ao jogador uruguaio. Ao decorrer do texto, Chiellini voltou a mostrar sua revolta com a atitude do atacante celeste e cobrou uma postura mais rigorosa pela Fifa.

Os personagens envolvidos na trama novamente são: Suárez como vilão do jogo; Chiellini, Hollyfield e Ivanovic são lembrados como as vítimas de Suárez e a Fifa como a entidade que fará justiça pelas atitudes do vilão.

Semelhante à primeira narrativa de 2014, o texto apresenta como estratégias comunicativas um posicionamento do narrador contra Suárez. Desta vez, o narrador apresenta dados mais precisos ao tratar sobre as vítimas do jogador uruguaio. Além de apresentar trechos do Código Disciplinar da Fifa, sobre as possíveis punições que o atacante irá sofrer pelo ato cometido.

O contrato cognitivo, que é a marca do GloboEsporte.com, é a presença da redação do GloboEsporte.com na cidade que ocorreu a partida, transmitindo a sensação de veracidade por estar mais próximo aos fatos. O efeito moral que o narrador passa é de que, para toda ação errada há uma punição que virá, mesmo que não seja no instante do ocorrido.

No dia 25 de junho de 2014, o GloboEsporte.com publica uma narrativa que aborda a reprovação da atitude de Suárez por um dos maiores ídolos do futebol uruguaio, Ghiggia. Nesta narrativa Suárez é construído como o vilão antiético que merece uma punição pelo que fez.

Figura 11 - Ghiggia se pronuncia sobre a polêmica que Suárez está envolvido

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link:

<http://globoesporte.globo.com/futebol/selecoes/uruguai/noticia/2014/06/nao-sei-o-que-esse-rapaz-pensa-diz-ghiggia-sobre-mordida-de-luis-suarez.html>

A intriga presente nesta narrativa novamente é sobre a mordida de Suárez, cujo conflito é a reprovação da postura de Suárez por Ghiggia, autor do gol que deu o título ao Uruguai em 1950 (como o trecho descreve, *creio que uma punição poderia ser aplicada porque é absurdo, não é a primeira vez que isso acontece*).

Os personagens que constroem o enredo são classificados como: Suárez sendo o vilão irresponsável; Ghiggia é mostrado como o ídolo que beneficiou a seleção ao invés de prejudica-la e, por fim, a Fifa que novamente é colocada como a justiça.

As estratégias comunicativas são formadas pelos dados que embasam os argumentos, as afirmações do ídolo uruguaio que sela a má fama de Luisito perante os jornais internacionais sobre a atitude antiética que Suárez cometeu. Além de apresentar ao leitor, logo no início da narrativa, um vídeo relembrando a mordida.

O contrato cognitivo novamente é marcado pela presença do GloboEsporte.com na cidade de Montevidéu, no Uruguai. O efeito moral transmitido ao leitor é que para ser um bom profissional não há necessidade em ter atitudes antidesportivas (*[...] sempre é preciso reprovar essas coisas em um campo de jogo, isto não é uma guerra [...]*).

A narrativa do dia 26 de junho de 2014 traz o ponto de virada da saga de Suárez na Copa daquele ano. Como era esperado, a Fifa puniu o atacante uruguaio e o tirou da competição. Com dados e vídeos para relembrar o leitor sobre o fato, a narrativa constrói Suárez como alguém que se “perdeu no jogo”.

Figura 12 - Fifa divulga a punição de Suárez na Copa

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link:

<http://globoesporte.globo.com/futebol/selecoes/uruguai/noticia/2014/06/fifa-decide-punir-suarez-por-nove-partidas-apos-mordida-em-chiellini.html>

A mordida de Suárez em Chiellini continua a ser acontecimento jornalístico. Desta vez, o conflito é pelo pronunciamento da Fifa e sua punição. O ponto de virada nesta narrativa ocorre com o afastamento de Suárez da Copa e o banimento do jogador durante quatro meses de qualquer atividade ligada ao futebol. Sendo o maior gancho que um jogador recebeu na história da Copa do Mundo.

Seguindo o enredo das narrativas anteriores, os personagens continuam os mesmos: Suárez construído como o malfeitor que recebeu o castigo; Chiellini é a vítima de Suárez e a Fifa representada como a justiça que decidiu o destino do vilão.

As estratégias comunicativas se assemelham as anteriores pela forma como o texto é escrito. Recorrendo a dados, datas, ao Código do Comitê Disciplinar da Fifa para construir o texto e explicar ao leitor a situação que Suárez se encontra, apresentando as consequências do ato e em quais critérios a Fifa se baseou. Além de trazer ao texto algumas afirmações do Presidente do Comitê e de outros sites de notícia.

Para selar a credibilidade pelas informações passadas, o contrato é estabelecido pelas fontes citadas ao longo do texto, no qual as afirmações partem deles para explicar a situação de Luisito. De modo geral, o efeito moral que o narrador demonstrou equivale ao ditado popular “a justiça tarda, mas não falha”.

Após a punição divulgada pela Fifa, o GloboEsporte.com divulgou no dia 27 de junho de 2014 os desafios do jogador uruguaio para deixar o Brasil e retornar ao país natal com a sua família. O texto traz as consequências e dificuldades enfrentados por Suárez após seu banimento

do futebol por determinado período. Igualando-se as narrativas literárias, o vilão passa por diversas situações difíceis após ser “desmascarado” e punido.

Figura 13 - Suárez passa por dificuldades para deixar o Brasil

The image shows a screenshot of a news article on the website 'globoesporte.com'. The article title is 'Após punição, Luis Suárez enfrenta maratona de 9h para deixar o Brasil'. The sub-headline reads: 'Atraso no voo fretado para Montevidéu faz jogador e a família sofrerem com longa espera em aeroporto de Natal. Recepção, no entanto, promete ser calorosa'. The article is dated 27/06/2014 09:27. There is a QR code on the right side of the article. The page header includes 'COPA DO MUNDO 2014' and the 'ge' logo.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/rn/copa-do-mundo/noticia/2014/06/apos-punicao-luis-suarez-enfrenta-maratona-de-9h-para-deixar-o-brasil.html>

A punição de Suárez volta a ser o acontecimento jornalístico da narrativa, cujo conflito ocorre pelo atraso no voo para o regresso do vilão ao seu país natal (como evidencia o trecho: *Definitivamente, a quinta-feira, 26 de julho, é um dia para ser esquecido por Luis Suárez*). Os personagens que compõem a trama são:

- Luis Suárez – é construído como o malfeitor castigado que está sofrendo (*calvário que inclui uma longa viagem de carro, trânsito confuso, dificuldade no fretamento do voo e até demora na autorização para a decolagem*);
- Fifa – relatada como a juíza que impôs o castigo a Suárez;
- Família de Suárez – complementam a história com um papel secundário.

Outro ponto da análise são as estratégias comunicativas que são marcadas pela presença do narrador dentro do texto, no qual ele opina sobre a conduta de Suárez, apresenta recursos de memória, compara fatos e apresenta datas e horários para complementar sua argumentação.

O contrato cognitivo do GloboEsporte.com tem a presença dos repórteres dentro de campo. Já o efeito moral que é transmitido pode ser comparado ao ditado popular “nada está tão ruim que não possa piorar” (*Após receber a notícia de que havia sido punido com a suspensão [...] o astro celeste ainda teve que enfrentar uma verdadeira maratona de nove horas*).

O GloboEsporte.com veiculou no dia 27 de junho de 2010, uma narrativa que deixa claro o posicionamento contra a atitude de Suárez. Nessa narrativa a composição do título é

feita por uma afirmação da polícia do Rio Grande do Norte. O acontecimento jornalístico continua o mesmo das narrativas antecessoras, a mordida de Suárez em Chiellini.

Figura 14 - Polícia se envolve no lance polêmico de Suárez

Chiellini tem até 6 meses para prestar queixa contra Suárez, diz Polícia

Delegado Roberto Andrade revela que delegação italiana foi procurada ainda na Arena das Dunas para a realização do exame de corpo de delito após mordida

Por GloboEsporte.com
Foto: []

A mordida dada pelo atacante **Luis Suárez** no zagueiro Giorgio Chiellini, aos 35 minutos do segundo tempo, durante o jogo entre Itália e Uruguai, pela última rodada do grupo D da Copa do Mundo, na Arena das Dunas, ainda pode gerar consequências para o jogador uruguaio. É o que avisa a Polícia Civil do Rio Grande do Norte. Como o ato se configura como uma agressão física, Chiellini ainda pode prestar queixa contra Suárez. Caso haja uma representação contra o atleta uruguaio, o prazo é de até seis meses para que a ocorrência seja encaminhada ao Instituto Técnico-Científico de Polícia do Rio Grande do Norte.

TUDO SOBRE
Inter TV RN
Itália
Uruguai
Luis Suárez

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/rn/copa-do-mundo/noticia/2014/06/chiellini-tem-ate-6-meses-para-prestar-queixa-contra-suarez-diz-policia.html>

O conflito, como pode ser percebido, ocorre justamente pela presença da polícia em relação à falta cometida por Luisito, que mordeu o jogador italiano dentro de campo durante uma partida, no qual o ponto de virada dá-se pela afirmação da polícia, sobre Chiellini ter seis meses para formalizar a denúncia contra Suárez, que já havia sido julgado e punido pela Fifa.

A construção da narrativa consolida a função de cada personagem dentro do enredo, no qual o jogador italiano Chiellini é entendido como uma vítima de Suárez. O italiano ainda é mostrado na narrativa como uma pessoa justa, quando afirma que a punição para o seu adversário foi severa. Todavia, Luisito deixa de ser o herói da nação e passa a ser o vilão, sendo condenado pela Fifa, pois é a terceira vez que o jogador morde seu adversário, além de que deixará sua Seleção desfalcada. A narrativa permite ainda o leitor se deparar com o personagem “polícia”, que pode ser compreendida como a figura que ajuda o mocinho (Chiellini) contra o seu malfeitor (Luis Suárez).

As estratégias comunicativas estão associadas ao quarto passo sugerido por Motta e são expressas pelo narrador por meio da contextualização, que faz o leitor entender sobre a ação da polícia e o motivo de Suárez ter sido punido. O narrador também recorre às datas, dados e falas do delegado, para construir a imagem de Luisito, reafirmando para o público, a imagem negativa do jogador uruguaio. Além da presença de fotos e *links* que estabelecem um tom de

verdade sobre os fatos narrados e atualizam o indivíduo sobre os desdobramentos do caso. Novamente o narrador ausenta-se do texto, para transmitir um caráter de imparcialidade.

O contrato cognitivo no GloboEsporte.com é novamente encontrado pela presença do repórter na cidade que ocorreu o fato, além de apresentarem uma sucessão de detalhes para o leitor, com o intuito de anular as dúvidas do público se realmente haveria necessidade da polícia no caso de Suárez.

Em relação ao efeito moral que a narrativa transmite é que deve-se tomar cuidado com seus atos, pois haverá consequências – não só individuais, mas coletivas, uma vez que o jogador não prejudicou apenas a sua carreira, mas também o seu time.

No dia 28 de junho de 2014, a narrativa publicada relatou sobre a ação de “protesto” que os torcedores uruguaios preparam para demonstrar a indignação contra a Fifa. Visto que os uruguaios não superaram o afastamento do jogador. Os torcedores da seleção do Uruguai planejam levar máscaras ao estádio com o rosto de Luis Suárez, suspenso por nove jogos e banido do futebol por quatro meses após decisão da entidade de futebol.

É importante ressaltar que a decisão da Fifa dividiu opiniões sobre o banimento de Suárez no âmbito internacional. Essa narrativa diferencia-se das anteriores, pelo tom que demonstra ao abordar Suárez, no qual os fãs do jogador o defendem e acusam a Fifa de ter sido severa demais.

Figura 15 - Notícia publicada pelo GloboEsporte.com sobre a indignação da torcida uruguia

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link:

<http://globoesporte.globo.com/futebol/selecoes/uruguai/noticia/2014/06/uruguaios-levarao-mascaras-de-suarez-ao-maraca-para-protestar.html#equipe-uruguai>

O acontecimento jornalístico que rompe o cotidiano nesta narrativa é justamente a suspensão de Suárez (*A punição a Luis Suárez ainda mexe com os torcedores uruguaios antes da partida*). O conflito do enredo advém do protesto inusitado dos torcedores uruguaios, por

levarem máscaras de Suárez na partida que o jogador não pode estar presente pelo lance polêmico.

Na identificação dos personagens, os fãs de Luisito são os protagonistas e defensores do jogador; Já Suárez é um personagem secundário que apenas é mencionado pelos torcedores.

As estratégias comunicativas observadas na trama ficam explícitas ao longo do texto com datas, foto dos torcedores com as máscaras para comprovar o argumento do narrador, além de utilizar recursos de memória para contextualizar a situação ao leitor.

Esta narrativa segue a mesma linha das narrativas antecessoras que selam a veracidade dos fatos com a presença do repórter na cidade da partida e a apresentação de falas dos torcedores para reforçar a história. Já o efeito moral da narrativa que o narrador pretende passar ao leitor é de que as vezes o castigo pode ser severo demais.

Voltando a linha de malfeitor construído pelo GloboEsporte.com, Luisito voltou a ser personagem de notícia. O site esportivo veiculou no dia 08 de agosto de 2014 uma narrativa que traz Suárez como réu no julgamento para tentar reduzir a punição imposta pela Fifa. Novamente o “defensor” de Luisito minimiza o ocorrido e espera uma revisão da pena visto que a Copa do Mundo já chegou ao fim.

Figura 16 - Notícia publicada sobre julgamento de Luis Suárez para reduzir a pena

The image shows a screenshot of a news article from GloboEsporte.com. The main headline is "Advogado que defende Suárez crê em redução de pena "desproporcional"". Below the headline, there is a sub-headline: "Gaúcho Daniel Cravo acredita na redução da pena do atacante pela mordida em Chiellini na partida entre Uruguai e Itália na Copa do Mundo". The article includes a video player showing a soccer match. To the right of the video, there is a sidebar titled "TUDO SOBRE" with a list of related blog posts and a QR code.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/rs/noticia/2014/08/advogado-que-defende-suarez-cre-em-reducao-de-pena-desproporcional.html>

A intriga desta narrativa é sobre o julgamento para reduzir a pena de Suárez por conta da mordida no jogador italiano Chiellini. O conflito incide na esperança do advogado e do jogador uruguaio em diminuir a pena já estipulada pela Fifa.

Ao decorrer do texto, a função de cada personagem é consolidada. Suárez é o réu que tenta reverter a decisão sobre seu banimento de qualquer atividade ligada ao futebol. Cravo

aparece como um dos protagonistas por defender Suárez (ele é um dos advogados de defesa do jogador); A Fifa aparece novamente como a “justiceira”.

As estratégias comunicativas adotadas nesta narrativa se igualam as anteriores, visto que o narrador apresenta dados, entrevista com o advogado de Suárez e vídeo do momento exato que o jogador uruguaio morde Chiellini.

Os recursos de memória e afirmações do advogado trazem a sensação de veracidade, firmando o contrato cognitivo proposto por Motta (2005). Já o efeito moral passado ao leitor mostra que mesmo com o pior cenário, ainda existe esperança (*O caso é difícil e trabalhoso, mas há esperança para Luis Suárez abreviar seu retorno ao futebol*).

A última narrativa que fecha a saga de Suárez como vilão da Copa do Mundo em 2014, publicada no dia 20 de agosto traz o ídolo uruguaio recebendo apoio psicológico no Barcelona após a saga iniciada na Copa.

Figura 17 - Suárez recebe apoio psicológico no Barcelona

The image shows a screenshot of a news article from the website 'FUTEBOL ESPANHOL'. The article is titled 'Suárez tem acompanhamento psicológico no Barcelona' and is dated 20/08/2014. The main text discusses the player's return to the team after a disciplinary issue. There is a QR code on the right side of the article, and a list of related blog posts below it. The QR code is a standard black and white square code. The list of blog posts includes titles like 'BLOG: Após mais um gol pelo Barça, Paulinho treina com mais', 'BLOG: O gol de Paulinho e o show de Messi na goleada do Barcelona', 'BLOG: O primeiro gol pelo Barcelona e o desabafo de Paulinho', 'BLOG: Daniel Alves volta a torcer para o Barça, ao menos para festejar gol', and 'BLOG: Dembélé, Mbappé, Vinicius Júnior: veja as transferências mais'. The article also features a small image of Luis Suárez in a Barcelona jersey.

Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-espanhol/noticia/2014/08/suarez-esta-tendo-acompanhamento-psicologico-no-barcelona.html>

Como desfecho da saga de Luisito, o acontecimento jornalístico que marca essa narrativa é a mudança no comportamento de Suárez. O conflito da narrativa advém do acompanhamento psicológico após as batalhas enfrentadas pelo uruguaio.

Os personagens que compõem o enredo são expostos ao longo do texto. Suárez sai da função de vilão e passa a de paciente; as vítimas de Suárez são lembradas, além do psicólogo do Barcelona que está tratando Luisito.

As estratégias comunicativas ficam explícitas à medida que a trama apresenta datas, afirmações do jogador uruguaio e relatos de como está o jogador após iniciar o tratamento

psicológico. Nesta narrativa a redenção do vilão é concretizada (*O semblante preocupado da chegada ao Barcelona deu lugar aos sorrisos nos treinamentos da equipe*).

O contrato cognitivo é exposto pela presença da equipe do site esportivo GloboEsporte.com na Espanha, além de mencionar um dos maiores jornais espanhóis, *El País*. O efeito moral da narrativa é que Suárez pode voltar a ser o herói de antes das polêmicas após o tratamento.

6.2.2.2 Site Trivela

No dia 24 de junho de 2014 a Trivela divulgou uma narrativa que explana o início da saga de Luis Suárez na Copa.

Figura 18 - A Trivela assume uma posição perante a falta cometida



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://trivela.uol.com.br/o-impulso-de-suarez-que-ja-salvou-o-uruguai-na-copa-agora-pode-custar-caro/>

O assunto que rompeu com o cotidiano deve-se ao fato de Suárez ter feito uma falta incomum no futebol (Luisito é o único jogador a morder os adversários em campo), tornando-se a intriga da narrativa, nesta análise. Percebe-se que o conflito ocorre justamente no ato cometido por Suárez, que segundo o narrador foi inconsequente, uma vez que a Fifa poderá puni-lo severamente, o que acabará prejudicando a Seleção do Uruguai.

Os personagens envolvidos na trama são os jogadores da Itália e do Uruguai, no qual Chiellini é construído como um jogador que teve um embate com o anti-herói uruguaio, porém sem muito foco. Os africanos Dominic e Gyan Asamoah foram lembrados, principalmente Asamoah que indiretamente “ajudou” no ano de 2010 Luisito a se tornar o herói da nação

uruguaia. A Fifa é compreendida na narrativa como a figura máxima que dará a punição a Suárez.

As estratégias comunicativas neste texto ficam explícitas logo no início da narrativa pela foto que abre a matéria, o registro comprova exatamente a mordida e o momento posterior ao choque dos atletas. Além de recorrer as datas, recursos de memória e contextualização para o leitor. É importante destacar a presença da opinião do narrador (no jornalismo esportivo essa prática é comum), que recorre a estratégia comunicativa subjetiva para julgar as ações cometidas por Suárez.

Esse fato fica nítido no título e no decorrer do enredo. Entretanto, o narrador apresenta um paradoxo em relação ao fato ocorrido, pois ao mesmo tempo que julga, tenta justificar o ato, classificando em certos momentos como desespero e apresentando outros *links* que mostram Suárez como verdadeiro profissional.

Diferente das outras narrativas apresentadas, o contrato cognitivo nesta gera dúvidas ao leitor. Mesmo o narrador trazendo dados para acrescentar ao enredo e exemplos de punições, este demonstra sua insatisfação com o jogador, o que conseqüentemente pode fazer o leitor a pensar que, será mesmo que Suárez irá prejudicar sua Seleção com esta falta? O narrador não estará exagerando? Para tentar sanar essa lacuna aberta, o profissional finaliza a trama lembrando os resultados com Luis Suárez em campo e quando esteve fora das partidas.

O efeito moral da narrativa sugere que atitudes impensadas podem causar sérias conseqüências e prejudicar um time inteiro, mesmo que, no instante que foram cometidas, não tenham sido punidas.

A narrativa veiculada no dia 26 de junho deixa de ser textual e passa a ser composta por três vídeos que ironizam o lance polêmico da mordida. O título interage com o leitor ao questionar qual o melhor e mais bizarro vídeo que brinca com a mordida de Luisito.

No primeiro vídeo, Suárez vira um zumbi em campo e ataca os adversários com mordidas, ao atacar o jogador Chiellini, o zumbi retira a pele do adversário. Ao decorrer da animação Luisito puxa uma corrente com os dentes. O segundo vídeo aborda a mordida por outras perspectivas e o último vídeo exhibe Suárez fazendo movimentos estranhos de dança.

Figura 19 - Trivela divulga vídeos que brincam sobre o lance polêmico



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://trivela.uol.com.br/video-mordida-suarez/>

A intriga presente nesta narrativa segue o padrão do GloboEsporte.com, a mordida de Suárez em Chiellini. O conflito ocorre pelos memes e vídeos que foram compartilhados nas redes sociais.

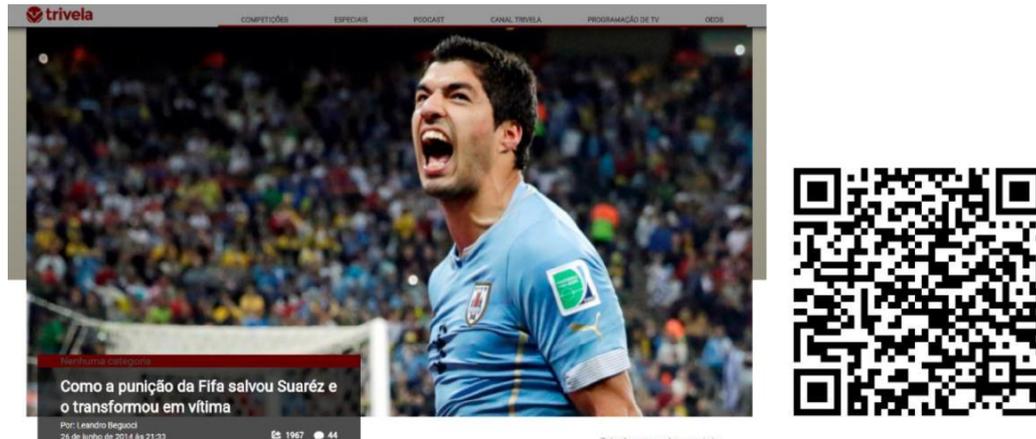
A identificação dos personagens constrói Suárez como zumbi que aterroriza os demais atletas; já a Fifa é mostrada como a defensora dos jogadores oprimidos por Luisito.

No que se refere às estratégias comunicativas, a narrativa rompe o padrão apresentado pelas antecessoras e traz apenas vídeos que foram propagados pela internet. Além de aproximar o leitor da narrativa quando pergunta qual vídeo pode ser escolhido como o melhor em relação a brincadeira com a mordida de Suárez.

O contrato cognitivo desta vez esclarece que há uma responsabilidade ao compartilhar vídeos de sátiras envolvendo Suárez, no qual esclarecem que são apenas brincadeiras na internet. Já o efeito moral passa ao leitor que, com a popularização das redes sociais, qualquer assunto vira motivo de piada.

Quebrando totalmente o padrão das narrativas do GloboEsporte.com, a narrativa veiculada no dia 26 de junho de 2014 evidencia a presença do narrador no texto que emite sua opinião aos fatos sobre Suárez e a punição dada pela Fifa. Outra característica é o detalhamento dos fatos e explicação da opinião do narrador.

Figura 20 - Trivela afirma na trama que a Fifa é a grande vilã



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://trivela.uol.com.br/como-punicao-da-fifa-salvou-suarez-e-o-transformou-em-heroi/>

A punição de Suárez pela Fifa, no qual o jogador ficou banido do futebol por quatro meses, marca o acontecimento jornalístico. Em relação ao conflito, a narrativa relata sobre a responsabilização da Fifa ao punir Suárez (*Luis Suárez merece ser punido, mas a Fifa não tem nenhuma condição de dar lição de moral nem de aplicar uma pena tão dura dado seu histórico*).

Suárez nesta narrativa é construído como o falso vilão, cujo personagem principal é a Fifa – a justiça que não tem moral para punir, visto que está envolvida em diversos escândalos de corrupção.

As estratégias comunicativas subjetivas estão explícitas com as colocações e posicionamento do narrador. Claramente ele se posiciona sobre a polêmica e como isto afetou a imagem de Suárez. Além disso, faz um resgate de memória para que a narrativa tenha sentido ao leitor e os argumentos possam ser compreendidos. Ao decorrer do enredo algumas datas são apresentadas, com disponibilização de vídeos e imagens de alguns casos de Luisito.

O narrador expõe os fatos de acordo com o seu ponto de vista e relata a sensação que alguns destes acontecimentos lhe causam: [...] *só que esse comitê não tem telhado de vidro. Tem uma cidade inteira de vidro, praticamente; A cena até hoje me embrulha o estômago.*

O contrato cognitivo é baseado no slogan apresentado ao público, no qual o site afirma seu diferencial ao narrar os fatos. Desta vez, a narrativa é do gênero opinativo e apresenta a parcialidade do narrador, visto que em diversos momentos encontramos o seu parecer. O efeito moral sugerido pela narrativa é de que para criticar ou punir o juiz em questão deve ser exemplo (*Afinal, como confiar numa entidade recheada de denúncias de corrupção*).

Na narrativa veiculada no dia 27 de junho de 2014 a Trivela já decidiu quem é o verdadeiro vilão de toda a história - a Fifa. Suárez é o coadjuvante que serviu de exemplo para a entidade demonstrar o seu poder disciplinar. Chiellini é construído como a vítima compreensível e racional que perdoa seu agressor.

Figura 21 - Notícia publicada pelo site Trivela sobre o perdão de Chiellini



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://trivela.uol.com.br/chiellini-foi-muito-mais-racional-que-fifa-em-toda-essa-polemica-da-mordida/>

A intriga da narrativa novamente é a punição de Suárez. O conflito que dá ritmo ao texto é a “defesa” de Chiellini sobre a pena de Luisito aplicada pela Fifa (*Neste momento, meu único pensamento é para Luis Suárez e sua família, que enfrentarão um período muito difícil; mas ao mesmo tempo eu penso que a fórmula proposta é excessiva*). Os personagens que compõem a narrativa são:

- a) Chiellini – a vítima;
- b) Suárez – o falso vilão (*Luis Suárez não é o mocinho da história. Mas está longe de ser o vilão pintado pela Fifa depois de sua suspensão*);
- c) Fifa - a verdadeira vilã.

As estratégias comunicativas incidem nos recursos de memória apresentados ao público, além da publicação na íntegra da postagem de Chiellini nas redes sociais comentando o ocorrido. A Trivela explora as redes sociais para compor suas estratégias e mostrar ao leitor a origem de determinada afirmação.

Em relação ao contrato cognitivo, espera-se a veracidade com a publicação na íntegra da declaração de Chiellini, reiterando o profissionalismo. O efeito moral reforça a ideia de que se deve saber perdoar e diferenciar lances de jogo e perseguição pessoal, além de que atrás de toda a situação, existe um ser humano com família que está sofrendo com a polêmica.

A narrativa que encerra a saga de Suárez como vilão em 2014, foi veiculada no dia 18 de setembro do mesmo ano. Em tom de brincadeira, a redação da Trivela divulga uma foto com a estatueta de Suárez e Chiellini no lance que marcou o atacante uruguaio, sendo vendida como lembrança de férias.

Figura 22 - Mordida de Suárez vira *souvenir* em mercado de Nápoles



Acesse a matéria completa pelo Código QR ou link: <http://trivela.uol.com.br/mordida-de-luis-suarez-na-copa-vira-souvenir-em-mercado-de-napoles/>

O acontecimento jornalístico está envolto pela polêmica sobre a mordida de Luis Suárez em Chiellini. O conflito acontece pelo fato do lance ter virado objeto de venda para os frequentadores do mercado de Nápoles. Os personagens são os dois atletas envolvidos no episódio – Suárez, relatado como vampiro e Chiellini – a vítima.

Seguindo a mesma linha das narrativas anteriores, as estratégias comunicativas são expostas por meio da imagem para comprovar o conflito e as informações subjetivas, destacadas pelo narrador.

O contrato cognitivo parte da postagem do jornalista Matt Rodbard, que estava de férias e passando ao local se deparou com o *souvenir*. O efeito moral é que pode haver empreendedorismo até com lances bizarros no futebol, tornando-se objeto de decoração.

6.3 Resultados

6.3.1 Copa do Mundo 2010

Ao traçarmos um comparativo entre as narrativas abordadas pelo GloboEsporte.com e Trivela, podemos perceber alguns elementos semelhantes e outros totalmente distintos. O

assunto abordado era o mesmo: a falta cometida por Luisito que permitiu a Seleção do Uruguai classificar-se para a fase seguinte.

Ambas matérias não apresentam características das narrativas webjornalísticas mencionadas no referencial teórico da pesquisa. Além de não possuírem informações complementares para o leitor, como por exemplo, a seção do *mais globoesporte* ou *matérias relacionadas* (na Trivela), com um clique na busca do site, o indivíduo digita o nome do jogador uruguaio e encontra a narrativa veiculada neste período. Caso o acesso seja realizado pelo celular ou *tablet*, o conteúdo se adapta para o tamanho ideal da tela.

A interação em ambos os sites pode ser compreendida de forma simples, visto que grande parte das narrativas analisadas sobre Suárez disponibilizam *links* para que o leitor possa compreender o assunto tratado no parágrafo em questão. Entretanto, no atual contexto que o webjornalismo se encontra, o processo de interação disponibilizado nas narrativas webjornalísticas é limitado à galeria de fotos, vídeos e *links*.

Com a presença em ambos os sites dos personagens mocinho e arquirrival, a Trivela insere outro personagem em sua narrativa que tem influência direta ao desenrolar do enredo, o que gera a partir deste ponto uma menor exaltação de Suárez, em relação à construção feita pelo GloboEsporte.com, mas isto, não o desqualifica do *status* de “herói” da partida.

Ao decorrer da jornada de Suárez na Copa do Mundo de 2010, outros personagens compõem as narrativas para exercer funções complementares e dar sentido ao enredo. A mídia uruguaia pode ser lembrada também pela exaltação que faz a Suárez, uma vez que 40 anos depois, o Uruguai avança para a semifinal do torneio com a ajuda do atacante da Celeste. Vale destacar que o favoritismo da seleção uruguaia não ofuscou a exaltação da imagem de Luisito, pelo contrário, é reforçada com a confirmação do atleta nas partidas.

Os personagens centrais são os mesmos em todos os enredos analisados. É importante ressaltar que Suárez ocupa função secundária nas narrativas que antecedem o confronto com seus arquirrivais.

As estratégias comunicativas exercem um papel primordial para construir a imagem do atacante uruguaio em mocinho e herói de sua equipe. Visto que, nesta etapa, o jornalismo tenta omitir a presença do narrador no texto e, para isso, utiliza imagens, adjetivos, afirmações dos atletas e em determinados momentos fica nítido o posicionamento do narrador, que expõe dados e recursos de linguagem para reforçar seus argumentos.

Além de que as estratégias comunicativas enriquecem a trama para esclarecer ao leitor o acontecimento que obteve valor notícia para ser publicado e transmitem a sensação de realidade, mesmo que subjetivamente mostrem emoções nas ações que são relatadas.

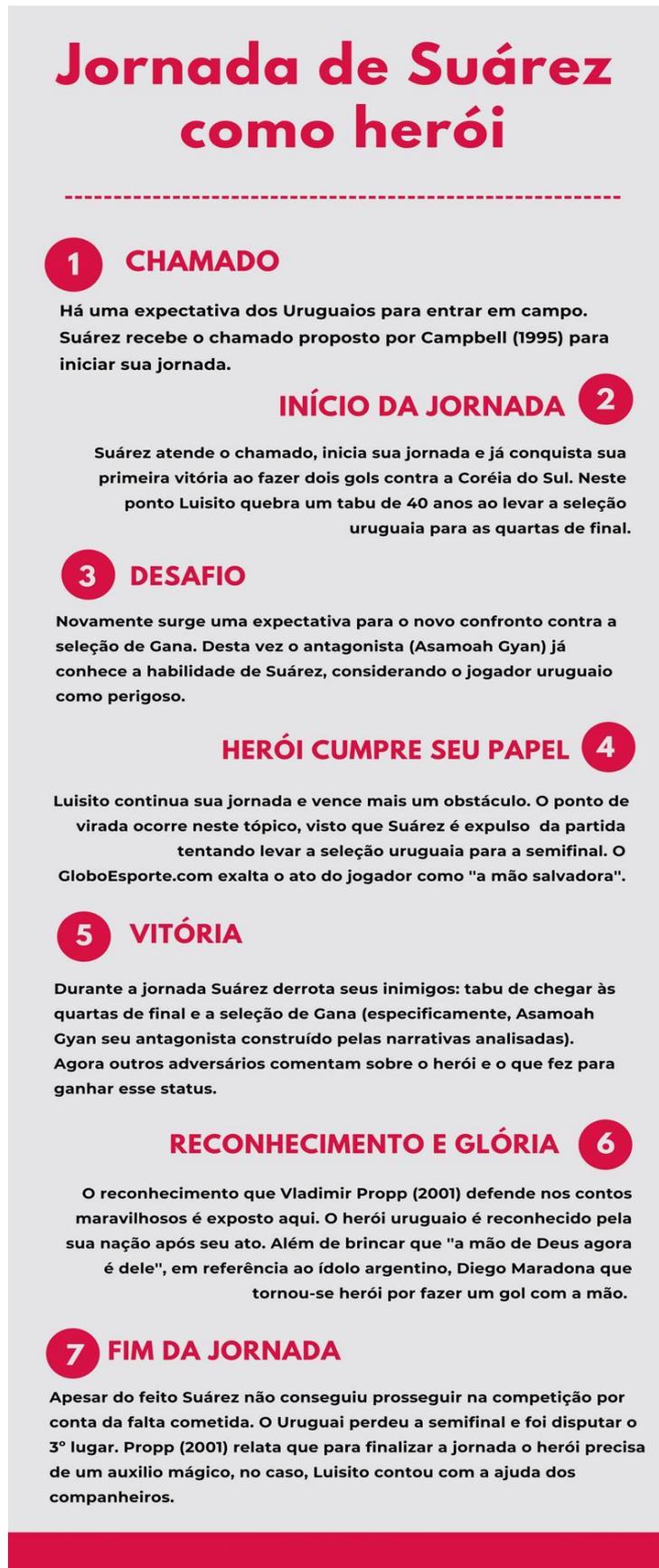
Durante a análise, foi possível compreender que as narrativas apresentam o contrato cognitivo que estabelece a credibilidade entre o jornalismo e o público. No site GloboEsporte.com este contrato é marcado pela presença do repórter no local do fato ocorrido. Já a Trivela detalha as ações da partida proporcionando ao público uma visualização do que ocorreu pela sequência descrita. Ao relacionar o conteúdo dos sites evidencia-se que seus contratos cognitivos são expostos de maneiras diferentes, porém, almejam transmitir a mesma sensação de veracidade ao público.

Vale ressaltar que a abordagem (gancho) perante o acontecimento jornalístico definiu o efeito moral de cada narrativa. Deste modo, cada elemento analisado é uma peça-chave para tornar Luisito um herói da nação, sendo observado que as estratégias comunicativas e o efeito moral são primordiais no discurso que é propagado em relação a Suárez.

As imagens veiculadas dentro das narrativas compõem o enredo de forma complementar perante os argumentos utilizados pelo narrador, visto que em determinados casos, as imagens relatam o fato por si mesmas.

Ao relacionar a trajetória de Luisito com os seis passos da análise, foi possível construir um infográfico que traz a jornada de Luis Suárez durante a Copa do Mundo pelos dois sites esportivos.

Figura 23 - Infográfico sobre a jornada de Luis Suárez em 2010



Fonte: Elaboração própria.

Motta (2005) afirma que as narrativas jornalísticas são fragmentadas e isto pode ser observado nas matérias veiculadas em 2010 sobre as ações de Luis Suárez. A cada partida, um fragmento da jornada do herói uruguaio é relatado, no qual é criado um clima de expectativa para o próximo confronto enfrentado pelo atacante. Sobre esta fragmentação, o site esportivo GloboEsporte.com foi mais enfático ao detalhar a jornada de Suárez.

A primeira etapa da jornada refere-se ao chamado. Luisito foi convocado para ajudar a trazer o título da Copa do Mundo para a seleção do Uruguai. Desde a literatura, o herói já recorria a ajuda de amuletos mágicos ou personagens secundários que exerciam esta função - seus companheiros de equipe são construídos sendo comparados a estes personagens que colaboram na missão do herói.

Após atender ao chamado, as narrativas demonstram a expectativa do primeiro desafio de Luis Suárez. As estratégias comunicativas descritas pelo narrador retratam o clima de ansiedade. Contra a seleção da Coreia do Sul, o atacante uruguaio apresenta sua habilidade e marca dois gols que o consagram como craque da partida. Conseqüentemente, Luis Suárez leva alegria à torcida e garante o acesso da seleção do Uruguai às quartas de final da competição. Nos acontecimentos jornalísticos narrados são empregados adjetivos e qualidades para descrever a vitória do herói no seu primeiro obstáculo.

O segundo desafio de Suárez está na partida contra a seleção de Gana. Agora seus adversários conhecem sua habilidade em campo. Novamente as narrativas constroem um clima de expectativa em ambos os lados, visto que o ganhador do confronto irá superar obstáculos que duram décadas.

Ao cumprir seu papel para levar a seleção uruguaia à fase seguinte da competição, Luisito comprova seu *status* de herói. A ética esportiva não é abordada nos enredos que descrevem a vitória da Celeste. Para alguns adversários do atacante uruguaio e companheiros de equipe, o ato foi motivo de piada, mas não ao ponto de se questionar qual o limite das atitudes de um atleta para poder vencer uma partida.

Durante entrevista posterior ao fato, Luis Suárez explica que foi um impulso do momento, todavia o atacante brinca ao comparar seu feito com a atitude do ídolo argentino, Diego Maradona décadas atrás numa partida da Copa do Mundo.

A jornada de Luis Suárez em 2010 é encerrada com a disputa da seleção uruguaia pelo terceiro lugar da competição e a consagração de Luisito como ídolo e herói (para a nação uruguaia). Foram quatro décadas de espera para a torcida poder comemorar que sua seleção estava novamente entre as quatro “melhores do mundo”.

6.3.2 Copa do Mundo 2014

Diferente das narrativas veiculadas em 2010, as matérias sobre a Copa do Mundo sediada no Brasil em 2014 disponibilizaram ao leitor um panorama sobre a situação de Suárez. Desta vez há presença de *links* relacionados ao jogador, imagens e outras notícias que também tratam sobre o tema em questão. Por ser um padrão o conteúdo se adapta para o tamanho do celular ou *tablet*.

Ao comparar as narrativas difundidas nos dois sites esportivos analisados, pode-se observar que, mesmo com abordagens distintas, alguns elementos se aproximam, fazendo com que seu efeito moral seja o ponto de encontro de ambas. As imagens trazidas nos sites dentro do texto demonstram que, realmente, houve a mordida no jogador italiano e um consenso que Chiellini foi a vítima da partida, o que subjetivamente critica a decisão do juiz em não punir o jogador uruguaio. Devido à impunidade do lance, as narrativas do GloboEsporte.com atribuem a função de juíza à Fifa, relatando que perante a entidade o atacante uruguaio não sairá impune, visto que seu comportamento é recorrente. A função de malfeitor é atribuída a Suárez, mesmo com relatos da torcida uruguaia dando apoio ao jogador.

A saga de antagonista é detalhada pelo GloboEsporte.com e o ápice do enredo é no momento que a Fifa divulga a punição. De forma simplificada, a trama de Luis Suárez no site GloboEsporte.com pode ser compreendida como:

- 1º) A expectativa sobre o parecer e punição da entidade de futebol;
- 2º) Momento em que Suárez recebe a punição e é afastado da Copa;
- 3º) Luta de Luisito para reverter a pena e retornar ao futebol.

O posicionamento e previsão do narrador na notícia da Trivela em relação à expectativa de punição ao jogador é comprovado pela narrativa publicada no GloboEsporte.com de forma minuciosa, no qual Suárez realmente foi punido severamente pela Fifa. Vale destacar que as estratégias comunicativas são fundamentais para a construção de Suárez em um malfeitor, tornando-se o vilão da narrativa, que prejudica um time inteiro por suas ações, entretanto a Trivela evidencia que os uruguaios apoiam o ídolo independente de qual fato esteja envolvido e a verdadeira vilã é a entidade de futebol que não tem respaldo moral para punir Suárez.

As redes sociais são mais exploradas pela Trivela, no qual os memes e vídeos constroem narrativas para abordar um outro foco que estava ocorrendo à medida que o lance era comentado – a visão do público em relação ao acontecimento.

Figura 24 - Infográfico sobre a Saga de Luisito na Copa do Mundo



Fonte: Elaboração própria.

Seguindo a linha das narrativas publicadas em 2010, a saga do atacante uruguaio novamente é publicada de forma fragmentada. Entretanto, o acontecimento jornalístico se repete diversas vezes (a mordida de Suárez e posteriormente sua punição), mas seus enredos são construídos de formas distintas. O infográfico reúne o percurso do atleta pelo GloboEsporte.com (coluna esquerda) e Trivela (coluna direita).

O posicionamento dos narradores fica explícito no início da saga do malfeitor, em que a atitude de Luis Suárez é descrita como um “jogador dissimulado” e pelo outro site como “inconsequente”. O ponto em comum é observado pelo personagem Chiellini, tratado como vítima do uruguaio.

Diferentemente das narrativas de 2010, a Trivela decide explorar as redes sociais na Copa de 2014, além de construir narrativas abordando os assuntos que estão sendo mais comentados pelos usuários. Exemplo disso, são as narrativas publicadas apenas com galerias de fotos, memes e vídeos que foram divulgados nas redes sociais dos torcedores.

Assim que a punição da Fifa foi divulgada, ambos os sites mostraram seus posicionamentos. A Trivela expôs a falta de legitimidade moral da Fifa para punir severamente o jogador, enquanto o GloboEsporte.com reuniu afirmações de um dos maiores ídolos da história do futebol uruguaio para embasar a reprovação do comportamento de Luisito.

Após o banimento do jogador uruguaio, o GloboEsporte.com tratou de humanizar o ídolo da Celeste. Nas tramas literárias, os antagonistas depois de serem punidos, sofrem retaliações e recusas pelos demais personagens, fato semelhante ao de Luisito, no qual o presidente da Premier League afirma que o jogador “não fará falta no campeonato inglês”. Pelo posicionamento contrário a Luis Suárez, o site não divulga a nota de Chiellini que se diz preocupado com Suárez e sua família; esta informação só é compartilhada pela Trivela.

O segundo ponto em comum nos dois sites é a ausência que os torcedores uruguaios sentem do ídolo e sua visão negativa perante a Fifa. O protesto dos torcedores usando máscaras com o rosto de Suárez é relatado por ambos.

Divergindo da Trivela, o GloboEsporte.com detalha a luta de Suárez para reverter a punição do Comitê disciplinar da Fifa. Um advogado brasileiro entra no caso e relata que o atacante tem esperanças de ter a pena reduzida. Todavia, a entidade mantém seu posicionamento e Luisito continua a ser visto como vilão.

A saga de Luis Suárez é encerrada de forma distinta pelos sites analisados. No GloboEsporte.com, a narrativa traz Suárez recebendo apoio psicológico após tudo o que ocorreu e como sua postura está diferente depois do tratamento. Enquanto a Trivela brinca com o fato do lance entre Chiellini e Suárez ter virado *souvenir* no mercado de Nápoles. Observa-se que o

posicionamento das narrativas influenciou diretamente na construção da imagem do jogador em malfeitor dissimulado e vítima pela verdadeira vilã.

7 APITO FINAL

O jornalismo esportivo não atrai somente apaixonados pelo esporte, mas influencia a exaltação de atletas ao construir sua imagem como mitos, heróis e vilões nas partidas que disputam. No âmbito esportivo, estes conceitos são bastante utilizados, porém possuem significações distintas. Ser um mito no futebol requer mais do que um bom desempenho durante uma competição, é necessário construir uma carreira repleta de glórias e recordes. O meio digital colaborou para a editoria esportiva ganhar espaço nas produções jornalísticas e o entretenimento possibilitou a inserção das redes sociais nos conteúdos veiculados.

A presente pesquisa buscou debater um tema pouco explorado no âmbito acadêmico - a confecção de heróis e vilões produzidos diariamente pela mídia por meio do viés da narratologia. O grande desafio da dissertação foi delimitar a função dos personagens analisados, visto que a cada partida são atribuídas diferentes funções para os atletas. Em um instante, o jogador é amado e idolatrado como herói pela torcida, no entanto, após um erro esse mesmo atleta é construído pelas narrativas jornalísticas como antagonista, fato que prejudica sua reputação.

O objetivo proposto pela pesquisa de perceber como as narrativas jornalísticas construíram a imagem de Suárez em herói e vilão, respectivamente, nas Copas do Mundo de 2010 e 2014 foi cumprido por meio dos procedimentos metodológicos e fundamentação teórica escolhida para embasar o estudo. A delimitação do tema e do período que ocorreu os acontecimentos jornalísticos que exaltam a imagem de Suárez, permitiram uma fácil aplicação dos passos propostos pelo pesquisador Luis Gonzaga Motta para analisar as narrativas jornalísticas. As 33 matérias selecionadas por meio de duas coletas, consistindo primeiramente pela etapa de busca com as palavras-chave (Luis Suárez, Copa do Mundo 2010 e Copa 2014) nos sites analisados; e posteriormente a realização de uma leitura minuciosa nas narrativas encontradas entre os dias 25 de junho a 23 de dezembro de 2010 incluindo as matérias analisadas sobre a mordida no jogador Chiellini no período de 24 de junho a 18 de setembro de 2014, cooperaram para cumprir o objetivo específico de relacionar o conteúdo veiculado sobre o jogador uruguaio com o processo de categorização proposta por Motta na Narratologia.

Deste modo, a aplicação dos seis passos da análise demonstrou como as narrativas jornalísticas abordaram a exaltação do jogador uruguaio em seus conteúdos – Suárez é narrado pelos sites esportivos analisados em 2010 como um herói, adjetivos reforçam a imagem do jogador. Em 2014 os resultados obtidos possibilitaram a verificação das semelhanças e diferenças na abordagem entre as narrativas sobre Suárez nos sites analisados. Estas duas

últimas tarefas mencionadas referem-se aos objetivos específicos cumpridos ao decorrer da análise.

A averiguação da pesquisa possibilitou compreender que, não só as estratégias comunicativas (sejam objetivas ou subjetivas), colaboram para a consolidação da imagem de um jogador dentro do enredo. As imagens utilizadas como elementos visuais das narrativas fornecem ao leitor uma constatação dos argumentos utilizados pelo narrador. O ângulo, legenda e posição da foto não são escolhidos aleatoriamente, existe uma funcionalidade e objetivo para cada escolha. Exemplo disto é que para confirmar o argumento da agressão de Suárez em Chiellini, a narrativa apresenta uma foto no momento em que o jogador coloca a mão nos dentes expressando sentir dor.

A medida que os objetivos foram sendo cumpridos, as hipóteses também puderam ser respondidas, no qual observa-se que as narrativas jornalísticas dos sites GloboEsporte.com e Trivela recorrem a estratégias semelhantes para construir Suárez em herói e posteriormente em antagonista.

O capítulo Campo das narrativas reuniu os conceitos das narrativas – jornalísticas, digitais e webjornalísticas afim de facilitar a identificação e distinção durante a análise das notícias catalogadas. Observou-se que o GloboEsporte.com reuniu, em suas narrativas, um detalhamento formal sobre a saga do atacante uruguaio Luis Suárez. Em 2010, o site quase não explorou a multimídia que a plataforma oferece nas narrativas digitais. No ano de 2014, os recursos midiáticos apareceram para o leitor, mas nada de surpreendente – apenas imagens, *links*, vídeos e sessão para comentários. Os vídeos disponibilizados na plataforma não apresentam características imersivas.

Já no ano de 2010 a Trivela fez um resumo dos acontecimentos daquele período e seguindo o mesmo viés do GloboEsporte.com, os recursos midiáticos são deixados de lado. A estrutura das narrativas da Trivela na Copa do Mundo de 2014 sofrem mudanças e o conteúdo das redes sociais passa a ser compartilhado dentro do enredo, além de explorar galerias de fotos e inserção de transmissões ao vivo.

O capítulo que traz o histórico do jornalismo esportivo e da chegada da internet complementa a compreensão da estrutura das narrativas nos sites analisados, posicionamento e produção das notícias esportivas, uma vez que o jornalismo prega o critério de imparcialidade ao relatar um fato. Vale ressaltar que, após a análise das matérias, fica explícito a parcialidade dos jornalistas em ambos os sites sobre Luis Suárez nas Copas do Mundo. A parcialidade da Trivela é nítida pelo gênero textual empregado no acontecimento jornalístico (opinativo), a opinião do narrador é apresentada diversas vezes ao longo do texto. Entretanto o

posicionamento do narrador no GloboEsporte.com é observado após identificar os recursos de linguagem do texto.

O terceiro capítulo sobre herói x vilão relata os conceitos definidos por Campbell (1995), Helal e Murad (1995), Vladimir Propp (2001) e Costa (2008). A construção de Suárez como herói fica evidente ao identificar as estratégias comunicativas que transmitem a sensação de real na trama por meio de adjetivos, recursos de linguagem e memória atribuídos a Luisito e sua vítima, Chiellini. Personagens secundários complementam a jornada do herói uruguaio e subjetivamente reafirmam sua função no enredo.

Na saga como vilão, os sites analisados oscilam entre os elementos convergentes e distintos, no qual Luisito é demonstrado na Trivela como o falso vilão - o atleta mereceu ser punido, mas a pena foi severa demais aplicada por uma entidade corrupta. O GloboEsporte.com deixa claro na primeira narrativa veiculada sobre o assunto, que o atacante exerce a função de malfeitor, sendo lhe atribuído características negativas, como mentiroso e dissimulado.

Deste modo, almeja-se que esta pesquisa sobre a construção da imagem do atleta uruguaio em herói e vilão possa servir de norte para pesquisadores na compreensão do assunto, uma vez que o tema abordado é modificado a cada dia que passa, tornando-se um vasto campo de estudo oferecendo diversas possibilidades de análises.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, Aldinéia Cardoso. **O estatuto do anti-herói**: estudo da origem e representação, em análise crítica do "Satyricon", de Petrônio e "Dom Quixote" de Cervantes. Maringá, 2008. 107f.
- BAL, Mieke. **Teoría de la narrativa**. Madrid, Cátedra, 2001.
- BARTHES, R; GREIMAS, A. J; BREMOND, C; ECO, U. GRITTI, J; MORIN, V; METZ, C. TODOROV, T; GENETTE, G. **Análise estrutural da narrativa**. Vozes, 7ª ed. Petrópolis, RJ. 2011.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.
- CANAVILHAS, João. BACCIN, Alciane. **Contextualização de reportagens hipermídia: narrativa e imersão**. Brazilian Journalism Research, volume I, nº I, 2015.
- CANAVILHAS, João. (org.) **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã, UBI, LabCom, Livros LabCom. 2014.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 17. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- CRESQUI, Candice. **O tempo, o personagem, o narrador**: Elementos da narrativa na transposição de fatos históricos nas minisséries televisivas Anos rebeldes, Agosto e JK. Trabalho apresentado no XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Caxias do Sul, RS. 2010.
- COELHO, Paulo Vinicius. **Jornalismo Esportivo**. 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2006.
- COSTA, Leda Maria da. **Alteridades imaginadas. As narrativas da derrota e os vilões da seleção brasileira em Copas do Mundo. Mídia e identidade nacional**. Trabalho apresentado no Encontro Anual da ANPOCS – Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisas em Ciências Sociais, 2012.
- COSTA, Leda Maria da. **A trajetória da queda**: as narrativas da derrota e os principais vilões da Seleção Brasileira em Copas do Mundo. Tese (doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras. 2008. 159 f.

COWDEN, Tami D. *The Sixteen Villain Archetypes*. 2011. Disponível em: <<http://www.tamicowden.com/villains.htm>>. Acesso em 03 de junho de 2018.

DIAS, Elaine Cristina Gonçalves. **Internet: criação e impacto**. Revista Redes Sociais: Informação e Identidade, v. 1, n. 1. ISSN 1234-567x. Florianópolis, Santa Catarina, 2018.

DUARTE, Jane Rocha. **Análise de narrativa jornalística**: Comparação de narrativas dos telejornais locais DFTV 2ª Edição e DF Record. Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social/Jornalismo do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília, 2009.

FARIA, Mônica Lima de. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos**: o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games. Tese (Doutorado) – Fac. de Comunicação Social, PUCRS. – Porto Alegre, 2012. 276 f.

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo Digital**. 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

FONTOURA, Wagner. **A hora e a vez das Mídias sociais**. 2008. Disponível em: <<http://thacker.diraol.eng.br/mirrors/www.cultura.gov.br/site/2008/02/29/a-hora-e-a-vez-das-midias-sociais/>>. Acesso: 10 de abril de 2018.

FRANGE, Marcelo Bechara S. N. **A produção do jornalismo esportivo na internet**. Dissertação (mestrado) – Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação. São Paulo, 2016. 125 f.

GANCHO, C.V. **Como analisar narrativas**. 7.ed. São Paulo: Ática, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora São Paulo. Atlas, 2008.

GUIMARÃES, Fernanda Couto. **O futebol no jornalismo esportivo**: O papel da mídia impressa na criação dos ídolos de massa. 2005. 68f. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Comunicação Social com habilitação em Jornalismo. Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2010.

HELAL, Ronaldo. MURAD, Mauricio. **Alegria do Povo e Don Diego**: Reflexões sobre o êxtase e a agonia de heróis do futebol. Pesquisa de campo nº1, 1995.

KIELING, Alexandre S. **Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito**. Revista FAMECOS, mídia, cultura e tecnologia, v. 19, nº3, pp. 739-758. Porto Alegre, setembro/dezembro 2012.

LAGE, Nilson. **Estrutura da notícia**. 1ª Ed. São Paulo: Ática, 2011.

MARTINEZ, Mônica. **Jornada do Herói: A Estrutura Narrativa Mítica na Construção de Histórias de Vida em Jornalismo**. 2004.

MIRANDA, C. f. BALDESSAR, M. J. CAVENAGHI, B. **Modelos de construção narrativa no jornalismo digital no Brasil, Estados Unidos e Inglaterra**. Trabalho apresentado no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2015.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **A Análise Pragmática da Narrativa Jornalística**. Artigo disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/105768052842738740828590501726523142462.pdf>>. Acesso em: 29 de abril 2017.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Editora Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Jornalismo e configuração narrativa da história do presente**. Revista eletrônica e-compós, ed.1, dezembro de 2004.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Narratologia: análise da narrativa jornalística**. Textos em Comunicação, Casa das Musas, ano II, vol. 2, nº 5. Brasília, 2004.

MOTTA, Luiz Gonzaga. COSTA, Gustavo Borges. LIMA, Jorge Augusto. **Notícia e construção de sentidos: análise da narrativa jornalística**. Revista Brasileira de Ciências em Comunicação. vol, XXVII, nº 2, São Paulo, julho/dezembro de 2005.

NOGUEIRA, Felipe Augusto. MALLMANN, Andreia Denise. **Análise das características do jornalismo online em portais de notícias**. Artigo disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-0824-1.pdf>>. Acesso em: 15 de jun. de 2017.

OLIVEIRA, Diego Roberto de. **Jornalismo esportivo na internet: Conquistando espaço**. 2010. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Comunicação Social com habilitação em Jornalismo. Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis. 2010.

PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI (org.). **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007. p. 121-139.

PRADO, A. L. LAUDARES, E. M. de A. VIEGAS, P. P. C. GOULART, I. do C. V. **Narrativas digitais: Conceitos e contextos de letramento**. RIAEE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, v. 12, n. esp. 2, p.1156-1176, agosto/2017.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Editora CopyMarket.com, 2001.

QUEIROZ, Pollyana Reis Barros de. **O jornalismo que constrói heróis: uma análise das narrativas jornalísticas sobre Ayrton Senna**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação, Goiânia, 2014.

RANGEL, Patrícia. **A Mídia e a Construção do Herói Esportivo: Análise da Revista Placar com Neymar Crucificado**. Trabalho apresentado no XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Manaus, AM. 2013.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet: Considerações Iniciais**. E Compós, v. 2, 2005.

REUTER, Yves. **Introdução à Análise do Romance**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2004. 2ª Ed.

ROCHA, Liana Vidigal. **Webjornalismo esportivo na era da convergência: aspectos do modelo brasileiro Lancenet**. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, 2017. 115f.

ROST, Alejandro. Interatividade: Definições, estudos e tendências. In: Canavilhas, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: LabCom, 2014.

SILVA, Marconi Oliveira da. **A notícia como narrativa e discurso**. Estudos em Jornalismo e Mídia, vol. IV, nº 1, 1º semestre de 2007.

SIQUEIRA, Romulo. **Atleta e mídia: mitos e heróis**. 2010. 24 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Educação Física) – Curso de Educação Física, Faculdade de Educação Física e Desportos, da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010.

TAILLE, Yves de La. **Moral e Ética: Uma Leitura Psicológica**. Psicologia: Teoria e Pesquisa, 2010, Vol. 26 n. especial, pp. 105-114.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do jornalismo**. A tribo jornalística - uma comunidade interpretativa transnacional. Florianópolis: insular, 2005.

ANEXOS

Anexo A – Esquema da taxonomia de PAUL (2007) para os elementos das narrativas digitais.

