



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS (DCH-III)
COMUNICAÇÃO SOCIAL/JORNALISMO EM MULTIMEIOS

JULIANA ALMEIDA DE SOUZA MIRANDA

A PARTICIPAÇÃO DE MULHERES JORNALISTA NOS ESPORTS: UM
ESTUDO EXPLORATÓRIO

JUAZEIRO
2023

JULIANA ALMEIDA DE SOUZA MIRANDA

A PARTICIPAÇÃO DE MULHERES JORNALISTA NOS ESPORTS: UM
ESTUDO EXPLORATÓRIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia como requisito parcial para obtenção de grau em bacharel Jornalismo em Multimeios.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª Teresa Leonel Costa

JUAZEIRO

2023

JULIANA ALMEIDA DE SOUZA MIRANDA

A PARTICIPAÇÃO DE MULHERES JORNALISTA NOS ESPORTS: UM
ESTUDO EXPLORATÓRIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia como requisito parcial para obtenção de grau em bacharel Jornalismo em Multimeios.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Teresa Leonel Costa

BANCA EXAMINADORA

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado saúde e fé para não desistir.

A Universidade do Estado da Bahia, o corpo docente e toda a direção e administração que foram imprescindíveis para que fosse possível realizar esta graduação e concluí-la.

A minha professora orientadora Teresa Leonel, que me deu todo o suporte necessário para que fosse possível concluir este trabalho.

Aos professores Dalila e Cecílio, por terem aceitado fazer parte da minha banca avaliadora.

A Thaime, que aceitou ser parte da minha pesquisa e me deu todo o apoio necessário dentro e fora do ambiente de trabalho.

Aos meus pais, os meus maiores exemplos, que estiveram ao meu lado nos momentos mais difíceis da minha vida e me mostraram que eu nunca estaria só. Foram eles que sempre estiveram ali com a lanterna para iluminar o meu caminho.

Ao meu irmão Hugo, que sempre mostrou estar torcendo por mim, e a sua namorada Fernanda, que se tornou uma grande parceira.

A minha família, pois sem eles eu não seria quem sou hoje. Eu carrego comigo um pedacinho de cada um.

Às Sônicas que ficaram: Analu, Anna, Raízza e Vic.

Aos amigos de fora da faculdade, Tataia, Sara Virgínia, Fernanda Melo, Fernanda Lima, Camilla, Allan, Manoel, Raul, Cassiano, Davi, Gustavo, Lucas, Marcus, Mel, João Gabriell, João Gabriel, Sanderson, Breno, Louis e tantos outros amigos que estiveram comigo.

Aos meus amigos virtuais Maitê, Marinão, Marininha, Lelê, WM, Juca, Vinika, Kadu, Cog, Mariela, Bressanin, Night e a todos os não citados do Discord da Família Busca Pé, do SaydeN e do grupo de Subs do C0g Season 1.

Aos colegas (e amigos) de trabalho do Mais Esports, por toda a confiança e pelas oportunidades. Em específico a meu gestor de equipe, Thiago, um grande líder, a Thays, uma verdadeira mentora desde que entrou para a equipe e a Eduarda, que me acompanha desde a minha entrada na empresa e que tem sido uma amiga desde então.

A mim, que nunca desisti e consegui chegar até aqui, mesmo que a ansiedade tenha tentado impedir.

E a todos que possam estar, direta ou indiretamente, ligados a este trabalho e a minha formação, o meu muito obrigada.

RESUMO

O cenário dos eSports (conhecido como esporte eletrônico) está em constante crescimento, despertando o interesse e a necessidade por profissionais de diversas áreas. Compreendendo que o meio sempre teve mais atividade masculina do que feminina, o presente estudo trata sobre a participação das mulheres jornalistas nos eSports, a fim de compreender a dinâmica profissional na produção de conteúdo nesse tipo de modalidade. Para isso, foi necessário comparar a atividade dos jornalistas dos esportes tradicionais com as dos jornalistas de eSports, apresentar quem são essas jornalistas que podem servir de referência, identificar os desafios na condução da atividade e mostrar alguns caminhos para a inclusão de outros profissionais na área, principalmente mulheres. Dessa forma, foi realizado um estudo exploratório, através de uma entrevista e de pesquisas em referenciais teóricos. Averiguou-se que os esportes tradicionais e os eSports exigem dos jornalistas desafios semelhantes. Foram identificados nomes como Beatriz Coutinho e Evelyn Mackus. Os desafios sofridos por uma jornalista de eSports vão além de compreender o jogo, passando pelo receio em sofrer com o preconceito por ser mulher, e que a forma de trazer mais mulheres para o cenário é propiciando um ambiente mais acolhedor. Assim, foi possível concluir que apesar de esse ser um tema relativamente novo, os avanços acerca da participação profissional e da inclusão de mulheres no cenário são significativos, devido ao fato de o processo vivenciado pelos esportes tradicionais terem influenciado de forma direta na atuação de mulheres.

Palavras-chave: Jornalismo de eSports; Mulheres nos eSports; eSports; Esportes eletrônicos.

ABSTRACT

The eSports scenario (known as electronic sports) is constantly growing, arousing the interest and need for professionals from different areas. Understanding that the scene has always had more male than female activity, this study deals with the participation of women journalists in eSports, aiming to understand the professional dynamics of these journalists in content production within this type of sport. To achieve this, it was necessary to compare the activity of traditional sports journalists with that of eSports journalists, present prominent female journalists who can serve as references, identify challenges in conducting the activity, and suggest pathways for the inclusion of other professionals in the field, particularly women. Thus, an exploratory study was conducted through interview and research in theoretical frameworks. It was found that traditional sports and eSports purpose similar challenges to journalists. Names such as Beatriz Coutinho and Evelyn Mackus were identified, and it was observed that the challenges faced by a female eSports journalist extend beyond understanding the game, encompassing concerns about experiencing prejudice as a woman. The key to attracting more to the scene lies in creating a more welcoming environment. Thus, it was concluded that although this is a relatively new topic, advances in professional participation and the inclusion of women in the eSports scene are significant due to the direct influence of processes experienced in traditional sports on women's roles.

Keywords: eSports journalism; women in eSports; eSports; digital esports.

Sumário

1. Introdução	8
2. Objetivos	12
2.1. Objetivo Geral	12
2.2. Objetivo Específico.....	12
3. O jornalismo esportivo e a participação feminina.....	13
4. O jornalismo de eSports e a atuação das mulheres	17
5. Percurso Metodológico	21
5.1. Revisão bibliográfica	22
5.2. Entrevista	22
6. Algumas comunicadoras do cenário de eSports	24
7. Thaime Lopes.....	26
7.1 Alguns apontamentos da entrevista	31
8. Considerações finais	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34
APÊNDICES	36
ANEXOS.....	45

1. Introdução

As mulheres são maioria em muitos cenários profissionais, inclusive no Jornalismo. Um estudo realizado pela Universidade Federal de Santa Catarina, que fez o levantamento sobre o Perfil dos Jornalistas Brasileiros (LIMA, *et. al.*, 2021), mostrou que do total de 6.650 jornalistas no país, 57,8% são mulheres, o que mostra o predomínio feminino na profissão. Apesar de estarem em maior quantidade, elas ocupam menos cargos de chefia e as que conseguem alcançar maiores níveis na profissão, podem acabar precisando negligenciar outros aspectos da sua vida pessoal, o que evidencia a histórica divisão sexual do trabalho, onde mulheres precisam escolher entre ter filhos ou serem grandes profissionais e dos homens não é exigido o mesmo (DANCOSKY, MICK e ROCHA, 2014).

Quando olhamos para o jornalismo esportivo, as diferenças entre homens e mulheres na profissão tornam-se mais acentuadas. No Brasil, somente 7% dos textos das coberturas esportivas são produzidos por mulheres e esse dado nos mostra o quanto essa área sofre fortes influências da herança sexista da profissão e do cenário esportivo.¹

Com o advento tecnológico e mudanças nos padrões de consumo, a sociedade assistiu ao nascimento dos esportes eletrônicos, ou desportos eletrônicos, que também pode ser chamado de ciberesportes, e-sports ou eSports, termos utilizados para nomear competições de jogos eletrônicos². Essa prática colaborou para o surgimento de um novo segmento dentro do próprio jornalismo esportivo, a editoria responsável pela cobertura das competições de jogos virtuais. Assim como no jornalismo esportivo tradicional, a presença feminina no jornalismo de eSports também é menor. Essa característica vai muito além da profissão dos jornalistas, o que pode se dar pelo fato de que, em termos gerais, a própria sociedade apresenta um consenso de que os jogos e os esportes de forma geral são feitos para garotos, logo, existe a visão de que o público masculino é mais habilidoso do que o público feminino nessas práticas.

A ocupação das mulheres nesse cenário pode ser comparada a ocupação ocorrida nos esportes tradicionais. Os jogos eletrônicos possuem configurações e

¹ <https://labnoticias.jor.br/2023/01/12/jornalismo-esportivo-ganha-perfil-feminino-ou- apenas-ilusao/>

² https://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_eletr%C3%B4nico

interações novas para o cenário competitivo e para a ideia da prática esportiva, mas de acordo com Costa e Baptista (2021, p. 4), “como os jogos romanos da antiguidade, foram delegados ao lugar do vício improdutivo, agressivo e violento, vício vinculado à performance da masculinidade”. Tal visão faz com que a inserção das mulheres no meio seja seguida por questionamentos acerca das habilidades e capacidades que elas têm de lidar com as situações e estratégias dos jogos.

Entretanto, a presença feminina nesse meio tem crescido com o passar dos anos. Tal crescimento, como mostra a Pesquisa Game Brasil de 2023, foi impulsionado pelos jogos de celular, que acabaram servindo como porta de entrada no mundo dos *games*³, levando o público feminino a conhecer mais os jogos de console e de computador e adentrar no meio competitivo. Mesmo com a participação mais ativa das mulheres no cenário, os incentivos em nível profissional são pequenos, ou seja: para o meio, as mulheres ainda são espectadoras e a inserção delas, profissionalmente falando, como atletas, influenciadoras, jornalistas e afins, ainda é algo que precisa funcionar de forma mais assertiva para propiciar o reconhecimento e a valorização dessa participação de forma equitativa.

Ao observar a desigualdade existente na participação feminina no jornalismo de eSports na rotina de um portal de relevância no país, o Mais Esports⁴, que possui uma equipe de aproximadamente 25 pessoas, apenas cinco são mulheres e, uma delas é jornalista. Percebe-se a necessidade de debater sobre como se deu a entrada dessas jornalistas nesse ambiente. Principalmente quando se nota que este panorama é bastante representativo em nível nacional, já que ao pesquisar sobre o tema, muitos artigos debatem sobre tais desigualdades, mas poucos são os que tratam sobre mulheres jornalistas nos eSports. A participação das mulheres jornalistas esportivas, especificamente na área games, é um assunto mais recente, por isso ainda há muito a ser explorado.

Dessa forma, o presente estudo se baseia na necessidade de compreender quem são as mulheres que participam deste cenário de forma representativa, a ponto de serem nomes reconhecidos que possam servir de referência para outras mulheres. Além disso, também é trazido nessa pesquisa a participação da jornalista Thaime Lopes no cenário de eSports, que faz parte da equipe do Mais Esports, para entender

³<https://labdicajornalismo.com/noticia/3706/presenca-feminina-nos-esportes-eletronicos>

⁴<https://maisesports.com.br/>

o que despertou na profissional o interesse em trabalhar com eSports. Levantando a hipótese de que essa entrada de mulheres no cenário pode ser influenciada pela participação das mulheres que já estão nele.

Sendo assim, este estudo pretende compreender a dinâmica profissional dos jornalistas na produção de conteúdo para os eSports. Através dos capítulos que se sucedem, objetivamos comparar a atividade dos jornalistas dos esportes tradicionais com as dos jornalistas de eSports, apresentar quem são essas jornalistas mulheres que podem servir como referência para outras jornalistas, identificar os desafios na condução da atividade no meio e mostrar alguns caminhos para a inclusão de outros profissionais na área, principalmente mulheres, seguindo a metodologia explicada no Capítulo 4, que detalha todos os procedimentos de realização desta pesquisa.

Alguns referenciais teóricos apresentam percursos de profissionais nos esportes e no jornalismo, dialogando com os esportes tradicionais e a consequente participação da mulher nesse cenário. A contextualização histórica deste trabalho pretende colaborar com possíveis pesquisas no campo, já que o tema ainda demanda muitos estudos.

A proposta central deste TCC é possibilitar o debate acerca da participação feminina no jornalismo de eSports, através da análise do histórico da atuação de algumas mulheres jornalistas que já trabalham no cenário, juntamente com a análise da entrevista realizada com a jornalista Thaime Lopes, contando sua história profissional, o ingresso no mundo dos eSports e sua visão sobre a inclusão de mulheres nesses espaços. Para permitir que seja possível enxergar o cenário sob o ponto de vista de uma mulher que atua em um meio que, por vezes, é restrito ou dominado por homens.

O texto será dividido em 5 capítulos, incluindo o capítulo 2, com os objetivos da pesquisa, o capítulo 3, *O jornalismo esportivo e a participação feminina*, que traz o processo de surgimento do jornalismo esportivo, e a consequente entrada da mulher jornalista no meio dos esportes, seja como repórter, editora, comentarista e afins. Essa leitura é importante para situar a pesquisa na participação feminina no eSports e a influência das mulheres nos esportes tradicionais.

No capítulo 4, *O jornalismo de eSports e a atuação das mulheres*, relacionamos o papel da mulher no eSports, entendendo como o modelo esportivo tradicional migrou para o meio das competições dos jogos eletrônicos e compreendendo a entrada das mulheres nesse tipo de produção.

O capítulo 5 é o *Percurso Metodológico*, que explica de forma detalhada o caminho percorrido pela pesquisa, passando pelo referencial teórico e elaboração e realização da entrevista com a jornalista Thaime Lopes. Nesse capítulo é possível entender o processo escolhido para chegar aos resultados encontrados na pesquisa.

No capítulo 6 encontramos as mulheres que servem de referência para o cenário, conhecendo suas trajetórias profissionais e seus impactos para o meio. E no capítulo 7 a entrevista com a jornalista Thaime, associada a dados e informações encontradas nos referenciais teóricos para que suas falas possam ser analisadas de forma mais completa. A entrevista na íntegra encontra-se no Apêndice A desta monografia.

Por fim, no capítulo 8 trazemos as considerações finais, a resposta ao problema de pesquisa, as descrições e informações relacionadas aos objetivos e uma análise sobre o trabalho.

2. Objetivos

2.1. Objetivo Geral

Compreender a dinâmica profissional dos jornalistas na produção de conteúdo para os eSports.

2.2. Objetivo Específico

- Comparar a atividade dos jornalistas dos esportes tradicionais com as dos jornalistas de eSports;
- Apresentar quem são essas jornalistas mulheres que podem servir como referência para outras jornalistas;
- Identificar os desafios na condução da atividade no meio;
- Mostrar alguns caminhos para a inclusão de outros profissionais na área.

3. O jornalismo esportivo e a participação feminina

O jornalismo esportivo é uma prática centenária no mundo. Um dos primeiros a abordar o cenário esportivo foi o periódico inglês *Bell's Life*, fundado em 1838 e que posteriormente mudou de nome para *Sporting Life*. Os primeiros registros sobre esse periódico aparecem em simultaneidade com o fortalecimento dos clubes das federações esportivas da época, denominada “era moderna do esporte mundial, caracterizada pela organização em instituições” (LEANDRO, 2005, p. 66). Isso explica o interesse em retratar os acontecimentos das temáticas esportivas.

O jornalismo esportivo apareceu na França em meados de 1854, através do jornal *Le Sport*, que tinha como editor Eugene Chapus, cujo principal objetivo era escrever crônicas acerca das práticas esportivas da época que eram a caça, o haras e o turfe, mas ele também possuía seções que abordavam esportes como natação, canoagem e luta. Mas, apenas em 1903 é que temos o registro do primeiro diário esportivo do mundo, o *L'Auto*, que em 1946 se transformaria no *L'Equipe*. Com estilo próprio que, segundo Leandro (2005, p. 66), “é uma demonstração, por seu estilo e linguagem, de que a tradição da crônica iniciada com Homero antecede o jornalismo esportivo como gênero, como campo especializado capaz de constituir editoria fixa”.

Dantas (2015) ressalta que a consolidação do esporte como um tema relevante para os jornais europeus ocorreu com o Barão de Coubertin, que levantou a pauta da reorganização dos jogos olímpicos. Isso fez com que outros esportes tivessem incentivos para a cobertura jornalística, ampliando as práticas abordadas nos periódicos. Até então, os esportes mais citados eram os boxes inglês e francês, o iatismo e a esgrima. O próprio Barão criou a *Revue Athletique*, revista impressa que serviu como incentivo para a imprensa francesa e internacional, sendo “decisivo para que o esporte tivesse bastante relevância nas páginas dos jornais” (DANTAS, 2015, p. 14).

O jornalismo esportivo francês se fortaleceu em um contexto de conscientização sobre a importância da prática de esportes para a saúde, além do seu valor para a educação dos cidadãos franceses. A cobertura dos eventos esportivos em si não era o objetivo dos textos produzidos pelos autores da época, por esse motivo as crônicas eram o principal formato textual presente entre as páginas dos jornais que tratavam sobre questões esportivas (DANTAS, 2015).

Nos Estados Unidos, o jornalismo esportivo só começou a ganhar destaque na década de 1920. O que revela a resistência que os norte-americanos tinham com o tema. Enquanto no Brasil, escritores renomados, “como Graciliano Ramos e Lima Barreto viam no futebol uma importação desnecessária de valores estranhos à pauta”. O que explica o porquê de o assunto só passar a ser abordado nos jornais brasileiros quase no final da década de 1920 (LEANDRO, 2005).

A Gazeta já fazia sucesso com a publicação da página de esportes às segundas-feiras desde 1928, época em que o precursor *Jornal dos Sports*, dirigida pelo cronista esportivo Mário Filho, já cumpria bem seu papel de promover o espetáculo esportivo para conquistar mais leitores (LEANDRO, 2005, p. 67).

Apesar disso, Bahia (1990 *apud* Silveira, 2009, p. 21) relata que o jornalismo esportivo já aparecia em 1856 em *O Atleta*, “que trazia ensinamentos para o aprimoramento físico dos moradores do Rio de Janeiro”, já em 1886 circularam pelas ruas brasileiras *Sport* e *Sportman*.

Com a consolidação do futebol como profissão, compreendemos que a imprensa passou a valorizar mais as práticas esportivas, já que os grandes empresários perceberam que o público demonstrava interesse pelos temas relacionados à prática e que isso poderia gerar lucro para os veículos de comunicação. O jornalismo esportivo ganhou um caráter não só informativo, mas também de entretenimento (LEANDRO, 2005).

É possível perceber que existe certo impasse entre os autores que pesquisaram sobre o surgimento do jornalismo esportivo no Brasil e no mundo, mas a dominação masculina na área é algo bastante ressaltada nos textos. As primeiras aparições femininas nas editorias esportivas começaram a ser notadas por volta da década de 1970, anos após a estabilização do jornalismo esportivo como prática profissional incentivada pelos grandes veículos. Entretanto, “nas décadas anteriores já existiam pioneiras na cobertura de esportes para o jornalismo impresso e também para o rádio.” (DANTAS, 2015, p. 30).

A entrada das mulheres no jornalismo ocorreu através das publicações voltadas para o público feminino. As temáticas abordadas foram moda, cultura e teatro, entre outros assuntos que, anteriormente, eram comandados por homens. Entender esse cenário facilita a compreensão de como o jornalismo foi, inicialmente, dominado pelo gênero masculino (DANTAS, 2015).

Para Ramos (2010 apud Dantas, 2015, p. 30), Nísia Floresta Brasileira Augusta foi “a pioneira do jornalismo feminino no país”. Esse era o pseudônimo usado por Dionísia Gonçalves Pinto, uma das colaboradoras da revista *Espelho das Brasileiras*. O material foi publicado em uma época em que aprender a ler era “impensável para mulheres”, muito menos assumir a função profissional de ser jornalista. Ela começou escrevendo para a revista em 1831, e também escreveu para jornais, levantando temas como preconceito, escravidão e os direitos das mulheres.

Nísia não foi a única mulher memorável para a história da participação feminina nos espaços jornalísticos. Em 1833, Maria Josefa Barreto Pereira Pinto fundou um jornal que tinha como principal objetivo a defesa dos direitos das mulheres, o *Bellona Irada Contra os Sectários de Momo*. Ao longo dos anos também podemos citar mulheres como Narcisa Amália de Campos, nascida em 1852, que foi a primeira mulher profissionalizada como jornalista; Francisca Júlia da Silva, 1871, que escreveu para o *Correio Paulistano* e o *Diário Popular*; Virgiliana de Sousa Sales fundadora da *Revista Feminina*, em 1914; e muitos outros nomes que são mencionados em pesquisas como a de Regina Helena de Paiva Ramos, em seu livro *Mulheres jornalistas - A grande invasão* (DANTAS, 2015).

Foi o dinamismo dessas mulheres que colaborou para impulsionar as redações de jornais e revistas, na década de 1970. As portas foram abertas para receber jornalistas que escreviam sobre esporte. Até então, quase não era possível ver mulheres nas arquibancadas, geralmente ocupadas pelos homens e as redações eram reflexos do interesse popular. Mas, o dinamismo das jornalistas começou a ganhar destaque nos jornais e nas revistas (DANTAS, 2015).

Apesar do preconceito não existir mais de maneira tão forte, as mulheres que trabalham, estudam e se interessam por esporte - seja futebol, vôlei, natação, judô, basquete - ainda precisam demonstrar a cada dia que possuem a mesma capacidade que qualquer outro homem para cobrir e debater um jogo ou qualquer outra competição esportiva (MOTA, 2013, p 26).

De acordo com Mota (2013), esse preconceito foi prejudicial para as jornalistas esportivas, porque afetava a credibilidade das informações. Mas, aos poucos, as mulheres foram conquistando cada vez mais espaço no mundo dos esportes e até em outros cenários como o político e o econômico.

Mesmo que as mulheres tenham conquistado credibilidade e também tenham alcançado as redações e diferentes editorias dentro do jornalismo, elas ainda passam por problemas em um mercado de trabalho que está em permanente expansão. Porém, se compararmos com outra época veremos que os avanços são notáveis. As mulheres provam que podem ir além do preconceito e ganhar respeito e espaço dentro do ambiente profissional (MOTA, 2013, p. 17).

Um fato que impulsionou a entrada das jornalistas brasileiras no campo esportivo foi a participação de mulheres jogadoras, nos anos 1940. O público e os profissionais mais conservadores seguiram contestando e insatisfeitos com essa mudança, mas elas continuavam ganhando espaço. Umas disputavam jogos em campeonatos e outras faziam coberturas jornalísticas.

No início, a participação delas era limitada a apresentarem propagandas e leitura de script. Nos anos 90, as mulheres começam a ganhar destaque no cenário esportivo. Poucas mulheres conseguem exercer o cargo de comentarista, muito relacionado ao preconceito dos colegas do meio e do contato com o público. Sabendo disto, sentiu-se a necessidade de tirar a mulher do papel de coadjuvante no cenário esportivo e colocá-la como protagonista, além de ser capaz de emitir opinião própria (BOLZAN, MARQUES e OLIVEIRA, 2013, p. 5).

De acordo com uma reportagem publicada no jornal Poder 360⁵, nos Estados Unidos e no Canadá apenas 19% dos cargos relacionados ao jornalismo esportivo são ocupados por mulheres. Esse dado mostra como as mulheres ainda tem um longo caminho a trilhar quando o assunto é a equiparação nos debates relacionados ao meio esportivo.

Falar sobre a participação feminina nesse cenário é muito importante, porque essa atuação causou mudanças na área. A revista Meio&Mensagem⁶, em 6 de julho de 2022, mostra o crescimento da presença feminina na imprensa esportiva, o que estimula a participação e reconhecimento de mulheres nessa modalidade, ao dado aos trabalhos produzidos pelos homens.

⁵ <https://www.poder360.com.br/midia/o-genero-nas-reportagens-esportivas/>

⁶ <https://www.meioemensagem.com.br/womentowatch/como-as-mulheres-estao-fazendo-a-diferenca-na-cobertura-e-nas-transmissoes-esportivas>

4. O jornalismo de eSports e a atuação das mulheres

Os eSports tiveram origem no final da década de 1950, com a criação de um jogo chamado *Tennis for Two*, considerado como o primeiro jogo *multiplayer* (jogo para mais de um jogador), onde duas pessoas podiam jogar utilizando controles do tipo *joystick* (controle utilizado em computadores e videogames, composto por uma haste vertical presa a uma base, onde o jogador controla os movimentos do jogo através da haste e de botões que podem estar inclusos nela ou na base do controle). Nessa modalidade, os jogadores competiam entre si e tinham torcidas. Através desse jogo a sociedade pode conhecer o conceito dos jogadores competitivos e dos espectadores na área dos videogames (CARVALHO, 2021).

À medida que mais jogos foram lançados, mais jogadores competidores, seja em jogos *multiplayers* ou não, foram surgindo com o objetivo de quebrar recordes. Assim nasceram as competições nos arcades (fliperamas), promovidas por universidades, principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra. A primeira competição de eSports, considerada pela maioria dos pesquisadores, foi o evento *The Intergalactic Spacewar*, ou *Olímpiadas Intergalácticas de Spacewar*, que foi disputada por 24 estudantes da universidade de Oxford, na Inglaterra, em 1972 (CARVALHO, 2021).

Essas competições foram crescendo, em quantidade e qualificando os prêmios. Desse modo, as ligas foram se profissionalizando em escala mundial. Profissionais foram se formando em todo o mundo e, com isso a popularização dos campeonatos. A *Major League Gaming*, uma liga profissional americana, desenvolveu um sistema capaz de avaliar e determinar o desempenho dos jogadores em escala global e, além disso, passou a utilizar o site *Justin.tv*⁷ para transmitir as partidas ao vivo. O que permitiu que o público acompanhasse ainda mais os campeonatos (CARVALHO, 2021).

Percebendo o interesse dos espectadores a ampliação da modalidade em termos de negócios, multinacionais da tecnologia resolveram aproveitar a oportunidade mercadológica e passaram a investir nos eSports. No início do século XXI, a *Samsung* criou uma espécie de Olimpíada dos jogos eletrônicos, a *World*

⁷ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Justin.tv>

Cyber Games, um torneio que contou com a participação de mais de 170 jogadores de 17 países diferentes. Uma competição que premiou os ganhadores com duzentos mil dólares e que foi transmitida em plataformas de streaming (CARVALHO, 2021).

Esse processo ampliou a participação do público e permitiu o surgimento de mais jogos no cenário competitivo dos eSports. Mais organizações e ligas profissionais foram se formando, novas empresas entraram no mercado e passaram a patrocinar os esportes eletrônicos. O crescimento trouxe mudanças consideráveis para o meio, como por exemplo as transmissões que passaram a ser cada vez mais requisitadas nas plataformas. A *Justin.tv* criou a seção “jogos” em seu site, que recebeu o nome de *Twitch*⁸.

O grande interesse e procura por transmissões ao vivo na Twitch ocasionou uma renomeação das marcas em 2014, criando a Twitch Interactive, com o foco total no conteúdo de videogames. O crescimento exponencial de acessos ao site e a melhora tecnológica da plataforma transformou a empresa em uma das maiores empresas de streaming de jogos de eSports e games tradicionais (CARVALHO, 2021, p. 9).

A ascensão dos eSports nas plataformas de streaming trouxe consigo o surgimento dos *streamers* – produtores de conteúdos audiovisuais em plataformas de streaming – com foco em jogos online. Alguns com o objetivo de se tornarem jogadores profissionais e outros que tinham interesses na criação de conteúdo. Esses *streamers* possibilitaram a criação de conteúdos alternativos derivados das competições, desenvolvendo uma maior e melhor relação com os espectadores. Assim eles foram tidos como celebridades dentro das plataformas, tornando-se “facilitadores, distribuidores, criadores e, diversas vezes, a combinação de todos esses papéis” (CARVALHO, 2021, p. 11).

O fato de qualquer pessoa, que possuísse certo conhecimento técnico informático e acesso a uma conexão de internet rápida o suficiente, estaria capacitada para iniciar uma transmissão ao vivo em sites como Twitch, criando conteúdo para um número grande de espectadores, tendo a habilidade destes mesmos conversarem diretamente com os produtores do conteúdo, e vice-versa. Este fato cria uma impressionante e recém- descoberta intimidade com as novas celebridades digitais que fazem as livestreams, e seus fãs (RAUN, 2018 apud CARVALHO, 2021, p. 11).

Com isso, a modalidade eSports foi conquistando mais o público e

⁸ <https://www.twitch.tv/>

despertando o interesse de grandes empresas e veículos de comunicação. Mas, a cobertura jornalística dessa atividade ainda causa controvérsias entre os profissionais da área.

Para alguns jornalistas e pesquisadores mais tradicionais, esse tipo de jornalismo é considerado como *lifestyle*, textos comumente encontrados em revistas que tem como objetivo falar sobre o estilo de vida de celebridades e afins, e que por esse motivo deveria ser exposto em revistas (CARVALHO, 2021). Tal afirmação tem a ver com o fato de que, de certa forma, o jornalismo de eSports apareceu como uma “ramificação da editoria de videogames”. Ramificação essa que foi possibilitada com a competitividade dos jogos.

A rotina de um jornalista de eSports pode, inclusive, ser semelhante a um jornalista esportivo que cobre práticas mais tradicionais. Principalmente porque na atualidade existem diversas modalidades de eSports e campeonatos em níveis regionais, nacionais e internacionais, que acontecem de forma presencial ou virtual. Além disso, os campeonatos, os times e as organizações envolvidas também contam com assessores de imprensa e diversos outros profissionais, exatamente como acontece no meio esportivo (CARVALHO, 2021).

De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2023⁹, as mulheres têm se tornado cada vez mais presentes e ativas no mundo dos jogos nos últimos 10 anos. Em 2013, os homens representavam quase 60% do público consumidor de jogos eletrônicos, mas com o aumento dos jogos para smartphones, o público feminino passou a ser mais representativo nesse meio, chegando a ultrapassar os 50% em 2022.

Apesar de jogarem e consumirem conteúdos sobre jogos, muitas mulheres não se reconhecem como gamers, ou seja, não se percebem como pessoas que fazem parte do mundo dos jogos como verdadeiro público-alvo. Essa sensação de não pertencimento à comunidade, para alguns pesquisadores, tem relação direta com a forma com que a dominação masculina no meio faz com que as mulheres sejam criticadas, questionadas e, em casos mais graves, coagidas a sair dele. “As mulheres que ousam subverter a norma social patriarcal e ocupam lugares que lhes são negados enfrentam obstáculos que os homens não enfrentam” (COSTA e BAPTISTA, 2021, p. 3).

Essa resistência, por vezes experimentada pelas mulheres que tentam ocupar

⁹ <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>

os espaços dos “gamers”, serviu de combustível para o surgimento de ligas femininas e projetos como o Sakura e Valkirias, que têm como objetivo impulsionar mulheres a fazer parte do cenário de forma ativa e, inclusive, participar de competições como atletas, sejam profissionais ou não (COSTA E BAPTISTA, 2021).

Por ser um mercado mais novo do que o dos esportes tradicionais, e pela luta anteriormente trilhada pelas mulheres para atuarem nas produções esportivas em campos de futebol, por exemplo, apesar da resistência e do preconceito, começamos a ver mulheres aparecendo como apresentadoras, comentaristas, narradoras, *streamers*, produtoras de conteúdo e desenvolvendo diversas outras atividades (LIMA, 2019).

5. Percurso Metodológico

O presente trabalho delinea-se em uma pesquisa exploratória, já que pesquisas neste formato buscam “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito”, de acordo com Gil (1946, p. 46). E para que essa pesquisa pudesse ser realizada, foi adotada uma abordagem qualitativa na análise dos dados e das informações conseguidas, já que a pesquisa exploratória permite esse formato menos formal do que a análise quantitativa. Segundo Gil (1946, p. 133) “A análise qualitativa depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos da pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação”, o que faz com que esse processo seja mais flexível.

Com a finalidade de fundamentar o estudo, realizamos uma pesquisa bibliográfica buscando entender problemas e situações com base em teorias pré-existentes através de fontes como livros, artigos científicos, revistas, jornais e outros. Dessa forma, foram realizadas pesquisas sobre Jornalismo Esportivo e a participação feminina, sobre o surgimento dos esportes eletrônicos, ou eSports, e sobre a participação feminina no cenário (MENDONÇA, 2014).

Além disso, o estudo também conta com uma entrevista que foi realizada como uma das formas de investigar as “particularidades que envolvem a formação de determinados fenômenos sociais”, que neste caso é a entrada da jornalista Thaime Lopes (entrevistada) no cenário de eSports. Para tanto, foi realizada uma entrevista despadronizada ou não estruturada, que possui um roteiro sobre o assunto da pesquisa, mas é flexível, por se tratar de uma conversa informal entre o entrevistado e o pesquisador, possibilitando a exploração de alguns assuntos de forma mais ampla (MENDONÇA, 2014).

A pesquisa e os estudos foram iniciados em março de 2023, indo até junho do mesmo ano, quando sofreu um breve hiato e foi retomada em setembro, encerrando-se em novembro, ainda no ano de 2023. A entrevista com a jornalista Thaime Lopes (ver roteiro no Apêndice 01) foi realizada em junho de 2023, através da plataforma de chamadas de vídeo Microsoft Teams, utilizando a ferramenta de gravação e transcrição, para posterior decupagem (momento em que o material é organizado para que possa ser utilizado) do material.

5.1. Revisão bibliográfica

Para a escrita dos capítulos 2 e 3 desta monografia, foram realizadas pesquisas em bancos de dados como o Google Acadêmico¹⁰ e Scielo¹¹, com o objetivo de encontrar materiais como artigos científicos, monografias, publicações em revistas, teses e afins, para fomentar o debate acerca das atividades e do desenvolvimento profissional das mulheres nos diferentes setores dos esportes e dos eSports.

Utilizando palavras-chaves que pudessem abarcar os temas, foram encontrados diversos artigos sobre as mulheres no cenário dos esportes tradicionais e, principalmente, no jornalismo esportivo. Em contrapartida, a quantidade de informações sobre a participação feminina nos eSports ainda se mostrou pequena, até o presente momento em que o estudo foi realizado. O que pode servir, inclusive, de argumento para o desenvolvimento de pesquisas no futuro.

Diante da dificuldade em encontrar algumas informações sobre mulheres jornalistas nos eSports, também foram realizadas pesquisas em plataformas não convencionais da pesquisa científica, para conseguir coletar informações sobre as jornalistas mencionadas no estudo, para que fosse possível situar o leitor ou pesquisador que possa ter acesso a esse material. Assim alguns materiais como reportagens, perfis profissionais, podcasts, vídeos, entre outros, foram utilizados como forma de complementar a pesquisa para que os dados pudessem aparecer de forma mais completa.

5.2. Entrevista

Para a realização da entrevista com a jornalista Thaime Lopes, foi utilizada a plataforma *Microsoft Teams* como ferramenta de gravação do encontro, porque permite a captação do áudio e do vídeo de forma remota e, possui um mecanismo de transcrição automática, que otimizou o tempo no processo de decupagem do material.

Como forma de organizar as perguntas pontuais, entendendo que seria uma entrevista não-estruturada, foi utilizado o referencial teórico apresentado na monografia para o embasamento das informações a serem questionadas e, para

¹⁰ <https://scholar.google.com/>

¹¹ <https://www.scielo.br/>

formular a ficha sobre a entrevistada, com o perfil profissional, acadêmico e de redes sociais.

Após a elaboração das perguntas que tinham como objetivo entender como Thaime despertou a vontade de trabalhar no cenário de eSports e os desafios enfrentados por ela, a entrevista foi agendada para o dia 18 de junho de 2023, no horário da tarde, de forma remota, e durou 46 minutos e 30 segundos. A maioria das perguntas foi gerada à medida que a entrevista foi acontecendo, de acordo com a necessidade percebida com relação a abordagem de temas específicos. A íntegra da entrevista está no Apêndice A desta monografia.

Depois de concluída, realizamos o processo de decupagem para organizar as falas de forma clara, fazendo pequenos ajustes com relação ao que foi dito, apenas com a finalidade de deixar a leitura mais fluída, mas respeitando a fala da entrevistada, sem alterar o sentido e retirando o mínimo possível de expressões, gírias e vícios de linguagem.

6. Algumas comunicadoras do cenário de eSports

Ao pesquisar sobre mulheres no jornalismo brasileiro, em se tratando de eSports, encontramos o nome de Beatriz Coutinho, jornalista formada pela Faculdade Cásper Líbero, que pesquisa sobre eSports desde a sua formação acadêmica, onde escreveu o seu Trabalho de Conclusão de Curso acerca do tema, o qual intitulou “É só um joguinho, eles disseram: A extensão do discurso do trabalho na cobertura jornalística dos esports”¹².

Ela, que atualmente é repórter do MGG Brasil¹³, site que tem como objetivo a cobertura do cenário de eSports, é a responsável por ministrar um curso na sua faculdade de formação que tem como foco o próprio Jornalismo de eSports e que, de acordo com ela, é uma forma de despertar o olhar dos estudantes e jornalistas da área para o mercado dos jogos eletrônicos, principalmente como tema de pesquisa desses alunos.

O seu curso na Cásper Líbero é dividido em 5 aulas, indo desde questões básicas sobre a origem dos esportes eletrônicos e se os eSports são realmente esportes, até outros assuntos mais específicos para o jornalista que tiver interesse pela atuação na área, como a inserção no mercado de trabalho e a precificação do seu serviço. Programa de aulas pensado para a especialização dos profissionais para que o cenário possa melhorar tanto na forma como vê quem deseja trabalhar no meio quanto com relação ao serviço prestado por quem trabalha nele¹⁴.

Outro nome que também pode ser utilizado como referência no tema é o de Evelyn Mackus, jornalista graduada pela Universidade Anhembi, onde desde o seu estágio já escrevia sobre os eSports¹⁵. Ela começou cedo, e no período em que iniciou seus trabalhos nas meio poucas mulheres atuavam profissionalmente, seja jogando ou trabalhando com outras questões ligadas aos eSports, o que fez com que ela e outras profissionais tentassem possibilitar a criação de um panorama mais acolhedor para outras que pudessem desejar estar ali.

Sua paixão por jogos começou na infância, mas ela só entrou na área de forma

¹² <https://www.linkedin.com/in/biacoutinho/details/experience/>

¹³ <https://br.millennium.gg/>

¹⁴ <https://cursos.casperlibero.edu.br/produto/jornalismo-de-esportes-eletronicos-7/>

¹⁵ <https://www.linkedin.com/in/evelyn-mackus/details/experience/>

profissional em 2017. A motivação para atuar no meio foi o contato com o League Of Legends, jogo MOBA da Riot Games (Arena de Batalha Multijogador Online em que os jogadores de dois times – 5 jogadores de cada lado – lutam em um mapa simétrico até que um dos lados destrua a base do adversário¹⁶) e o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends). Mas, após a sua consolidação como jornalista de eSports, Evelyn decidiu passar a atuar, também, como Caster¹⁷, que é quem faz a narração de jogos. Essa mudança aconteceu na mesma época em que surgiu o VALORANT, FPS da Riot Games (jogo de tiro em primeira pessoa em que dois times, cada um com 5 componentes, brigam por os espaços para plantar a bomba – ou spike – onde um time defende o lado e o outro ataca¹⁸), o que fez com que ela se interessasse pelo jogo e passasse a dedicar seus estudos e trabalhos para o novo jogo que estava chegando¹⁹.

A jornalista sempre buscou promover o crescimento feminino de eSports, inclusive dentro dos locais em que trabalhou. Para Evelyn, mostrar mulheres ocupando aquele espaço poderia trazer outras mulheres para o mesmo local. Inclusive, Evelyn já expôs a importância de combater o machismo e de ter mais mulheres representando em diversos discursos, como foi o caso da entrevista dada por ela para o ESPN²⁰.

Apesar de não ser jornalista, Nyvi Estephan também é uma mulher importante para o cenário de eSports em se tratando da participação feminina no meio. Ela é formada em Design de Moda, mas seu interesse por games e eSports fez com que realizasse o curso de Jornalismo de Games,²¹ que é ofertado pela Cásper Líbero. Ela é considerada uma das mulheres pioneiras no cenário de jogos eletrônicos, pois começou a trabalhar como apresentadora na área em 2013.

Nyvi já apresentou o quarto Start, na Rede Globo, o Prêmio Esports Brasil, no SporTV, já foi host (que também pode ser comparado a um apresentador. É alguém que recebe e direciona um programa, evento etc.) de diversos campeonatos em várias modalidades de jogos e também é *streamer* de jogos de FPS, como o Rainbow Six, Call Of Duty e PUBG.

Devido a sua influência na área, Nyvi já foi indicada a diversos prêmios, como o

¹⁶ <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-moba-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>

¹⁷ <https://slik.com.br/profissao-gamer-7-profissoes-que-te-permitem-ganhar-dinheiro-jogando>

¹⁸ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Valorant>

¹⁹ https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9914074/apresentadora-riot-evelyn-mackus-crescimento-mulheres-e-sports-e-machismo

²⁰ https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9914074/apresentadora-riot-evelyn-mackus-crescimento-mulheres-e-sports-e-machismo

²¹ <https://www.linkedin.com/in/nyvi-estephan-62234444/?originalSubdomain=br>

Esports Awards, prêmio internacional, e foi a única mulher latino-americana entre os finalistas indicados, eleita a terceira melhor Apresentadora do Ano em 2019²².

Em entrevista para o gshow²³, portal do Globo.com dedicado a entretenimento, Nyvi já falou sobre a importância do crescimento do número de mulheres no cenário e entende que serviu de inspiração para muitas pessoas que trabalham no meio atualmente.

7. Thaime Lopes

Formada em jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo em 2015, Thaime Lopes foi estagiária do Itaú Unibanco durante a formação, entre os anos de 2012 e 2013. Após terminar a faculdade, trabalhou como assessora de comunicação na In Press Porter Novelli e na Máquina Cohn & Wolfe até 2018.²⁴ Ao se deparar desempregada em meados dos anos 2018, passou a pensar sobre unir seu gosto pelos games a sua vida profissional.

Logo depois que o jogo Rainbow Six Siege – R6 foi lançado, comecei a jogar com os meus amigos. Aí eu comecei a gostar muito do jogo [...], eles que me apresentaram o competitivo do R6. Eu comecei a acompanhar e comecei a achar animal, sabe? Tipo, eu falava “meu Deus, os caras ganham muito dinheiro com o jogo” [...]. E aí foi quando eu comecei a pensar que daria para juntar o jornalismo com o hobby dos games de fato. Primeiro foi com o R6 e depois com Fortnite, eventualmente. Mas o primeiro jogo que acendeu a luzinha da curiosidade foi o R6, ali, por 2017, 2018, mais ou menos (LOPES, 2023)

Após essa mudança de perspectiva sobre o futuro na carreira de jornalista, Thaime passou a compor a equipe do TechTudo²⁵, site de tecnologia do grupo Globo, em 2019 e, não saiu mais do cenário dos games e eSports, passando pelos cargos de Relações Públicas da LOUD, organização de eSports brasileira²⁶, Revisora da Player1 Gaming Group, Repórter freelancer no Tilt e START²⁷, projetos que abordavam assuntos sobre games e eSports no grupo UOL, Repórter e Gerente de Projetos no

²² <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/esports-awards-2019-nyvi-estephan-recebe-indicacao-a-premio-de-apresentadora-do-ano.ghtml>

²³ <https://gshow.globo.com/>

²⁴ <https://www.linkedin.com/in/thaime/details/experience/>

²⁵ <https://www.techtudo.com.br/>

²⁶ [https://pt.wikipedia.org/wiki/Loud_\(esports\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Loud_(esports))

²⁷ <https://www.uol.com.br/start/>

Mais Esports.

Apesar da facilidade que tem para atuar com games e eSports, teve receio pelo fato de ser mulher e imaginou sofrer algum tipo de preconceito, visto que a área dos eSports possui uma presença masculina mais atuante. Mas, o medo não foi suficiente para impedi-la de seguir a carreira e trabalhar com alguns profissionais líderes de mercado e que colaboram no crescimento profissional. No START ela trabalhou ao lado do editor Renato Bueno, que já foi repórter do Globo.com, Gerente de Conteúdo Web, na PlayTV e na Riot Games²⁸. Com experiência, Bueno foi uma personalidade importante para mostrar a Thaime que, apesar dos estereótipos no ambiente profissional, ela teve boa receptividade e se sentiu acolhida na equipe.

Ele me mostrou outro lado, que era tipo, nem todo mundo é machista. Ele me mostrou que sim, tem muita gente preconceituosa, mas nem todo mundo é assim. E a partir disso eu comecei a conhecer muitos jornalistas e criadores de conteúdo que tem uma visão muito alinhada com a minha. Então eu me cerquei de muitos colegas de profissão que tem um pensamento muito parecido com o meu. Apesar do cenário ter muitos jogadores que ainda são muito preconceituosos, ainda ter organizações que precisam evoluir muito o pensamento delas etc., eu sempre me senti muito blindada, muito protegida, porque eu sabia que se eu fosse... sei lá, atacada, vamos dizer assim, os lugares onde eu trabalhei sempre estiveram do meu lado, sempre me protegeram muito (LOPES, 2023).

Esse acolhimento não foi encontrado por todas as mulheres que entraram no jornalismo esportivo tradicional e digital. Mas, a representatividade funcionou como estímulo para que outras pessoas pudessem trabalhar com os eSports. Evelyn, uma das apresentadoras da Riot Games, revelou em uma entrevista que o medo do machismo serviu para desencorajá-la a falar sobre jogos e afins, mas a presença e o destaque de outras mulheres, em locais de debate sobre o assunto, fizeram com que esse medo não a impedisse de participar das discussões e permitiu que ela desenvolvesse uma carreira na área²⁹.

Todavia, Thaime se identifica como uma mulher lésbica, em um cenário que pode ser preconceituoso com pessoas de orientação sexuais que se distanciam da heteronormatividade e, principalmente, com aqueles que se identificam como

²⁸ <https://www.linkedin.com/in/renatobueno>

²⁹ https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9914074/apresentadora-riot-evelyn-mackus-crescimento-mulheres-e-sports-e-machismo

transgêneros (pessoas que não se reconhecem com seu sexo biológico)³⁰ ou não-binários (pessoas que não se identificam em um único gênero e apresentam uma expressão de gênero que não se limita a feminino e masculino)³¹. Sua orientação sexual é algo que causa insegurança com relação ao preconceito e a resistência que pode ser encontrada quando ela se posiciona como tal.

Eu tinha um receio no começo, mas passou muito rápido. Eu ainda, às vezes, fico meio receosa de falar que eu sou lésbica. Eu tenho mais receio disso do que de falar que eu sou mulher, tipo, porque hoje eu percebo uma naturalidade muito maior com isso (LOPES, 2023).

O medo de sofrer LGBTfobia é compreensível, uma vez que alguns ataques podem ser relatados durante campeonatos. Esse foi o caso vivenciado pelo time inclusivo de VALORANT da LOUD. Durante o Game Changers Brasil Series 2 (campeonato inclusivo promovido pela Riot Games em que os times participantes se enfrentam pela vaga para representar o Brasil na disputa pelo título do mundial inclusivo³²), o time foi vítima de ataques nas redes sociais. Usuários publicaram comentários discriminatórios relacionados a identidade das(os) jogadoras(es)³³, já que o time conta com a participação de Jelly, mulher trans, e M4nd³⁴, pessoa não-binária. Esse problema não se limita a quem trabalha no cenário de eSports, uma reportagem do UOL mostrou que os casos de preconceito com pessoas da comunidade LGBTQIAPN+ nos esportes tradicionais aumentaram cerca de 76% em 2022³⁵.

É importante lembrar que, de acordo com a Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, “praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional,” é crime inafiançável e pode resultar em reclusão de dois a cinco anos e multa. E, desde 2019, o crime de homofobia pode se equiparar ao crime de racismo (BRASIL, 1989).

Na tentativa de não dar espaço para a manifestação do preconceito existente no cenário, Thaime mantém o foco na realização das atividades profissionais para

³⁰ https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9914074/apresentadora-riot-evelyn-mackus-crescimento-mulheres-e-sports-e-machismo

³¹ <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/ainda-ha-estigma-sobre-o-que-e-uma-pessoa-nao-binaria-diz-analista-de-diversidade/>

³² <https://www.theenemy.com.br/esports/guia-valorant-game-changers-brasil-etapa-2-2023>

³³ <https://www.theenemy.com.br/esports/game-changers-2023-loud-lgbtfobia-vice>

³⁴ Este é o nome utilizado por m4nd dentro do jogo e a forma pela qual ele é chamado no cenário, o mesmo aceita ser tratado pelos pronomes ela/ele e dela/dele.

³⁵ <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/05/17/estudo-mostra-que-casos-de-lgbtfobia-aumentaram-no-futebol-e-preciso-agir.htm>

entregar conteúdos de excelência e evitar a contestação da sua credibilidade. Ela entende que esse não é o único motivo pelo qual o seu trabalho deve ser respeitado, mas foi uma das formas que encontrou de lidar com o machismo.

Eu vou tipo, checar uma fonte milhares de vezes, se for necessário. Não publicava nada que eu não tivesse certeza, para justamente ninguém poder questionar, independente do meu gênero, entendeu? Então eu acho que isso ajudou bastante. Não vou falar que foi só por isso, mas eu acho que isso ajuda muito (LOPES, 2023).

Trabalhar com jogos foi importante para que ela entendesse melhor sobre os estereótipos que existem nesse meio. Quando questionada sobre a motivação de tantas mulheres jogarem e consumirem conteúdos sobre jogos, mas, mesmo assim, não se verem como *gamers*, ela explica que a construção da ideia do que é um *gamer* é a verdadeira causa dessa confusão entre as pessoas.

Eu acho que mulheres que não são do cenário tem essa resistência de falar “eu sou gamer”, porque qual é a visão que as pessoas de fora do cenário têm de um gamer? Em geral, são homens, naquela visão estereotipada de são nerds que moram no porão da mãe, que ficam o dia inteiro tuitando e jogando (LOPES, 2023).

Ter referências femininas serve de influência para o público e para os profissionais que desejam trabalhar no mercado dos eSports, isso faz com que seja possível enxergar as oportunidades existentes. Para a desconstrução dos estereótipos e para a compreensão do que o ambiente do esporte virtual pode guardar para profissionais do sexo feminino, visualizar outras mulheres nos eSports é necessário. Para Thaime, essas referências mostraram que este espaço pertence a ela e que as profissionais da área podem seguir diversos caminhos.

Não ter sido vítima do machismo, não foi algo que fez com que Thaime não presenciados casos de violência com outras colegas de trabalho. O que mostra que ainda é necessário levantar o debate dentro da comunidade dos eSports.

Até onde eu sei hoje, pelo menos nos grandes portais não tem, sabe? Normalmente quando tem é mais de cargo do que de gênero. Mas de influenciador e criador de conteúdo eu sei de várias histórias, infelizmente. (LOPES, 2023).

A inclusão de mulheres, pessoa trans e não-binárias é impulsionada pelos eventos inclusivos, mas ainda há um longo caminho a ser trilhado com relação ao respeito que essas pessoas merecem receber independente da sua orientação sexual. Esse caminho passa, inclusive, pela garantia da igualdade dentro dos próprios campeonatos que, em algumas situações, apresentam premiações menores do que o

público masculino (ou misto).

Ninguém fala que é um campeonato masculino, só chamam de campeonato, você não fala VCT Américas Masculino, você só chama de VCT Américas, mas se tiver um VCT Américas Inclusivo, vai se chamar “VCT Américas Inclusivo”. Porque é necessário isso. Só que aí você vai ver se a premiação vai ser a mesma nos dois campeonatos, não vai ser. [...] porque ainda não tem o mesmo público, o mesmo reconhecimento.

[...] tem um monte de questão aí por trás, público, audiência, patrocinadores. Então tem que ter. Tem que ter cada vez mais para os patrocinadores terem interesse, para o público ter interesse, pra gente abrir essas conversas, essas discussões e realmente falar sobre isso da forma mais aberta possível. Porque um dia, tipo 20 anos atrás, Lan House não era lugar de menina, entendeu? As minas podiam ter um campeonato ou outro, mas elas nem ganhavam premiação, competiam por competir, porque gostavam. Hoje a gente tem grandes campeonatos com bons prêmios no cenário inclusivo. Então, talvez daqui a alguns anos a gente esteja nesse patamar em que o cenário inclusivo esteja pagando tão bem quanto o cenário masculino (LOPES, 2023).

A participação de Thaime no eSports fez com que ela pudesse observar outros profissionais e entender o porquê de eles trabalharem nesse meio. Ela relata que, com a mesma motivação que a levou ao campo de trabalho, muitas outras pessoas também podem despertar interesse em ganhar dinheiro com essa atividade.

Você tem que gostar muito. Eu acho que não tem como você não se entregar 100%, porque exige muito da pessoa, de você acompanhar campeonatos, organizações, atualizações de vários jogos. Então, tipo, eu não conheço nenhum colega de profissão que não seja completamente apaixonado pelo que faz (LOPES, 2023).

Para a jornalista o desafio de atuar na cobertura dos eSports começa com as diferenças na modalidade games em relação ao jornalismo tradicional. Esse tipo de conteúdo não é ensinado na formação acadêmica.

A dificuldade que eu sinto é quando é necessário me especializar num jogo novo, mas isso nenhuma faculdade vai te ensinar. Porque é a mesma coisa de quando você quer se tornar jornalista de esporte mesmo, quer se especializar em futebol, basquete, tênis, enfim... A faculdade não vai te ensinar a ser um jornalista de futebol. Você vai ter que estudar por conta própria as regras do jogo, os times, os jogadores, os técnicos. Então, pra mim é a mesma coisa nos eSports (LOPES, 2023).

7.1 Alguns apontamentos da entrevista

A jornalista Thaime Lopes, em início de carreira, não pensava que se tornaria jornalista de eSports. Mas, perceber que poderia unir uma paixão ao trabalho, fez com que ela se interessasse pelo meio e passasse a tentar se inserir nele. Essa mudança de visão profissional fez com que ela se sentisse receosa acerca da possibilidade de sofrer com o machismo e com a LGBTfobia. Mas, ao participar projetos esportivos com equipes que sempre mantiveram o respeito, valorização e reconhecimento profissional, deu ela mais confiança e segurança.

Ela ressalta que os debates sobre o machismo e sobre outros preconceitos precisam estar cada vez mais presentes na comunidade, como forma de conscientizar o público mais tradicional sobre o quão importante é reduzir essas desigualdades. Para tanto, a promoção de eventos e competições podem colaborar para uma cultura de inclusão.

Além do impulsionamento para inclusão, a representatividade também é uma importante ferramenta para a propagação da ideia de que os eSports deve pertencer, de forma igual, a homens e mulheres. Essa também é uma forma de ultrapassar os limites da comunidade tradicional e levar, aos consumidores casuais de jogos e eSports, a informação de que o *gamer* estereotipado não existe e que, na verdade, qualquer um pode ser *gamer*.

Em se tratando de atuação profissional, fica claro que, como no esportivo tradicional, Thaime encontrou dificuldades uma vez que a formação acadêmica não a preparou para lidar com esses desafios. No entanto, a jornalista entende que a universidade mostra alguns caminhos, mas nem todos e que o profissional precisar encontrar sua "paixão" para seguir em frente. O jornalista precisa se dedicar e ao mesmo tempo trabalhar com coisas que lhes tragam prazer. Isso torna a tarefa um pouco menos complicada.

8. Considerações finais

O estudo desenvolvido observou que a presença feminina no jornalismo esportivo e, principalmente, no jornalismo de eSports, passou por muitos processos com relação a conquista de espaço uma vez que essa área é predominantemente ocupada pelo jornalista homem. Mas, o trabalho realizado pelas jornalistas que atuaram nos esportes tradicionais fomentou a entrada das mulheres no cenário do jornalismo de eSports.

Apesar disso, o machismo ainda é um mecanismo de coação que impede que muitas mulheres participem ativamente dessa modalidade. Mas, a representatividade feminina, a criação e promoção de eventos e campeonatos inclusivos e a preocupação das empresas em promover um ambiente que seja acolhedor para as pessoas, independentemente do gênero e da orientação sexual, trazem outras possibilidades para o campo do eSports.

A pesquisa mostrou que essas ferramentas podem ser eficientes para acolhimento de mais pessoas na modalidade esportiva. Ainda que a jornalista Thaime Lopes não tenha sofrido ataques machistas nos diversos veículos de comunicação em que atuou, a profissional defende que os eventos inclusivos colaboram para participação de mais pessoas do sexo feminino, transgêneros e não-binárias no esporte digital. Além disso, funcionam como argumento para o debate sobre a redução dos casos de machismo e LGBTfobia.

A monografia objetivou compreender a dinâmica profissional das mulheres jornalistas na produção de conteúdo para os eSports, considerando que a modalidade tem predominância masculina. E foi possível identificar que essa dinâmica ocorre de forma natural, levando em consideração que o interesse pelas profissionais se deu através do despertar de gostos pessoais pelo meio. Foi possível também identificar que a rotina de produção se assemelha ao jornalismo esportivo tradicional e que é preciso garantir o combate ao discurso machista no trabalho e estimular a entrada de mais mulheres na área do esporte digital.

Além disso, também foi possível conhecer melhor quem são as mulheres que já estão atuando nesse tipo de modalidade e servem como inspiração ou referência para que outras possam chegar depois. Elas conquistaram espaços para que as que

vierem possam conquistar mais. Apesar de a entrada das jornalistas no eSports ser algo que acontece a partir do interesse pessoal pelos jogos, ela costuma vir acompanhada de receios e inseguranças devido ao fato de ser mulher, é possível perceber isso através dos discursos de Thaime, por exemplo.

Este trabalho pode servir como base para o debate dentro das universidades acerca do jornalismo de eSports e da participação feminina nessa modalidade. Entendemos que o esporte digital e a mulher jornalista nessa categoria é uma temática recente em estudos acadêmicos, principalmente porque o eSports é mais conhecido por pessoas que costumam jogar.

Contudo, a pesquisa contribui para o estudo não apenas da modalidade do esporte digital, mas para temáticas de inclusão, questões de gênero, atuação da mulher jornalista e participação de pessoas trans e não-binárias de maneira a incentivar a entrada delas, sejam jornalistas ou profissionais dos eSports.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, **Lei nº7.716, de 5 de janeiro de 1989. define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor.** Diário oficial da união, Brasília, DF, 5 de jan. de 1989.

CARVALHO, G. **O desenvolvimento dos eSports e seus meios comunicativos: Jornalismo ou RP?**. FLUP, Porto, 2021. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/137507/2/513360.pdf>>. Acesso em: 17 mai. 2022.

COSTA, R. S. M.; BAPTISTA, T. de O. E. **Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports.** In: WORKSHOP DE JOGOS DIVERSOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20. , 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 1057-1060. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19760. Acesso em: 27 nov. 2023.

DANCOSKY, A. K.; MICK, J. e ROCHA, P. M. **Masculização e desfeminização no jornalismo em crise no Brasil (2012-2017).** Rev. Estud. Fem. [online]. 2022, vol.30, n.2, e75032. Epub 01-Maio-2022. ISSN 1806-9584. Disponível em: <. Acesso em: 27 nov. 2023.

DANTAS, M. de A. **Mulheres no jornalismo esportivo.** Trabalho de conclusão de curso (Grad. em Jornalismo). Escola de Comunicação da UFRJ, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <>. Acesso em: 15 mai. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa** / Antonio Carlos Gil. – 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

LEANDRO, P. R. **Jornalismo Esportivo como especialização capaz de ampliar a autonomia em relação a fontes interessadas em desenvolver carreira política.** Diálogos possíveis: Revista da Faculdade Social da Bahia. Salvador Vol. 4, n. 1, p. 65-74, jan/jul 2005. Disponível em: <<https://revista.grupofaveni.com.br/index.php/dialogospossiveis/article/view/258/252>>. Acesso em: 15 mai. 2023.

LIMA, C. R. H. **Level up: mulheres em combate: uma análise sobre a participação feminina na indústria dos games.** 2019. 159 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Jornalismo) - Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja, São Borja, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/rii/5441>>. Acesso em 03 dez. 2023.

LIMA, S. P. (Coord. Geral) et al. **Perfil do Jornalista Brasileiro 2021: características sociodemográficas, políticas, de saúde e do trabalho.** 1. ed. Florianópolis: Quorum Comunicações, 2022. Disponível em: <<https://perfildojornalista.paginas.ufsc.br/files/2022/06/RelatorioPesquisaPerfilJornalistas2022x2.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

LOPES, T. **Entrevista concedida a Juliana Almeida de Souza Miranda.** São Paulo, 18 jun. 2023. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice “A” desta monografia]

MENDONÇA, A. W. **METODOLOGIA para estudo de caso: livro didático**. Design instrucional Marina Cabeda Egger Moellwald, revisor Diane Dal Mago. – Palhoça: UnisulVirtual, 2014.

MOTA, I. M. **Jornalismo esportivo de saia: a participação feminina no jornalismo esportivo**. Monografia (Graduação). Curso de Jornalismo, Centro Universitário de Brasília, 2013. Disponível: < <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/4004> > Acesso em: 15 mai. 2023.

OLIVEIRA, C. S. de; MARQUES, F.; BOLZAN, C. de O. **Jogo de Damas: o jornalismo esportivo sem futebol**. . 13p. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – S. Cruz do Sul -RS – 30/05 a 01/06/2013. Ano 2013. Disponível em: < <https://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-0330-1.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2023.

SILVEIRA, N. E. da. **Jornalismo Esportivo: conceitos e práticas**. 2009. 92 f. Monografia (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/22683/000740013.pdf?sequenc>>. Acesso em: 15 mai. 2023.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Entrevista com a jornalista Thaime Lopes

Tempo de gravação: 46 minutos e 30 segundos.

Identificação: J- Juliana (Pesquisadora), T- Thaime Lopes (Convidada)

J. Quando foi que você passou pela sua primeira experiência com eSports?

T. Cara, sem ser no jornalismo, eu acho que meu primeiro contato foi quando eu tinha uns 20 anos, ou seja, 12 anos atrás, eu estou com 32 agora. Foi quando um amigo meu... não, acho que eu tinha uns 21, 22, na verdade. Ele jogava e me falou que tinha montado um time com os amigos e que eles queriam começar a competir. Eu nunca tinha ouvido falar de LOL na minha vida. Eu fiquei tipo “o que é LOL?”, ele me explicou e eu achei uma loucura, sabe? Eu achei tudo uma loucura. Achei o conceito do jogo uma loucura, achei uma loucura que ele queria fazer um time, achei uma loucura que ele queria competir. Eu fiquei tipo “nossa, mas tem competição disso?”.

Na época não era o CBLOL, era o Circuitão, eu acho. Ele tentou meio que se profissionalizar com os amigos, mas obviamente todo mundo... na época a gente era estagiário juntos, no Itaú. Por ele ser estagiário no Itaú, ter uma carreira quase definida ali, os amigos dele também tinham outras coisas, ninguém levou aquilo a sério a ponto de se profissionalizar e seguir carreira como jogador profissional de LOL. Tanto que hoje eu trabalho com isso e às vezes a gente conversa sobre e eu pergunto pra ele se ele ainda joga e tal... Ele fala “nossa, quase nunca”. A gente conversa sobre essa época em que ele queria virar pro player de LOL e ele dá risada. Ele fala que foi um surto coletivo dele e dos amigos de querer ser pró-player.

E aí isso foi o primeiro contato fora do jornalismo, assim, de eu ouvir falar que existe esse cenário. Obviamente eu sabia que existia um cenário de CS já muito definido, porque eu sou da época dos CS 1.6, que o pessoal jogava em Lan House e tal. Eu joguei CS, 1.6, não jogava na Lan House porque quando o CS 1.6 lançou eu era bem nova, tinha uns 11 anos, mais ou menos, e Lan House não era espaço de menina, tá ligado? Tipo, era um lugar que só

tinha moleque. Então eu tinha no meu computador e jogava em casa, sozinha, contra bot e eu gostava de sair atirando e tal, nunca liguei muito para esse lado competitivo.

Eu fui ter contato de novo com esse lado competitivo, de realmente prestar atenção, querer acompanhar e gostar, quando eu comecei a jogar Rainbow Six (R6), que foi lá por 2017, 2018. Logo depois que o jogo foi lançado, eu comecei a jogar com os meus amigos. Aí eu comecei a gostar muito do jogo e meus amigos começaram a acompanhar o competitivo e eu nem sabia que existia também, eles que me apresentaram o competitivo do R6.

Eu comecei a acompanhar e comecei a achar animal, sabe? Tipo, eu falava “meu Deus, os caras ganham muito dinheiro com o jogo”, um jogo que eu jogava com os meus amigos e eu pensava “nossa, que da hora seria trabalhar com isso”. E aí foi quando eu comecei a pensar que daria para tipo, juntar o jornalismo com o hobby dos games de fato. Primeiro foi com o R6 e depois com Fortnite, eventualmente. Mas o primeiro jogo que acendeu a luzinha da curiosidade foi o R6, ali, por 2017, 2018, mais ou menos.

J. Esse mercado, como você mesmo falou, é um cenário que a impressão que ele causa é de que é dominado por homens. Então assim, nesse momento que você teve esse start, foi algo que você já começou a pesquisar sobre como começar a trabalhar com isso? Ou foi uma coisa em que você teve essa ideia, mas deixou para lá?

T. Então, nessa época eu jogava muito. Eu passava muito, muito tempo jogando. Até porque foi um período em que eu estava desempregada, então, tipo assim, eu passava muito tempo jogando mesmo. Era meu passatempo, uma forma de eu não endoidar dentro de casa. E aí eu queria muito trabalhar com isso, queria muito juntar o jornalismo com os jogos. Eu ainda não tinha certeza se eu queria juntar a parte do competitivo, a parte dos eSports. Eu queria trabalhar com jogos.

Mas eu comecei a pesquisar e eu ficava tipo, “cara, eu não tenho contato nenhum no cenário”, entendeu? Eu entrava nos portais, nos grandes portais. Na época já tinha o Omelete, tinha o TechTudo, o IGN Brasil. E eu ficava “cara, mas eu não conheço ninguém, como que eu vou trabalhar nessa área?”. Tipo, “como que eu vou entrar nisso?”, e aí para mim era muito desanimador nesse sentido.

Só que na época, qual foi a virada de chave? Eu comecei a pesquisar e falar “tá, eu quero trabalhar com isso, mas como? Não sei”, eu não tinha ideia, não sabia por onde começar. Eu trabalhava como assessora de imprensa numa agência aqui em São Paulo e essa

agência trabalhava na área de finanças e atendia a Microsoft e uma parte da conta da Microsoft era Xbox. Então eu tinha vontade de atender Xbox porque, pra mim era mais fácil fazer essa transição dentro da assessoria de imprensa, e ao trabalhar com Xbox, na minha cabeça, eu estaria trabalhando com games.

Só que não rolou, tipo, eu tentei fazer essa movimentação dentro da agência várias vezes, nunca dava certo. Eu tava muito insatisfeita, estava muito infeliz e eu falei “quer saber? Eu vou meter o louco e pedir demissão.”, e fui. Eu pedi demissão sem nada em vista, sem ter um horizonte, aí eu falei “eu vou começar a mandar DM no Twitter para os editores, e-mail com meu currículo me apresentando e cara... uma hora vai virar” e foi assim que eu entrei no TechTudo.

E nessa área, tipo, querendo ou não, é muito quem você conhece e as indicações que você tem. Não adianta falar que não é, porque é. E aí eu entrei no TechTudo e um pouco depois o UOL lançou o projeto Start, que entrou no lugar do UOL Jogos. Um pouco depois eu mandei uma DM para o editor-chefe do Start, que era o Renato Bueno. Não conhecia ele. E o Renato Bueno é um dos magos do jornalismo de games no Brasil, uma referência, e eu não sabia disso. Eu não o conhecia porque ele foi um dos jornalistas que escrevia nas revistas de games, lá nos anos 90, final dos anos 90 e anos 2000. E eu meti o louco, mandei, mandei DM para ele no Twitter, falei “esse é meu currículo, eu jogo esses jogos, escrevo pro TechTudo e aqui estão algumas matérias que eu escrevi”.

Acho que o Bueno foi com a minha cara. Ele nem me respondeu no Twitter, ele me ligou e a gente ficou um tempão trocando ideia. E aí foi quando eu comecei a escrever para UOL, aí de fato minha carreira começou porque foi aí que eu virei uma jornalista de games e eSports. Você perguntou se eu pesquisei e tal... cara, até pesquisei, mas não foi uma coisa muito planejada, foi uma coisa muito no vamos ver se vai dar certo. Podia ter dado tudo errado, podia ninguém ter respondido aos meus e-mails, ninguém ter respondido minhas DM no Twitter e eu ter voltado para assessoria, mas, sei lá, acho que era para acontecer. Me responderam e deu certo, estou aí até hoje.

J. Você teve algum receio com relação à tipo “eu sou uma mulher e estou entrando nesse cenário que é dominado por homens”? Você teve algum medo de sofrer algum preconceito?

T. Sim. No começo, eu tive bastante. Mas tipo, eu acho que ter trabalhado com uma pessoa que era referência no cenário, que era Bueno, mudou minha cabeça. Ele era uma pessoa maravilhosa, um chefe maravilhoso, e ele me mostrou um outro lado do jornalismo de games e eSports. Foi lá que eu comecei a cobrir eSports pela primeira vez, que eu comecei a cobrir Free Fire e Fortnite no competitivo. E ele me mostrou um outro lado, que era tipo, nem todo mundo é machista. Ele me mostrou que sim, tem muita gente preconceituosa, mas nem todo mundo é assim. E a partir disso eu comecei a conhecer muitos jornalistas e criadores de conteúdo que tem uma visão muito alinhada com a minha. Então eu me cerquei de muitos colegas de profissão que tem um pensamento muito parecido com o meu. Então, apesar de no cenário ter muitos jogadores que ainda são muito preconceituosos, ainda ter organizações que precisam evoluir muito o pensamento delas etc., eu sempre me senti muito blindada, muito protegida, porque eu sabia que se eu fosse... sei lá, atacada, vamos dizer assim, os lugares onde eu trabalhei sempre estiveram do meu lado, sempre me protegeram muito. Foi assim no UOL, é assim no Mais Esports, eu sempre me senti muito segura.

Eu tinha um receio no começo, mas passou muito rápido. Eu ainda, às vezes, fico meio receosa de falar que eu sou lésbica. Eu tenho mais receio disso do que de falar que eu sou mulher, tipo, porque hoje eu percebo uma naturalidade muito maior com isso. Então acho que tipo, foi um receio que mudou, nos últimos anos, como se tivesse sido substituído.

J. Você falou sobre a questão de ter a equipe ao seu lado. Eu ia perguntar sobre isso, se você, em algum momento, já teve a sua credibilidade questionada por ser uma jornalista mulher no cenário.

T. Não, isso não aconteceu, nunca aconteceu. Eu acho que também tem um pouco da questão do profissionalismo, que eu acho que serve para homens e mulheres, assim, a partir do momento que você faz um bom trabalho, fica muito difícil questionar. Não estou falando que isso não aconteça, obviamente, acho que mulheres são mais suscetíveis a isso, porque é muito, é muito a cara fã de organizações brasileiras falarem “ah, mas tá vendo, é uma mulher”. É

muito a cara do fã falar isso, mas eu acho que, tipo, eu sempre tentei me blindar e entregar um trabalho bem-feito, confiável.

Eu vou tipo, checar uma fonte milhares de vezes, se for necessário. Não publicava nada que eu não tivesse certeza absoluta, para justamente ninguém poder questionar, independente do meu gênero, entendeu? Então eu acho que isso ajudou bastante. Não vou falar que foi só por isso, mas eu acho que isso ajuda muito.

J. Quando você entrou no cenário não tínhamos tantas jornalistas mulheres como referência e tal. Mas desde que você entrou até o atual momento, você tem referências femininas no cenário que você possa falar “essa pessoa me inspira ou me inspirou muito?”

T. Quando eu comecei, uma pessoa que eu sempre admirei muito e que eu continuo admirando é a Carol Costa. Quando eu comecei, ela era do IGN, ela entrou no Omelete já faz uns 2 anos. Sempre gostei muito dela. Ela é mais focada em games, obviamente. Nos eSports tem a Bah Gutierrez (Barbara Gutierrez) também, quando eu comecei, ela era do MGG, mas na época o site tinha outro nome. Agora ela está no Terra, também acho ela muito boa, ela passou pela Loading também, no período em que eu passei por lá.

Tem a Evelyn também, eu a conheci faz um ano e pouco. Não conhecia a Evelyn quando eu entrei, mas ela também é uma super referência. A Bia Coutinho também, eu conheci a Bia mais ou menos na época em que eu comecei e ela se tornou uma pessoa referência no sentido de que, apesar de ela ser mais nova do que eu, ela gosta muito de estudar a parte teórica das coisas, tanto que ela que dá aquele curso da Cásper Líbero, de jornalismo de eSports. Ela curte muito esse lado, então acho isso superlegal também. Acho que essas são minhas principais referências aqui no Brasil, no jornalismo.

J. Como uma jornalista que já está atuando no mercado há um tempo, quando você entrou no cenário, sentiu dificuldades com relação a sua formação acadêmica de, por exemplo, “eu não fui preparada na faculdade para isso”?

T. Cara, a dificuldade que eu sinto é quando é necessário me especializar num jogo novo, mas isso nenhuma faculdade vai te ensinar. Porque é a mesma coisa de quando você quer se tornar jornalista de esporte mesmo, quer se especializar em futebol, basquete, tênis, enfim... A

faculdade não vai te ensinar a ser um jornalista de futebol. Você vai ter que estudar por conta própria as regras do jogo, os times, os jogadores, os técnicos. Então, pra mim é a mesma coisa nos eSports, entendeu? Tipo, tudo o que eu aprendi na faculdade é aplicável no jornalismo de eSports. Saber apurar fonte, saber conversar com assessores, ter jogo de cintura, que não é fácil, saber entrevistar, fazer as perguntas, escrever, fazer um bom título e uma boa matéria... A única coisa que eu senti assim foi realmente quando eu falei “quero escrever sobre tal jogo”, quando ele surgiu? Não sei, tenho que me especializar agora no jogo novo, vou ter que sentar e estudar. Mas isso, como eu dei o exemplo do futebol, do basquete, a faculdade não vai te preparar pra isso, você vai ter que estudar por conta própria. Então essa foi a única dificuldade.

As pessoas buscam um curso, algo que ensine de fato, você é um ser um jornalista de eSports e não vão encontrar, não vai ter quem te ensine a fazer isso, entendeu? Acho que a faculdade é o melhor lugar para você aprender o bê-à-bá do jornalismo e o resto é por sua conta. Você entender o jogo, entender o cenário, isso vem de você, do seu estudo mesmo. De você realmente sentar e estudar, acompanhar, porque isso nenhuma faculdade e nenhum curso vai te ensinar.

J. Uma pesquisa da PGB mostrou que o número de mulheres que afirmou jogar algum jogo, em alguns anos, já superou o número de homens. Em contrapartida, o número de mulheres que se dizem gamers é menor do que o de homens. Eu queria saber qual a sua opinião sobre isso.

T. Cara, eu acho que é porque não é um ambiente, não é um cenário convidativo, sabe? Tipo, se você pega, por exemplo, uma pessoa que não é do cenário de games, não é do cenário de eSports, se você pegar tipo Amanda, minha noiva, ela não é desse cenário, ela joga, ela ama jogar Resident Evil, ela já jogou todos. Ela também gosta de outros jogos, enfim. Se você perguntar para ela se ela é uma gamer, ela vai falar que não. Mas a meu ver, ela é. Eu acho que mulheres que não são do cenário tem essa resistência de falar “eu sou gamer”, porque qual é a visão que as pessoas de fora do cenário têm de um gamer? Em geral, são homens, naquela visão estereotipada de são nerds que moram no porão da mãe, que ficam o dia inteiro tuitando e jogando, entendeu?

Então, se você perguntar pra maioria das mulheres, eu tenho certeza de que essa é a resposta que você vai ter, pelo menos bem parecida com essa. As pessoas têm uma visão

muito definida do que é um gamer na cabeça delas, sabe? Tipo, o que é um gamer hoje? Cara, pode ser tantas coisas, pode ser uma mulher, pode ser uma pessoa trans, pode ser um empresário, um executivo, um influenciador. Pode ser um psicólogo, marombeiro. Foge completamente do estereótipo, sabe? Então eu acho que é porque o estereótipo do gamer ainda é muito definido na cabeça das pessoas.

Eu acho que porque a gente ainda não conseguiu furar a bolha, mas sei que algumas pessoas já furaram a bolha, por exemplo, o Nobru é uma pessoa que furou a bolha. Então assim, algumas pessoas furaram a bolha e aí começam a quebrar esse estereótipo. Mas, em geral, o estereótipo é esse que eu falei. Então acho que é por isso que as pessoas têm essa resistência de falar “eu sou gamer”, que quando você pega a sua carteirinha gamer, parece que você entra nesse estereótipo que eu mencionei. Acho que é por isso, pelo menos as pessoas com quem eu convivo eu vejo essa resistência por esse motivo.

Eu acho que as pessoas têm na cabeça delas o estereótipo gamer e elas ainda estão quebrando. Está demorando muito para quebrar esse estereótipo e talvez ainda demore mais alguns anos, mas acho a gente tá indo evoluindo aos poucos. Se você perguntar pra minha noiva “você é gamer?”, ela vai responder que não, mas pra mim, ela é tá ligado. Ela joga, ela é super integrada nos assuntos, então pra mim ela é.

J. Hoje você pode dizer que você já participou de muitas coisas. Você já foi PR da LOUD, já trabalhou como jornalista em outros portais, já foi jornalista no Mais Esports e agora atua gerenciando projetos que envolvem o Mais Esports, né? Você pode dizer que seu trabalho já alcançou diversas plataformas, mas hoje ainda tem alguma coisa que gostaria de fazer que ainda não fez?

T. Cara, eu gostaria de apresentar algo em vídeo ou podcast. Eu falo muito, sempre gostei de falar. No Start eu tive a oportunidade de gravar algumas reviews em vídeo e a gente teve uma review específica, que foi do Assassin's Creed Valhalla, em que eu joguei o jogo antes do lançamento e aí a gente pode gravar uma parte da gameplay, aí eu fiz um vídeo de uns 40 minutos passando a gameplay no vídeo e minha voz explicando, tipo, tudo o que eu joguei. E eu gostei muito, queria fazer conteúdos desse tipo, não necessariamente de jogos, mas falando sobre assuntos do cenário de esportes ou entrevistando pessoas que nem a gente faz no 2v1, por exemplo. Ou até apresentando algum conteúdo em vídeo. São coisas que eu já fiz por um período curto que eu gostaria de voltar a fazer com mais frequência.

J. Como uma pessoa que já está no meio há um tempo, você percebe que outros jornalistas, colegas de trabalho, também entraram mais ou menos com a mesma ideia pela qual você entrou? Na ideia de “estou entrando neste neste local porque é algo que une um hobby com a minha profissão”?

T. Eu não conheço nenhum jornalista de eSports que não ama muito o que faz. Os comentários que você ouve nos eventos são tipo “eu tô muito cansado, mas nossa, como eu amo o que eu faço” sabe? Eu nunca participei de nenhum evento de jornalismo esportivo tipo futebol, essas coisas, mas acho que o sentimento deve ser muito parecido. Você tem que gostar muito. Eu acho que não tem como você não se entregar 100%, porque exige muito da pessoa, de você acompanhar campeonatos, organizações, atualizações de vários jogos. Então, tipo, eu não conheço nenhum colega de profissão que não seja completamente apaixonado pelo que faz.

Quem cobre o jogo, também joga. Quem cobre LOL, joga LOL, quem cobre Fortnite, joga Fortnite. Não conheço ninguém que cobre os jogos e não joga ou que não seja realmente apaixonado pelo jogo.

J. A gente tem hoje um crescimento dos campeonatos inclusivos, né? Com essa ideia de trazer mais mulheres para o cenário, mais pessoas LGBTQIAPN+. Então são campeonatos que tem competidores não binários, trans, enfim, campeonatos que não se importam com a orientação sexual ou com o gênero da pessoa.

Você acredita que isso tem realmente servido de incentivo para chegada de mulheres e pessoas LGBTQIAPN+ para o cenário? Acredita que isso realmente é uma ferramenta eficaz para o crescimento dessas pessoas no cenário?

T. Sim, com certeza! Eu acho que a gente tem um caminho muito longo e muito difícil para percorrer ainda na questão quebrar a barreira do preconceito, porque, como eu falei, o nosso cenário ainda tem muita gente preconceituosa. Então, por mais que as organizações e as desenvolvedoras estejam se esforçando para fazer um bom trabalho de inclusão. Existe uma parte do público que ainda é muito preconceituosa. Mas a gente precisa desses eventos e desses campeonatos. A gente precisa do cenário inclusivo, justamente pra gente levantar esse assunto, trazer esse assunto à tona. Pra quebrar esse tabu, entendeu? Mostrar que não tem

porque ter uma diferença salarial, diferença no pagamento do campeonato só porque, é um campeonato feminino ou é um campeonato inclusivo.

Ninguém fala que é um campeonato masculino, só chamam de campeonato, você não fala VCT Américas Masculino, você só chama de VCT Américas, mas se tiver um VCT Américas Inclusivo, vai se chamar “VCT Américas Inclusivo”. Porque é necessário isso. Só que aí você vai ver se a premiação vai ser a mesma nos dois campeonatos, não vai ser. Por quê? Porque ainda não tem o mesmo público, o mesmo reconhecimento, tá ligado?

Enfim, tem um monte de questão aí por trás, público, audiência, patrocinadores. Então tem que ter. Tem que ter cada vez mais para os patrocinadores terem interesse, para o público ter interesse, pra gente abrir essas conversas, essas discussões e realmente falar sobre isso da forma mais aberta possível. Porque um dia, tipo 20 anos atrás, Lan House não era lugar de menina, entendeu? As minas podiam ter um campeonato ou outro, mas elas nem ganhavam premiação, competiam por competir, porque gostavam. Hoje a gente tem grandes campeonatos com bons prêmios no cenário inclusivo. Então, talvez daqui a alguns anos a gente esteja nesse patamar em que o cenário inclusivo esteja pagando tão bem quanto o cenário masculino.

Essa discussão tem que existir, porque aí a gente a gente está abrindo as portas para as pessoas conversarem entre si também. Às vezes a pessoa só não tem o conhecimento, às vezes ela nunca teve contato com um time do inclusivo.

J. Você já presenciou o ouviu algum relato de caso em que uma pessoa iria receber um salário menor, ou estava recebendo simplesmente porque ela era uma mulher? Já presenciou essa situação de salários desiguais?

T. Comigo, que eu saiba, pelo menos, né? Nunca aconteceu. Mas sim, já vi, já aconteceu com colegas de profissão que eu fiquei sabendo por conversas de bastidores. Até onde eu sei hoje, pelo menos nos grandes portais não tem, sabe? Normalmente quando tem é mais de cargo do que de gênero. Mas de influenciador e criador de conteúdo eu sei de várias histórias, infelizmente.

ANEXOS

ANEXO A – Termo de autorização de uso de imagem e som



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM

Eu, _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº _____, inscrito no CPF sob nº _____. residente à _____. AUTORIZO livre e voluntariamente, a pesquisadora Juliana Almeida de Souza Miranda a obter fotografias, filmagens e/ou gravações de voz de minha pessoa para fins de pesquisa científica/educacional. Conheço a pesquisa intitulada "**A PARTICIPAÇÃO DA JORNALISTA THAIME LOPES NOS ESPORTS: UM ESTUDO DE CASO**" e concordo em participar dela. Concordo que o material e as informações obtidas relacionadas a minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, eventos científicos, palestras, dissertações, teses e/ou periódicos científicos.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem, voz e depoimentos acima mencionados em todo o território nacional e exterior por esta ser expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes e em que nada a reclamado a título de direitos conexos à minha imagem, voz e depoimentos, ou qualquer outro direito decorrente dos direitos: abrangidos pela Lei 9160/98 (Lei dos Direitos Autorais).

_____, dia __ de _____ de 2023.

(Assinatura)