



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

KENNET ANDERSON DA CRUZ MEDEIROS

**MÍDIA E ABUSO SEXUAL NOS *ESPORTS*: CONSTRUÇÕES DE DISCURSO NO
JORNALISMO DE VIDEOGAMES BRASILEIRO**

João Pessoa
2024



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

Mídia e abuso sexual nos *esports*: construções de discurso no jornalismo de videogames brasileiro

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Orientador: Ivan Mussa.

Autor: Kennet Anderson da Cruz Medeiros

João Pessoa
2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

M488m Medeiros, Kennet Anderson da Cruz.

Mídia e abuso sexual nos esportes : construções de discurso no jornalismo de videogames brasileiro / Kennet Anderson da Cruz Medeiros. - João Pessoa, 2024. 109 f.

Orientação: Ivan Mussa.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Mídia - Abuso sexual - Esports. 2. Jornalismo - Videogames. 3. Análise de discurso. I. Mussa, Ivan. II. Título.

UFPB/BC

CDU 316.774:343.541(043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS

ATA DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
KENNET ANDERSON DA CRUZ MEDEIROS

Ao vigésimo nono dia do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e quatro, às nove horas, realizou-se, por meio de videoconferência (meet.google.com/fev-wekb-scx), a sessão pública de defesa da Dissertação intitulada: “Mídia e abuso sexual nos esports: construções de discurso no jornalismo de videogames brasileiro”, apresentada pelo aluno Kennet Anderson da Cruz Medeiros, Bacharel em Comunicação Social, pela Universidade Federal do Rio Grande Norte, que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de MESTRE EM COMUNICAÇÃO, área de Concentração em Comunicação e Culturas Midiáticas, segundo encaminhamento da Prof^ª. Dr^ª. Flávia Affonso Mayer, Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB e segundo os registros constantes nos arquivos da Secretaria da Coordenação da Pós-Graduação. O Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes (PPGC/UFPB), na qualidade de orientador, presidiu a Banca Examinadora da qual fizeram parte o Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão (PPGC/UFPB) e o Prof. Dr. Rogerio Christofolletti (UFSC). Dando início aos trabalhos, o Senhor Presidente, Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes, convidou os membros da Banca Examinadora para comporem a mesa. Em seguida foi concedida a palavra ao mestrando para apresentar uma síntese de sua Dissertação, após o que foi argüido pelos membros da Banca Examinadora. Encerrando os trabalhos de argüição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, à qual foi atribuído o seguinte conceito: APROVADO. Proclamados os resultados pelo Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Ivan Mussa Tavares Gomes (Secretário ad hoc), lavrei a presente ata que assino junto aos demais membros da Banca Examinadora. João Pessoa, 29 de fevereiro de 2024.



Documento assinado digitalmente
Rogerio Christofolletti
Data: 01/03/2024 19:25:37-0300
CPF: ***.860.838-**
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof. Dr. Rogerio Christofolletti



Documento assinado digitalmente
THIAGO PEREIRA FALCAO
Data: 05/03/2024 09:30:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão



Documento assinado digitalmente
IVAN MUSSA TAVARES GOMES
Data: 29/02/2024 11:06:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes
Presidente da Banca

AGRADECIMENTOS

À minha família, principalmente na figura de minha mãe (Zeneide), meu pai (Edmilson) e irmã (Raphaela) que me proporcionaram todo suporte emocional necessário para eu desenvolver essa pesquisa. De tantas idas e voltas de João Pessoa/PB para Natal/RN, eles garantiram meu conforto e bem estar, independente de onde eu estava. Tenho certeza que isso foi fundamental para a finalização de minha pós-graduação.

Às amigadas que estiveram comigo durante essa caminhada. São tantos nomes que não caberiam aqui. Todos aqueles que entraram em minha vida, seja em João Pessoa/PB, em Natal/RN, em Conceição do Mato Dentro/MG, em Belo Horizonte/MG, em São Paulo/SP, enfim, durante espaços de confraternização, de trabalho, de discussões acadêmicas. Todos esses momentos foram essenciais para eu refletir constantemente sobre o mestrado, e para não desistir dele.

Ao meu orientador, o professor Ivan Mussa, este que me acolhe desde 2019, quando eu finalizava minha graduação na UFRN, e me incentivou a começar uma pós-graduação. Embora tenha demorado para entrar nesse universo que foi o mestrado acadêmico, dei a pura sorte e coincidência de tê-lo como meu orientador na UFPB. Suas visões teóricas, epistemológicas e metodológicas foram fundamentais para minha pesquisa.

À banca de qualificação e, posteriormente, de defesa de dissertação, nas figuras dos professores Rogério Christofolletti e Thiago Falcão. Ao Rogério Christofolletti agradeço pelo carinho em aceitar ler e contribuir com meu trabalho. Ao professor Thiago Falcão estendo meus profundos agradecimentos por contribuir com minha pesquisa desde o início do mestrado. Seja durante suas aulas na UFPB ou durante as reuniões do laboratório de pesquisa – LENS. Essa dissertação não seria metade sem suas considerações.

Aos servidores e ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB por toda infraestrutura, aulas e materiais teóricos oferecidos à minha formação.

Por fim, à Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba (Fapesq) por financiar esta pesquisa, e possibilitar seu desenvolvimento com exclusividade e foco total.

Resumo:

Este trabalho realiza uma análise de discurso de notícias que tratam sobre denúncias de abuso sexual inculpadas a “MiT”, um influente sujeito do cenário brasileiro de *esports* – esportes eletrônicos. Busca-se compreender como uma mídia especializada em videogames, e, em especial, em jogos eletrônicos competitivos, produz sentidos sobre esse evento. Para além de estudar que tipos de sentidos são esses, a pesquisa centra sua análise na identificação de mecanismos linguísticos que suscitam formações ideológicas provenientes dessa imprensa. Considerando que os meios jornalísticos possuem formas de agenciar o debate público, o objetivo é entender como uma temática oportuna para discutir a violência de gênero é veiculada para o público consumidor de videogames. Com isso, partimos do seguinte problema de pesquisa: a partir de quais práticas discursivas o jornalismo contemporâneo brasileiro de videogames constrói notícias sobre abusos sexuais nos *esports*? Para chegar a essa resposta, o trabalho se desenvolve por meio de quatro capítulos. No primeiro, produzimos uma revisão de literatura que explora a relação entre a imprensa e a indústria de videogames, a imprensa de *games* e questões de gênero, e o cenário dos *esports*. Após isso, apresentamos, no capítulo 2, a teoria do discurso que servirá de base teórico-metodológica. Focamos, principalmente, nas influências de Foucault (2008) e Pêcheux (1997a, 1997b) para a análise de discurso de tradição francesa. Dessas influências, depreende-se como aporte metodológico as abordagens semiolinguísticas de Charaudeau (2005, 2013) para análise do discurso informativo. No capítulo 3, discute-se o *corpus* a ser analisado: 10 notícias, de um total de 39 identificadas, que abordam denúncias sobre o abuso sexual no cenário de *esports* nacional veiculadas entre 05 e 09 de janeiro de 2021. Produzidas por 5 sites brasileiros (Globo Esporte, ESPN, Mais Esports, The Enemy e MGG), as notícias foram padronizadas e processadas dentro do Iramuteq, um *software* de análise de dados textuais. Por fim, os dados são categorizados com base na semiolinguística de Charaudeau (2005, 2013) e discutidos no capítulo 4. Para responder o problema de pesquisa, os resultados apontam para: (1) uso de processos de qualificação social (através do histórico profissional) e nomeação (através de *nicknames*) para construir sentidos afetivos; (2) uso de paráfrases, confrontos de falas e fontes para gerar efeitos de verdade sobre sentidos materiais construídos a partir de formações ideológicas; (3) uso de processos argumentativos que se materializam em dispositivos de culpabilização das vítimas; (4) uso de processos narrativos que moralizam a violência, mas se isentam de problematizá-la.

Palavras-Chave: Análise de discurso; jornalismo de videogames; *esports*; abuso sexual.

Abstract:

This work carries out a discourse analysis of news stories dealing with accusations of sexual abuse against "MiT", an influential figure in the Brazilian esports scene. It seeks to understand how a media outlet specializing in video games, and especially competitive electronic games, produces meanings about this event. In addition to studying what kinds of meanings these are, the research focuses its analysis on identifying linguistic mechanisms that elicit ideological formations from this press. Considering that the journalistic media have ways of influencing the public debate, the objective is to understand how an opportune topic to discuss gender violence is conveyed to the video game consumer public. With this in mind, we set out with the following research problem: based on which discursive practices does contemporary Brazilian video game journalism construct news about sexual abuse in esports? In order to arrive at this answer, the work is divided into four chapters. In the first, we produce a literature review that explores the relationship between the press and the video games industry, the gaming press and gender issues, and the esports scene. Then, in chapter 2, we present the discourse theory that will serve as the theoretical-methodologic basis. We focus mainly on the influences of Foucault (2008) and Pêcheux (1997a, 1997b) on discourse analysis in the French tradition. From these influences, we draw on Charaudeau's (2005, 2013) semiolinguistic approaches to analyzing informative discourse as a methodological contribution. Chapter 3 discusses the *corpus* to be analyzed: 10 news stories, out of a total of 39 identified, which deal with allegations of sexual abuse in the Brazilian esports scene between January 5 and 9, 2021. Produced by 5 Brazilian websites (Globo Esporte, ESPN, Mais Esports, The Enemy and MGG), the news items were standardized and processed using Iramuteq, a textual data analysis software. Finally, the data is categorized based on Charaudeau's (2005, 2013) semiolinguistics and discussed in Chapter 4. In order to answer the research problem, the results point to: (1) the use of processes of social qualification (through professional history) and naming (through nicknames) to construct affective meanings; (2) the use of paraphrases, confrontations of speeches, and sources to generate effects of truth on material meanings constructed from ideological formations; (3) the use of argumentative processes that materialize in victim-blaming devices; (4) the use of narrative processes that moralize violence, but refrain from problematizing it.

Keywords: Discourse analysis; video game journalism; esports; sexual abuse.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro de elaboração de tipologia.....	46
Figura 2 – Esquema de semiotização.....	47
Figura 3 – Interface inicial do Iramuteq com os <i>corpora</i> inseridos.....	60
Figura 4 – Gráfico de similitude sobre o <i>corpus</i> The Enemy.....	62
Figura 5 – Gráfico de similitude sobre o <i>corpus</i> ESPN.....	63
Figura 6 – Dendrograma do <i>corpus</i> MGG.....	64
Figura 7 – Gráfico de similitude da Classe 01 do MGG.....	65
Figura 8 – ST's classificados na Classe 01 do MGG.....	65
Figura 9 – ST's classificados na Classe 02 do MGG.....	66
Figura 10 – Gráfico de similitude da Classe 03 do MGG.....	67
Figura 11 – ST's classificados na Classe 03 do MGG.....	67
Figura 12 – ST's classificados na Classe 04 do MGG.....	68
Figura 13 – Dendrograma do <i>corpus</i> GE.....	69
Figura 14 – Gráfico de similitude da Classe 01 do GE.....	70
Figura 15 – ST's classificados na Classe 01 do GE.....	71
Figura 16 – ST's classificados na Classe 02 do GE.....	72
Figura 17 – Gráfico de similitude da Classe 03 do GE.....	72
Figura 18 – ST's classificados na Classe 03 do GE.....	73
Figura 19 – Dendrograma do <i>corpus</i> Mais Esports.....	75
Figura 20 – Gráfico de similitude da Classe 01 do Mais Esports.....	75
Figura 21 – ST's classificados na Classe 01 do Mais Esports.....	76
Figura 22 – ST's classificados na Classe 02 do Mais Esports.....	77

Figura 23 – ST’s classificados na Classe 03 do Mais Esports.....	78
Figura 24 – Trechos da notícia que correspondem ao relato da vítima seguido pelo relato do acusado.....	88
Figura 25 – Recorte dos trechos que apresentam falas de outras fontes.....	89
Figura 26 – Trechos de notícias do MGG (esq.) e do Mais Esports (dir.).....	92
Figura 27 – Trecho de notícia do Mais Esports com dispositivos de culpabilização.....	93
Figura 28 – Notícia do GE (à esq.) e do The Enemy (à dir.) apresentam desculpas do acusado.....	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Notícias sobre denúncias de abusos sexuais nos esports.....	55
Tabela 02 – <i>Corpus</i> delimitado para nossa análise.....	57
Tabela 03 – Quadro teórico-metodológico do processo de transformação do discurso informativo.....	79
Tabela 04 – Classificação das similaridades aos processos discursivos.....	80

SUMÁRIO

Introdução	10
1. Revisão de literatura.....	14
1.1. Conceituações e características do jornalismo de videogames	15
1.2. Jornalismo de videogames e questões de gênero	20
1.3. <i>Esports</i> : características, masculinidades e questões de gênero	26
2. Teoria do discurso.....	34
2.1. Teoria para análise do discurso informativo	43
2.2. Análises discursivas sobre notícias de abuso sexual	49
3. Método	53
3.1. Elaboração de dados sobre os <i>corpora</i>	61
3.2. Classificação dos dados no marco teórico.....	79
4. Análise e discussão dos resultados.....	85
4.1. Qualificação e nomeação dos sujeitos: propriedades sociais e simbólicas	85
4.2. Efeitos de verdade: paráfrases, confrontos de falas e fontes	87
4.3. Processos argumentativos: dispositivos de culpabilização	92
4.4. Narração e moralização do abuso.....	94
Considerações finais.....	97
Referências.....	101

Introdução

Na madrugada do dia 05 de janeiro de 2021 uma denúncia sobre abuso sexual tomou conta da internet brasileira. Em relato numa rede social, uma tatuadora falou abertamente sobre a violência da qual teria sido vítima, cometida por um influente comentarista do cenário de *esports*¹ nacional. Ao tornar público seus relatos, a mulher abriu as portas para que diversas outras vítimas denunciasses casos semelhantes. Durante quase uma semana, várias mulheres denunciaram diversos homens envolvidos na cena profissional dos jogos eletrônicos competitivos. Eram comentaristas, técnicos, atletas, e figuras de forte influência que cresceram naquele meio, sempre apontados como envolvidos a atos de assédio e abuso sexual contra mulheres e adolescentes.²

Embora denúncias de violência sejam constantemente abordadas nas redes sociais, a quantidade de casos repercutidos em um pequeno espaço de tempo, além do empenho da imprensa de *esports* nacional em acompanhá-los, foi algo único no Brasil. Já é conhecido que o cenário dos videogames é composto por diversas formas de reprodução de estereótipos e discriminação de gênero (Shaw, 2014), e que veículos de imprensa acompanharam e realçaram essas formas de preconceito (Consalvo, 2007; Kirkpatrick, 2013, 2015). Dentro desse contexto, mulheres também enfrentam várias formas de ataques, assédios, abusos e violências, ocasionados por eventos envolvidos aos jogos eletrônicos, a exemplo do *#Gamergate* (Chess; Shaw, 2015; Braithwaite, 2016; Perreault; Vos, 2016).

Casos como o que ocorreu no Brasil em 2021 revelam, acima de tudo, a perpetuação de uma cultura de masculinidade hegemônica (Voorhees, 2015) que tenta controlar e disciplinar os corpos femininos através da violência sexual (Bertola; Navarro, 2022). Mas, algo chama atenção sobre esse fenômeno: como os veículos de mídia abordam esse assunto num contexto de *esports*? Sendo um tipo de instituição social que tem o poder de agenciar o debate público (Thompson, 2008), esse questionamento nos faz refletir sobre como a imprensa de esportes eletrônicos constrói sentidos sobre esse tema para sua audiência. Afinal, ela reproduz essas ideologias ou as combate?

¹ *Esport*, ou esporte eletrônico, é uma modalidade de competição que reúne atletas em torno de jogos eletrônicos competitivos.

² Para mais detalhes sobre todo o movimento repercutido na internet, ver Coelho (2021).

Grohmann (2018, p. 3) aponta que visualizar sentidos repercutidos na mídia torna possível “mostrar como valores, visões de mundo e ideologias circulam nos processos comunicacionais”. Além disso, esses fenômenos evidenciam as constantes disputas de valores éticos e morais que circundam as práticas jornalísticas, entrelaçadas entre os diversos sujeitos que participam do campo jornalístico (Paul; Christofolletti, 2020). Portanto, trazer à luz essa discussão é necessário para entender como assuntos graves, a exemplo da violência de gênero, estão sendo evidenciados na mídia, e sob qual tipo de discurso ideológico.

Para investigar isso propomos como objetivo deste trabalho desenvolver uma análise, a partir da teoria do discurso de tradição francesa, sobre a cobertura midiática de um caso de abuso sexual no cenário de *esports* ocorrido em 2021. A intenção é entender como os sentidos foram construídos nas matérias, e identificar em que formações ideológicas eles atuam. Em outras palavras, pretendemos explorar as formas com as quais uma imprensa, surgida na indústria de videogames e, com o tempo, hibridizada às coberturas esportivas, construiu e disseminou uma realidade sobre denúncias de violência sexual, tema raramente abordado neste segmento jornalístico. Propomos, dessa forma, o seguinte problema de pesquisa: *a partir de quais práticas discursivas o jornalismo contemporâneo brasileiro de videogames constrói notícias sobre abusos sexuais nos esports?*

Nosso trabalho é desenvolvido através de quatro capítulos que se propõem a debruçar sobre esse questionamento. Para o capítulo de abertura, elaboramos uma revisão de literatura que contextualiza nosso objeto de pesquisa através de três abordagens: as características do jornalismo de videogames, como ele se envolve ao debate de gênero e o cenário dos *esports*. Na sessão que apresenta as características, explicamos o estabelecimento das práticas dessa imprensa especializada no decorrer dos anos, e como ela ajudou a desenvolver uma economia-política dos videogames. Isso será apoiado por estudos que elaboram pesquisas empíricas sobre jornalistas de *games* em várias partes do mundo, incluindo o Brasil. Além disso, relacionamos essas práticas às violências de gênero, isto é, apresentamos pesquisas que demonstram como a atuação dessa imprensa ajudou a moldar um ambiente extremamente hostil às mulheres. Ao final do capítulo 1, elencamos estudos que se voltam aos *esports*. Com estes, discutimos o lugar de atuação dos veículos jornalísticos que propomos analisar.

No capítulo 2, apresentamos a principal fundamentação que guiará este trabalho: a teoria do discurso. Sob influência das filosofias de Foucault (2008) e Pêcheux (1997a, 1997b), explicamos que o discurso é um efeito de sentido produzido sobre os sujeitos, a partir de

constructos ideológicos que se interpõem em suas condições materiais de vida. Assim, a análise de discurso (AD) é uma forma de compreender como esses sentidos são formulados. Essa definição de AD será explorada através de uma caracterização histórica, indicando a origem desse pensamento e suas escolas teóricas. Além disso, nesse capítulo apresentamos os diversos conceitos elaborados para o desenvolvimento de uma AD: memória discursiva, formações discursivas, formações ideológicas, processos discursivos, interdiscursos, etc. Ainda neste capítulo, focamos nas teorias linguísticas de Maingueneau (2005) e Charaudeau (2013) para análise discursiva de textos comunicacionais. Em especial, apresentamos a abordagem semiolinguística de Charaudeau (2005), que adotamos para analisar as notícias jornalísticas sobre o abuso sexual nos *esports*.

O capítulo 3 inicia a parte empírica de nossa pesquisa. Nele, apresentamos todo o conjunto de textos utilizado para o desenvolvimento de nossa análise de discurso. Ao todo, identificamos 39 matérias produzidas direta ou indiretamente sobre a onda de denúncias de abuso sexual nos *esports* em janeiro de 2021. Todas elas foram veiculadas por 5 sites brasileiros especializados em *games* e *esports* ou que, pelo menos, têm equipes dedicadas à cobertura diária de esportes eletrônicos: Globo Esporte (GE), ESPN, Mais Esports, The Enemy e MGG. Dado o grande escopo de textos, decidimos delimitar o *corpus* nas 10 notícias que tratam unicamente do caso “MiT”, o início e o causador de um efeito dominó de toda onda de denúncias (Coelho, 2021). Além disso, neste capítulo explicamos o método usado para gerar dados sobre esse conjunto de textos. Utilizamos o Iramuteq, um *software* que produz diferentes tipos de análises de dados textuais, para identificar coocorrências entre termos presentes nas notícias, a partir de conexões decorrentes da estrutura do conteúdo. Com os dados gerados, classificamos os vocabulários nas categorias de transformação do discurso informativo, uma das etapas de semiotização do mundo que fala Charaudeau (2005).

As análises sobre os dados e sobre as classificações elencadas serão abordadas no capítulo 4, este que fecha nossa dissertação. Retomando nosso problema de pesquisa, discutimos resultados que se propõem a apresentar práticas discursivas que o jornalismo de videogames se utiliza para construir notícias sobre os abusos sexuais nos *esports*. Esses resultados são apresentados através de quatro abordagens. Na primeira, compreendemos que os sites qualificam e nomeiam os sujeitos, através de propriedades sociais – como o histórico profissional – e *nicknames*, de forma a construir sentidos afetivos entre os personagens e os leitores. Outra reflexão aponta para a construção de efeitos de verdades, processos discursivos

que visam induzir, nos leitores, princípios ideológicos que refletem a realidade material. Além disso, apresentamos processos argumentativos que se materializam, nas notícias, em forma de dispositivos que dão sentidos de culpabilização nas vítimas sobre o abuso sexual sofrido. Para finalizar o capítulo, e a dissertação, mostramos os termos utilizados para os processos de narração das matérias, estes que produzem sentidos de moralização do abuso sem nenhuma problematização sobre o assunto.

Durante anos a imprensa de videogames contribuiu ou esteve próxima ao desenvolvimento de uma economia-política da indústria (Nieborg, 2011) e, conseqüentemente, às questões de gênero (Kirkpatrick, 2013, 2015). Nesse processo surgiram práticas diversas, tanto nas estruturas das redações como na produção dos conteúdos. Assim, fomentou-se uma intensa lógica de capitalização das empresas (Carlson, 2009). Além de naturalizar visões sexistas ao público consumidor de videogames (Fisher, 2012). Fruto desse meio, o recente jornalismo de *esports* ainda vem desenvolvendo suas próprias formas de cobrir os jogos competitivos, estes que, em sua estrutura, suscitam dinâmicas neoliberais e dimensões identitárias de repúdio a valores progressistas (Falcão *et al.*, 2020). Compreender os sentidos produzidos em notícias desses veículos jornalísticos, portanto, faz revelar as diversas formações ideológicas que se interligam a esses meios e são reverberados para a audiência.

1. Revisão de literatura

Com o objetivo de desenvolver a análise de discurso sobre notícias produzidas por sites no âmbito dos *esports*, elaboramos inicialmente uma revisão de literatura que caminha entre temáticas envolvidas no tema. Na primeira delas apresentamos trabalhos que têm o intuito de explicar o que é o jornalismo de videogames, quais suas características, e quais os fenômenos político-econômicos se envolvem a ele. Para isso, nos fundamentamos nas pesquisas do sociólogo Graeme Kirkpatrick (2013, 2015), que realiza um estudo sobre revistas de computador veiculadas no Reino Unido entre os anos 1980 e 1990. Desse ponto, apresentamos como as práticas dessa imprensa ajudaram a desenvolver uma economia-política da indústria de *games*, a partir dos estudos do pesquisador e jornalista David B. Nieborg (2011; Nieborg; Sihvonen, 2009; Nieborg; Foxman, 2016, 2023) e da antropóloga Rebeca Carlson (2009). Essas pesquisas serão ainda apoiadas em outras que exploram o jornalismo de *games* em algumas regiões do ocidente, como Suécia (Soler, 2014), Estados Unidos (Fisher, 2012; Poirot, 2019) e Brasil (Tibúrcio, 2013; Pereira, 2020; Rosa, 2022).

Posteriormente, apontamos as relações entre essas práticas e questões de gênero que tomaram a indústria de videogames durante os anos. Além de utilizar como base as pesquisas históricas de Kirkpatrick (2013, 2015), também fundamentamos nosso trabalho na concepção da pesquisadora Mia Consalvo (2007) sobre o *gaming capital*. O conceito ajuda a explicar como a imprensa especializada ajudou na construção de uma identidade *gamer* masculina e sexista durante anos de indústria. Essa relação entre mídia e misoginia da cultura *gamer* é ainda explorada através de alguns outros trabalhos: como a crítica especializada aborda personagens femininas dos jogos (Fisher, 2012); os eventos do #Gamergate (Chess; Shaw, 2015; Perreault; Vos, 2016; Braithwaite, 2016); e a diversidade de gênero dentro das redações de imprensa (García-Borrego, Montes-Rodríguez e Ruiz-Aguiar, 2022; Krobová; Švelch, 2023).

Por fim, nossa revisão de literatura termina contextualizando o cenário dos *esports*, local que situa os sites e as notícias analisadas em nossa dissertação. Nesse tópico, conceituamos os esportes eletrônicos como uma hibridação entre mídia, tecnologia, jogo e esporte (Macedo; Falcão, 2019). Abordamos ainda algumas das semelhanças e diferenças entre os jogos não-competitivos e competitivos, ressaltando fenômenos neoliberais que se apropriam das estruturas destes últimos (Falcão *et al.*, 2020). Essa discussão também é explorada a partir da masculinidade hegemônica (Voorhees, 2015) que se envolve aos *esports*, e se materializa

em várias formas de discriminação de gênero. Elencamos estudos que abordam como isso é manifestado (Taylor, 2012; Witkowski, 2018; Rogstad, 2022), inclusive no Brasil (Pereira *et al.*, 2019; Kurtz; Leal, 2020; Lima; Furlan, 2023; Moreira; Couto, 2023). Ao final, apresentamos pesquisas que apontam possíveis respostas sobre a falta de abordagem sobre diversidades no jornalismo de *esports* (Donder; Robeers; Daneels, 2022; Painter; Sahm, 2023).

Esse quadro bibliográfico tem o intuito de caracterizar os diversos fenômenos associados ao jornalismo de videogames, dando ênfase às questões de gênero. Embora seja um campo de estudo recente no Brasil e no mundo, nosso objeto é composto por diversas pesquisas exploratórias e empíricas que ajudam a explicar e delimitar suas práticas discursivas.

1.1. Conceituações e características do jornalismo de videogames

Kirkpatrick (2015) diz que o desenvolvimento de uma linguagem especializada para falar dos videogames só começa a surgir à medida que os jogos assumem um lugar próprio na cultura da computação dos anos 1980. De acordo com o pesquisador, nesta década algumas revistas realizavam experimentos e apropriações de uma escrita mais tradicional sobre as tecnologias, porém com a temática dos jogos eletrônicos. O intuito era produzir um tipo de linguagem que gerasse sentimentos associados aos videogames, e articular isso a outros significantes para repercutir entre os leitores. Exemplo disso era a revista *Computer and Video Games* (1981 – 2004), que, em seu início, elaborava resenhas de jogos como xadrez, para um adulto que comprava seu computador pela primeira vez. Ou então, com um caráter mais pedagógico, apresentava listas *Basic*³ de jogos, para jovens e adolescentes que queriam aprender a programar. Tudo isso, para Kirkpatrick (2015), na intenção de se voltar ao ambiente familiar.

Entretanto, isso começa a mudar após a metade da década, onde os efeitos do surgimento de uma cultura *gamer* geram uma noção mais clara do que a indústria de jogos, que estava em expansão, queria priorizar. Nesse momento, Kirkpatrick (2015, p. 111, tradução nossa) explica que “à medida que o jogo se tornou um negócio maior [...] as empresas foram

³ *Basic*, acrônimo para *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*, era um tipo de linguagem de programação de computador comum entre os anos 1960 e 1980.

guiadas em suas decisões de investimento pelas preferências e valores expressos no discurso do jogo”⁴.

A partir desse momento, o jornalismo de videogames atua numa dupla posição de modelador e de reflexo da indústria, sendo altamente dependente dela (Krobová; Švelch, 2023; Carlson, 2009). Inicialmente em revistas e, posteriormente, em *websites*, o jornalismo de videogames produz conteúdos sobre jogos através de críticas especializadas, *reviews* e *reviews*⁵, detonados⁶, notícias sobre lançamentos e curiosidades. Além de narrar fatos sobre a indústria, através de reportagens especiais, cobertura de eventos, informações sobre personalidades do campo, etc.

Na produção das críticas, Foxman e Nieborg (2016) apontam que uma rede de ambivalências se entrelaça aos jornalistas para definir o papel e o objetivo que uma crítica de jogos tem ou deve ter. Explorando declarações públicas de críticos sobre sua própria profissão, os autores compreendem que essa rede interliga questões de motivação profissional, estilo e tom, conteúdo e formato, levando o trabalho e a identidade de cada jornalista a ser fruto disso.

Por motivação profissional, os autores consideram que os jornalistas refletem sobre suas origens (como começaram a trabalhar nesse ramo), obstáculos (como atuam frente ao público, a outros críticos e à indústria) e sobre seus futuros (a carreira profissional). Sobre estilo e tom, Foxman e Nieborg (2016) abordam as várias visões que os críticos têm de como deveria ser a escrita⁷. Com conteúdo, é discutida a relevância de alguns temas priorizados, a exemplo de jogos independentes e de diversidades de gênero e raça. Por fim, é visto sobre os problemas e benefícios em escrever tipos de formatos de conteúdo, como as críticas especializadas ou *reviews*.

Além dessas atribuições, outras como a produção dos detonados, curiosidades e notícias factuais sobre a indústria também se interligam a um contexto de economia-política da

⁴ Do original: “As gaming became a bigger business [...], companies were guided in their investment decisions by the preferences and values expressed in gaming discourse.”

⁵ As *reviews*, tratadas em português como “resenhas”, são textos de caráter informativo e explicativo sobre um produto midiático já lançado, frequentemente escritos por especialistas no assunto. As *reviews*, por sua vez, têm o mesmo intuito, porém são publicadas antes do produto ser lançado. Diferente desses textos, Bogost (2015) explica que a crítica está mais voltada a um estado da arte, que reconhece relações entre aspectos funcional/operativo com expressivo/formal. Ou seja, ela considera a forma, o contexto, a função, os significados e as características do produto.

⁶ Detonados são textos que, no contexto dos jogos eletrônicos, oferecem dicas de como avançar e/ou superar desafios.

⁷ Alguns trabalhos também abordam esse tópico contextualizando sites brasileiros especializados em *games*, ver Ourique, Martinello, Branco (2013), Rossi e Quarantani (2017), e Lima (2021).

indústria de *games* (Dyer-Witheford; Peuter, 2009; Nieborg, 2011). Carlson (2009) aponta que os jornalistas de videogames são mediadores de valores que afetam práticas de produção e de consumo sobre jogos eletrônicos. Os profissionais fazem isso oscilando entre as posições de fã e de mediadores da indústria: por fã, atuam na esfera da produção aceitando acordos de exclusividades, brindes e festas em convenções; por mediadores, influenciam a esfera do consumo através de suas críticas, *previews*, *reviews*, classificações de jogos, e críticas ao setor (Carlson, 2009). Nieborg (2011) argumenta que o jornalismo de *games* se torna uma ponte crucial na economia-política da indústria por possibilitar ainda mais poder às empresas, quando as ligam às audiências e aos anunciantes. Consequentemente, isso torna os veículos de mídia em um tipo de imprensa entusiasta (Carlson, 2009) e contribuidora de uma lógica mercantilizada sobre os jogos (Nieborg, 2011). Assim, os profissionais atuam definindo normas de consumo, desejos e gostos, além de criar necessidades a estilo de vida sobre os jogos ou sobre uma identidade *gamer*.

Ainda de acordo com Carlson (2009), essa posição que estão os jornalistas cria uma condição de conflito de interesses, pois suas relações com *publishers*⁸ e desenvolvedoras de jogos ao mesmo tempo os tornam reféns da indústria. Isso porque além de terem como principal fonte de receita as próprias empresas do ramo (Nieborg, 2011), os veículos jornalísticos também são subsidiados com diversos aparatos para desenvolverem seus trabalhos, a exemplo de consoles e jogos, informações em primeira mão, entrevistas exclusivas, passe livre a eventos, etc. (Fisher, 2012). Então, para produzir uma *preview* ou *review*, por exemplo, o jornalista precisa receber um jogo antes do lançamento, porém isso pode ser impedido caso a *publisher* considere que o profissional produziu um trabalho que manche a imagem da empresa.⁹ Esse relacionamento gera o que Fisher e Mohammed-Baksh (2020, p. 56-57, tradução nossa) chamam de ideologia da ansiedade:

Em vez de correr o risco de perder as liberdades limitadas que têm, como a liberdade de pedir entrevistas aos representantes de relações públicas ou a liberdade de fazer

⁸ Com *publishers*, queremos dizer empresas que publicam jogos eletrônicos no mercado dos videogames, a exemplo da Electronic Arts, Activision, Ubisoft, etc.

⁹ Após o lançamento do jogo Kane & Lynch: Dead Men (2007), rumores indicaram que o jornalista Jeff Gerstmann foi demitido do site GameSpot por fazer críticas negativas ao título, já que a Eidos Interactive (*publisher* do jogo) fazia publicidade no portal (Fisher; Mohammed-Baksh, 2020). Retaliação semelhante ocorreu no Brasil em 2023, quando a Xbox Brasil solicitou a devolução de consoles “emprestados” a veículos de imprensa, usados na produção de *reviews*, logo após os sites divulgarem notícias sobre o aumento de preço do Xbox Series S no país (Tudo Celular, 2023).

uma *review* medíocre de um jogo ruim para que continuem a receber todos os jogos de pré-lançamento, eles impõem limites ao que dizem, ao que escrevem e ao que investigam para limitar sua exposição ao risco de ofender as empresas de videogame e seus representantes. Esses limites autoimpostos, essa obediência preventiva, cresceram com o tempo e se tornaram uma ideologia própria, uma ideologia de ansiedade à qual os jornalistas de videogame aderem. A ideologia da ansiedade tornou-se parte da identidade dos jornalistas de videogames, tanto que eles aderem à sua estrutura e, ao mesmo tempo, usam essa ansiedade arraigada como uma forma de negar a responsabilidade por algumas das coisas que escrevem e por seu papel na manutenção do *status quo*.¹⁰

Embora essas práticas se relacionem à crítica especializada e à indústria, ainda persistem instabilidades quando acadêmicos e jornalistas tratam do tema. Nieborg e Foxman (2023), por exemplo, usam o termo “jornalismo de *games*” para abranger todos os que se envolvem na prática de escrever sobre jogos. Considerando a história e o quadro atual da profissão, os autores oferecem quatro categorias para caracterizar os profissionais: (1) *entertainers*, criadores de conteúdos assistidos em plataformas como YouTube, Twitch e TikTok; (2) *enthusiast critics*, jornalistas que produzem conteúdos sobre os jogos com uma linguagem mais inclusiva e que aderem a conjuntos de normas a nível pessoal e editorial; (3) *game beat reporters*, aqueles que realizam trabalhos mais investigativos, acompanhando franquias de jogos e culturas nos ambientes de trabalho; (4) *institutional journalists*, profissionais de jornais e revistas tradicionais que trabalham em editorias como tecnologia, arte ou entretenimento e escrevem sobre videogames para um público mais abrangente.

Embora ofereçam essas definições, os autores ressaltam que ainda é uma tarefa difícil encontrar um consenso sobre a definição da profissão, sobre autopercepções da prática, e sobre novas formas de agir. Algumas pesquisas representam essas instabilidades. Ao entrevistar jornalistas estadunidenses, Fisher (2012), por exemplo, apresenta uma série de relatos sobre o que eles achavam de o jornalismo de *games* ser semelhante ou diferente de outras formas de jornalismo. Soler (2014), por sua vez, aponta que profissionais da Suécia se opõem a normas preestabelecidas da mídia contemporânea, inclusive ressaltando a necessidade de um fazer

¹⁰ Do original: “Rather than risk losing the limited freedoms they have, such as the freedom to ask public relations representatives for interviews or the freedom to give a mediocre review to a bad game so they will continue to receive all of their prerelease games, they self-impose limits on what they say, what they write, and what they investigate to limit their exposure to the risk of offending the video game companies and their representatives. Those self-imposed limits, that preemptive obedience, has grown over time to become an ideology of its own, an ideology of anxiety to which the video game journalists adhere. The ideology of anxiety has become so much a part of the video game journalists’ identity that they adhere to its structure while also using that ingrained anxiety as a way of denying responsibility for some of the things they write and for their role in maintaining the status quo.”

mais crítico, entretanto se sentindo obrigados a entregar um conteúdo mercantilizado devido aos modelos de negócio da indústria. Poirot (2019), em contrapartida, reconhece que valores socialmente responsáveis ainda são sim observados por alguns jornalistas estadunidenses que se recusam a fazer análise de jogos quando há conflitos de interesses. Lima e Santos (2019) também conseguem identificar valores semelhantes ao analisarem uma série de vídeos ensaísticos, publicados pelo site Eurogamer, sobre um jogo cuja temática trata de questões de saúde mental. Em trabalhos passados (Medeiros, 2020), apresentamos como coberturas jornalísticas em casos de *crunch*¹¹ podem estar relacionados às mudanças no ambiente de trabalho dentro de grandes desenvolvedoras de jogos.¹²

Apesar dessas instabilidades, a percepção da falta de conteúdos críticos na imprensa de videogames é quase unânime. Nieborg e Sihvonen (2009) evidenciam que, com poucas exceções, grande parte da imprensa de *games* na Europa continental não tem um histórico nem uma cultura de jornalismo crítico e concentrado em reportagens investigativas. Pesquisas produzidas sobre o cenário brasileiro chegam a conclusões semelhantes, porém com o agravante de ser um país fora do eixo da indústria de videogames. Tibúrcio (2013) afirma que os portais de notícias nacionais de jogos são reféns das informações divulgadas por sites estrangeiros, devido à limitação geográfica, orçamentária e de recursos humanos. De encontro a essa consideração, Pereira (2020) pontua que a cobertura jornalística brasileira de videogames é muitas vezes associada a um infoentretenimento, dependendo de veículos estrangeiros por eles conseguirem informações em primeira mão. Rosa (2022), por sua vez, chama atenção para a indisposição de veículos brasileiros em tratar sobre informações que envolvem o cenário político-eleitoral do país com os videogames, a exemplos da aproximação de candidatos políticos com comunidades de jogadores.

Essas percepções são ainda acompanhadas pelas mudanças na lógica de consumo de notícias digitais nos últimos anos, principalmente através dos processos de plataformação. Como evidenciam Poell, Nieborg e Van Dijck (2020, p. 5), esse fenômeno ocorre pela “penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais de plataformas em diferentes setores econômicos e esferas da vida”. Assim, o consumo de notícias

¹¹ Práticas exaustivas de trabalho intermitente realizadas para acelerar o tempo de desenvolvimento de jogos.

¹² Exemplo disso foram os documentos vazados da Microsoft sobre o *game* LEGO Star Wars, que revelaram uma preocupação da empresa em evitar práticas de *crunch*, devido a matérias negativas da imprensa que poderiam tumultuar a data de lançamento do jogo (Vértice #394, 2023).

na internet se modifica, levando jornalistas de videogames a se adaptarem a novos formatos de conteúdo. Nieborg e Foxman (2023) explicam que a curadoria algorítmica de plataformas como YouTube, TikTok e Twitch afeta o primeiro contato do público com conteúdos informativos sobre videogames. Para os autores, o jornalismo de videogames se situa num ambiente cada vez mais dependente das plataformas que, por sua vez, desestruturaram o ecossistema tradicional de publicações, ao deslocar jornalistas para funções de *freelancers*. Dessa forma, os profissionais se encontram em posições cada vez mais precarizadas, por exercerem cargos de tempo integral, além de disputar cliques com *entertainers*, social mídias, *streamers*, e sites nichados (Nieborg e Foxman, 2023).

Ponderamos isso pois os conteúdos informativos de videogames estão cada vez mais propensos a influências de lógicas mercadológicas que se interpõem nas estruturas das plataformas. Estimulados por organizações como BuzzFeed e HuffPost, veículos jornalísticos vêm desenvolvendo estratégias ao redor de dados de plataformas para lucrar com os efeitos de rede (Nieborg; Poell, 2018). No contexto das notícias que propomos analisar neste trabalho, isso significa que temas que demandam de uma abordagem mais crítica, a exemplo da violência de gênero, tomam direções menos reflexivas, porém orientadas à “produção e a circulação de notícias para plataformas digitais multifacetadas a fim de maximizar o tráfego de usuários e a receita de publicidade” (Nieborg; Poell, 2018, p. 4283, tradução nossa)¹³. Essa consideração, que também parte de um contexto de economia-política da imprensa de videogames, relaciona-se ainda às discussões de gênero que tomaram a indústria. A isso, vamos nos empenhar no próximo tópico.

1.2. Jornalismo de videogames e questões de gênero

Conforme alguns autores já elencaram em diversos trabalhos (Kirkpatrick, 2013, 2015; Foxman; Nieborg, 2016; Krobová; Švelch, 2023) o jornalismo de videogames teve um papel fundamental na construção de uma cultura dos jogos eletrônicos. Kirkpatrick (2013, 2015), por exemplo, considera a “identidade *gamer*” como uma união entre o *habitus* do jogo e os novos sentidos empregados pela indústria sobre o *gameplay*. Para ele, quando a mídia passou a utilizar este termo para tratar de mecânicas dos jogos, e associá-las a um marcador de qualidade,

¹³ Do original: “These organizations optimized news production and circulation for multisided digital platforms to maximize user traffic and advertising revenue.”

leitores mais experientes – os quais passavam a ser chamados de *gamers* – construíam para si um valor soberbo sobre a posição que ocupavam naquele ambiente. Essa imaginação cultural dos jogos como *softwares* de consumo impulsionados somente por inovações gráficas, fotorrealismo, quantidade de conteúdo e concentração na temática de ação foi predominante em grande parte dos veículos de mídia durante os anos 1980 até boa parte dos anos 2000 (Nieborg; Foxman, 2023).

De acordo com Consalvo (2007), essa dinâmica ocorreu por meio de um *gaming capital*, termo elaborado pela pesquisadora para explicar a necessidade dos sujeitos em adquirir e acumular conhecimentos sobre videogames como forma de se manter integrados à comunidade. Assim, a imprensa propagou esses valores através de uma série de práticas, como: instruir os jogadores como jogar (através de dicas e detonados); quais jogos escolher, o que faz ele ser bom e quanto devem custar (com suas críticas, *previews* e *reviews*); e o que é aceitável ou não naquela cultura (a exemplo das práticas de *cheating*¹⁴) (Carlson, 2009; Krobová; Švelch, 2023).

Com a construção desses valores, Kirkpatrick (2015) relata que revistas britânicas em meados dos anos 1980 começaram a produzir conteúdos direcionados especificamente a um público jovem do sexo masculino. Ao mesmo tempo, criaram estigmas negativos sobre uma “fraternidade da computação”, nerds, jogadores mais velhos, mulheres, e indivíduos não familiarizados com *gameplay* (Kirkpatrick, 2015). Adotando linguagens sexistas, essas revistas respondiam cartas de mulheres jogadoras de forma misógina, adotavam posturas arrogantes em suas *reviews*, eram agressivas àqueles que não entendiam o funcionamento de alguns jogos e até chegavam a produzir páginas com insinuações pornográficas (Kirkpatrick, 2015).

Embora a pesquisa do autor se concentre em revistas do Reino Unido entre os anos 1980 e 1990, outros trabalhos apresentam movimentos semelhantes desse tipo de imprensa em outras partes do mundo. Fisher (2012), por exemplo, ao analisar *reviews* de revistas e de sites estadunidenses de videogames, publicadas no ano de 2008, identifica quatro tipos de enquadramentos sexistas que esses veículos adotam. O primeiro seria um maior destaque a figuras masculinas do que femininas, mesmo que os jogos oferecessem ambos aos jogadores.

¹⁴ Consalvo (2007) explica que o *cheating* são formas de trapaças utilizadas para superar desafios frente a outros jogadores. De acordo com a autora, existem diversas formas em que isso é manifestado: quando há o aproveitamento de *glitches* e *bugs* (falhas) dentro do jogo; o aproveitamento de jogadores experientes sobre inexperientes; o aproveitamento de códigos que o jogo oferece para simplificar desafios; e o aproveitamento de *softwares* de terceiros (chamados de *hacks*).

Outro ponto seria a retratação de mulheres como *pinups*, uma forma de mostrar personagens femininas de forma sexualizada através de suas características físicas, representação muitas vezes já construída pelo *game design*¹⁵ e realçada pelos veículos jornalísticos.¹⁶ O último enquadramento que fala Fisher (2012) é a concentração das *reviews* sob aspectos violentos de personagens masculinos principais, referenciando-os a filmes de ação e a estrelas de cinema. Todos esses pontos foram ainda justificados por jornalistas, entrevistados por Fisher (2012), como conteúdos que o público, em sua maioria homens jovens, deseja.

Dessa forma, essa imprensa especializada passa a cumprir um papel quase que modelador de uma abordagem genérica sobre o rótulo “*gamer*” (Shaw, 2011, 2014), ao separar o jogador amador que habitava a cena britânica do computador doméstico (Kirkpatrick, 2013, 2015; Foxman; Nieborg, 2016), daquele ideal para o consumo da indústria de videogames: homens, jovens, heterossexuais e com recursos financeiros para comprar jogos (Consalvo, 2007). Isso aponta para uma relação quase que direta entre a economia-política da produção e do consumo dos videogames (Nieborg, 2011) com o sexismo e o preconceito de gênero abordado durante anos pela imprensa e pela indústria.

Dyer-Witheford e Peuter (2007) chamam a atenção para como a mudança sobre a cultura dos jogos sempre esteve alinhada a uma segregação de gênero sobre a área da tecnologia. Segundo os autores, enquanto os homens eram enviados às indústrias de informática, as mulheres desenvolviam atividades domésticas no setor de serviços (nas quais dispunham de baixas remunerações, de um menor prestígio e de uma maior exigência física). Apesar disso, algumas mulheres ainda fizeram carreiras na tecnologia, porém em cargos mais gerenciais, a exemplo de funções em *call center*. Isso, concomitantemente a um segundo turno de trabalho (tarefas domésticas), passou a refletir um entendimento sobre os videogames como coisa de homem, conforme apontam os autores:

As origens militares das simulações, o monasticismo da cultura *hacker*, o ambiente de arcade *bad-boy*, o marketing de nicho de testosterona, a contratação de jogadores experientes (portanto, homens) pelos desenvolvedores, a adesão do capital de jogos a fórmulas comprovadas como tiro, esportes, luta e corrida – tudo combinado para formar uma cultura que se autorreproduz, cujas políticas sexuais foram codificadas em cada Game Boy portátil, cada duplo sentido de *Duke Nukem* e cada *booth babe*

¹⁵ Para mais discussões sobre as representações e estereótipos raciais e de gênero/sexualidade nos jogos, ver Shaw (2014).

¹⁶ Loures (2020) também identifica esse mesmo enquadramento em revistas brasileiras de videogames veiculadas em meados dos anos 2000.

nas conferências da indústria, onde as mulheres apareciam apenas como princesas e raposas em perigo, um programa de avanço masculino, construindo e consolidando a estratificação de gênero dentro do trabalho imaterial (Dyer-Witheford; Peuter, 2007, p. 20, tradução nossa)¹⁷.

Essas práticas condicionaram historicamente uma masculinidade *geek* para construir a percepção popular de que o acesso à tecnologia, e, conseqüentemente, aos videogames, é algo reservado aos homens (Braithwaite, 2016). Essa visão abriu brechas para movimentos massivos que reproduz preconceitos de gênero, a exemplo do *#Gamergate*. Este fenômeno surgiu inicialmente após declarações de um homem relatando o fim de seu relacionamento, sugerindo que sua ex-namorada, Zoe Quinn, uma *designer* de jogos independente, o teria traído com um jornalista especializado em troca de avaliações positivas sobre seu jogo. Embora o caso tenha sido logo desmentido, ele acabou repercutindo na internet, inicialmente, por uma comoção sobre as práticas éticas jornalísticas no setor dos videogames. Contudo, essa preocupação foi ofuscada rapidamente por uma conspiração misógina sobre uma suposta agenda de justiça social (Perreault; Vos, 2016).

Por meio de comunidades dentro do Reddit, 4Chan e 8Chan, pessoas anônimas iniciaram uma campanha massiva de difamação diária não só a Zoe Quinn, mas também a diversas outras mulheres desenvolvedoras de jogos, acadêmicas e influenciadoras na área dos videogames (Chess; Shaw 2015). Chess e Shaw (2015) afirmam que os *gamergaters* apontavam essas mulheres como conspiradoras para uma agenda feminista, chamando-as de *Social Justice Warriors* (SJWs)¹⁸. Os ataques, como relata Braithwaite (2016) em sua pesquisa sobre o desenvolvimento desse movimento, baseavam-se em uma série de estratégias retóricas: a narrativa de uma cruzada cultural entre “forças das trevas e forças da luz, na qual os *Gamergaters* lutam para preservar a pureza e a bondade dos jogos” (Braithwaite, 2016, p. 04,

¹⁷ Do original: “The military origins of simulations, the monasticism of hacker culture, the bad-boy arcade ambience, testosterone niche marketing, developers hiring of experienced (hence male) players, game capital’s risk-averse adherence to proven shooting, sports, fighting, and racing formulae — all combined to form a self-replicating culture whose sexual politics were coded into every Game Boy handheld, every *Duke Nukem* double entendre, and every booth babe at industry conferences, where women appeared only as imperiled princesses and imperiling vixens, a male head-start program, building and consolidating the gender stratification within immaterial labor”.

¹⁸ De acordo com Lewis (2018), o termo “SJW” foi originado na internet e utilizado por influenciadores liberais e nacionalistas brancos para, inicialmente, se referir pejorativamente a feministas. Com o tempo, o termo também passou a ser aplicado a movimentos de direitos humanos como LGBTQIA+, Black Lives Matter, mulçumanos, imigrantes, etc. Braithwaite (2016) ressalta que, no contexto dos videogames, o termo fala mais sobre uma ideologia reacionária do que sobre os jogos em si.

grifo nosso, tradução nossa)¹⁹; a disciplinação moral sobre as mulheres alvos do movimento através da objetificação feminina e de ataques direcionados; e a alegação de que a masculinidade *gamer* era a verdadeira vítima.

É bem verdade que, a cada ano, a diversidade sexual e de gênero aumenta dentro dos escritórios de desenvolvimento de jogos e das redações de imprensa, levando jornalistas especializados a estarem mais sensíveis sobre os assuntos e a reavaliarem seus códigos de conduta, principalmente após os eventos do #Gamergate (Nieborg; Foxman, 2023). Como colocam Perreault e Vos (2016), diante do #Gamergate muitos jornalistas reivindicaram um lugar de paradigma da imprensa tradicional, numa posição discursiva de críticos e adversários do sexismo. Entretanto, essa sensibilidade passou a ser tratada muitas vezes como uma política de identidade no contexto do conteúdo, como apontam Foxman e Nieborg (2016). Embora haja uma consciência de atitudes mais filantrópicas sobre grupos marginalizados, os autores evidenciam que mensagens de inclusão são elaboradas vagamente, sem posições firmes para mudanças estruturais do *status quo* que toma as redações de imprensa.

Exemplo disso é a pesquisa de García-Borrego, Montes-Rodríguez e Ruiz-Aguilar (2022) que, ao explorarem a estrutura organizacional de 9 sites de videogames da Espanha, descobrem que grande parte das mulheres estão concentradas em cargos de menor escalão. Além disso, os pesquisadores produzem uma investigação histórico-quantitativa sobre *reviews* de jogos publicadas entre os anos de 1997 e 2022 no país, e identificam que apenas 3,6% dos textos foram assinados por mulheres. Mesmo nas últimas décadas, que os autores observam um aumento da presença feminina nas redações, esse número mal se aproxima dos 10%.

Outro estudo que corrobora com a perspectiva de Foxman e Nieborg (2016) sobre os discursos vagos de inclusão é o de Krobová e Švelch (2023). Os autores entrevistaram jornalistas mulheres da República Tcheca para compreender suas posições dentro do cenário da imprensa especializada de jogos. Na pesquisa, as profissionais relatam se sentir parte de uma cultura *gamer*, mas contam diversos problemas para exercer seus trabalhos. Importante ver que, enquanto alguns estudos observam uma falta de pertencimento dos críticos sobre uma identidade jornalística de videogames ou identidade *gamer* (Soler, 2014; Foxman; Nieborg,

¹⁹ Do original: “The video envisions #Gamergate as a battle between forces of darkness and light, in which Gamergaters fight to preserve the purity and goodness of games.”

2016; Poirot, 2019)²⁰, o grupo de mulheres entrevistado por Krobová e Švelch (2023) relatou se sentir parte disso, apesar das dificuldades.²¹

Dentro das redações, Krobová e Švelch (2023) chamam atenção de que as jornalistas enfrentam um sexismo implícito em forma de humor, condescendência e atitudes paternalistas vindas de leitores, colegas de trabalho e desenvolvedores. Além disso, é apontado que elas se sentem desvalorizadas como profissionais, porque são percebidas como símbolos femininos de fetiche simplesmente por serem mulheres envolvidas na prática de jogar videogames. Isso induz também à percepção estereotipada de que as mulheres *gamers* devem ser bonitas, e, por isso, menos inteligentes, gerando uma descredibilização do conhecimento das jornalistas sobre a temática. Em algumas ocasiões, as jornalistas entrevistadas relataram se conformar, consciente ou inconscientemente, com o estereótipo de coadjuvante sexy para evitar reações hostis ou para ter um mínimo de reconhecimento sobre seu trabalho.²²

Entendemos ser necessário tratar desses temas pela forma como isso reverbera de um espectro da mídia para a sociedade, e vice-versa. Nas entrevistas elaboradas por Poirot (2019), por exemplo, uma jornalista mulher relatou ter recebido ameaça de mortes, de estupro e de violações de informações pessoais. Braithwaite (2016) diz que os casos de perseguição às mulheres, no decorrer do *#Gamergate*, levou sujeitos a emitirem ameaças de bomba em universidades dos EUA, na finalidade de cancelar palestras de feministas, como ocorreu com a escritora Anita Sarkeesian. Chess e Shaw (2015) também revelam como esse movimento perseguiu e violou informações privadas de diversos acadêmicos que participaram e que estiveram no conselho do Digital Games Research Association (DiGRA). Ou seja, tais denúncias são reveladoras, “pois sugere que essas ansiedades de gênero persistem além da mídia social e dos jogos” (Braithwaite, 2016, p. 07)²³.

²⁰ Consideramos essa falta de pertencimento por dois conceitos que se complementam: (1) ao que Foxman e Nieborg (2016; 2023) chamam de “ideologia ocupacional”, isto é, os profissionais resistem aos rótulos de “jornalista” e “*gamer*”, e se manifestam conforme identidades diversas construídas a partir de suas experiências profissionais; (2) segundo a perspectiva de Shaw (2011) de que a identidade *gamer*, como qualquer outra, cruza com outras identidades e é vivenciada sob diferentes contextos sociais.

²¹ Para ambos os contextos, adotamos o que sugere Shaw (2011): torna-se equivocado enquadrar um ou outro indivíduo no rótulo de *gamer* por essa abordagem não considerar o contexto social e diverso em que os jogos estão inseridos.

²² Chen *et al.* (2018) também abordam várias estratégias que mulheres jornalistas da Alemanha, Índia, Taiwan, Reino Unido e Estados Unidos adotam para lidar contra o assédio, a exemplo do uso de ferramentas que impedem o envio de palavras nas redes sociais, a mudança de enquadramento em matérias, a adoção de personalidades únicas para aparecer em público, e o ato de ignorar comentários depreciativos.

²³ Do original: “For example, Anita Sarkeesian canceled a talk at Utah State University in October 2014 after the school received an email claiming, “If you do not cancel her talk, a Montreal Massacre style attack will be carried

Como argumentam Nieborg e Foxman (2023), durante décadas a imprensa de videogames retificou tendências extremistas de jogadores frente à indústria, e pouco fez para evitar que seu público escorregasse para um abismo misógino. Ainda assim, com o tempo, as redações passaram a ser mais abertas a discussões relativas a grupos marginalizados. Entretanto, muito ainda deve ser compreendido sobre os conteúdos informativos que, em tese, são sensíveis a tais temáticas. Até que ponto essa sensibilidade é manifestada? Abordagens sobre o abuso sexual, por exemplo, assunto do qual faz parte nosso *corpus* de pesquisa, nem sempre ganharam atenção dentro das redações de imprensa de videogames. Como essas coberturas constituem um fenômeno recente, é essencial compreender os sentidos inferidos a partir desses materiais.

Em nosso trabalho, essa investigação parte do cenário dos *esports*, contexto competitivo que assume ainda mais embates no que tange a discussão entre masculinidades e gênero nos videogames. No próximo tópico apresentamos, de maneira geral, algumas dessas problematizações, a partir de pesquisas que falam dos *esports*, da cobertura midiática sobre os *esports*, e das mulheres dentro desse contexto competitivo.

1.3. *Esports*: características, masculinidades e questões de gênero

Embora o jornalismo de videogames tenha suas próprias características e problemáticas, no que tange o desenvolvimento de críticas especializadas e o acompanhamento da indústria de *games* em geral, ainda há alguns pontos que, por vezes, são secundarizados por essa imprensa. Como apontam Nieborg e Foxman (2023), jogos como *Hay Day*, *Game of War* e updates de *League of Legends* são geralmente considerados dentro de categorias diferentes e menos dignas da crítica especializada. Entretanto, muitos deles passaram a ser enquadrados dentro de um contexto específico que vem ganhando cada vez mais espaço pela mídia e pelo público: os *esports* – esportes eletrônicos.

Macedo e Falcão (2019, p. 248) consideram que os *esports* surgem “como uma prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores através da incorporação das suas performances”. Alguns pesquisadores empenharam esforços para contar a história desse movimento competitivo dentro de uma

out against the attendees, as well as students and staff at the nearby Women’s Center” [...]. The invocation of the Montreal Massacre is telling, as it suggests these gendered anxieties persist beyond social media and gaming.”

cultura de jogo (Taylor, 2012; Borowy; Jin, 2013). Entretanto, o que nos interessa aqui é considerar essa prática como um produto resultante de fluxos de mídia, comunicação e informação (Macedo; Falcão, 2019).

Por ser um fenômeno que relaciona espectros da “mídia, tecnologia, jogo, entretenimento e, finalmente, esporte” (Macedo; Falcão, 2019, p. 260), ele compreende características particulares que o posiciona em paralelo aos jogos não competitivos. Algumas dessas diferenças são elencadas por Mussa, Falcão e Marques (2021). Para os autores, processos de circulação, consumo e penetração midiática, por exemplo, são atributos em comum quando se fala da relação entre os jogos competitivos e os não competitivos. No entanto, a singularidade dos *esports* comparado à indústria de *games* reside no fato de que os campeonatos são organizados, gerenciados e regulamentados pelas mesmas empresas que possuem as propriedades intelectuais dos jogos.²⁴

Isso nos interessa porque, a partir dessas diferenças e semelhanças, definimos uma prática de jornalismo de *esports* diferente e semelhante das abordagens sobre a crítica de jogos e cobertura da indústria, em especial quando levamos em consideração o Brasil. Concordamos com Macedo e Falcão (2019) quando apontam para o relacionamento de ordem espetacular entre esportes e meios de comunicação. Com essa conjuntura, a percepção é que “o enquadramento dado aos e-Sports [*sic*] tende a se apropriar de uma lógica e linguagem empreendida pelo jornalismo esportivo na transmissão de esportes em seu aspecto mais amplo” (Macedo; Falcão, 2019, p. 247). Esse movimento de “esportificação” dos jogos digitais, como propõem os autores, consideramos que não fica somente no espectro da transmissão da competitividade para o público, mas transborda também para o jornalismo especializado em *games*.

Ora, se durante anos a indústria de jogos foi acompanhada pela imprensa, faz sentido que a adoção de uma “esportificação” (Macedo; Falcão, 2019) nos jogos também seja acompanhada por uma “esportificação” dessa imprensa especializada. Com isso, queremos dizer que as coberturas midiáticas realizadas pelo jornalismo de *esports* se aproximam mais de um jornalismo esportivo do que de uma crítica de jogos. Decorre disso práticas como: divulgação de resultados de campeonatos, tabelas de classificação, análises táticas de partidas,

²⁴ Mussa, Falcão e Marques (2021) citam, como exemplo, o jogo *Free Fire*, que é gerenciado pela empresa *Garena*. Esta, por sua vez, define todas as regras de competitividade, organização de equipes, torneios, etc, dos campeonatos de *Free Fire*.

informações sobre os bastidores dos times de *esports*, furos de reportagens sobre janelas de transferência, entrevistas com *pro-players*²⁵, etc. É importante destacar que, devido à novidade desses tipos de conteúdos, os veículos de comunicação ainda estão dispersos em locais diversos. No Brasil, por exemplo, temos sites que produzem críticas e *reviews* de jogos, como The Enemy e MGG, mas que mantêm equipes trabalhando em editorias de *esports*. Por outro lado, temos sites de notícias de esportes tradicionais, como o Globo Esporte e o ESPN, mas que também possuem suas próprias editorias especializadas em jogos eletrônicos competitivos.

Apesar dessas diferenças que o cenário dos *esports* mantém da indústria de jogos não competitivos, concordamos ainda com o argumento de Falcão *et al.* (2020, p. 8) de que isso “pertence mais ao reino das aparências do que ao das mecânicas internas”. Ou seja, embora os jogos competitivos e não competitivos pareçam produtos diferentes, ambos ainda mantêm semelhanças no que condiz processos de comodificação, colonização e exploração. Essa análise, a qual os autores partem de um entrelaçamento de Jogo, capitalismo tardio e neoliberalismo, revela uma apropriação do capitalismo contemporâneo sobre os processos de estetização competitiva dos jogos:

[...] o jogo agonístico é reconfigurado para atuar como engrenagem na máquina discursiva neoliberal. Assim, um dos objetivos deste esforço é o de oferecer ênfase ao caráter polissêmico da experiência midiática dos *esports*, ressaltando que sua prática enquanto jogo, ainda que central, dá vazão a outras práticas discursivas nas quais encenações particulares combinam tanto dimensões identitárias locais – como um certo repúdio pelos ideais da Esquerda [...] – quanto dinâmicas neoliberais de cunho global que ou apagam ou cooptam estas expressões de subjetividades particulares (Falcão *et al.*, 2020, p. 9).

Dessa forma, os *esports* ressignificam o sentido de jogo para aqueles que jogam, e “treinam os jogadores para pensar e agir como *Homo economicus*, baseando cada ação em um cálculo de custo-benefício, com o objetivo de maximizar a probabilidade e as recompensas associadas a um resultado” (Voorhees, 2015, p. 86, tradução nossa)²⁶. Como argumenta Nieborg (2011), a mercadoria Triple-A está enraizada num conjunto complexo de condições materiais, percebidas como naturais pelos jogadores e até pelos jornalistas. Além disso, as

²⁵ *Professional players*, ou jogadores profissionais, são atletas de *esports* que trabalham em times e vivem de jogar profissionalmente em campeonatos.

²⁶ Do original: “[...] contemporary e-sports train players to think and act like *Homo economicus*, basing every action upon a calculation of cost for benefit, aimed at maximizing the probability of and rewards associated with an outcome.”

dimensões identitárias traduzem-se, no âmbito da indústria de jogos em geral, em movimentos como o *#Gamergate*, como abordamos, mas também em movimentos como o *#TodosContraPLS383*, no âmbito dos *esports*. Esse movimento, cujo objetivo era levantar uma bandeira contra a regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, fundamenta-se “na crença neoliberal, na reiteração de uma experiência masculina hegemônica e necessariamente relacionada à manutenção predominante de privilégios para homens, brancos e heterossexuais” (Falcão *et al.*, 2020, p. 20).

Além desses processos que compõem as estruturas do jogo competitivo, acrescenta-se à essa discussão as performances nos *esports* influenciadas por aspectos de masculinidade hegemônica²⁷, neoliberal, atlética e tecnomasculinidade²⁸ (Taylor, 2012; Voorhees, 2015; Voorhees; Orlando, 2018; Rogstad, 2022). Como aponta Voorhees (2015), a hibridação desses diversos tipos de masculinidades representa uma lógica neoliberal de combinar habilidades e estratégias para um sucesso profissional e, conseqüentemente, econômico. Isso é materializado, nos *esports*, em diversas formas de *trash-talking*, insultos, preconceitos, e discriminação de gênero.

De acordo com Witkowski (2018), questões de gênero são constantemente evocadas nas cenas de *esports* por meio de três enquadramentos de base dualística de feminilidade/masculinidade: nos bastidores da prática esportiva, durante a competitividade e na produção da cena. No momento de “bastidores”, a autora aborda uma série de práticas estabelecidas por mulheres para preservarem suas atuações e evitar desgastes profissionais. Exemplo disso é a ocultação de vozes em jogos de multijogadores *online*, a fim de evitar ataques misóginos. Durante as cenas de competitividade dos *esports*, Witkowski (2018) fala sobre como as habilidades de jogadoras mulheres são frequentemente desafiadas com inscrições de gênero. A autora afirma que tanto o conhecimento técnico quanto o incorporado da modalidade é reivindicado, comercializado e institucionalizado dentro de um campo para homens jovens. E, embora haja uma tentativa de promoção à participação feminina nesses espaços, muitas vezes as experiências são proporcionadas apenas para servir como um marcador de gênero. Nas produções das cenas competitivas, por fim, a pesquisadora levanta

²⁷ Masculinidade hegemônica, segundo Voorhees (2015), é um termo que explica a força cultural de um tipo de masculinidade caracterizada pela força física, violência, realização profissional, dominação patriarcal, individualismo e heterossexualidade.

²⁸ Voorhees (2015) explica também que a tecnomasculinidade é a aplicação de uma masculinidade hegemônica através da criação ou domínio de tecnologias, representando um sinal de poder.

pontos de concordâncias e discordâncias sobre a efetivação de torneios de *esports* exclusivamente femininos. Para ela, há hesitações sobre essa temática, porque os campeonatos não atuam nem para uma diversificação de gênero, nem para um modelo de paridade de trabalho numa indústria cultural e econômica.

Essas e muitas outras questões de gênero que se envolvem à prática competitiva dos videogames passaram a ser objeto de diversas pesquisas nas últimas décadas. Rogstad (2022), ao propor compreender o uso do conceito teórico de masculinidade hegemônica nos *esports*, realiza uma revisão de literatura em 21 artigos acadêmicos e capítulos de livros publicados em língua inglesa. Esses estudos são categorizados pelo autor de três formas, o que nos ajuda a situar ainda mais as problemáticas que se envolvem às mulheres nos esportes eletrônicos.

A primeira temática a ser considerada é como a masculinidade é abordada nos *esports*. Nessa categoria, as análises teóricas se concentram nos diversos conceitos, características e consequências das masculinidades nesse ambiente. Aqui, Rogstad (2022) apresenta estudos que abordam como as masculinidades refletem valores culturais, ideológicos dominantes e práticas incorporadas, gerando consequências reais sobre o acesso de mulheres aos jogos como profissão e lazer. Além disso, sua revisão de literatura revela os diversos tipos de masculinidade e feminilidade nos *esports*, esses que alteram as identidades de gêneros na medida que se amplia o público de videogames competitivos.²⁹

O assédio *online* é a segunda categoria que Rogstad (2022) classifica nos estudos. Nesses trabalhos são elaboradas pesquisas empíricas que tratam das experiências negativas de mulheres nos *esports*, materializadas em forma de estereótipos de gênero e assédio. Têm-se, por exemplo, considerações sobre as diferentes expectativas, recepções e *feedbacks* sobre mulheres jogadoras em comparação a jogadores homens; como comentários depreciativos afetam o desempenho de mulheres em jogos *online*; como o abuso e o assédio comprometem a autoconfiança feminina; e as estratégias de resposta a esses ambientes hostis.

Por fim, a revisão de literatura sobre a temática elaborada por Rogstad (2022) ainda trata das diversas negociações sobre expectativas de gênero, identidades, desempenhos e variação nos *esports*. Diz o autor que muitos estudos exploram o espectro das identidades de gênero, apontando para a forma como as mulheres agem na cena competitiva – se elas mantêm sua feminilidade, e/ou se preservam uma posição como oponentes legítimas frente ao público

²⁹ Witkowski (2018), por exemplo, aponta que nem todos os jogadores homens de *esports* correspondem a esses modelos de masculinidade hegemônica ou se envolvem a eles.

masculino. Além disso, Rogstad (2022) ressalta estudos que discutem como os *pro-players* homens se comportam em relação às normas de gênero.

Embora esses estudos, publicados em língua inglesa, abordem o contexto de mulheres em regiões da América do Norte e da Europa, alguns outros produzidos no Brasil também apontam para resultados semelhantes. Em nossas buscas encontramos uma vasta literatura publicada sobre o assunto, porém que não revelam dados muito diferentes uns dos outros. Por esse motivo, destacamos alguns trabalhos que conseguem caracterizar a materialização das diversas masculinidades (Voorhees, 2015) no contexto brasileiro dos jogos competitivos.

Pereira *et al.* (2019), por exemplo, produzem uma pesquisa empírica através de questionários e entrevistas para compreender a percepção de hostilidade de mulheres brasileiras em jogos competitivos. No estudo, os autores identificam resultados como: sentimento de que a hostilidade ocorre sobre o fato de ser mulher; insultos expressados através de estereótipos de gênero; um discurso simbólico que relaciona a categoria de suporte³⁰ à feminilidade; atos de galanteador sobre personagens femininas (mesmo que não haja identificação de mulheres jogadoras), seguidos por insultos em caso de rejeição; e influência da hostilidade sobre o desempenho no jogo. Kurtz e Leal (2020) também elaboram um questionário para mais de 1000 jogadores brasileiros de *League of Legends* e identificam uma série de ações apropriadas da mecânica do jogo para causar atos de toxicidade, dentre os quais estão insultos e assédio contra mulheres. Destacamos ainda o estudo de Lima e Furlan (2023), que cita a exclusão de jogadoras mulheres de treinos e de partidas em times de *esports* mistos. E, por fim, a pesquisa de Moreira e Couto (2023), que identifica, no Brasil, grupos exclusivos de jogadoras criados para evitar e enfrentar constrangimentos nos *esports*, a exemplo do “Rexpeita Elas”.

Todas essas considerações são apresentadas por falarem sobre o local em que atua as coberturas jornalísticas de *esports*, objeto principal de nossa pesquisa. Embora já tenhamos explorado, através de algumas literaturas, que a imprensa teve um papel na composição de uma economia-política da indústria de videogames (Nieborg, 2011) e, conseqüentemente, de uma construção sexista de seu público (Consalvo, 2007; Kirkpatrick, 2013, 2015; Nieborg; Foxman, 2016, 2023), ainda não temos uma resposta clara de como isso se manifesta no âmbito do jornalismo de *esports*. Entendemos, por meio de Falcão *et al.* (2020) e Voorhees (2015), que

³⁰ Tipo de posição adotada estrategicamente em jogos competitivos.

os esportes competitivos acionam ideologias neoliberais nos jogadores. Estes, por sua vez, reproduzem essas ideologias através de diversas formas de masculinidades, materializadas em preconceitos e sexismo. Contudo, ainda fica em aberto a seguinte questão: como os veículos de imprensa brasileiros se posicionam diante disso? Eles reproduzem ou combatem esses discursos?

Indicativos de resposta a isso podem ser visualizados em estudos recentes. Donder, Robeers e Daneels (2022) apontam para legitimações da mídia tradicional belga sobre a aplicabilidade dos *esports* em estruturas capitalistas, através de um complexo esportivo-industrial. Painter e Sahm (2023) apresentam discussões semelhantes ao analisarem 763 artigos de veículos de mídia presentes na Ásia, Europa e América do Norte. O objetivo da pesquisa foi descrever como os veículos cobriam questões de JEDI³¹ nos esportes eletrônicos. Dentre os resultados, os autores compreenderam que a maioria dos conteúdos abordavam os *esports* como um negócio, só mencionando problemáticas referentes à raça, gênero, idade ou classe social. Para os pesquisadores essas coberturas são feitas por uma perspectiva falsamente positiva (glorificando o rápido crescimento econômico do setor) e toxicamente neutra (legitimando vozes contrárias ao JEDI).

O trabalho de Painter e Sahm (2023) ajuda a apontar os veículos de mídia como um vetor que reforça ainda mais os comportamentos neoliberais da estrutura do jogo competitivo (Falcão *et al.*, 2020) e da masculinidade hegemônica (Voorhees, 2015). Entretanto, visualizamos uma limitação no estudo: o *corpus* utilizado para a análise não diferencia a imprensa tradicional daquela especializada em videogames, e, em especial, em *esports*. Como já dissertamos sobre isso, existem particularidades na prática entre ambos, e mesmo que os jornalistas da imprensa tradicional encontrem os jogadores de videogames em seu público, aqueles ainda se propõem a falar com linguagem e conteúdo direcionados a uma audiência mais ampla (Nieborg; Foxman, 2023). Esse ponto deve ser considerado pois, durante sua história, o jornalismo que aborda videogames, assim como os jogadores, buscou se legitimar em algo para além de uma prática entusiasta (Carlson, 2009).

Sendo assim, as questões ainda ficam abertas: como o jornalismo de *esports* brasileiro se posiciona diante de fenômenos neoliberais e masculinizados? Eles reproduzem ou combatem esses discursos? Embora essas não sejam questões problema de nosso trabalho, os

³¹ Acrônimo para *justice, equity, diversity e inclusion*, ou, em tradução livre, justiça, equidade, diversidade e inclusão.

resultados elaborados aqui contribuem com discussões propostas pelas literaturas revisadas. Apesar disso, reforçamos nosso intuito: compreender as práticas discursivas que o jornalismo de *esports* constrói notícias sobre abuso sexual. Essa questão começa a ser discutida a partir do próximo capítulo, quando elaboramos a principal base teórica sob a qual analisamos as notícias elencadas: a teoria do discurso.

2. Teoria do discurso

Neste capítulo elaboramos uma abordagem teórico-epistemológica sobre a análise de discurso e sobre os conceitos base que ajudam a explicar e a aplicar essa metodologia. Iniciamos com uma caracterização histórica, indicando onde surgiu e quais suas escolas de pensamento. Depois, focamos na tradição de análise de discurso francesa, apresentando a base teórica que sustenta essa metodologia e como ela serve à análise de textos jornalísticos. Por fim, indicamos seu uso junto aos dados coletados em nossa pesquisa.

A análise do discurso (AD) foi introduzida pela primeira vez, de acordo com Maingueneau (2015), pelo linguista Zellig S. Harris para designar análises de unidades linguísticas. A partir de uma perspectiva estruturalista, o método visava decompor as estruturas de um texto e relacioná-las a fenômenos de ordem social. Contudo, essa problemática recusava a “oposição entre um interior e um exterior dos textos” (Maingueneau, 2015, p. 16), questão explorada por estudos posteriores. Essa análise do discurso, com o tempo, passou a ser praticada por diferentes perspectivas teóricas, firmadas pela prática positivista da linguística e das ciências sociais (Orlandi, 2005). Com isso, desenvolveu-se particularidades, estabelecidas a partir dos anos 1960 sob duas correntes de estudos: uma nos Estados Unidos e outra na França.

Orlandi (2005) explica que, não sendo uma divisão meramente geográfica, a “escola” estadunidense tinha uma tendência linguístico-pragmática, abordando um sujeito intencional do discurso. Esse movimento é justificado por considerar “frase e texto como elementos isomórficos, cujas análises se diferenciam apenas em graus de complexidade” (Brandão, 2006, p. 15). Brandão (2006) ressalta ser um tipo de análise que não se preocupa com as instituições de sentido do texto, mas sim com a organização de seus elementos.

Por outro lado, a perspectiva francesa surgiria a partir de uma crise interna da linguística, principalmente na área da semântica (Brandão, 2006). Orlandi (2005) afirma que essa visão parte de uma questão teórico-política levantada pelo marxismo ortodoxo. Aqui, a AD é considerada em alguns pontos: o quadro das instituições que o discurso é produzido, os embates históricos, e o interior do interdiscurso (Brandão, 2006). Esses pontos da análise de discurso francesa são fortemente influenciados por um quadro teórico que alia a linguagem com suas condições sócio-históricas. A base para essa discussão se situa nas definições de

discurso, teorizada por Foucault (2008), e de ideologia, elaborada em Althusser (1970) e Pêcheux (1997a, 1997b).

Para Foucault (2008), o discurso é um conjunto de performances ligadas entre si, num mesmo sistema de formação, constituídas sob o nível de enunciados. Ao contrário do modelo convencional de comunicação, no qual um emissor transmite uma informação a um receptor, ele considera um processo em que ambos estão envolvidos na construção de significados. Portanto, na dinâmica da linguagem, desenvolve-se um complexo processo de formação dos sujeitos e construção de sentidos (Orlandi, 2015).

O discurso, assim, “é efeito de sentidos entre locutores” (Orlandi, 2015, p. 20), onde se manifestam processos de identificação, argumentação, subjetivação e de construção da realidade. De forma abstrata, ele sustenta vários textos que circulam na sociedade (Gregolin, 1995). Esses textos são unidades de representação da linguagem, como o som, escrita, direcionamento, tamanho, etc. Acima de tudo, são espaços onde os sentidos são construídos, onde a linguagem é trabalhada e onde a discursividade se manifesta (Orlandi, 2015), embora existam para além da mera utilização de letras, palavras e frases (Fischer, 2001).

Foucault (2008) explica que o discurso consiste em um conjunto de funções de signos, que, por sua vez, denomina de enunciados. Este é um evento peculiar por várias razões. Primeiro, porque está ligado, por um lado, a um gesto de escrita ou à articulação de uma palavra, mas também porque possui uma existência duradoura numa memória discursiva. Isso significa que a forma como nos expressamos é conectada a redes de significados formadas na relação entre língua e história, em nossa experiência simbólica e percepção sobre o mundo (Orlandi, 2015).

Os enunciados podem ser representados por um referencial (um princípio de diferenciação), um sujeito (posição ocupada por indivíduos diferentes), um campo associado (um domínio de coexistência entre enunciados) e uma materialidade (um *status* que define a possibilidade de uso do enunciado). Dentro de um jogo de relações, ele “é variável o bastante para poder continuar, idêntico a si mesmo, através de várias frases, bem como para se modificar a cada uma” (Foucault, 2008, p. 107).

Aliaga (2016) chama atenção para esse fator variável, abordado por Foucault (2008) através da ideia de descontinuidade. Com essa concepção, o filósofo francês entende o poder como uma pluralidade de forças entrelaçadas e dispersas. Para observar a origem e a

manifestação desse poder dentro de um objeto, Foucault (2008) sugere partir de uma exploração histórica e arqueológica por meio de múltiplas e diversas abordagens.

Desse modo, a arqueologia de Foucault (2008) se sustenta na descontinuidade sobre a continuidade, na dispersão sobre a unidade (objeto). Para esse processo, o autor propõe buscar regularidades dos discursos no jogo dos enunciados, nas regras de seu surgimento e no funcionamento do próprio discurso. Contudo, ele sugere isso não isolando o objeto, mas descrevendo “sistemas de dispersão” (Foucault, p. 43, 2008). No interior de um objeto, ou entre os objetos, semelhantes sistemas de dispersão, tipos de enunciação, conceitos, e escolhas temáticas, quando definidos em uma regularidade, Foucault (2008) diz que há uma formação discursiva.

Apontamos essa conceituação, pois nosso objeto de estudo, assim como outros providos de descontinuidades de poder, na visão foucaultiana, é marcado por uma fragmentação e dispersão de enunciados, mas regulados por formações discursivas. Ao falarmos das notícias de abuso sexual no cenário de *esports*, produzidas por um jornalismo especializado, a discursividade e a produção de sentido geradas nos conteúdos se manifestam a partir de enunciados descontínuos como: imprensa, videogames, *esports* e abuso sexual. Aliaga (2016) ressalta que a descontinuidade como um método analítico sobre o objeto de estudo é uma forma de reconhecer a dispersão e a presença accidental do poder na sociedade.

Por outro lado, a análise de discurso francesa também recebe uma grande influência do conceito de ideologia. Essa influência começa em “A ideologia Alemã”, obra em que Marx e Engels (2001) elaboram uma crítica sobre os pensamentos herdados de Hegel pelos filósofos alemães no século XVIII. Os chamados “jovens hegelianos”, de acordo com Marx e Engels (2001), acreditavam que as representações, os conceitos, e as ideias dos sujeitos refletiam exatamente o que são. O problema disso, na visão marxista, é que a filosofia alemã não considerava a realidade material que a sociedade era organizada, o que os autores chamam de materialismo-histórico. Esse tipo de ideologia hegeliana, portanto, torna-se um instrumento para que a classe dominante doutrine suas ideias sobre a sociedade, com os ideólogos sendo os pensadores dessa classe; e os outros sujeitos com atitudes mais passivas e receptivas desses pensamentos.

A partir desse conceito, Althusser (1970) teoriza que o Estado é, antes de tudo, um mecanismo de repressão das classes dominantes sobre a operária. O autor reconhece que esse mecanismo é manifestado através de um conjunto complexo de práticas por meio de

instituições concretas: os Aparelhos Repressivos do Estado – ARE (o governo, a administração, o exército, a polícia, os tribunais, as prisões, etc.) –, e os Aparelhos Ideológicos do Estado – AIE (a igreja, a escola, a família, o sistema político, a imprensa, a rádio-televisão, a cultura, etc.).

Esses AIE's, que produzem uma “ideologia particular”, são ainda ligados a uma “ideologia geral”. Brandão (2006) aponta que Althusser (1970) defende esse último conceito para explicar uma estrutura mais ampla sob a qual os indivíduos são sujeitados pelas classes dominantes. De acordo com Althusser (1970), a ideologia geral está no próprio funcionamento do sujeito. É uma camada que separa a realidade concreta do mundo percebido e compreendido. Ele levanta três hipóteses para caracterizá-la.

(1) "A ideologia é uma representação da relação imaginária dos indivíduos com as suas condições de existência" (Althusser, 1970, p. 77). Com essa tese, o filósofo propõe que os homens se representam pelas diversas concepções de mundo que acreditam. Sejam crenças religiosas, morais, jurídicas ou políticas, admitidas como verdadeiras por cada pessoa, elas são formas imaginárias e simbólicas que representam condições de existência real do ser humano.

(2) "A ideologia tem uma experiência material" (Althusser, 1970, p. 83). Aqui, o autor explica que as ideias e crenças dos sujeitos são materializadas em práticas cotidianas, e reguladas pelos AIE's. Toma-se, por exemplo, o ato de ir à missa, uma prática manifestada pela crença em Deus (ideologia particular) e definida pela Igreja Católica (Aparelho Ideológico do Estado).

(3) "A ideologia interpela os indivíduos como sujeitos" (Althusser, 1970, p. 93). Essa última proposta fala sobre como a ideologia só existe para constituir indivíduos concretos em sujeitos. Isto significa que somos efetivamente sujeitos concretos por ocupar um lugar de classe ao reconhecer e agir sob rituais ideológicos.

Essa concepção de caráter marxista é levantada pois, através dela, Pêcheux (1997a, p.148) considera o discurso como uma prática material comum dos AIE's – chamados agora de formações ideológicas (FI). Estas, complementando Althusser (1970), constituem as condições ideológicas de reprodução e transformação das relações de produção capitalistas. É com uma (re)leitura, (re)tomada e (res)significação sobre Louis Althusser (Ferreira-Costa; Mesquita; Carvalho, 2011), que Pêcheux (1997a) desenvolve uma teoria do discurso que será base metodológica da corrente linguística francesa no decorrer do século XX: uma análise de textos que revela a ideologia deles destinados (Mangueneau, 2015, p. 19). Essa teoria parte da linguística (para discutir os processos de sentido e de enunciado), do materialismo-histórico

(para falar da ideologia e do contexto histórico) e da psicanálise (para entender a incorporação dos discursos ideológicos pelos sujeitos).

No que concerne à articulação com a psicanálise, Pêcheux (1997a, p. 156) retoma Lacan para dizer que a identidade designa aquilo “*que representa o sujeito para um outro significante*”. Nessa ideia, o filósofo francês explica que o indivíduo é constituído – interpelado, de acordo com a terceira tese de Althusser (1970) – como sujeito por uma rede de significantes. Ou seja, “*o sujeito é ‘preso’ nessa rede – ‘nomes comuns’ e ‘nomes próprios’, efeitos de shifting, construções sintáticas, etc. – de modo que o sujeito resulta dessa rede como ‘causa de si’*” (Pêcheux, 1997a, p. 157). Portanto, o sujeito se relaciona com a realidade através do imaginário, porém essa relação é “mediada pela linguagem enquanto campo simbólico de elaboração do sentido” (Narvaz; Nardi; Morales, 2006, p. 09).

Dentro de um discurso, o sujeito utiliza efeitos de sentidos constituídos pela FI da qual faz parte. Pêcheux (1997a) explica a dependência desse sentido sobre a FI através de duas teses: (1) “*As palavras, expressões, proposições, etc., mudam de sentido segundo as posições sustentadas por aqueles que as empregam*” (Pêcheux, p. 160, 1997a). O autor afirma, com isso, que o sentido empregado num texto é determinado pelas posições ideológicas sócio-históricas que constituem os sujeitos, isto é, pelas FI’s. Essa é também sua definição para “*formação discursiva*” (FD), termo revisado e tomado de empréstimo de Foucault (2008):

Chamaremos, então, *formação discursiva* aquilo que, numa formação ideológica dada, isto é, a partir de uma posição dada numa conjuntura dada, determinada pelo estado da luta de classes, determina o *que pode e deve ser dito* (articulado sob a forma de uma arenga, de um sermão, de um panfleto, de uma exposição, de um programa, etc.). Isso equivale a afirmar que as palavras, expressões, proposições, etc., recebem seu sentido da formação discursiva na qual são produzidas (Pêcheux, 1997a, p. 160).

Elaboramos isso sob a perspectiva de nosso objeto de pesquisa. No processo de se tornar um jornalista de *esports*, os indivíduos são interpelados por diversas FI’s que os condicionam numa posição-sujeito (Narvaz; Nardi; Morales, 2006). Ou seja, quando o profissional escreve ele não é somente jornalista, mas também um jogador de *games* competitivos, um torcedor, um amigo de atletas profissionais, um sujeito pensante na sociedade, etc. Há várias formações que o atravessa dentro de um contexto de condições de produção. Assim, as ideologias interpeladas a esses jornalistas são manifestadas através de seus discursos que, dependente das formações ideológicas, produzem sentidos materializados em conteúdos informativos, como notícias,

reportagens, matérias, etc. As FD's são os processos que permitem que os sentidos sejam produzidos e compreendidos dentro das notícias sobre denúncia de abuso sexual nos *esports*, material de análise sob o qual trabalhamos.

É diante disso que Pêcheux (1997a) relaciona a linguística a um processo discursivo-ideológico. Para o autor, as palavras só adquirem sentido dentro de uma formação discursiva específica. E o que vai determinar esse sentido são os processos discursivos (elementos linguísticos como relações de substituição, paráfrases, sinônimas, etc.) presentes. O que o filósofo francês chama atenção, com isso, é que entender os sentidos parte de localizar, no texto, esses elementos linguísticos – processos discursivos.

Brandão (2006) aponta dois desses processos que funcionam nas FD's: o pré-construído e a paráfrase. O pré-construído fala sobre tudo que está antes e fora do enunciado, que interfere no discurso “como se estivesse já-aí” (Brandão, 2006, p. 48). No processo de interpelação ideológica, o pré-construído “fornece-impõe a ‘realidade’ e seu ‘sentido’” (Pêcheux, 1997a, p. 164) sobre o que é dito pelo sujeito. A paráfrase, por sua vez, é a forma como os enunciados são retomados e reformulados. Isso é importante ao nosso trabalho, pois veículos jornalísticos se instrumentalizam de paráfrases para retomar e reformular os fatos a partir de seus pré-construídos.

Voltemos, então, para a segunda tese de Pêcheux (1997a, p. 162): (2) “*Toda formação discursiva dissimula, pela transparência do sentido que nela se constitui, sua dependência com respeito ao ‘todo complexo com dominante’ das formações discursivas, intrincado no complexo das formações ideológicas*”. Aqui, o autor diz que as formações discursivas são ligadas a um “todo complexo dominante”, chamado por ele de interdiscurso. Este, por sua vez, dissimula (oculta) a sua objetividade material por meio de uma transparência de sentido. Ou seja, as formações discursivas estão carregadas de formações ideológicas, porém ocultas. Isso ocorre porque a formação discursiva presente nos sujeitos, sob a forma de interdiscurso, é a formação discursiva da classe dominante – “*determinam a dominação da formação discursiva dominante*” (Pêcheux, 1997a, p. 164). Maingueneau (2005) explica a aplicabilidade do interdiscurso na comunicação pela linguística, utilizando como exemplo uma placa cujo aviso é “não fumar” dentro de uma sala de espera:

Na verdade, se interpretamos “Não fumar” como uma interdição, não é por causa unicamente do sentido de “fumar”, mas também porque sabemos que as placas nas paredes das repartições públicas geralmente servem para transmitir ordens (e não para

expressar desejos), ou ainda porque sabemos que os médicos dizem que fumar prejudica a saúde, que o Estado promulgou leis contra o tabagismo, que existem campanhas de publicidade com tal objetivo etc. Vemo-nos, assim, mergulhados em um interdiscurso, no conjunto imenso de outros discursos que vêm sustentar essa interdição na sala de espera (Maingueneau, 2005, p. 24).

Precisamos, por fim, ressaltar as relações entre os conceitos de Michel Pêcheux (1997a, 1997b) e Michel Foucault (2008) para a análise de discurso francesa que vamos utilizar. Embora não se tenham evidências de que os autores dialogaram diretamente, fazemos isso para destacar a forte influência de ambas as visões em estudos posteriores. Essa relação fica evidente, primeiro, quando falamos de memória discursiva (Narvaz; Nardi; Morales, 2006). Para Foucault (2008, p. 64), aquilo que está no domínio da memória não é nem admitido nem discutido, porque já se estabelece, sobre os sujeitos, desde seus “laços de filiação, gênese, transformação, continuidade e descontinuidade histórica”. Isso se aproxima com o que Pêcheux (1997a) considera como esquecimentos, quando “o sujeito tem a ilusão de que é ele o criador absoluto de seu discurso” (Narvaz; Nardi; Morales, 2006, p. 08); e quando “o sujeito tem a ilusão de que o discurso reflete o conhecimento objetivo que tem da realidade” (Narvaz; Nardi; Morales, 2006, p. 08). Ambas as abordagens apontam para o fato de que os discursos nos constituem como sujeitos, mas não nascem conosco. Ao nascermos, eles já estão em curso e nós nos inserimos nesse processo (Orlandi, 2015).

Contudo, a forma como esse discurso e a análise de discurso vão ser problematizados levanta uma oposição teórico-metodológica sobre os dois pensadores. Isso porque enquanto Foucault (2008) centra sua teoria do discurso na história, a partir de acontecimentos marcados pela descontinuidade, Pêcheux (1997a) centra sua teoria do discurso na ideologia, a partir das condições de reprodução e transformação das relações de produção. Em outras palavras, para Foucault (2008), os discursos são práticas sociais constituídas em processos históricos, e determinadas no espaço e no tempo (Narvaz; Nardi; Morales, 2006). Já Pêcheux (1997a) considera que a ideologia interpela os sujeitos para construir seus discursos através de sentidos e interpretações (Narvaz; Nardi; Morales, 2006).

Dessa forma, a análise de discurso proposta por Foucault (2008) se preocupa em descrever, nos enunciados, o que é dito a partir das condicionantes histórico-sociais. É uma arqueologia sobre o significado de determinadas manifestações sobre um fato, ou seja, porque foi apresentado dessa forma e não de outra. Analisar essas formas de enunciação depende de “mostrar como qualquer objeto do discurso em questão aí encontra seu lugar e sua lei de

aparecimento” (Foucault, 2008, p. 50). Para ele, essas relações são estabelecidas entre instituições, processos econômicos e sociais, comportamentos, normas, técnicas, classificações e características distintas. Essas conexões, contudo, não definem sua estrutura interna, mas possibilitam sua manifestação, sua interação, e sua singularidade, caracterizando o discurso como prática. Portanto, Foucault (2008) diz que fazer uma AD não é estudar o discurso final, mas sim todos os processos anteriores, que vieram a torná-lo assim:

Ora, o que se analisa aqui não são, certamente, os estados terminais do discurso, mas sim os sistemas que tornam possíveis as formas sistemáticas últimas; são *regularidades pré-terminais* em relação às quais o estado final, longe de constituir o lugar de nascimento do sistema, se define, antes, por suas variantes (Foucault, 2008, p. 85).

Por outro lado, Pêcheux (1997a) propõe uma AD que compreenda o discurso através da FD, na intenção de explicitar seu caráter ideológico. O objetivo é identificar “as regras que regem a produção dos discursos dominantes, dos saberes ditos verdadeiros em contraposição aos saberes que são excluídos ou negados em função de interesses de determinados grupos sociais” (Narvaz; Nardi; Morales, 2006, p. 10).

Maingueneau (2005; 2015) aponta que, dessas contribuições iniciais das ciências humanas sobre a teoria do discurso, diversas correntes linguísticas se reuniram para tratar sobre os mais diferentes tipos de objetos. Contudo, diante da variedade de categorias utilizadas para falar de análise do discurso, no sentido teórico e metodológico, o autor propõe uma divisão de termos para definir as reais intenções e efetivos usos da AD dentro de uma pesquisa científica empírica. Cabe-nos discuti-las para compreender de que forma podemos melhor utilizar esse conjunto teórico em nosso *corpus*.

Sobre uma dessas formas, Maingueneau (2015) aponta que pesquisadores a chamam de “abordagens metodológicas”, onde passos de análises são listados para trabalhar sobre a discursividade. Assim, métodos são apresentados para tratar sobre um mesmo objeto de pesquisa, variando entre a sociolinguística, psicologia, linguística sistêmico-funcional, semiótica, proxêmica, análise retórica, estilística, semântica, narrativa, etc. Entretanto, essas “abordagens metodológicas” suscitam dificuldades, porque a multiplicidade de “abordagens” leva os pesquisadores a escolherem cada uma a depender de suas necessidades, o que põe em discussão o objetivo teórico da AD, apresentado aqui sob Foucault (2008) e Pêcheux (1997a).

Além disso, elas dão a impressão de que o objeto analisado é estável, sendo que os dados não devem ser independentes de cada abordagem.

Diante da realidade de uma pesquisa científica, Maingueneau (2015) propõe explorar uma distinção do que chama de “estudos de discurso” e “análise do discurso”. Sobre o primeiro, o autor se refere ao “conjunto das pesquisas vinculadas às problemáticas do discurso” (Maingueneau, 2015, p. 45). Dentro desse conjunto de pesquisas está a análise do discurso, entendida como uma “disciplina” que procura “relacionar a estrutura dos textos aos lugares sociais que os tornam possíveis e que eles tornam possíveis” (Maingueneau, 2015, p. 47).

Dessa forma, Maingueneau (2015) explica que o discurso só pode ser estudado por meio de uma disciplina fundamentada em um interesse específico, embora pontos de vista de outras áreas possam se complementar. O uso das diversas disciplinas é explicado por ele da seguinte forma:

Suponhamos, por exemplo, que seja necessário estudar um debate televisionado. O analista da conversação ou o especialista em retórica não enfatizarão os mesmos aspectos que o analista do discurso enfatizará. O primeiro se interrogará sobre a negociação dos turnos de fala, a preservação das faces dos participantes, as hesitações etc. O especialista em argumentação centrará sua atenção no auditório visado, suas crenças, a natureza e o modo de encadeamento dos argumentos, o *ethos* do locutor, as alianças que se fazem e se desfazem no curso da interação etc. **Quanto ao analista do discurso, ele levará em conta as propriedades do próprio gênero de discurso, os papéis sociodiscursivos que ele põe em relação (animador, convidado), as diferentes estratégias de legitimação dos locutores, a maneira de cada um ajustar seu posicionamento ideológico às restrições impostas pelo gênero e pela conjuntura na qual eles falam etc.** (Maingueneau, 2015, p. 47-48, grifo nosso).

Através desses apontamentos, temos uma noção de como fazer uso da análise de discurso para melhor observar nosso *corpus*, as notícias de abuso sexual no cenário brasileiro de *esports*. Portanto, para os textos aqui selecionados, produzimos as análises considerando os gêneros de discurso, os papéis sociodiscursivos e as legitimação dos locutores, a partir de Maingueneau (2005; 2015), e a partir da perspectiva semiolinguística de Charaudeau (2005). “*Semio*”, para este último linguista francês, vem de “*semiosis*”, e designa a relação de forma-sentido sobre “um sujeito intencional, com um projeto de influência social, num determinado quadro de ação” (Charaudeau, 2005, n.p.). “*Linguística*”, dentro do termo, destaca a matéria sobre a qual propomos abordar. A intenção desse método é relacionar questionamentos frutos do fenômeno da linguagem. Discutimos isso considerando os discursos informativos (Charaudeau, 2013).

A partir de um *software* que classifica e produz similaridades de termos de um texto dentro de seu contexto narrativo, nossa AD se voltará aos vocabulários empregados para entender como eles contribuem na construção de sentidos midiáticos sobre os personagens e sobre os eventos decorridos. Esses sentidos, ressaltamos, são evocados por formações ideológicas, formações discursivas, e interdiscursos, isto é, um conjunto de condições psicossociais consideradas no momento da análise dos vocabulários dos textos.

2.1. Teoria para análise do discurso informativo

Mendonça e Gonzatti (2021) destacam que encarar o jornalismo como um discurso, recorrendo-se à análise discursiva, torna possível constatar e analisar os significados dele provenientes. Assim, compreendemos como as formações discursivas constroem sentidos sobre nosso objeto em seu contexto, aqui considerado num fenômeno híbrido entre mídia, tecnologia, jogo, entretenimento e esporte (Macedo; Falcão, 2019), dentro de suas formações ideológicas.

Charaudeau (2013, p. 40) afirma que, no âmbito da informação, o discurso jornalístico é resultante “da combinação das circunstâncias em que se fala ou escreve [...] com a maneira pela qual se fala”. Essas condições, para o autor, proporcionam um procedimento de semiotização do mundo, ou seja, a construção de um sentido, possível ao fim de um duplo processo semiótico de transformação e transação.

No processo de transformação, um “mundo a significar” se torna um “mundo significado”, no decorrer do qual a informação é descrita, contada e explicada. É nesse momento que surgem as diferentes estratégias de legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005) para o assunto a ser tratado. Esse movimento é estruturado em algumas categorias: nomeação, quando a construção de sentido ocorre pela identificação dos fatos/sujeitos; qualificação, quando propriedades são aplicadas aos seres; narração, ações dos seres engajados descritas; argumentação, fornecendo os motivos dessas ações; e modalização, fenômeno que equilibra todos os elementos num único enunciado, permitindo ao sujeito construir um mundo significado (Charaudeau, 2005; 2013).

Destacamos esse processo de construção de sentido por evidenciar como as mídias tornam visíveis e enunciáveis determinados “mundos significados”, de acordo com os jogos de força que atravessam o momento histórico-social (Rosa, 2021). Portanto, olhar para esses

processos de transformação (nomeação, qualificação, argumentação e modalização), dentro dos textos selecionados para este trabalho, possibilita entender como o jornalismo de videogames produz sentidos sobre o abuso sexual nos *esports*.

As interações que ocorrem nos ambientes institucionais, nos campos de observação da informação, e nos processos de transformação de um “mundo a significar” num “mundo significado” (Charaudeau, 2013) compõem uma espécie de jogo de poder (Foucault, 2008). Esses jogos, por sua vez, manifestam-se no processo jornalístico a partir das relações práticas entre os jornalistas, fontes e leitores (Machado, 2006). Aqui, evidencia-se os papéis sociodiscursivos (Maingueneau, 2005) provenientes da comunicação entre os sujeitos. Destaca-se também os papéis que essas relações têm na modulação de efeitos de verdade dentro do discurso de informação (Charaudeau, 2013): porquê informar, quem informa e quais são as provas da informação.

No caso de uma informação produzida porque alguém a solicitou, Charaudeau (2013) explica que isso ocorre para que um indivíduo norteie sua conduta, complete seu saber ou forme uma opinião sobre algum fato. Caso contrário, se a informação não foi pedida, o autor levanta a possibilidade de uma fala por iniciativa própria (gerada por motivações de um altruísmo ou interesse pessoal); ou de uma fala por pressões, ameaças ou chantagens.

Quando se fala de quem informa, isso depende tanto de um *status* quanto de um grau de engajamento. Charaudeau (2013) afirma que o *status* diz respeito à posição social, ao papel e à representatividade do sujeito, em que o informador é classificado como alguém com notoriedade (geralmente pessoas públicas), uma testemunha, um informador plural (informação emanando de várias fontes) ou um organismo especializado. Quanto ao grau de engajamento, trata-se de uma atitude psicológica sob interesse de um valor-verdade. Assim, temos um informador que não explicita seu engajamento e produz uma posição de apagamento, para gerar efeitos de neutralidade e autenticação. Além dele, existe o informador que deixa claro seu engajamento, seja por meio de sua própria “convicção” (Charaudeau, 2013, p. 54) ou por meio de uma distância expressa pela dúvida ou suspeita da informação.

Sobre as provas que modulam efeitos de verdade, Charaudeau (2013, p. 55) explica que são “da ordem do imaginário, isto é, baseadas nas representações de um grupo social quanto ao que pode garantir o que é dito”. Exteriores aos sujeitos, elas carregam validações de autenticidade, ou seja, a possibilidade de atestar a própria existência no mundo (ex.: documentos e objetos exibidos como provas concretas); verossimilhança, que é a reconstituição

e suposição possível do que já foi ou será (ex.: sondagens, testemunhos, reportagens e trabalhos de investigação); e explicação, que é a tentativa de justificar a motivação dos fatos, intenções e finalidades dos protagonistas (entrevistas, interrogatórios, confrontos e debates que procuram uma verdade consensual).

Ressaltamos que essas relações entre o enunciador e fonte são utilizadas para gerar sentidos (de verdade) decorridos de uma formação discursiva. Dentro dos veículos jornalísticos isso ocorre por meio das paráfrases (citações indiretas, por exemplo) de fontes informativas, a partir dos pré-construídos (Pêcheux, 1997a; Brandão, 2006) que circulam as formações ideológicas daquele meio. Dentro desses papéis sociodiscursivos (Maingueneau, 2005), nossa análise de textos discute: (1) os efeitos de verdades produzidos nas notícias, apresentados como paráfrases de testemunhos e entrevistas; e (2) as escolhas das fontes, em nível de *status* e grau de engajamento.

Destacamos esses jogos de relação no discurso informativo, levantados por Charaudeau (2013), entre jornalistas e fontes, porque o discurso é produzido dentro de uma relação dialógica e interpretativa dos sentidos. Ele é construído por uma série de conexões histórico-contextuais e ideológicas, pelo conjunto de lugares dos quais fazem parte os enunciados e pelo conjunto de relações que o posiciona frente a objetos distintos (Orlandi, 2015). Esse conjunto de fatores aponta para o que os linguistas chamam de gênero do discurso.

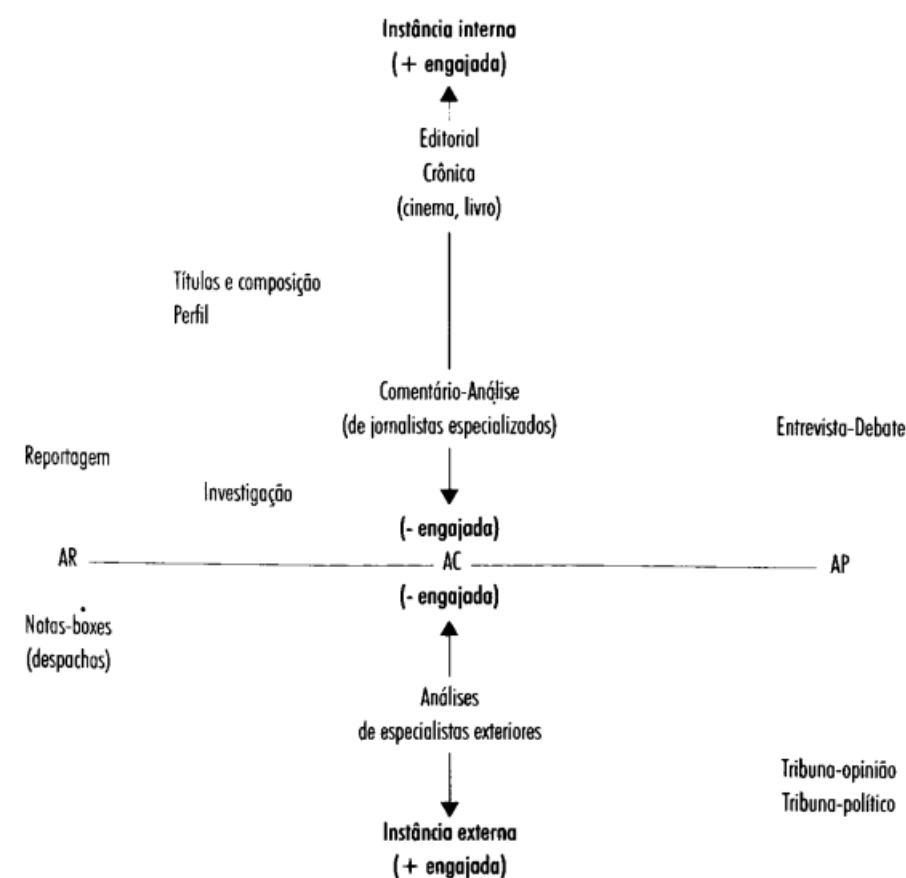
De acordo com Charaudeau (2013, p. 203), essa noção se refere aos aspectos da “realidade linguageira bastante diferentes uns dos outros”. Os gêneros constituem uma diversidade de características de um objeto que o levará a ser apresentado de uma determinada forma dentro de um processo discursivo e construção de sentido. No caso do gênero informação midiática, que tratamos neste trabalho, eles surgem quando certas condições sócio-históricas estão presentes (Maingueneau, 2005), resultado do cruzamento entre: um tipo de instância enunciativa, um tipo de modo discursivo, um tipo de conteúdo e um tipo de dispositivo (Charaudeau, 2013).

A instância enunciativa, que fala Charaudeau (2013), aponta para a origem do sujeito falante e seu grau de implicação, sendo interna (ex.: um jornalista) ou externa (ex.: um especialista num assunto) à mídia. O modo discursivo é a forma de tratamento sobre um evento midiático, podendo ser acontecimento relatado (AR) (ex.: uma reportagem), acontecimento comentado (AC) (ex.: um editorial), ou acontecimento provocado (AP) (ex.: um debate). Sobre conteúdo temático, o autor fala do macrodomínio temático da informação (ex.: acontecimento

de política, esportivo, cultural, etc.). Por fim, os dispositivos se referem ao suporte midiático (imprensa, rádio, televisão, etc.).

Esse processo é explicado para que possamos enquadrar os textos selecionados nesta pesquisa dentro do procedimento metodológico de tipologia que sugere Charaudeau (2013). Esta fala do resultado da classificação dos gêneros, e é determinada segundo o gráfico a seguir:

Figura 01: quadro de elaboração de tipologia.



Fonte: Charaudeau (2013).

Neste gráfico, Charaudeau (2013) elabora um eixo horizontal para situar os textos segundo modos discursivos e um eixo vertical que trata os objetos segundo seus níveis de engajamento, ou seja, “o fato de que o enunciador manifeste mais ou menos sua própria opinião”³² (Charaudeau, 2013, p. 209). Além disso, a área superior do eixo horizontal trabalha

³² Isso, entretanto, não quer dizer que o texto carregue mais ou menos formações ideológicas do sujeito, mas sim que deixe isso mais ou menos implícito dentro de um enunciado.

com a instância enunciativa interna, e a área inferior com a instância enunciativa externa. Exemplo: o gênero reportagem está situado no gráfico de acordo com seu acontecimento relatado (AR), pouco engajamento, e escrito por alguém dentro do veículo informativo (um jornalista). Por outro lado, o gênero análise de especialista exteriores é um acontecimento comentado (AC), com muito engajamento, e escrito por alguém fora do veículo (ex.: um médico, um economista, etc.).

Embora o gênero “notícias factuais” não seja apresentado dentro desse gráfico, cabe-nos localizá-lo a fim de situar nosso *corpus* segundo o tipo de discurso informativo a ser tratado. Sendo assim, as notícias que falam das denúncias de abuso sexual no cenário brasileiro de *esports* podem ser descritas como um acontecimento relatado (AR), com pouco engajamento, e dentro de uma instância interna.

Todas essas categorias, que estão na ordem do processo de transformação (Charaudeau, 2005; 2013), ocorrem mediante a ação do sujeito falante, considerado, no discurso informativo, o jornalista. Sendo assim, o sujeito falante, a partir de um “mundo a significar”, produz “um mundo significado” para um outro sujeito: o falante destinatário, isto é, o leitor. Esse último caminho é o processo que Charaudeau (2005; 2013) conceitua de transação, e é ser visualizado no esquema a seguir:

Figura 02: esquema de semiotização



Fonte: Charaudeau (2005).

Destacamos o processo de transação por ser ele quem comanda a orientação comunicativa de sentido, construído pelo processo de transformação. Enquanto que a transformação parte da estrutura e da organização categórica sobre vocabulários, a transação,

enquanto ato de linguagem, traz para o leitor o sentido dentro de uma formação discursiva específica. Charaudeau (2005, n.p.) explica essa diferença:

É sempre possível construir um enunciado que mobilize as diferentes operações do processo de transformação, por exemplo: “sua batata está assando”. Mas o que tal enunciado significa enquanto ato de linguagem? O que é que ele propõe como troca? A qual jogo de transação ele corresponde? Significa que “o processo de cozimento não terminou” e que sob a aparência de uma constatação “pede-se a alguém para olhar o forno”? Ou que “o presidente perdeu a confiança em você e seu cargo está ameaçado”? Ou que “sua mulher descobriu sua traição”? Ou que “o que você me fez ontem, faltando ao encontro, não foi perdoado”?

De acordo com Charaudeau (2005), a transação se realiza a partir de quatro princípios. No princípio de alteridade, o ato da linguagem é produzido considerando que os sujeitos se reconhecem como diferentes e, ao mesmo tempo, como iguais. As diferenças dizem respeito às posições ocupadas: um é o emissor-produtor, e o outro é o receptor-interpretante. Para as suas semelhanças, a comunicação parte de um universo de saberes compartilhados e de motivações comuns. Essa semelhança se relaciona a um segundo princípio, o de pertinência: os sujeitos têm que reconhecer o universo de referência que constitui o objeto da fala. Gregolin (1995) explica que para compreender os significados implícitos em um texto, é necessário que o enunciatador e o enunciatário compartilhem de certos conhecimentos socioculturais. Quando um jornalista de *esports* fala sobre a vitória de um time em um campeonato do jogo *Free Fire*, por exemplo, ele vai se utilizar de todo um jargão pertencente àquela comunidade de fãs e jogadores. Importante ressaltar isso pois as análises produzidas decorrem da identificação de interdiscursos que se manifestam no contexto dos sujeitos.

Outro princípio que fala Charaudeau (2005) é o da influência. Segundo ele, o ato da linguagem exercido pelo emissor objetiva um intencionalismo sobre o receptor. Visa, por exemplo, fazê-lo agir, afetá-lo emocionalmente, ou até orientar seu pensamento. Contudo, o receptor sabe que é alvo dessa influência, o que pode levá-lo a adotar uma contra-influência. Para que se evite isso, e o ato da linguagem prossiga a uma conclusão, o emissor recorre a um último princípio elencado por Charaudeau (2005): a regulação. Com ela, é utilizada uma série de estratégias que asseguram uma intercompreensão mínima. Por exemplo, veículos informativos em *games* podem produzir notícias que influenciam ações dos leitores a eventos específicos. Por outro lado, percebendo isso, os leitores podem recorrer a contra-influências, sob forma de protestos àquele veículo. Porém, estratégias de regulação a essas manifestações

estão no interior do ato de linguagem, como tentativa de silenciamento a algumas falas, ou o destaque a outras.

Portanto, a partir da tipologia e do gênero aqui considerados para as notícias, elas também serão elencadas em categorias de transformação (Charaudeau, 2005; 2013) considerando: (1) as legitimações dos locutores (Maingueneau, 2005), utilizando os princípios de nomeação, qualificação, argumentação e modalização (Charaudeau, 2013); e (2) os papéis sociodiscursivos (Maingueneau, 2005), a partir dos efeitos de verdade e fontes (Charaudeau, 2013). Dessas categorias, realizamos nossas análises considerando os processos de transação (Charaudeau, 2005): alteridade, pertinência, influência e regulação.

2.2. Análises discursivas sobre notícias de abuso sexual

Com o método de análise teorizado, apresentamos também uma revisão bibliográfica de pesquisas que tratem sobre os discursos jornalístico expressos no âmbito do abuso sexual (assunto foco das notícias analisadas). Nosso objetivo é obter um referencial sobre o sentido construído pela imprensa sobre essa temática, em conteúdos informativos. Considerando que o jornalismo de videogames, em particular aquele relacionado aos *esports*, raramente aborda esse assunto, uma de nossas hipóteses é que esses sites se baseiam na mídia tradicional para construir conteúdos sobre essa temática. Além disso, as pesquisas aqui apresentadas servem para embasar argumentos elaborados durante a etapa de análise e discussão dos resultados.

Iniciamos, portanto, apresentando a pesquisa de Bélissario (2019) que discute o porquê de a mídia naturalizar crimes de violência e quais os silêncios envolvidos nessa prática. A autora faz isso analisando três notícias publicadas em 2016, no site G1, que retratam o caso de estupro coletivo sobre uma adolescente, comparando isso com uma notícia do The New York Times, publicada em 2011, que repercutiu um caso semelhante nos EUA. A conclusão da pesquisa é que, em todos os veículos, observa-se uma tendência para naturalizar a violência sofrida. Para a autora, isso ocorre por um padrão patriarcal e misógino, o qual culpabiliza as vítimas pelo estupro (Bélissario, 2019).

Semelhantemente, Cardoso e Vieira (2014) analisam a estrutura de três manchetes, veiculadas em 2013, nos portais eletrônicos da Folha de São Paulo, R7 e G1, que abordam casos de violência contra mulheres. As autoras partem de uma investigação sobre a possível utilização de mecanismos linguísticos que incorrem numa potencial culpabilização das vítimas.

No *corpus* analisado, a pesquisa identifica que as notícias têm como foco o local do crime; que os títulos prezam por uma isenção de responsabilidade dos portais enquanto veículos de informação; e que as notícias assumem nas vítimas um papel de agência, ao incluir termos como “aceitar ajuda” e “marcar encontro”, evidenciando um conteúdo meramente descritivo.

Os elementos nas notícias que constroem sentidos de culpa às vítimas, como identificados por Bélissario (2019) e Cardoso e Vieira (2014), consideramos que podem ser melhor explorado por Bertola e Navarro (2022) em seus estudos sobre o sujeito-corpo-discurso das notícias jornalísticas. Os autores discutem relações semântico-discursivas dos textos que sustentam entendimentos de dominação sobre o corpo da mulher. Qual a subjetividade provocada nesses discursos? Em sua tese, a culpabilização emerge de uma dinâmica entre poder, verdade e sujeito-corpo-discurso violentado.

Essa dinâmica produz um “saber” construído em torno da sexualidade e da disciplina sobre os corpos das mulheres, por meio do que se entende como “dispositivos de culpabilização”. Cardoso e Vieira (2014) lembram que o termo “culpabilização da vítima” foi empregado pela primeira vez por William Ryan, em 1971, no livro *Blaming the Victim*. No contexto, a expressão era utilizada para falar de como as vítimas de preconceito racial eram responsabilizadas pela estagnação socioeconômica dos Estados Unidos, em meados do século XX. Apropriando-se da expressão, Bertola e Navarro (2022) falam que os “dispositivos de culpabilização” são elaborados para evocar uma culpa sobre a mulher do que ela sofreu. Também, esses dispositivos expressam uma dominação masculina sobre a sexualidade, através de elementos que são frutos da investigação policial e jurídica.

Na pesquisa, os pesquisadores fazem um recorte de quatro notícias veiculadas entre os anos de 2016 e 2019, no Facebook, com a temática da violência sexual contra mulher, para identificar os dispositivos de culpabilização e entender como eles se manifestam. Primeiro, eles são percebidos sobre a ação descrita, onde se ressaltam expressões sintagmáticas sobre o corpo e comportamento da mulher (ex.: o uso de bebidas alcoólicas, tipo de roupa usada, local que estava, o que fazia no momento do crime, etc.). Além disso, esses dispositivos se manifestam quando as notícias qualificam o autor do crime com palavras menos contundentes, optando por identificá-los pela profissão, por exemplo. Por fim, um terceiro aspecto fala sobre as hipóteses produzidas pelas notícias sobre a ação dos criminosos, evidenciadas por fontes que atribuem motivações da violência. Para os autores, isso atribui ao veículo informativo um caráter de isenção por meio do relato noticioso.

Esse aspecto do relato noticioso também é explorado por Ribeiro (2017), ao fazer uma análise em 307 reportagens, publicadas entre os anos de 2013 a 2015, nos jornais maranhenses O Estado e Jornal Pequeno, que abordam a violência contra mulher em cadernos policiais. A pesquisa identifica que os conteúdos são produzidos de forma meramente descritiva, onde se prioriza abordar o agressor, a vítima e a ação hostil. Também aponta que pouca relevância é dada ao problema social, igualando a violência de gênero a outros tipos de violência. Isso é feito, de acordo com Ribeiro (2017), por meio de um processo de ocultação da lei. Por exemplo, embora citem a Lei Maria da Penha (Lei 11.340) em casos de violência contra mulher adulta, as notícias não explicam a sua efetiva aplicabilidade, partindo de um pressuposto que todos os leitores a conheçam. Isso acaba ocultando o entendimento sobre a função da Lei em crimes que envolvem violências contra crianças, adolescentes e pessoas idosas, já que nesses casos a Lei Maria da Penha não é sequer mencionada.

Paula (2012) também identifica a ocultação da lei em uma análise sobre notícias publicadas em 2010 no site do Correio Braziliense. A pesquisadora investiga como o jornal constrói sentidos sobre violência sexual contra crianças e adolescentes, e o papel midiático no imaginário social sobre esse tema. Algumas conclusões são levantadas na pesquisa. Primeiro que existe uma dificuldade de compreensão sobre a violência sexual, levando a uma simplificação do tema e das leis por meio da especulação de fontes não especializadas. Além disso, a repugnância dos crimes é atrelada a uma personificação do mal, onde se atribui, aos criminosos, a falta de uma crença religiosa cristã. Outro fator é o sentido de fatalismo produzido, pois o veículo enfatiza uma visão de que os abusos não poderiam ser evitados, já que os agressores são vistos como “monstros” e as vítimas são vistas como pessoas que não podem mais voltar a ter uma vida saudável depois do crime. Assim, o debate sobre o abuso sexual contra crianças e adolescentes é reduzido a uma questão patológica, associando os autores dos crimes a pessoas com distúrbios mentais³³. Por fim, o jornal encena um discurso para conquistar os seus leitores através de certos elementos da notícia, como a capa e os esquecimentos ideológicos.

³³ Paula (2012) enfatiza que, embora os abusadores possam não ser saudáveis psicologicamente, isso é diferente de os considerar como pessoas loucas. A autora se sustenta nas explicações da psicóloga Christiane Sanderson para afirmar que uma porcentagem mínima dos abusadores têm distúrbios psicológicos, e tratar todos dessa forma é uma tentativa de eximi-los sobre as responsabilidades do crime.

Diante das pesquisas aqui elencadas, é observado diversas práticas que se estabeleceram na mídia tradicional brasileira, no decorrer dos anos, para abordar o abuso sexual. Em sua maioria, as notícias são construídas numa tendência descritiva, que despolitiza o leitor sobre a problemática social; evidenciam elementos que constroem sentidos de culpa nas vítimas sobre as violências sofridas; e isentam, através do relato noticioso e das fontes, os veículos de alguma responsabilização e compromisso social sobre o tema. A literatura aqui abordada nos ajuda a discutir sobre comportamentos semelhantes dentro dos sites de videogames. A intenção é compreender se esses mesmos mecanismos são utilizados ou se a imprensa especializada elabora outros sentidos para tratar desses assuntos em seu campo de atuação.

3. Método

Após a revisão bibliográfica sobre o objeto de pesquisa “jornalismo de videogames” e sobre a teoria do discurso, cabe-nos apresentar agora nosso *corpus* e o método de aplicação de análise. Entendemos que trabalhar sobre esse material jornalístico deixará claro os valores reproduzidos pelos seus locutores (Charaudeau, 2013) dentro de um campo simbólico, ou seja, de um “sistema de representações compartilhadas” (Rosa, 2021, 421).

Sendo assim, para nosso *corpus* de pesquisa, identificamos um conjunto de notícias sobre abuso sexual no cenário do *esports* brasileiro, veiculadas por 5 sites nacionais especializados em *games* ou que têm equipes dedicadas à cobertura diária dos esportes eletrônicos: Globo Esporte, ESPN, Mais Esports, The Enemy e MGG Brasil. O recorte temporal inicia no dia 05/01/2021, por ter sido esta a data em que foi manifestada a primeira denúncia de abuso sexual entre uma série de outras que surgiram na mesma semana (Coelho, 2021). O recorte finaliza no dia 09/01/2021 por ser identificado nesta data a última notícia que abordou direta ou indiretamente os casos em evidência. Os portais foram selecionados considerando suas relevâncias nacionais no cenário de *esports* e os seus esforços em cobrir os casos ocorridos na época.

Pertencente ao Omelete&CO, o The Enemy veicula notícias sobre o mundo dos videogames desde 2017 (Ferreira, 2017). Dentre suas editorias, que variam entre notícias e *reviews* de jogos de diversas plataformas (Playstation, Xbox, Nintendo, PC, mobile), o site também produz conteúdos especializados no cenário dos *esports*. Vale ressaltar que o grupo Omelete, detentor de marcas como o site Omelete, GameXP, CCXP (Brasil, Alemanha e México), Gaules e Gamescom Latam (antigo BIG Festival), opera desde 1998 e vem se tornando uma das empresas nacionais com maiores investimento financeiros na cultura *nerd/geek* dentro do país (Oliveira, 2018).

No caso da ESPN, a marca é controlada pela The Walt Disney Company. Fundada em 1979 nos EUA, a ESPN passou a oferecer conteúdos de esportes em mais de 60 países. Em 1989 chegou ao Brasil, e opera em cinco canais de televisão por assinatura (ESPN, 2023). Em 2016, a marca abriu um espaço em seu site para a cobertura de jogos eletrônicos, onde passou a acompanhar o cenário de *esports* (O Globo, 2016). Logo, a versão brasileira do site montou uma equipe especializada para produzir conteúdos diários voltados aos esportes eletrônicos no âmbito nacional.

O portal MGG (abreviação de Millenium.gg) é publicado, no Brasil, pela Webedia desde 2010. A Webedia Group é um grupo de mídia que, no país, gerencia diversas marcas de conteúdo digital como o Adorocinema, Hypheness, IGN Brasil, Parafernália, Minha Vida, Nerd ao Cubo, Purebreak, Purepeople e Tudo Gostoso (Meio e Mensagem, 2015). Destaca-se o fato de que a Webedia Group faz parte do Fimalac, empresa francesa de capital aberto (Meio e Mensagem, 2013). Embora a IGN Brasil seja mais conhecida do que a MGG na produção de conteúdo informativo sobre videogames, escolhemos esta última pelo fato de ela ter uma equipe especializada para a cobertura diária de *esports* e por ela ter acompanhado os casos em 2021.

Apesar do Globo Esporte (GE) ser um portal de jornalismo esportivo tradicional na mídia brasileira, o Grupo Globo vem se aproximando do cenário dos *esports* desde 2017. Além de patrocinar campeonatos de esporte eletrônico no país (GE, 2020), a Globo, por meio do GE, tem uma equipe especializada em cobrir eventos, campeonatos e acontecimentos de *esports* no cenário nacional. Dessa forma, o site apresenta informações sobre atletas, resultados de jogos, entrevistas com *pro-players*, e repercussões sobre eventos desse cenário, a exemplo das denúncias de abuso em 2021.

O último site considerado neste trabalho foi o Mais Esports. Diferente dos demais, este portal não é gerenciado nem pertence a um grande grupo de mídia. Fundado em 2013 pelo jornalista Eric Teixeira, o site conta com uma pequena equipe de repórteres, estagiários e colaboradores especializados somente na cobertura de *esports*. Apesar do seu formato mais independente, o site mantém parcerias com casas de apostas e esporte *fantasy*. Ainda assim, o portal segue sendo uma das referências em furos de reportagens e notícias de última mão sobre o cenário competitivo nacional de jogos como *League of Legends*, *Counter-Strike*, *Valorant*, *Free Fire*, *Rainbow Six-Siege*, entre outros.

Ressaltamos que as denúncias de abuso iniciaram contra uma pessoa que era popular no cenário competitivo profissional do jogo *League of Legends* (LOL) no Brasil. Por esse motivo, outras denúncias surgiram contra personalidades desse mesmo jogo competitivo, dentre elas *pro-players*, técnicos e influenciadores. Rapidamente, os casos se alastraram para outros cenários de jogos, a exemplo de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO) e *Tom*

Clancy's Rainbow Six Siege (R6). Na Tabela 01 é possível ver manchetes que destacam a abreviação de alguns deles, referenciando-os como LOL, CS:GO e R6³⁴.

Nosso processo de coleta das notícias foi feito de forma manual, ou seja, durante a semana em que os casos eram repercutidos passamos a acompanhar os sites diariamente e a identificar os conteúdos produzidos sobre os acontecimentos. Ao todo, foram 39 notícias identificadas nos 5 sites, abordando os casos diretamente (como tema principal) ou indiretamente (como tema secundário, mas relatado no corpo do texto). As manchetes de todas as notícias coletadas podem ser vistas na Tabela 1 abaixo.

Tabela 1 – Notícias sobre denúncias de abusos sexuais nos *esports*

Site	Manchete	Data
Globo Esporte (11 notícias)	LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLol 2021	05/01/2021
	LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual	05/01/2021
	pancc é acusado de assédio sexual por menor de idade; jogador admite	05/01/2021
	LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: "Envergonhado"	05/01/2021
	LoL: Kake, treinador do Flamengo, é demitido após acusações de assédio	05/01/2021
	brTT fala em "comunidade lixo", e Gaules pede justiça após onda de denúncias de agressão sexual	06/01/2021
	LoL: Tinowns é acusado de agressão e abuso psicológico em namoro e se defende; live é criticada	06/01/2021
	Exposed nos eSports: os casos de violência sexual, machismo e outros abusos	07/01/2021
	Early Game #40: podcast repercute denúncias de assédio com coordenadora da delegacia da mulher	08/01/2021
	CS:GO: Sharks suspende pancc e obriga jogador a fazer tratamento médico	08/01/2021
	LoL: Vos permanece na Vorax após investigação sobre abuso sexual	09/01/2021
ESPN (05 notícias)	Ex-técnico da paiN e Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual	05/01/2021
	CSGO: Acusado por assédio à menor, Pancc confessa: 'errei feio'	05/01/2021
	Com volta de Colosimus e estreia de Ravena, Riot define equipe de casting do CBLol e Academy	05/01/2021

³⁴ A partir desse ponto no texto vamos nos referir ao jogo *League of Legends* como LOL; ao jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, como CS:GO; e ao jogo *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, como R6.

	LoL: Após acusações por assédio, Kake é demitido do Flamengo Esports	05/01/2021
	5 de janeiro: o dia que os abusos sexuais nos esports foram expostos. Entenda o porquê	09/01/2021
Mais Esports (14 notícias)	LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLLoL 2021	05/01/2021
	CS:GO: Prints mostram pancc falando que “queria transar” com menor de idade	05/01/2021
	LoL: Kyure também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois	05/01/2021
	LoL: Flamengo desliga Kake após acusações de assédio	05/01/2021
	LoL: Riot define equipe de casting para o CBLLoL/Academy 2021 com Ravena e Colosimus	05/01/2021
	LoL: Tinowns é acusado de agressão, abuso e ciúme possessivo; jogador se defende em live	06/01/2021
	R6: mav é acusado de agressão à ex-namorada; Liquid afasta jogador para investigação	06/01/2021
	CS:GO: fnx é acusado de ter gravado e compartilhado vídeo íntimo	06/01/2021
	Chuva de “exposeds” mostra o lado mais sujo do cenário brasileiro de esports	07/01/2021
	LoL: Vos segue na Vorax após investigação; jogador se pronuncia	08/01/2021
	CS:GO: Sharks suspende pancc por 4 a 6 meses devido acusações de assédio	08/01/2021
	LoL: Vos segue na Vorax após investigação; jogador se pronuncia	08/01/2021
	LoL: Tinowns doa quantia recebida em stream de retratação	09/01/2021
	LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch	09/01/2021
The Enemy (03 notícias)	LoL: Ex-treinador Mit é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster	05/01/2021
	CS:GO: pancc, da Sharks, admite assédio sexual contra menor de idade	06/01/2021
	LoL: Técnico Kake é demitido do Flamengo após acusações de assédio sexual	06/01/2021
MGG Brasil (06 notícias)	LoL: Gabriel "MiT" Souza é acusado de abuso sexual	05/01/2021
	Streamer Kyure acusa Gabriel "MiT" de agressão: "ele me deu um tapão na cara"	05/01/2021
	CS:GO: Pancc é acusado de manter conversas de teor sexual com menor de idade	05/01/2021
	LoL: Flamengo demite técnico Kake após acusações de assédio	06/01/2021
	CS:GO: Pancc é suspenso da Sharks e sofre diversas sanções após acusações de assédio	08/01/2021
	LoL: Após acusações de abuso sexual, Vos é mantido na Vorax	08/01/2021

Fonte: elaborado pelo autor.

Dado o tamanho da amostra e os esforços para contemplar os 5 sites que acompanharam os eventos através de sua cobertura diária, decidimos delimitar esse *corpus* somente às notícias que tratam do caso “MiT”. O motivo dessa escolha ocorre por ser esse o caso com mais evidência de repercussão, com 10 notícias produzidas (3 do Globo Esporte, 1 do ESPN, 3 do Mais Esports, 1 do The Enemy e 2 do MGG Brasil). Isso porque foi o pontapé para todo o movimento de denúncias, iniciado pelos relatos de uma tatuadora sobre os abusos cometidos por Gabriel Souza, conhecido pelo pseudônimo “MiT” no contexto do *esports* nacional. Esse recorte é melhor visualizado na Tabela 2 abaixo.

Tabela 2 – *corpus* delimitado para nossa análise

Caso	Sites	Manchetes
“MiT”	The Enemy	LoL: Ex-treinador Mit é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster (Ferreira, 2021)
	ESPN	Ex-técnico da paiN e Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual (Gerardi, 2021)
	MGG Brasil	LoL: Gabriel "MiT" Souza é acusado de abuso sexual (Bia, 2021)
	MGG Brasil	Streamer Kyure acusa Gabriel "MiT" de agressão: "ele me deu um tapão na cara" (Sales, 2021)
	Globo Esporte	LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLLoL 2021 (GE, 2021a)
	Globo Esporte	LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual (Marques, 2021)
	Globo Esporte	LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: "Envergonhado" (GE, 2021b)
	Mais Esports	LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLLoL 2021 (Porto, 2021)
	Mais Esports	LoL: Kyure também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois (Rodrigues, 2021a)
	Mais Esports	LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch (Rodrigues, 2021b)

Fonte: elaborado pelo autor.

Orlandi (2015) diz que a análise do discurso sobre textos é uma forma de compreender como os objetos simbólicos geram significados, ao examinar seus gestos de interpretação. Para

isso, entretanto, a pesquisadora afirma ser necessário introduzir uma técnica analítico-teórica que intervenha na relação do pesquisador com o objeto, isso, pois, o próprio analista também está envolvido no processo de interpretação dos sentidos do discurso presente no texto. Por meio dessa técnica, realizamos a análise das notícias e identificamos os resultados obtidos dela. Os resultados, ressaltamos, repercutem não as notícias em si, mas o discurso presente, evidenciando nos textos a “compreensão de todo um processo discursivo do qual eles – e outros que nem conhecemos – são parte” (Orlandi, 2015, p. 70).

Dessa forma, o método desta pesquisa será aplicado por meio do *software* Iramuteq, cujo intuito é produzir diferentes tipos de análises de dados textuais. Dentre as diversas técnicas oferecidas pelo programa, optamos para nossa pesquisa aquelas referentes à classificação hierárquica de segmentos textuais e à análise de similitudes de termos. Isso será feito para que a análise dos textos não ocorra de forma subjetiva e direcionada, a partir de afirmações e hipóteses pré-concebidas. Portanto, o uso do Iramuteq nos ajuda a visualizar, com representações gráficas, as relações entre termos com a totalidade dos textos. Essa relação, contudo, será estabelecida a partir da teoria do discurso. Nessa etapa, que será a efetivação da análise do discurso, utilizamos as estruturas do discurso midiático (Charaudeau, 2013) para classificar palavras, e, por fim, compreender como esses termos são utilizados para construir sentidos sobre o tema do abuso sexual.

Ressaltamos que a utilização do Iramuteq só foi possível por meio do tutorial traduzido em português por Camargo e Justo (2021), pesquisadores do Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O manual elabora algumas conceituações que serão utilizadas a partir de agora em nosso texto, a fim de facilitar o uso do programa e geração de dados: (1) texto, o material individual de pesquisa, sendo o nosso cada uma das notícias (manchete e corpo); (2) *corpus*, os textos a serem analisados em conjunto no *software*, em nosso caso, 1 notícia do The Enemy, 1 notícia da ESPN, 2 notícias do MGG, 3 notícias do GE, e 3 notícias do Mais Esports (totalizando 5 *corpora*) ; e (3) Segmentos de Texto (ST's), unidades de cada *corpus* que o programa separa para analisar. Os ST's são orações ou períodos, juntos ou separados, geralmente divididos num tamanho de três linhas a depender do tamanho total de cada *corpus*.

Após a instalação do Iramuteq, cada conjunto de *corpus* passou por um processo de padronização textual, para que o *software* interpretasse e gerasse os dados sem conflitos e possíveis erros. Algumas padronizações ocorrem a partir do que sugerem Camargo e Justo

(2021), como: codificar, no Libre Office, o conjunto de textos que vão compor o *corpus* a ser analisado em formato “txt”; escrever linhas de comando antes de cada texto; colocar cada texto em forma de parágrafo único; revisar erros ortográficos; não utilizar grifos; dar uniformidade às siglas³⁵; unir palavras hifenizadas com traço *underline*³⁶; verbos pronominais ajustados para a forma de próclise; e números colocados sempre em forma algorítmica.

Além dessas padronizações sugeridas por Camargo e Justo (2021), adotamos outras que fizeram sentido para o nosso conjunto de *corpus*. Primeiro, foram desconsideradas as citações diretas de entrevistas e de falas de personagens, a fim de que a análise se refira somente ao sentido discursivo desenvolvido pelos sites³⁷. Além disso, foi retirado o sobrenome da vítima “Li” para que o *software* não confundisse com o verbo “ler”³⁸. Algumas palavras também foram unidas por um *underline* para que o Iramuteq as identificasse unicamente nas associações, a exemplo de “riot_games” e “pain_gaming”. Contudo, alguns prefixos não foram unidos por esses símbolos, pois eles poderiam compor diferentes palavras, a exemplo de “ex treinador” e “ex atleta”. Fizemos isso especificamente para o prefixo “ex”, que, nas notícias, designa uma condição social e temporal dos sujeitos referidos. Consideramos importante de o *software* contabilizar esse termo todas as vezes que aparecer e mostrar sua relação com demais palavras. Caso o prefixo ficasse junto à segunda palavra, como “ex_treinador” e “ex_atleta”, ele seria contabilizado apenas uma vez em cada ST. Feito isso, os textos foram inseridos no Iramuteq, como mostra a Figura 03.

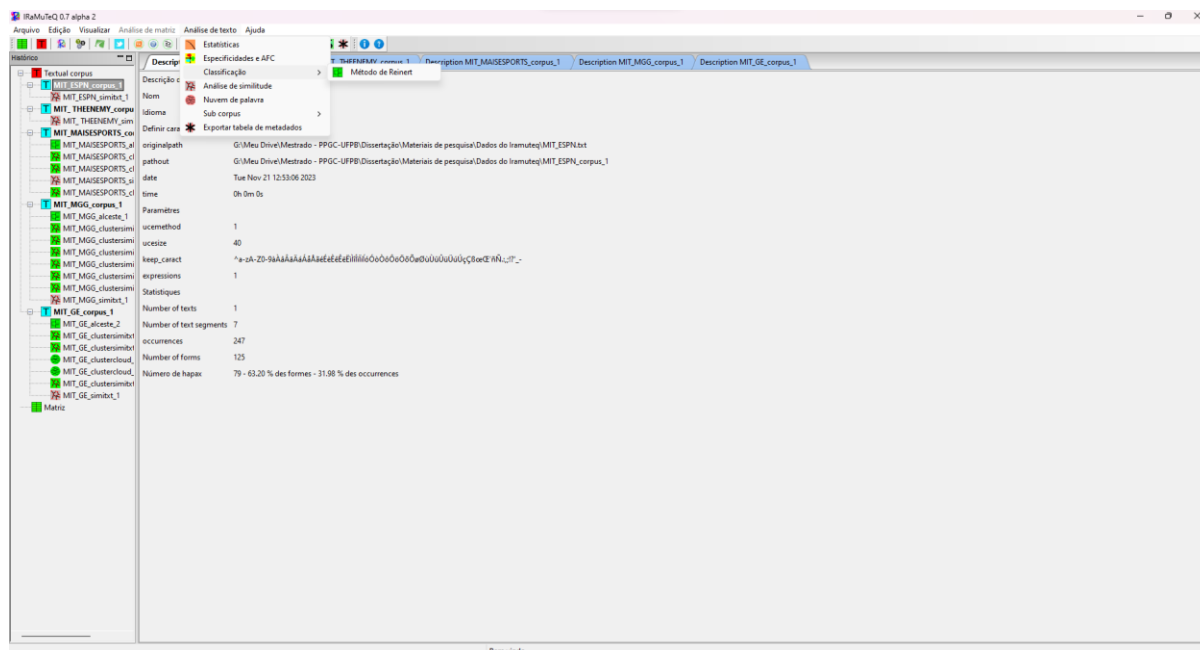
³⁵ Toda menção a *League of Legends* virou “lol”, e a Campeonato Brasileiro de *League of Legends* virou “cblol”.

³⁶ Terça-feira foi ajustado para “terça_feira”.

³⁷ Embora consideramos que a escolha de citações diretas dentro de um texto jornalístico contribui para a construção de um discurso informativo, há o risco de o *software* misturar análises das falas dos sujeitos com o que foi escrito pelos jornalistas.

³⁸ De acordo com Camargo e Justo (2021), o Iramuteq se apoia na lematização para o cálculo de frequências de palavras e similitudes, ou seja, ele reduz os termos com base em suas raízes. Portanto, palavras como “lendo”, “leram”, “lerão” e “li”, quando apresentadas num único *corpus*, são reduzidas a “ler” pelo *software*.

Figura 03 – interface inicial do Iramuteq com os *corpora* inseridos



Fonte: imagem capturada pelo autor.

Para a análise de cada *corpus*, foram utilizadas duas técnicas: Método de Reinert e Análise de Similitude. Camargo e Justo (2021) explicam que a primeira forma corresponde à Classificação Hierárquica Descendente (CHD), método que o linguista francês Max Reinert desenvolveu para classificar segmentos textuais de acordo com a presença e ausência de vocabulários. Dessa forma, o Iramuteq utiliza um cálculo qui-quadrado sobre os termos presentes nos ST's e agrupa os dados em classes dentro de um dendrograma, interpretado posteriormente a partir do marco teórico de cada pesquisa (em nosso caso, a análise do discurso). Para o linguista francês, essas classes significam “uma noção de ‘mundo’, enquanto um quadro perceptivo-cognitivo com certa estabilidade temporal associado a um ambiente complexo” (Camargo; Justo, 2021, p. 15). O Método de Reinert foi aplicado em 3 *corpora*, sendo os textos dos sites MGG, GE e Mais Esports. Entretanto, o *software* não conseguiu produzir classificações para o The Enemy nem para o ESPN, pois haviam poucos ST's classificados, o que nos levou uma segunda técnica disponível no programa.

Na Análise de Similitude, o Iramuteq identifica coocorrências entre vocabulários presentes no *corpus*, a partir de conexões decorrentes da estrutura do conteúdo. Ao traçar essas conexões, o *software* gera um gráfico que permite a visualização sobre as similitudes dos termos. De acordo com Camargo e Justo (2021), essa análise é frequentemente utilizada por

pesquisadores das representações sociais, e se baseia na teoria dos grafos. Pelo fato de identificar coocorrências, a Análise de Similitudes nos oferece gráficos apropriados para classificar, a partir das estruturas do discurso midiático, as similaridades entre os termos.

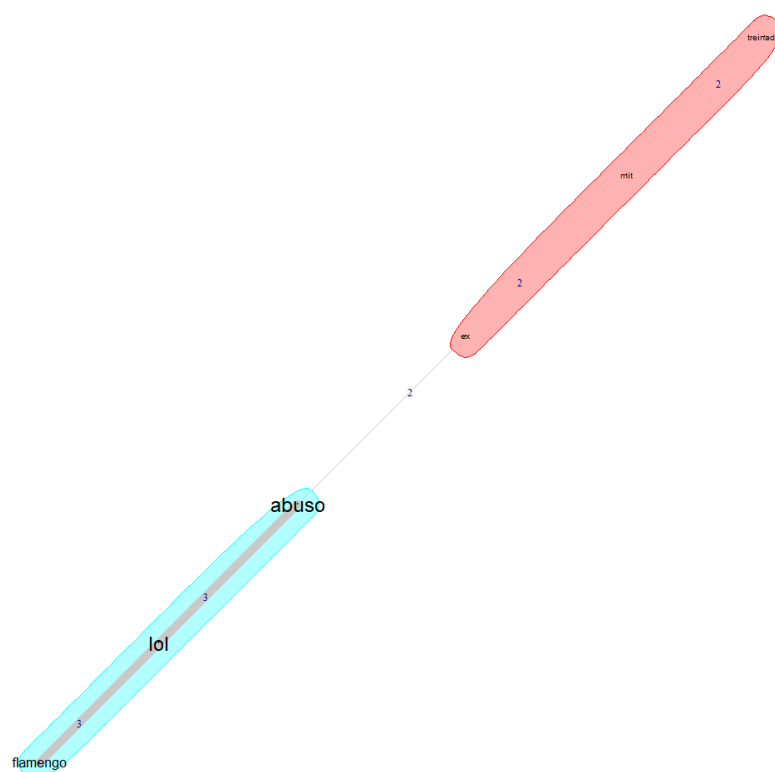
A decisão por utilizar, dentro do *software*, técnicas que agrupam palavras em similaridades e coocorrências decorre dos objetivos postulados por Charaudeau (2005) sobre a análise do discurso em perspectiva semiolinguística. De acordo com o linguista, a AD consiste em destacar características do comportamento da linguagem (o como dizer) em função das condições psicossociais. Para esse tipo de trabalho, é necessário determinar condições fundamentais para a constituição de um *corpus* de pesquisa. A sugestão, para isso, é organizar o material, ao mesmo tempo, através de um “levantamento empírico (intuitivo) das *constantes* que permitem reunir estes textos” (Charaudeau, 2005, n.p.), ou seja, as similaridades e coocorrências que o Iramuteq produz entre eles; e de um “levantamento também empírico das diferenças” (Charaudeau, 2005, n.p.), configurado na forma de diferentes classes e categorizações.

Com essa introdução sobre nossos *corpora* de pesquisa, sobre o Iramuteq, sobre a padronização dos textos, e sobre a escolha das técnicas de análise, abordamos agora o processo de geração de dados sobre cada site. Ressaltamos que cada dado apresentado ainda parte de sua forma bruta, isto é, sem a aplicação da teoria do discurso, passo a ser desenvolvido posteriormente.

3.1. Elaboração de dados sobre os *corpora*

Como mostra a Tabela 02, o The Enemy tem apenas 1 notícia produzida sobre o caso “MiT”, dentro de nosso recorte temporal. O texto, cujo título é “LoL: Ex-treinador Mit é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster” (Ferreira, 2021), foi padronizado e incorporado ao Iramuteq. Após o procedimento, ativamos a função de Análise de Similitude, que levou o *software* a gerar a Figura 04 abaixo.

Figura 04 – gráfico de similitude sobre o *corpus* The Enemy

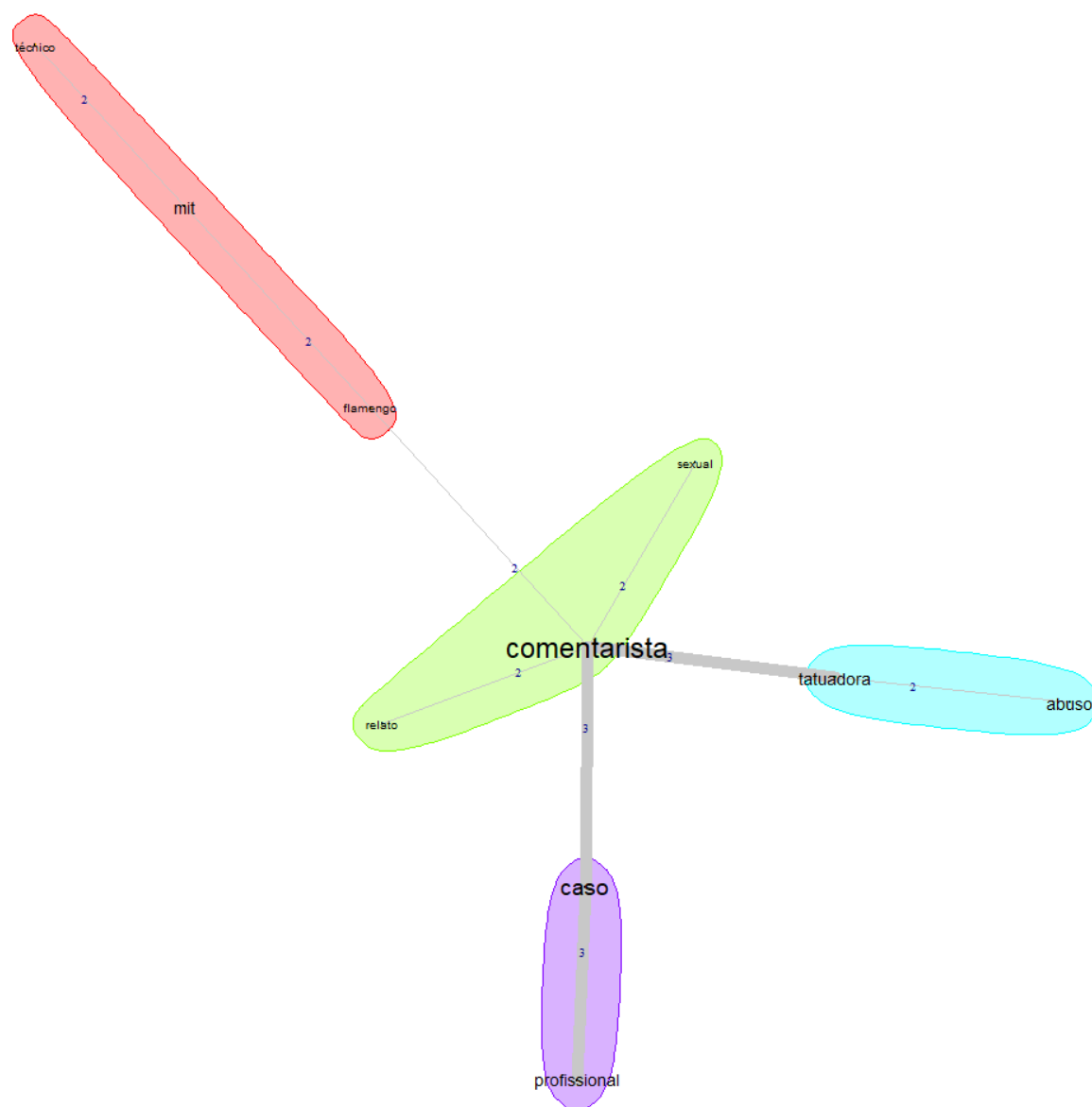


Fonte: elaborado pelo autor.

No gráfico gerado, é possível perceber uma similaridade entre termos que contextualizam o acusado em sua posição social, representado na cor rosa. Essa coocorrência, que une os termos “ex”, “mit” e “treinador”, ainda se ligam à violência cometida, através do termo “abuso”. Em azul, o Iramuteq agrupou palavras que, em nossa compreensão, retratam uma condição institucional que se interliga às coocorrências anteriores: “lol”, que fala do jogo e da cultura que representa os acontecimentos; e “flamengo”, destacando o cenário de *esports* brasileiro.

Semelhante ao The Enemy, o site ESPN só produziu uma notícia sobre o caso “MiT”, com o título: “Ex-técnico da paiN e Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual” (Gerardi, 2021). Padronizado o texto, o Iramuteq gerou o seguinte gráfico de similitude para esse *corpus*:

Figura 05 – gráfico de similitude sobre o *corpus* ESPN



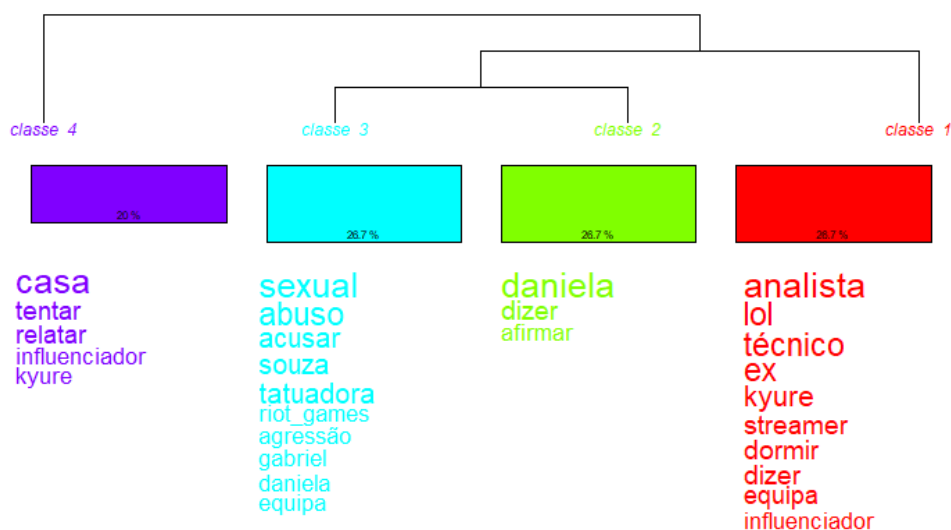
Fonte: elaborado pelo autor.

Na Figura 05, é possível perceber que o Iramuteq calculou ainda mais similaridades do que o *corpus* anterior. Em rosa, está representado a posição social e cultural do sujeito agressor, através dos termos “técnico”, “mit” e “flamengo”. Em azul, os termos se relacionam à ação de violência e vítima, pelas palavras “tatuadora” e “abuso”. Em roxo, indica-se este e outros atos de violência, pela palavra “caso”, e a posição social do acusado, com o termo “profissional”. Por fim, todas essas similaridades são interligadas a uma última, na cor verde, que aponta para

a ação de violência e o sujeito acusado, na coocorrência entre os termos “comentarista”, “sexual” e “relato”.

O MGG será o primeiro *corpus* analisado pelo Iramuteq com o Método de Reinert. Para isso, juntamos num único arquivo “txt” as duas notícias produzidas pelo site, cujos títulos são “LoL: Gabriel “MiT” Souza é acusado de abuso sexual” (Bia, 2021) e “Streamer Kyure acusa Gabriel ‘MiT’ de agressão: ‘ele me deu um tapão na cara’” (Sales, 2021). Quando um *corpus* é inserido no *software*, ele automaticamente produz um cálculo qui-quadrado para identificar os ST’s presentes. Esses segmentos textuais, por sua vez, são classificados por cálculos quando se seleciona o Método de Reinert. Entretanto, o Iramuteq nem sempre consegue classificar todos os ST’s, já que o cálculo parte de uma distribuição de probabilidades. Camargo e Justo (2021), porém, ressaltam que um cálculo de classificação de até 70% já é o suficiente para uma boa análise dos vocabulários. Como é observado na Figura 06, o dendrograma gerado para o MGG apresenta partições e interações que foram executadas na classificação de 93.75% dos ST’s do *corpus*, o que na prática representa 15 segmentos classificados do total de 16. As partições ainda geram *sub-corpora* que correspondem às classes, sendo 4 no caso do MGG.

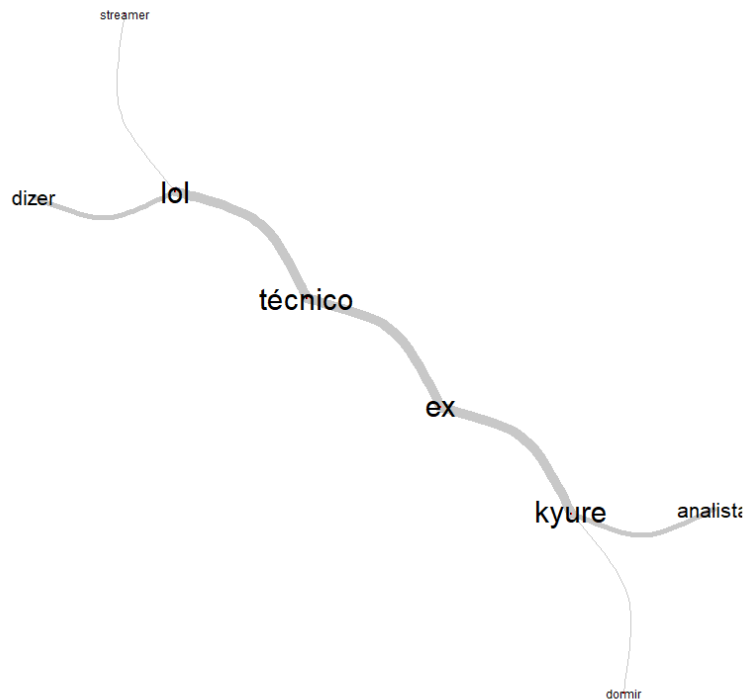
Figura 06 – dendrograma do *corpus* MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

Em cada segmento classificado, o Iramuteq apresenta os termos que correspondem às coocorrências. Para cada classe, o *software* gera um gráfico de similitude que demonstra visualmente como cada termo se relaciona, a exemplo da Classe 01 representada na Figura 07.

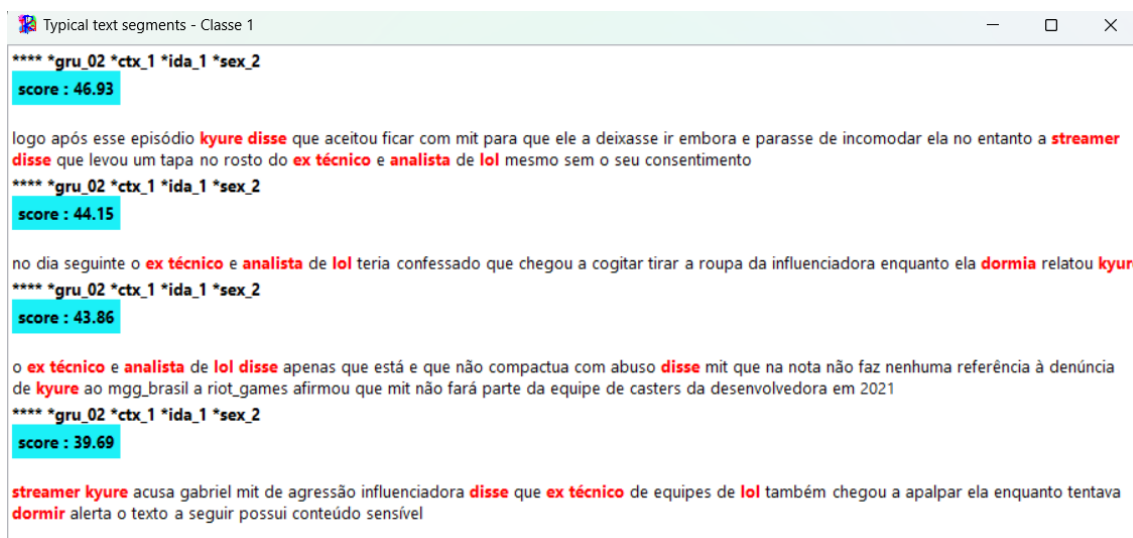
Figura 07 – gráfico de similitude da Classe 01 do MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

Com isso descrevemos as similitudes presentes, sendo a Classe 01 correspondendo: (1) ao contexto cultural do fenômeno associado à posição social dos sujeitos (“lol” é interligado a “streamer” e “ex” “técnico”); e (2) ação da vítima no local do acontecimento (“kyure” é interligada a “dormir”). Para apresentar essas relações, o Iramuteq ainda destaca as palavras sobre os segmentos classificados, como mostra a Figuras 08.

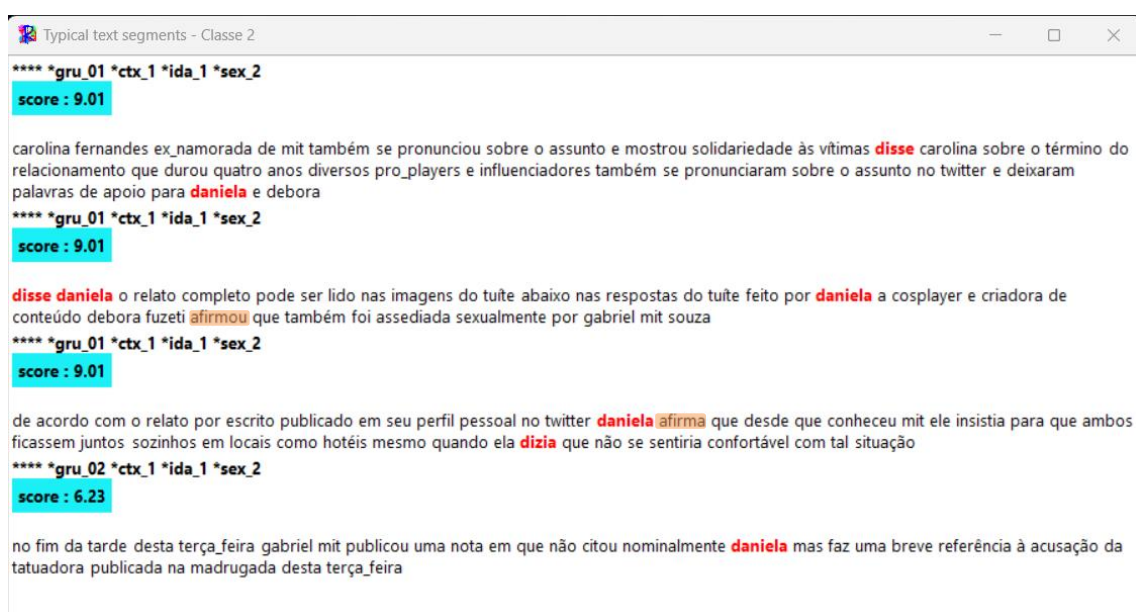
Figura 08 – ST’s classificados na Classe 01 do MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

Como é visto no dendrograma do *corpus* MGG, a Classe 02 detém poucas palavras para que o Iramuteq produza um gráfico de similitude. Entretanto, inferimos a similitude dos termos a partir dos ST's classificados. Sendo assim, a Classe 02 apresenta termos que evocam paráfrases textuais, ao indicar a fala da vítima (relações entre “daniela”, “dizer” e “afirmar”). Pelo fato de o *software* não destacar o léxico da palavra “afirmar”, realçamos seus derivados em amarelo, como indicado na Figura 09 abaixo.

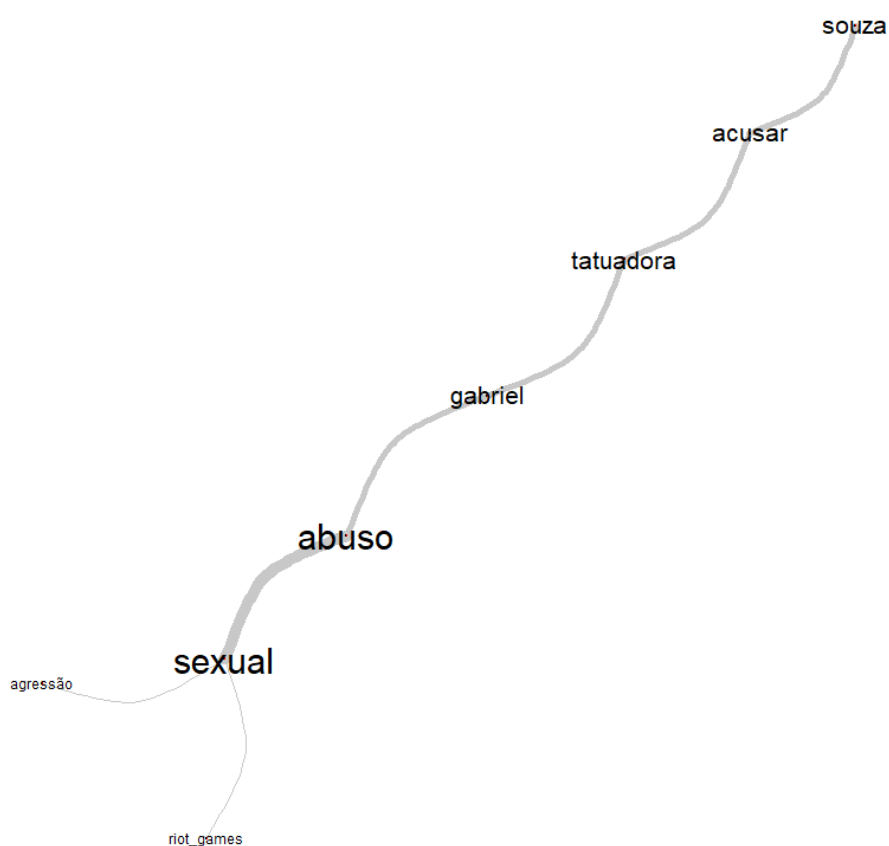
Figura 09 – ST's classificados na Classe 02 do MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

A Classe 03 do MGG, por sua vez, traz a indicação das ações da vítima, como posição social, sobre o sujeito acusado. Visualizamos isso a partir do gráfico de similitude (Figura 10) produzido pelo Iramuteq, ao relacionar a ação (“acusar”) da vítima (“tatuadora”) com o acusado (“gabriel” e “souza”) e seus atos (“abuso”, “sexual” e “agressão”).

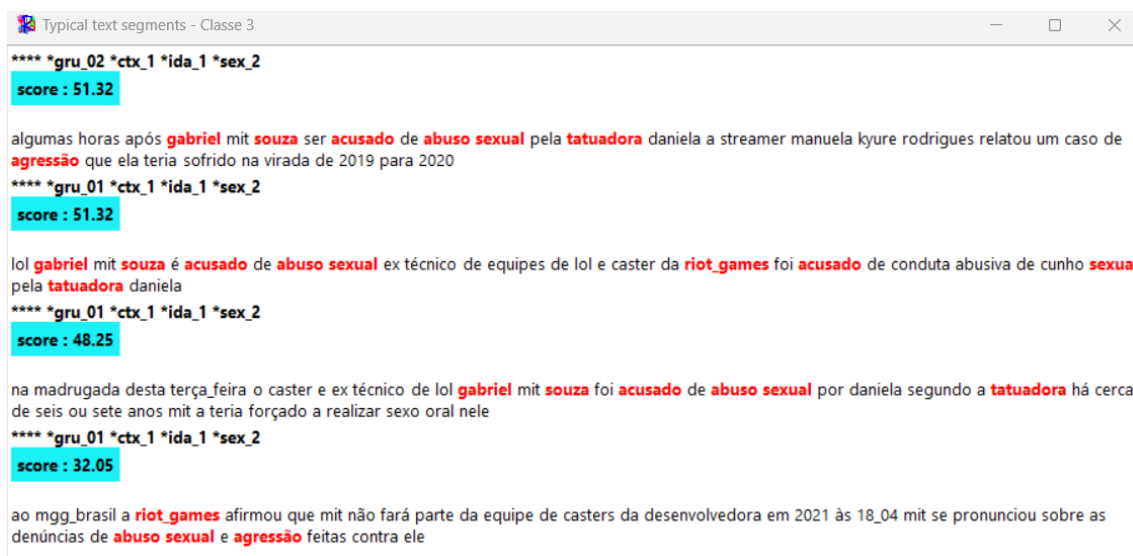
Figura 10 – gráfico de similitude da Classe 03 do MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

Essas relações são vistas também dentro dos segmentos de texto, como mostra a Figura 11.

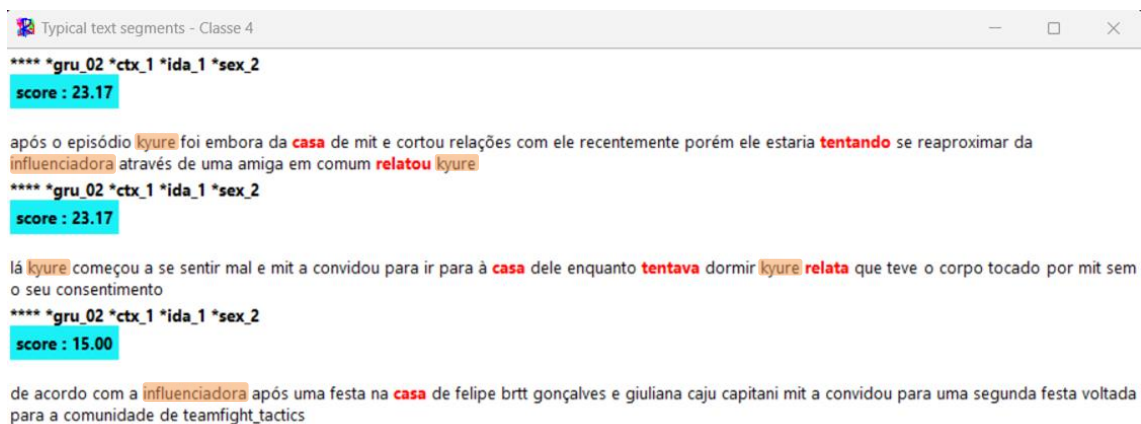
Figura 11 – ST's classificados na Classe 03 do MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, na Classe 04, o que indica a similaridade é o local do evento. Isso por meio dos termos “casa”, se referindo ao local físico, e “tentar” e “relatar”, ao apontar para o que ocorreu nesse ambiente. Aqui destaca-se o nome de outra vítima evocada junto a onda de denúncias. Ela, por sua vez, é apresentada por termos que falam sobre sua condição cultural (o *nickname*) e social (sua profissão): “kyure” e “influenciadora”. Por haver poucas palavras, o Iramuteq também não gerou o gráfico de similitude. Entretanto, pontuamos essas relações através dos ST’s classificados. Ressalta-se que as palavras “kyure” e “influenciadora” não foram destacadas pelo Iramuteq, o que nos levou a realçá-las em amarelo na Figura 12.

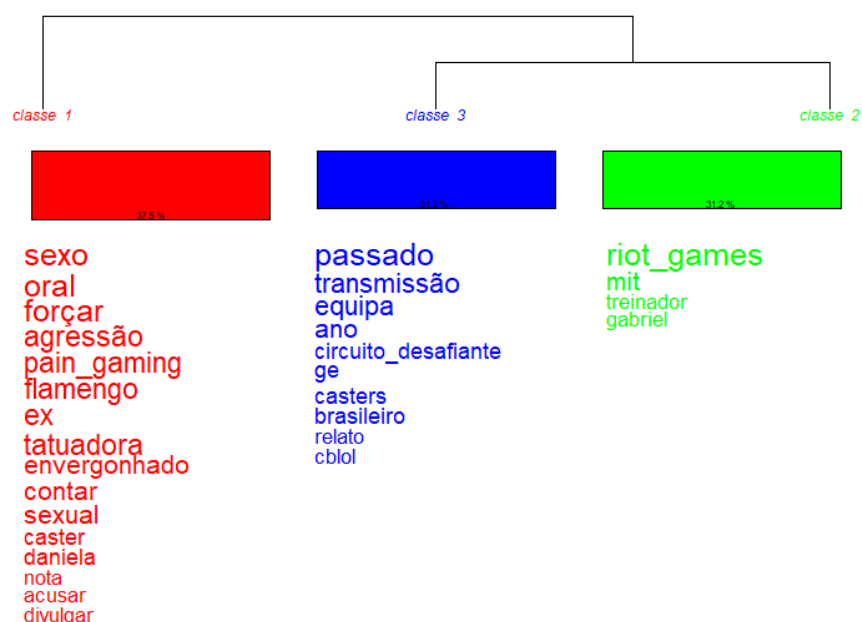
Figura 12 – ST’s classificados na Classe 04 do MGG



Fonte: elaborado pelo autor.

O próximo *corpus* a ser analisado a partir do Método de Reinert é o do Globo Esporte (GE). Para ele, temos um conjunto de 3 textos, com os títulos: “LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLol 2021” (GE, 2021a), “LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual” (Marques, 2021), e “LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: ‘Envergonhado’” (GE, 2021b). Padronizado, o *corpus* foi inserido dentro do Iramuteq que, através do Método de Reinert, conseguiu uma classificação de 80% dos ST’s, o que representa 16 segmentos classificados de um total de 20. Observado na Figura 13, o *corpus* do GE apresenta 3 classes segmentadas.

Figura 13 – dendrograma do *corpus* GE

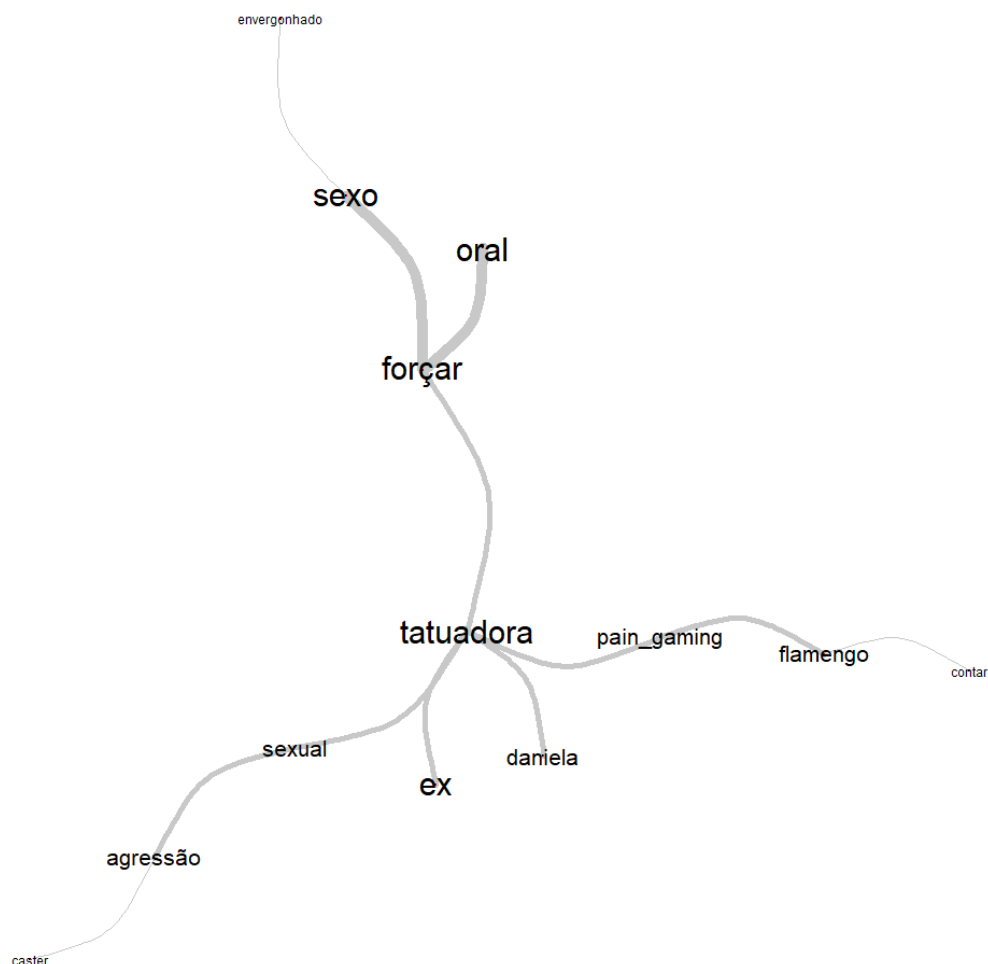


Fonte: elaborado pelo autor.

Partindo para as relações de palavras designadas nos ST’s da Classe 01, os textos do GE que abordam o caso MiT constantemente associam o termo “sexo” às conotações “envergonhado” e “forçar”, direcionando o sentido para os atos e consequências do acusado sobre a vítima. Outra interpretação importante sobre essa classe é a posição que a vítima ocupa em meio a algumas instituições. Ressaltada mais como “tatuadora”, ela é associada: (1) ao seu nome (“daniela”); (2) aos atos dos quais foi vítima (“forçar” e “sexual”); e, (3) a posições institucionais ocupadas pelo seu agressor (“ex”, “pain_gaming” e “flamengo”), já que ele

integrou esses times de *esports*. Essas relações podem ser vistas pelo gráfico de similitude, apresentado na Figura 14.

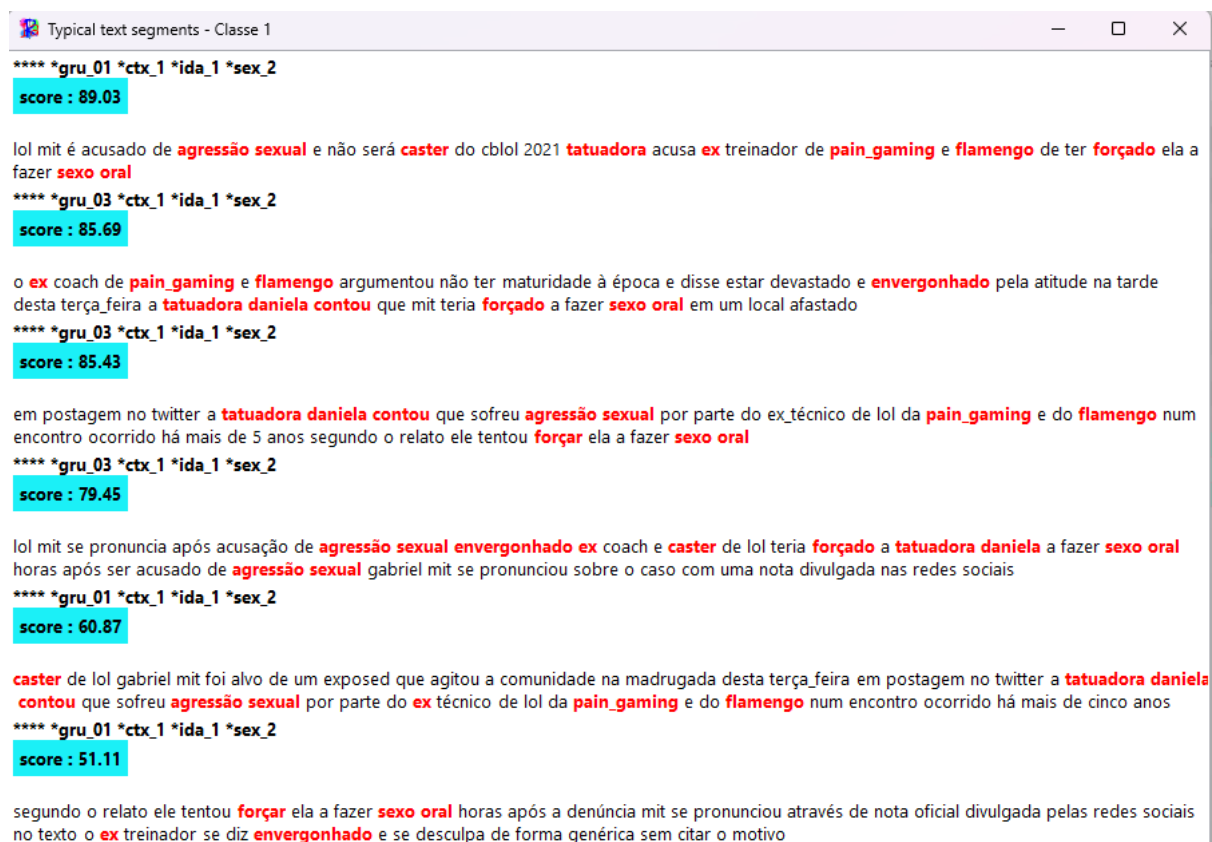
Figura 14 – gráfico de similitude da Classe 01 do GE



Fonte: elaborado pelo autor.

Na Figura 15 abaixo, o Iramuteq ainda apresenta todas essas associações destacadas em vermelho nos ST's pertencentes à Classe 01.

Figura 15 – ST's classificados na Classe 01 do GE

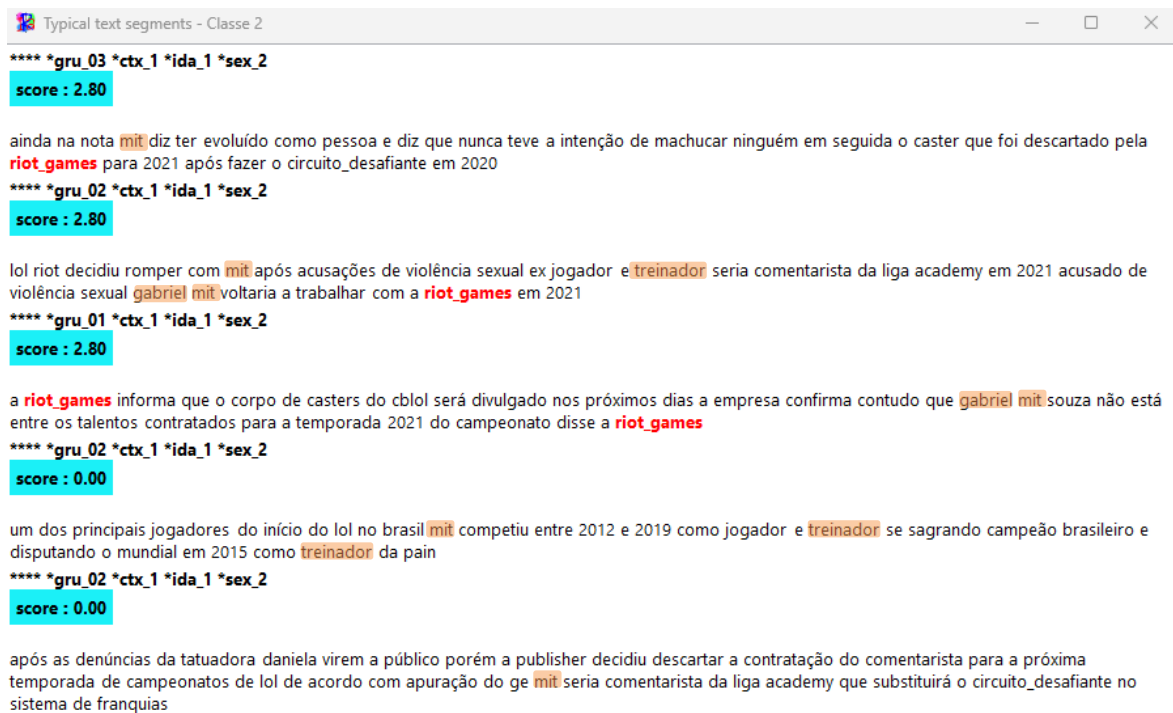


Fonte: elaborado pelo autor.

No caso da Classe 02, o gráfico de similitude das palavras não pôde ser gerado porque os termos presentes nos ST's são insuficientes. Da mesma forma, a imagem que apresenta os elementos dentro dos ST's foi limitada pelo programa, gerando apenas aquele que é mais presente "riot_games". Entretanto, como já é visto no dendrograma (Figura 13), as palavras "mit", "treinador" e "Gabriel" compõem a classe, sendo atreladas, respectivamente, à posição cultural ocupada dentro do cenário *gamer* e *esports* (já que *nicknames* despertam subjetividades dessa cultura); à posição social ocupada nesse mesmo ambiente (pois o sujeito se destacou como um treinador); e à posição social ocupada no mundo (seu nome).

Sendo assim, dadas essas correlações com o termo "riot_games", compreendemos que os textos fazem uma associação do sujeito acusado a nível institucional. Embora o Iramuteq não destaque esses termos devido ao problema relatado, realçamos eles em amarelo nos ST's classificados da Classe 02 (Figura 16).

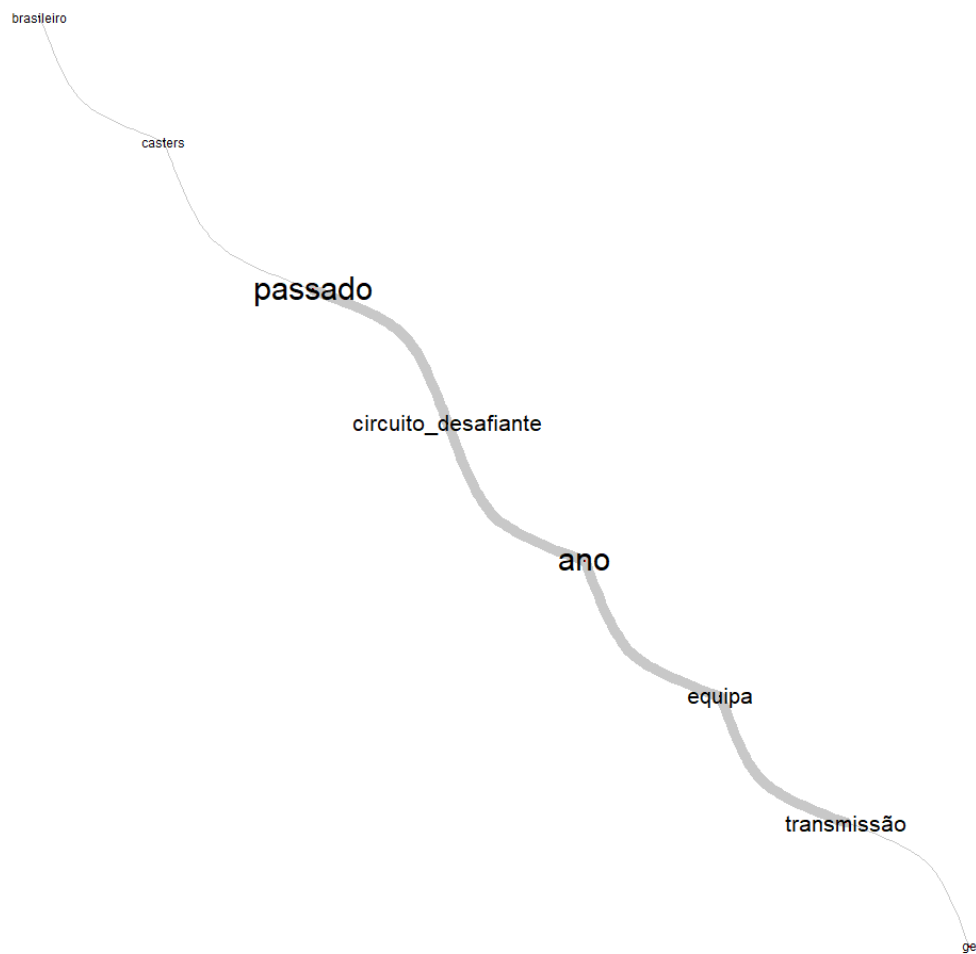
Figura 16 – ST's classificados na Classe 02 do GE



Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, na Classe 03, observamos uma correlação de termos referente ao tempo. Isso ocorre porque os termos que tratam de uma identificação social e institucional, como “circuito_desafiante”, “equipa” e “caster”, são interligados a outros de teor temporal, como “passado” e “ano”. Essa relação é observada no gráfico de similitude, de acordo com a Figura 17.

Figura 17 – gráfico de similitude da Classe 03 do GE



Fonte: elaborado pelo autor.

Essa correlação também é visualizada nos ST's classificados para a Classe 03, como mostra a Figura 18 abaixo:

Figura 18 – ST's classificados na Classe 03 do GE

Typical text segments - Classe 3

**** *gru_01 *ctx_1 *ida_1 *sex_2
score : 42.85

no ano passado mit foi um dos casters da riot_games no circuito_desafiante a extinta segunda divisão do lol brasileiro ao ge a desenvolvedora declarou que ele não estará na equipe de transmissão do cblol neste ano

**** *gru_02 *ctx_1 *ida_1 *sex_2
score : 36.37

desde janeiro do ano passado ele passou a integrar a equipe de transmissão da riot trabalhando nas duas edições do circuito_desafiante e no all_star

**** *gru_03 *ctx_1 *ida_1 *sex_2
score : 24.45

após o relato a cosplayer debora fuzeti afirmou ter passado por episódio semelhante com mit postou debora em resposta ao tuite de daniela no ano passado mit foi um dos casters da riot_games no circuito_desafiante a extinta segunda divisão do lol brasileiro

**** *gru_03 *ctx_1 *ida_1 *sex_2
score : 24.00

ao ge a desenvolvedora declarou que ele não estará na equipe de transmissão do cblol neste ano

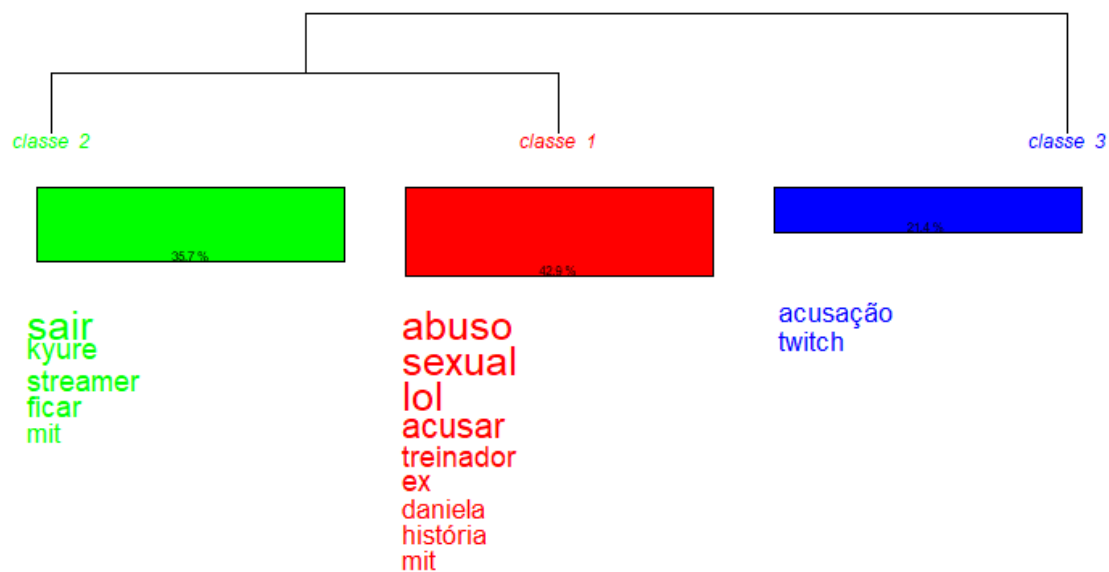
**** *gru_01 *ctx_1 *ida_1 *sex_2
score : 11.73

leia ao fim desta matéria o texto na íntegra escreveu daniela após o relato a cosplayer debora fuzeti afirmou ter passado por episódio semelhante com mit apontou daniela

Fonte: elaborado pelo autor.

O último *corpus* analisado se refere às notícias do site Mais Esports, cujos títulos são: “LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLol 2021” (Porto, 2021), “LoL: Kyure também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois” (Rodrigues, 2021a) e “LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch” (Rodrigues, 2021b). Padronizados os textos, o *corpus* foi inserido no Iramuteq e, após aplicado o Método de Reinert, gerou-se três classificações de 82,35%, ou seja, 14 segmentos de textos do total de 17. Na Figura 19 abaixo, observa-se o dendrograma produzido para o *corpus* Mais Esports.

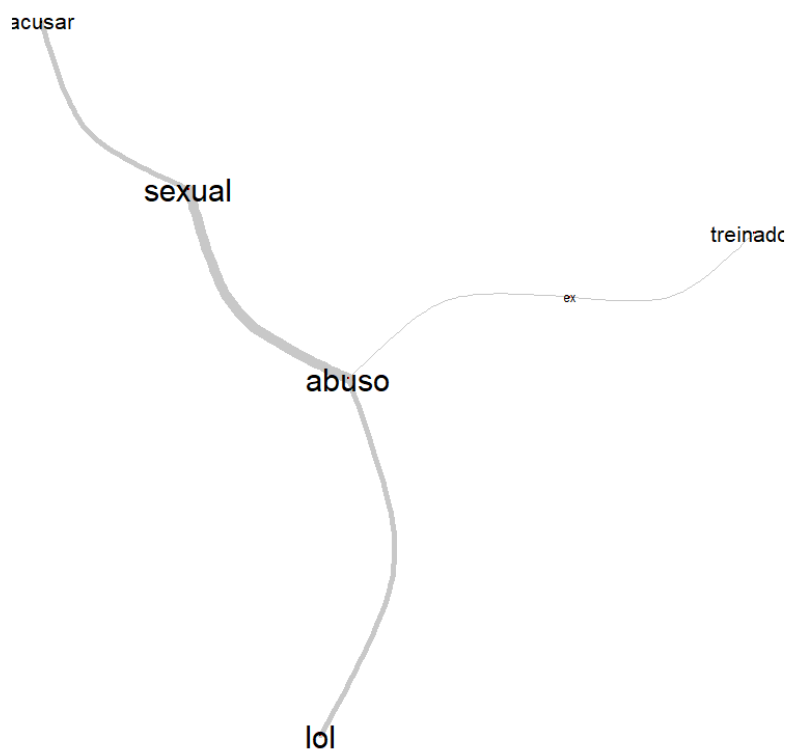
Figura 19 – dendrograma do *corpus* Mais Esports



Fonte: elaborado pelo autor.

A partir do gráfico de similitude gerado sobre a Classe 01, observa-se uma vinculação do sujeito social (“ex” e “treinador”) e do contexto cultural (“lol”) à agressão cometida (“abuso” e “sexual”). A Figura 20 representa essas relações de vocabulário.

Figura 20 – gráfico de similitude da Classe 01 do Mais Esports



Fonte: elaborado pelo autor

Na Figura 21, essas relações também são observadas dentro dos segmentos de textos classificados.

Figura 21 – ST's classificados na Classe 01 do Mais Esports

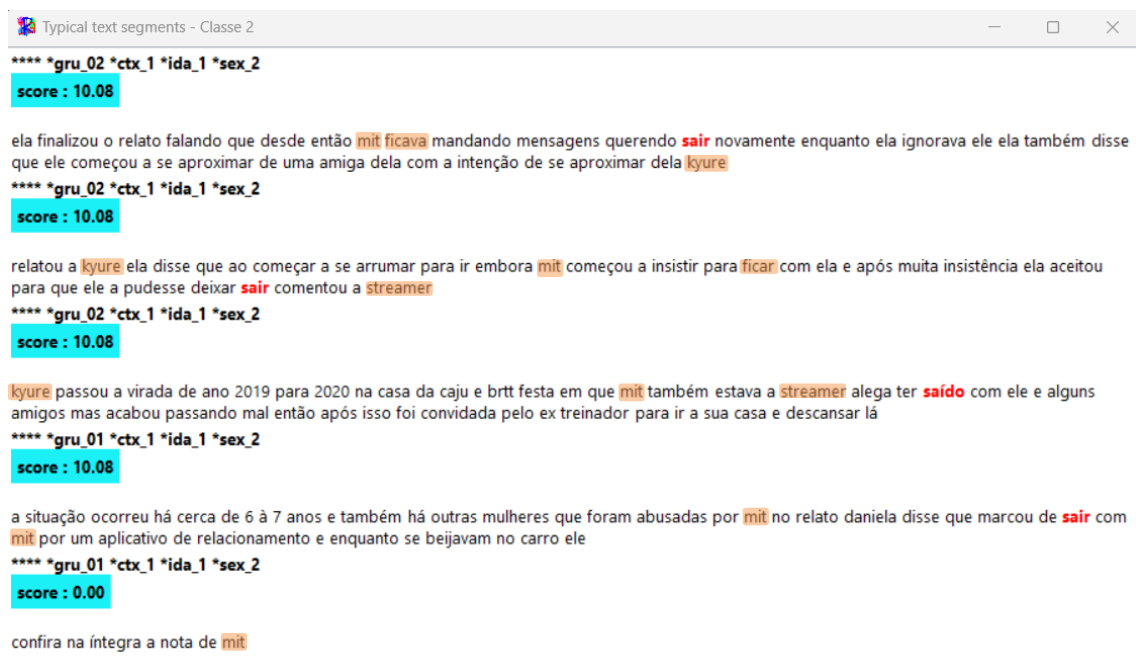


Fonte: elaborado pelo autor

A Classe 02, por sua vez, apresenta a associação de termos que correspondem aos fatos ocorridos no local da cena, ao vincular a vítima em sua posição sociocultural (“kyure” e “streamer”) com o sujeito em sua posição cultural (“mit”), através das ações (“ficar” e “sair”).

O gráfico de similitude das palavras não pôde ser gerado porque os termos presentes nos ST’s são insuficientes. Entretanto, essas relações podem ser traçadas a partir das palavras apresentadas no dendrograma (Figura 19) e nos segmentos de textos classificados. Ressalta-se que alguns desses elementos não foram destacados, o que nos levou a realçá-los em amarelo, conforme a Figura 22.

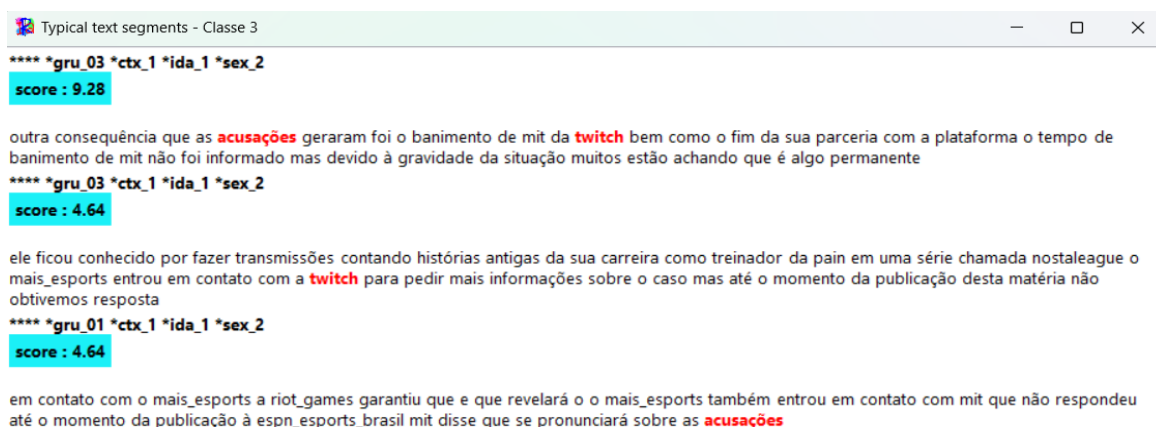
Figura 22 – ST’s classificados na Classe 02 do Mais Esports



Fonte: elaborado pelo autor

Por fim, a Classe 03 representa as consequências dos fatos ressoados (“acusação”) com outra instituição da qual o sujeito fazia parte (“twitch”). Novamente, o gráfico de similitude não pôde ser gerado porque os termos presentes foram insuficientes. Entretanto, ambas as palavras constam no dendrograma (Figura 19), e suas relações foram diagnosticadas a partir dos ST’s classificados, como mostra a Figura 23.

Figura 23 – ST’s classificados na Classe 03 do Mais Esports



Fonte: elaborado pelo autor

3.2. Classificação dos dados no marco teórico

Todos os dados gerados pelo Iramuteq sobre os 5 *corpora* agora passam pelo processo de classificação das estruturas do discurso midiático. Contudo, antes de cruzar os dados com a teoria, construímos um quadro teórico-metodológico para ficar melhor a visualização de todos os conceitos e categorias de análise. Esse quadro, visualizado na Tabela 03 abaixo, representa o processo de transformação, no procedimento de semiotização (Charaudeau, 2005). Portanto, para o discurso informativo, consideramos os processos de legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005), construídos pela nomeação, qualificação, narração, argumentação e modalização (Charaudeau, 2013); e os processos discursivos de papéis sociodiscursivos (Maingueneau, 2005), construídos pelos efeitos de verdade e fontes (Charaudeau, 2013).

Tabela 03 – Quadro teórico-metodológico do processo de transformação do discurso informativo

PROCESSOS DISCURSIVOS DE LEGITIMAÇÃO DOS LOCUTORES		
Nomeação	Quando a construção de sentido ocorre pela identificação dos fatos/sujeitos.	
Qualificação	Quando propriedades são aplicadas aos seres.	<i>Acionado por pré-construídos.</i>
Narração	Ações dos seres engajados descritas.	
Argumentação	Motivos dessas ações.	
Modalização	Fenômeno que equilibra todos os elementos num único enunciado, permitindo ao sujeito construir um mundo significado.	
PROCESSOS DISCURSIVOS DE PAPEIS SOCIODISCURSIVOS		
Efeitos de verdade	Exteriores aos sujeitos, a possibilidade de atestar a própria existência no mundo (ex.: documentos e objetos exibidos como provas concretas).	
	Verossimilhança, a reconstituição e suposição possível do que já foi ou será (ex.: testemunhos, reportagens e trabalhos de investigação).	<i>Acionado por paráfrases.</i>
	Explicação, tentativa de justificar a motivação dos fatos, intenções e finalidades dos protagonistas (ex.: entrevistas e interrogatórios).	<i>Acionado por paráfrases.</i>
Fontes	Status: posição social (notoriedade), testemunha, informador plural, organismo especializado.	
	Grau de engajamento: que não explicita sua posição; ou que deixa claro sua convicção.	

Fonte: elaborado pelo autor com base em Maingueneau (2005) e Charaudeau (2013).

A partir deste quadro, elaboramos um segundo, que contém todas as similaridades identificadas nos *corpora* e os termos utilizados nas classificações dos segmentos textuais. Como as coocorrências (do Gráficos de Similitude) e classes (do Método de Reinert)

correspondem à forma como os termos se relacionam dentro dos textos, compreendemos que isso representa o processo de modalização do discurso informativo, visto na Tabela 03. Isso, pois a modalização é o processo que equilibra todos os elementos no enunciado para dar um sentido sobre o texto, e é exatamente essa a proposta das similaridades: o sentido geral dos vocabulários reunidos.

Além disso, nossa intenção foi classificar a correspondência de cada termo, dentro de suas similaridades, aos conceitos teórico-metodológicos do discurso informativo. Elaboramos isso através da Tabela 04 para ficar melhor a apresentação e compreensão dessa classificação.

Tabela 04 – Classificação das similaridades aos processos discursivos

SITE	SIMILARIDADES / MODALIZAÇÃO	TERMOS QUE APONTAM AS SIMILARIDADES NOS ST's	PROCESSOS DISCURSIVOS DE TRANSFORMAÇÃO
THE ENEMY (Gráfico de Similitude)	Sujeito acusado em sua posição social (histórico profissional) e simbólico/cultural (<i>nickname</i>).	"ex"	Qualificação: propriedades aplicadas ao sujeito. Para o site, ele é um "ex" "treinador" que atua dentro de uma cultura <i>gamer</i> específica.
		"treinador"	
		"mit"	
	Violência cometida.	"abuso"	Narração: como a violência é descrita.
	Instituições.	"lol"	Qualificação: Propriedades de poder vinculadas ao sujeito. "lol" representa todo o contexto sociocultural do cenário de <i>League of Legends</i> do qual várias outras pessoas fazem parte, como jogadores, fãs, atletas, etc. "flamengo", como uma instituição da qual ele fez parte.
"flamengo"			
ESPN (Gráfico de Similitude)	Sujeito acusado em sua posição social (histórico profissional) e cultural (<i>nickname</i>).	"técnico"	Qualificação: propriedades aplicadas ao sujeito. Para o site, ele foi um "técnico" da instituição "flamego", que atuou dentro de uma cultura <i>gamer</i> específica, onde é conhecida por seu <i>nickname</i> "mit".
		"mit"	Nomeação: como o sujeito é identificado.
		"flamengo"	Qualificação: Propriedade de poder vinculada ao sujeito.
	Vinculação da ação de violência ao sujeito acusado.	"Comentarista"	Qualificação: o sujeito é apresentado por suas qualidades profissionais.
		"sexual"	Narração: como a violência é descrita.

		"relato"	Efeito de verdade: a partir de um "relato", o indivíduo no papel de "comentarista" é vinculado ao ato de agressão "sexual". Isso ganha efeito de verdade porque o "relato" parte de alguém ligado ao acontecimento. O "relato" é acionado por paráfrases que reforçam um efeito de veracidade sobre o ato.
	Ação de violência e vítima.	"tatuadora"	Qualificação: a vítima é apresentada por suas qualidades profissionais.
		"abuso"	Narração: como a violência é descrita.
	Similaridade entre este e outros atos de violência e a posição social do sujeito acusado.	"caso"	Narração: como a violência é descrita.
		"profissional"	Qualificação: o sujeito é apresentado por suas qualidades profissionais.
MGG (Método de Reinert)	Classe 01: contexto cultural do fenômeno associado à posição social dos sujeitos e à ação da vítima no local do acontecimento.	"lol"	Qualificação: Propriedade de poder vinculada ao sujeito. "lol" representa todo o contexto sociocultural do cenário de <i>League of Legends</i> do qual várias outras pessoas fazem parte, como jogadores, fãs, atletas, etc.
		"kyure"	Nomeação: como a vítima é identificada.
		"streamer"	Qualificação: propriedades aplicadas ao sujeito. Para o site, ele foi um "técnico" da instituição "flamego", que atuou dentro de uma cultura <i>gamer</i> específica, conhecido por seu <i>nickname</i> "mit".
		"influenciador"	
		"ex"	
		"técnico"	
		"analista"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.
		"equipa"	
		"dizer"	Argumentação: "dormir", quando ligado a uma das vítimas, constrói um sentido de motivo sobre suas ações. O que ela fez no local do acontecimento.
	Classe 02: evoca a fala da vítima.	"daniela"	Nomeação: como o sujeito é identificado.
		"dizer"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.
		"afirmar"	
	Classe 03: ações da vítima sobre o acusado.	"gabriel"	Nomeação: como os sujeitos são identificados.
		"souza"	
		"daniela"	
		"equipa"	Qualificação: propriedades atribuídas aos sujeitos. "Equipa" designa a equipe de transmissão de comentaristas do qual o acusado fazia parte; "tatuadora" fala sobre a profissão da vítima. Ambos são associados à "riot_games", empresa responsável por
		"tatuadora"	
		"riot_games"	

GLOBO ESPORTE (Método de Reinert)			gerenciar o cenário de <i>esports</i> de <i>League of Legends</i> . Isso representa um vínculo de poder, já que esta é uma instituição de grande influência no cenário <i>gamer</i> .
		"acusar"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.
		"abuso"	Narração: como a violência é descrita.
		"sexual"	
		"agressão"	
	Classe 04: local do evento.	"casa"	Argumentação: em meio às ações, "casa" representa o local físico que ocorreu a violência.
		"tentar"	Narração: "tentar" se refere à descrição dos atos do acusado no momento da violência.
		"relatar"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.
		"kyure"	Nomeação: identificação da vítima num campo simbólico/cultural.
		"influenciador"	Qualificação: propriedade social de "influenciador" atribuída a vítima.
	Classe 01: atos e consequências do sujeito acusado sobre a vítima.	"sexo"	Narração: os termos que descrevem a violência cometida constroem um sentido de vulnerabilidade, sobre a vítima, mas também de arrependimento, sobre o acusado. Embora esse arrependimento seja parafraseado sobre a fala do sujeito personagem da ação, essa escolha aciona pré-construídos sobre a realidade dele: alguém que é influente naquele contexto.
		"oral"	
		"forçar"	
		"agressão"	
		"sexual"	
		"envergonhado"	Efeito de verdade: os atos de "acusar", "divulgar" e "contar" são formas de acionar testemunhos da vítima para reconstituir o que ocorreu. O mesmo ocorre com "nota", que se refere à manifestação pública do sujeito denunciado. Cria-se, dessa forma, um efeito de verdade para apontar que não é o site que está contando o fato, mas sim os próprios personagens envolvidos.
		"nota"	
		"acusar"	
		"divulgar"	
		"contar"	
	Classe 02: posição do sujeito acusado ocupada a nível institucional.	"ex"	Qualificação: propriedades aplicadas ao sujeito. Aqui os personagens são apresentados pelas suas profissões: uma "tatuadora" e um "ex" "caster". Este, por sua vez, é vinculado à cultura dos <i>esports</i> através das instituições "pain_gaming" e "flamengo".
		"caster"	
		"tatuadora"	
		"pain_gaming"	
		"flamengo"	
		"daniela"	Nomeação: como a vítima é identificada.
		"riot_games"	Qualificação: Atribuição de propriedades ao acusado, por meio de seu histórico profissional, vinculado a uma posição de poder pela instituição da qual fez parte, "riot_games".
		"treinador"	
		"mit"	Nomeação: como o acusado é identificado.

		"gabriel"	
	Classe 03: condição temporal.	"passado"	Narração: tempo em que as ações são descritas. O sentido é construído sobre um ato que ocorreu no "passado", há alguns "anos".
		"ano"	
		"relato"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.
		"circuito_desafiante"	Qualificação: o site apresenta o sujeito envolvido na violência através de propriedades que o qualifica profissionalmente: um "caster" pertencente a "equipe" de "transmissão". Mas, propriedades de poder também são atribuídas quando vinculado a instituições, a exemplo de "circuito_desafiante" e de "cblol".
		"cblol"	
		"equipa"	
		"transmissão"	
		"casters"	Efeito de verdade: o site se coloca como um agente da informação. O sentido que se produz sobre isso é que os dados coletados são fundamentados na fala de personagens exteriores ao próprio site, produzindo um efeito de verdade sobre o que está sendo repercutido na notícia.
		"brasileiro"	
		"ge"	
MAIS ESPORTS (Método de Reinert)	Classe 01: vinculação do sujeito social e do contexto cultural à agressão cometida.	"abuso"	Narração: como a violência é descrita.
		"sexual"	
		"acusar"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.
		"história"	
		"daniela"	Nomeação: como os sujeitos são identificados.
		"mit"	
		"ex"	Qualificação: Atribuição de propriedades ao acusado, por meio de seu histórico profissional. Vincula-se a "lol", que atribui propriedades socioculturais do cenário de League of Legends.
		"treinador"	
		"lol"	
	Classe 02: associação dos fatos ocorridos no local da cena com o sujeito em sua posição cultural.	"sair"	Argumentação: o termo "sair", quando ligado a uma das vítimas, constroi um sentido de motivo sobre suas ações. O que ela fez no local do acontecimento. "Ficar", por outro lado, é um sentido construído pelos atos do sujeito denunciado, como o motivo de sua importunação.
		"ficar"	
		"kyure"	Nomeação: identificação da vítima e do acusado num campo simbólico/cultural.
		"mit"	
		"streamer"	Qualificação: a vítima é apresentada por suas qualidades profissionais.
	Classe 03: consequência dos fatos	"acusação"	Efeito de verdade: anuncia o testemunho da vítima.

	sobre o sujeito, por meio de uma instituição.	"twitch"	"Twitch" aqui aparece como uma fonte de <i>status</i> como organismo especializado, porque o site busca a empresa por informações sobre o banimento do sujeito agressor da plataforma de transmissão ao vivo. Contudo, a empresa não se manifesta, o que mostra um grau de engajamento sem uma posição explícita.
--	---	----------	--

Fonte: elaborado pelo autor.

Como destaca Charaudeau (2005), a análise de discurso, sob o ponto de vista da linguagem, é um processo empírico-dedutivo. Ou seja, parte de um material empírico (os dados formulados através do Iramuteq) configurado numa substância semiológica. É a partir dessa configuração “que o analista percebe, podendo manipulá-la através da observação das compatibilidades e incompatibilidades das infinitas combinações possíveis, para determinar recortes formais, simultaneamente às categorias conceituais que lhes correspondem” (Charaudeau, 2005, n.p.).

Por isso, o objetivo da elaboração da Tabela 04 é compreender sob quais práticas (processos discursivos) os sites constroem sentidos (similaridades/modalização) sobre o abuso sexual, proposta apresentada em nosso problema de pesquisa. Por exemplo, o sentido do The Enemy sobre o sujeito denunciado é construído a partir dos termos “ex”, “treinador” e “mit”. Essas palavras designam propriedades desse personagem dentro do texto, posicionando-o no contexto a partir de uma representação social, devido a seu histórico profissional de treinador, e cultural, já que seu *nickname* “mit” o vincula ao cenário dos videogames e *esports*. Cada sentido e prática dos sites serão melhor explorados no próximo capítulo como forma de resultados da pesquisa.

4. Análise e discussão dos resultados

Diferentemente da análise de conteúdo, que busca depreender sentidos dos textos, Orlandi (2015) explica que a análise do discurso não vê a linguagem como algo transparente. Ao invés de se perguntar “o quê”, a AD se pergunta “como” a língua produz sentidos para os sujeitos, a partir de suas formações ideológicas. É fundamentado nesse propósito que estruturamos o principal objetivo deste trabalho: compreender os mecanismos utilizados pelos sites de notícias de *esports* aqui elencados para construir sentidos sobre o abuso sexual no caso “MiT”.

Para chegar a isso, adotamos um método que identifica similaridades entre termos colocados no texto com o seu todo, através de um *software* de análise de textos, e cruzamos esses dados com classificações propostas na semiolinguística (Maingueneau, 2005; Charaudeau, 2005; 2013) no que concerne o discurso informativo. A dinâmica de classificar os termos e suas similaridades nos traz reflexões sobre como essa estrutura textual imprime processos ideológicos esquecidos pelos diversos interdiscursos dos quais constituem os portais de notícia.

Apresentamos a seguir uma série de considerações depreendidas das análises produzidas sobre os termos classificados pelos processos discursivos. Discutimos os resultados a partir das quatro categorizações propostas por Charaudeau (2006, 2013) em todo esquema de semiotização. Na qualificação e nomeação dos sujeitos, refletimos sobre as construções de sentidos afetivos que se envolvem às propriedades sociais dos sujeitos e aos *nicknames*. Nos efeitos de verdade, explicamos como os sites produzem sentidos através das paráfrases, dos confrontos de falas e das fontes. Com os processos argumentativos, apontamos para os dispositivos de culpabilização que se envolvem nas construções das notícias. Por último, discutimos como os processos de narração das matérias moralizam o abuso e qual a implicância disso à temática.

4.1. Qualificação e nomeação dos sujeitos: propriedades sociais e simbólicas

Dentre as primeiras reflexões produzidas sobre os dados, consideramos a transformação do fato no mundo significado (Charaudeau, 2006) a partir dos processos de qualificação dos sujeitos. Como observado na Tabela 04, grande parte dos sentidos são construídos por meio de

propriedades aplicadas ao sujeito acusado, qualificando-o como “técnico”, “treinador”, “comentarista”, “profissional”, “analista” e “caster”, sempre acompanhado do prefixo “ex”.³⁹ Essas propriedades, em grande parte das vezes, os posicionam numa condição social, ao evidenciar seu histórico profissional.

Gregolin (1995) explica que decisões lexicais para caracterizar pessoas, lugares, tempo e imagens são métodos para transformar a narrativa contada. Esses recursos, em nível discursivo, têm o intuito de estabelecer uma conexão entre o enunciador (jornalista) e o enunciatário (leitor), direcionando este a identificar a orientação argumentativa daquele. Dessa forma, o leitor compreende as relações existentes entre o texto e o contexto no qual foi elaborado. Então, quando as matérias qualificam o acusado dos abusos como um “ex-técnico” ou “ex-comentarista”, evocando sua trajetória histórica, acaba por estabelecer signos afetivos que vinculam os leitores àquele personagem.

Ressalta-se que a qualificação, de acordo com Charaudeau (2005), além de destacar as características dos seres, também tem o intuito de especificar suas maneiras de ser. Devemos considerar isso na análise pois, ao tratar o acusado pelo histórico profissional e vinculá-lo a ações de abuso sexual, o veículo informativo apresenta um sentido de desvio de conduta sobre o sujeito: este que deveria agir como um ex-atleta, um ex-técnico e um *caster*, e, por muitos fãs, como um ídolo, manifesta-se pela violência.

Sentido semelhante ocorre quando os sites fazem uso dos processos de nomeação, ao evidenciar os *nicknames* “mit”, do acusado, e “kyure”, de uma das vítimas⁴⁰, posicionando-os num campo simbólico/cultural. Para Bechar-Israeli (1995), os *nicknames* são propriedades simbólicas vistas como extensão do eu. Além de indicar referências a temas étnicos, religiosos e culturais (sendo aqui a cultura *gamer*), também chamam atenção para os talentos exclusivos dos indivíduos. Além disso, Hagström (2012) argumenta que esses pseudônimos ajudam as pessoas a navegarem em esferas sociais e culturais, e a tornarem o mundo compreensível em certos contextos.

³⁹ Todos os vocabulários de qualificação dos sujeitos são observados nos segmentos de textos apresentados nas figuras 04 (referente ao The Enemy), 05 (referente ao ESPN), 08, 11, 12 (referentes ao MGG), 15, 16, 18 (referentes ao GE), 21 e 22 (referentes ao Mais Esports).

⁴⁰ O processo de nomeação através dos *nicknames* pode ser conferido nos segmentos de textos presentes nas figuras 04 (referente ao The Enemy), 05 (referente ao ESPN), 08, 12 (referente ao MGG), 16 (referente ao GE), 21 e 22 (referentes ao Mais Esports).

É importante destacar isso, pois essas estratégias produzem condições para a veiculação dos sentidos discursivos, ou seja, eles são processos discursivos (Pêcheux, 1997a) dentro do contexto midiático. Figaro (2021, p. 06) explica, por exemplo, que “nomear é tomar um lugar, é dar existência simbólica e material, é delimitar a comunicação em determinado ponto das formações discursivas-ideológicas”. Com isso, a autora chama atenção para a arena de disputa de sentidos ideológicos (Pêcheux, 1997a) que agem dentro da comunicação, pois é nela que “a mediação ocorre e transborda em laços comunitários, institucionais, materializa os conflitos sociais e constrói processos civilizacionais” (Figaro, 2021, p. 18).

Vale destacar que ambos os processos de qualificação e nomeação aqui identificados são comandados pelo princípio de pertinência, na etapa de transação da semiotização do mundo, da qual fala Charaudeau (2005, n.p.). Ao identificar e qualificar o sujeito (transformação) espera-se que o leitor interprete esses significados (transação) a partir dos universos de referências do objeto (princípio de pertinência). Por isso, quando um site de notícias especializado fala em profissões como “*pro-player*”, e em *nicknames* como “mit” e “kyure”, sem introduzir um contexto sobre esses termos, subentende que os leitores vão reconhecer aquilo dentro de um cenário específico: o dos videogames, em especial dos *esports*. Portanto, esses termos funcionam como pré-construídos, e são compreendidos pela comunidade de fãs por meio dos interdiscursos presentes, pois “o dizer (presentificado) se sustenta na memória (ausência) discursiva” (Orlandi, 2015, p. 81).

Embora possa ser dito que esses apontamentos partem de obviedades, já que é comum que sites jornalísticos nomeiem e apresentem propriedades dos sujeitos sobre os quais falam, nosso propósito aqui é discutir o valor discursivo que essas palavras representam nesse contexto. Isso porque os vocabulários adquirem sentidos diferentes a depender da posição de quem os emprega e a depender de outros termos com os quais eles se relacionam. Ou seja, a partir das formações discursivas estabelecidas no discurso informativo do jornalismo de *esports*, as nomeações e qualificações sobre os sujeitos no caso “MiT” vão adquirir sentidos de condição social e simbólico/cultural, e aplicar signos afetivos a eles.

4.2. Efeitos de verdade: paráfrases, confrontos de falas e fontes

De acordo com Charaudeau (2013), um efeito de verdade no discurso informativo está ligado à construção de um sentido que faça algo ser crível. Esse sentido parte da subjetividade

do sujeito, “criando uma adesão ao que pode ser julgado verdadeiro pelo fato de que é compartilhável com outras pessoas” (Charaudeau, 2013, p. 49). Na Tabela 04, observa-se que diversos efeitos de verdade são empregados pelos sites de notícias. Palavras como “dizer”, “afirmar”, “acusar”, “relatar”, “divulgar” e “contar” (e suas variações)⁴¹ expõem um dizer verdade sobre os eventos contados, pois partem da fala dos personagens envolvidos.

Todos esses termos, em sua maioria, anunciam paráfrases sobre as falas, pois reformulam, através das palavras do sujeito jornalista, o que foi dito. Ao apresentar isso não partimos de um juízo de valor, isto é, não subentendemos que seja bom ou ruim. Nossa intenção é explicar que sentidos e simulações de verdade são construídos por meio desses espaços de enunciados (Brandão, 2006). Além das paráfrases, ressaltamos que falas na íntegra também são incorporadas aos textos. Aqui, vale considerar a escolha dessas falas e de onde foram retiradas. Vejamos trechos recortados da primeira notícia veiculada pelo GE sobre o caso:

Figura 24 – Trechos da notícia que correspondem ao relato da vítima seguido pelo relato do acusado

Confira o relato de Daniela contra Mit na íntegra:

Há uns anos atrás, uns 6-7 anos, eu dei match com um cara no Tinder, que eu já sabia quem era pois era coach de um dos maiores times de LoL, achava incrível estar nesse meio e etc. A gente começou a trocar ideia, ficamos falando de sair, acho que eu cheguei até a mandar foto pra ele e coisas assim. Ele várias vezes insistia da gente sair pra ir em "hotel" e que a gente não precisava fazer nada, só ver filme e trocar ideia. Eu já tinha deixado claro pra ele que eu não gostaria de fazer certas coisas em primeiro encontro, porque eu não gostava e queria só sair e se conhecer melhor. Ele era superinsistente com essa história de ir pra hotel ou algo assim, eu até cogitei algumas vezes, mas falei que eu ia me sentir desconfortável e nunca fui.

Tive um dia que a gente combinou de sair e ver pra onde íamos depois que eu buscasse ele, pra comer, beber, trocar ideia em algum bar ou sei lá. Eu busquei ele no GH de carro e a gente parou numa rua lá no Jardins em SP pra decidir o que a gente ia fazer. Daí a gente ficou, começamos a nos beijar e DO NADA ele simplesmente tirou o pau pra fora. Eu tava sozinha com um cara no meio de um bairro deserto à noite. Ele começou a forçar minha cabeça pra chupar ele, o que claramente eu não queria e ELE SABIA. Eu tento não fazer, mas ele empurrou e segurou minha cabeça no pau dele. De mesmo conta essa versão da história pra pessoas (que eu não quis). Só que sem o fato de que ele me forçou. Depois disso, eu só deixei ele de volta no casa.

Eu demorei MUITO TEMPO até entender de fato o que tinha acontecido comigo aquela noite, tanto que depois eu ainda assim conversava com ele (por pouco tempo). Porque até então eu não tinha essa consciência que eu tenho hoje, eu só não acreditava que aquilo tinha acontecido comigo e que alguém como aquele cara, que eu admirava inclusive tinha feito algo assim.

Poucas pessoas sabiam disso, mas contei pra algumas esse ano e chegou até outra menina, que me chamou na DM e contou que foi abusada pelo mesmo cara. E também que ela conhece outras, que nós duas não fomos as únicas.

comigo aquela noite, tanto que depois eu ainda assim conversava com ele (por pouco tempo). Porque até então eu não tinha essa consciência que eu tenho hoje, eu só não acreditava que aquilo tinha acontecido comigo e que alguém como aquele cara, que eu admirava inclusive tinha feito algo assim.

Poucas pessoas sabiam disso, mas contei pra algumas esse ano e chegou até outra menina, que me chamou na DM e contou que foi abusada pelo mesmo cara. E também que ela conhece outras, que nós duas não fomos as únicas.

Não vou citar nomes de ninguém pois não me cabe.

Eu cansei de viver na sombra desse meu abuso e ver meu abusador só crescendo, interagindo com gente que conhece, saindo de rolê com gente que eu gosto. Inclusive já cortei pessoas da minha vida por conta disso, gente que sabe o que eu passei e ESCOLHEU dar rolê e virar amigo do cara porque ele mora num casão com piscina.

As sequelas que eu tenho disso vão ficar comigo a vida toda, meus choros, minhas crises de ansiedade, minhas insônias, medo de sair sozinha com outra pessoa quando conheço alguém, entre outras. Meu intuito aqui com esse "exposed" é de alertar e, se isso impedir que algo assim aconteça com outra mulher pela mão desse cara, eu vou ficar um grãozinho mais leve.

Eu não ia, mas vou colocar o nome, porque refleti mais e não vale de nada alertar sem de fato alertar: o nome do meu abusado é Gabriel, ou mais conhecido como Mit. Vou me afastar um pouquinho daqui (Twitter) tirar uns dias pra não me afetar tanto. Agradeço as mensagens de apoio.



Confira agora a nota de Mit na íntegra:

"Sobre o ocorrido

Há anos atrás, não conseguia encontrar a maturidade de hoje para tratar de um assunto tão importante, com a coragem e a responsabilidade que deve ser tratado. Muito tempo decorreu para quem se sentiu ferido perceber que ali havia algo que não a fez bem. Estou devastado e envergonhado por não ter percebido que machuquei alguém tão profundamente, não compactuo com abuso qualquer que seja.

Nos últimos anos, tenho evoluído constantemente como ser humano para entender que não há justificativas ou atenuantes para certas situações vividas. A evolução é um processo lento, constante e não repentino. A dor e a memória só pertencem àqueles que a sofreram, e não cabe a mim diminuí-las ou tratá-las como fatos corriqueiros.

Nunca em minha vida tive a intenção de causar o mal a qualquer pessoa, e acontecimentos como o dessa madrugada são importantes para fazer com que os nossos olhos se abram para situações e desdobramentos que não podíamos enxergar outrora. É muito difícil reparar um momento sem a conversa necessária e desvelamento dos sentimentos. Que isso não seja tabu para ninguém que está lendo esse desabafo.

Deixo nesta nota meus profundos sentimentos por qualquer ferida que eu possa ter causado a qualquer pessoa ao longo dos meus 29 anos de idade, independente do âmbito."

FLAMENGO

Ver comentários

Fonte: GE (2021a).

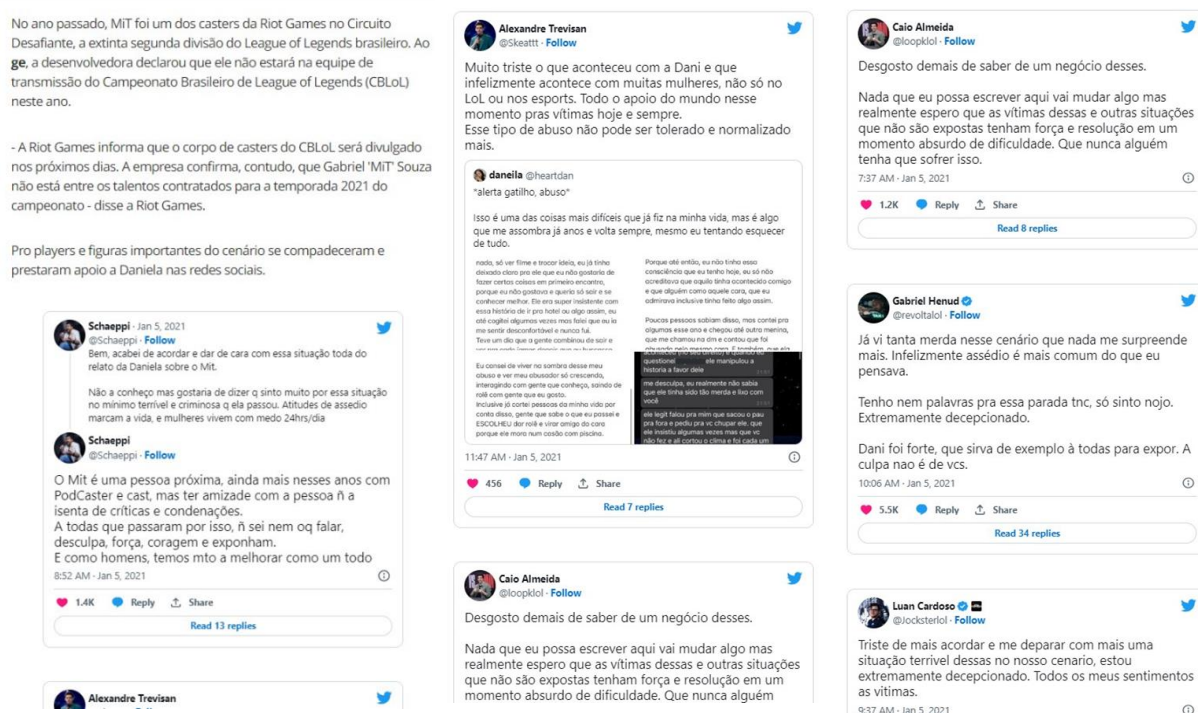
Para além das paráfrases, efeitos de verdade na forma de citação direta, segundo Gregolin (1995), correspondem a ilusões discursivas que produzem sentidos de “coisas reais”. Típico dos discursos jornalístico e histórico, o detalhamento de informações por meio da

⁴¹ Todos os vocabulários podem ser conferidos nos segmentos de texto presentes nas figuras 09, 11, 12 (referentes ao MGG), 15, 18 (referentes ao GE), 21 e 23 (referentes ao Mais Esports).

delegação interna da voz aos sujeitos cria a ilusão de pessoas, tempos e espaços “reais” e “existentes”, como “cópias” da realidade (Gregolin, 1995, p. 19).

Além disso, como é observado na imagem, há um confronto de relatos ao fim do texto, o que representa a isenção como um efeito de enunciação (Bertola; Navarro, 2022), pois a versão do caso é relatada pela visão de ambos os personagens. Contudo, esse sentido de isenção é acompanhado de enunciados que condenam os atos do acusado. Isso fica evidente quando, dentro da matéria, são adicionados depoimentos de figuras notáveis do cenário de *esports* nacional criticando o fato. Vejamos os seguintes trechos da mesma notícia:

Figura 25 –Recorte dos trechos que apresentam falas de outras fontes



Fonte: GE (2021a).

Apresenta-se, na Figura 25, depoimentos reproduzidos conforme *status* de representatividade (Charaudeau, 2006) que as fontes detêm dentro do cenário de *esports*. São figuras que a mídia, e outras instituições envolvidas, como “riot”, “flamengo” e “pain”, conforme aparecem nos dados do Iramuteq, elegem como notórias e dignas de menção nas notícias. Atletas ou ex-atletas, celebridades e subcelebridades, influenciadores digitais, etc., todos os depoimentos que ganham espaço nas matérias dos sites são produzidos por pessoas com padrões de aceitação na comunidade de *esports* nacional para adotar posições de repúdio

aos atos de assédio e abuso. Isso corresponde a um posicionamento midiático pois, de acordo com Bertola e Navarro (2022), o fato de narrar em um ângulo e não de outro significa o poder que se quer exercer sobre os acontecimentos e sobre os sujeitos atravessados na notícia.

Destacamos que essas três formas de efeitos de verdade já se revelam como construções de sentidos específicos de notícias de *esports* produzidas no Brasil, quando comparadas com outras regiões do mundo. Abordamos isso a partir da pesquisa de Painter e Sahm (2023), que apontam que os conteúdos informativos sobre *esports* variam em colocar fontes, a depender da região: sem citações (na Ásia), com poucas citações (América do Norte) e com mais citações do que as demais (Europa). A partir de nossas análises e de nossa fundamentação teórica não conseguimos oferecer uma justificativa para isso, problemática a ser explorada em outros trabalhos.

Vale ressaltar que esse grau de engajamento das fontes inicia nas redes sociais antes da veiculação das matérias, ocorrendo mediante a comoção pública dos fãs de *esports* sobre os casos denunciados. Dizemos, com isso, que foi um movimento surgido nas redes, mas aceito e reproduzido pela imprensa de videogames, embora de forma cautelosa e distante. Henn (2015) fala desse fenômeno como ciberacontecimento. A proposta é explicar como eventos emergentes do ambiente das redes se constituem na agenda do jornalismo.

O autor apresenta seis categorias que podem ser enquadradas como ciberacontecimentos. As mobilizações globais, a exemplo das Jornadas de Junho, dizem respeito a organizações políticas com horizontalidade, ausência de lideranças, pulverização de demandas, e conectividades convergentes, surgidas nas redes sociais, mas extrapoladas para as ruas. Os protestos virtuais, por outro lado, são formas de organização que não saem das redes, mas geram narrativas mais focadas, a exemplo do movimento #EuNãoMereçoSerEstuprada. Os exercícios de cidadania são formas de luta por direitos, porém que têm em seu horizonte questões públicas de pertencimento, como protestos contra a homofobia. Afirmações culturais, a exemplo dos rolezinhos, implicam na “visibilidade pública de segmentos que são midiaticamente invisíveis ou enquadrados a partir de estereótipos que remetem-se a preconceitos sociais profundos” (Henn, 2015, p. 218). A categoria de entretenimento, diz Henn (2015), trata tanto sobre músicos que atingem o mercado pelo sucesso nas redes, como sobre celebridades que produzem estratégias de visibilidade. Por fim, a subjetividade retrata as suscetibilidades, alegrias, sofrimentos, celebrações, nascimentos e mortes, que viralizam nas redes sociais.

Embora as categorias de ciberacontecimento tratem sobre fenômenos sociais no âmbito das redes, Henn (2015, p. 223) ressalta que “o que está em jogo são os modos como o jornalismo é instigado a lidar com eles, a torná-los visíveis”. Considerando que as denúncias sobre abuso sexual no cenário dos *esports* fazem parte de um contexto de protesto virtual (Henn, 2015), torna-se necessário avaliar como a mídia constrói os sentidos e dá visibilidade a esse tema. Essa discussão é útil pois, diante desse tensionamento digital, os veículos jornalísticos estão suscetíveis a diferentes posições discursivas frente às disputas de poder, ainda mais quando se considera sua atuação no âmbito das plataformas (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020).

Orlandi (2015) aponta que as condições de produção do discurso implicam no sujeito, dentre uma série de fatores, mecanismos imaginários. São mecanismos que produzem imagens dentro de conjunturas sócio-históricas. Assim, manifesta-se “a imagem da posição sujeito locutor (quem sou eu para lhe falar assim?) mas também da posição sujeito interlocutor (quem é ele para me falar assim, ou para que eu lhe fale assim?), e também a do objeto do discurso (do que estou falando, do que ele me fala?)” (Orlandi, 2015, p. 38).

Essas formações imaginárias, teorizadas inicialmente por Pêcheux (1997b), designam os lugares que os sujeitos ocupam e atribuem uns aos outros. Dentro do princípio de alteridade, que aborda Charaudeau (2005), isso fica ainda mais claro. Aqui, o emissor-produtor (jornalista) e o receptor-interpretante (participantes do protesto virtual) se reconhecem como semelhantes, por compartilhar um universo de referência, e como diferentes, pela posição que ocupam na dinâmica da linguagem.

Com isso, queremos dizer que os sentidos construídos pelos sites a partir dos ciberacontecimentos são elaborados considerando as diferentes imagens dos sites sobre o público de *esport* (e vice-versa), e dos sites sobre o objeto de que fala, ou seja, as vítimas e o acusado (e vice-versa). A reprodução de efeitos de verdade representa esse processo de formação imaginária. Sejam as citações indiretas (paráfrases) e diretas (confronto de falas), ou a apresentação de falas de personalidades (fontes com *status* de representatividade), só são elaboradas dessa forma porque os veículos querem induzir, para o protesto virtual (Henn, 2015) e para seu objeto, que as notícias refletem a realidade e respeitam uma ordem moral de contestação ao abuso.

4.3. Processos argumentativos: dispositivos de culpabilização

Um outro ponto a ser considerado dentro das construções de sentido é sobre os processos de argumentação. Identificado em dois dos *corpora* analisados, esse processo é evidenciado através dos termos "dormir", "casa", "sair" e "ficar"⁴². Para Charaudeau (2005), os fatos narrados são transformados em relações de causalidade, que explicam como os seres agem e sofrem em razão de certos motivos. Diante dos elementos elencados pelo Iramuteq, compreendemos que o sentido é construído para argumentar sobre a motivação da ação dos sujeitos, seja do acusado ou da vítima: o que ocorreu na cena, ou melhor, o que eles fizeram para se efetivar o abuso. Consideramos que esse processo de argumentação, em notícias sobre o abuso sexual, orienta o leitor para uma culpabilização da vítima.

Retomando Bertola e Navarro (2022), esses mecanismos enunciativos, chamados pelos pesquisadores de dispositivos de culpabilização, constroem sentidos de culpa na própria vítima sobre crimes de abuso cometidos. São descrições da ordem da investigação policial e jurídica usadas nos textos para administrar a culpa da violência, levantando um saber e uma disciplina sobre o corpo da mulher e sobre sua sexualidade. Para ficar mais claro, mostramos os termos identificados dentro das notícias, conforme a Figura 26 abaixo:

Figura 26 – Trechos de notícias do MGG (esq.) e do Mais Esports (dir.)

The image shows two side-by-side screenshots of news articles. The left screenshot is from MGG and the right is from Mais Esports. Both articles discuss the sexual abuse accusation against League of Legends caster Gabriel "MiT" Souza. The MGG article includes a warning about sensitive content and mentions the victim's name, Daniela Li. The Mais Esports article has a large headline and a sub-headline about the victim's trauma.

Alerta: o texto a seguir possui conteúdo sensível

Algumas horas após **Gabriel "MiT" Souza ser acusado de abuso sexual pela tatuadora Daniela Li**, a streamer Manuela "Kyure" Rodrigues relatou um caso de agressão que ela teria sofrido na virada de 2019 para 2020. De acordo com a influenciadora, após uma festa na **casa** de Felipe "brTT" Gonçalves e Giuliana "Caju" Capitani, MiT a convidou para uma segunda festa, voltada para a comunidade de Teamfight Tactics. Lá, Kyure começou a se sentir mal e MiT a convidou para ir para a **casa** dele.

Enquanto tentava dormir, Kyure relata que teve o corpo tocado por MiT sem o seu consentimento. No dia seguinte, o ex-técnico e analista de League of Legends teria confessado que chegou a cogitar tirar a roupa da influenciadora enquanto ela **dormia**.

"Chegando lá eu só queria deitar na cama e dormir pq (sic) estava super enjoada, virei as costas pra ele e o mesmo começou a passar a mão em mim. Fingi que tinha dormido e uma hora ele

LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLol 2021

O texto abaixo contém trechos de relato de abuso sexual e pode remeter à memórias traumáticas.

Caster e ex-treinador de League of Legends, Gabriel "MiT" Souza foi acusado de abuso sexual ao tentar forçar uma mulher de realizar um sexo oral nele. De acordo com Daniela Li, vítima que expôs o caso na madrugada dessa terça-feira (5), a situação ocorreu há cerca de seis a sete anos e também há outras mulheres que foram abusadas por MiT.

No relato, Daniela disse que marcou de **sair** com MiT por um aplicativo de relacionamento e, enquanto se beijavam no carro, ele "botou o pau para fora [...] e começou a forçar minha cabeça para chupá-lo, o que eu claramente não queria e ele sabia".

"Eu demorei muito tempo até entender de fato o que tinha acontecido comigo aquela noite [...] Até então, eu não tinha a consciência que eu tenho hoje, eu só não acreditava que aquilo tinha acontecido comigo e que

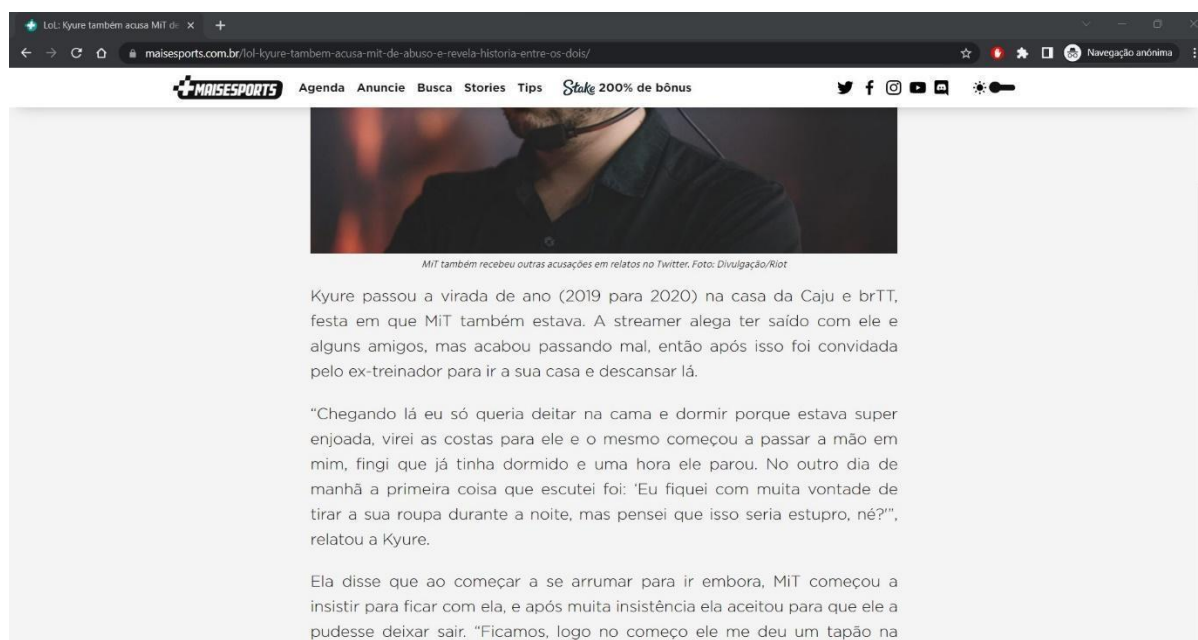
Fonte: Sales (2021); Porto (2021).

⁴² Os vocabulários são observados dentro dos segmentos de textos apresentados nas figuras 08, 12 (referentes ao MGG), e 22 (referente ao Mais Esports).

Nos trechos é possível identificar a construção dos dispositivos de culpabilização por meio das unidades elencadas nas similaridades do Iramuteq. À esquerda da Figura 26 apresenta-se a notícia do MGG, que descreve o acontecimento a partir das motivações dos sujeitos. A motivação que dá a entender a culpabilização é o fato de a vítima ter aceitado ir à casa do acusado para dormir. Na versão do Mais Esports, notícia à direita na Figura 26, a motivação é decorrente de a vítima ter marcado um encontro por um aplicativo de relacionamentos, e da troca de beijos entre os envolvidos. Ambas as motivações enunciam um saber da vítima (Bertola; Navarro, 2022) sobre o comportamento que precedia o abuso, reforçado ainda pelas citações diretas apresentadas posteriormente, já que o detalhamento das informações tende a criar uma “verdade do discurso” (Gregolin, 1995, p. 19).

Conforme explicam Bertola e Navarro (2022), essa prática discursiva provoca subjetividades de que a violência foi consequência do comportamento feminino. A partir de suas análises, os pesquisadores identificam três elementos de regularidade discursiva desse dispositivo: o relato que situa a vítima na cena, a presença de algo que cause uma mudança de estado psicológico, e aspectos relacionados ao corpo estuprado (Bertola; Navarro, 2022, p. 219). Em outra notícia veiculada pelo Mais Esports identificamos algumas dessas práticas.

Figura 27 – Trecho de notícia do Mais Esports com dispositivos de culpabilização



Fonte: Rodrigues (2021a).

A Figura 27 acima aciona os elementos ao dizer: (1) o relato na cena, durante todo o primeiro e segundo parágrafo da imagem; e (2) a mudança do estado psicológico, ao apresentar e justificar que a vítima “[...] acabou passando mal, então após isso foi convidada pelo ex-treinador para ir a sua casa [...]” (Rodrigues, 2021a, n.p.). Para Bertola e Navarro (2022), esses enunciados tendem a posicionar a vítima como infame ao provocar um ato que causou a violência. Em outros termos, as práticas reforçam uma visão de “mulher-corpo violentado-culpabilizada” como propriedade masculina, pois “poderiam ter sido mais cautelosas e observado a ordem que se impõe sobre si mesmas” (Bertola; Navarro, 2022, p. 222-223).

Mesmo que os jornalistas escrevam suas matérias sem a intenção consciente de produzir dispositivos de culpabilização, o “dito esquecido” se “sustenta na memória (ausência) discursiva” (Orlandi, 2015, p. 81). Isto é, os autores das notícias podem não ter pensado em colocar conscientemente esses dispositivos, mas esse uso fornece indícios sobre as formações ideológicas das quais fazem parte. Isso também direciona para os esquecimentos, como diz Pêcheux (1997a), já que o sujeito tem a ilusão de ser dono sobre o seu próprio discurso.

Dentro das condições de reprodução capitalista, a ideologia dominante – aqui considerada na forma de domínio sobre as mulheres (Bertola; Navarro, 2022), ou melhor, na forma de masculinidade hegemônica (Voorhees, 2015) – se caracteriza, no discurso, “pela presença de ‘lacunas’, ‘silêncios’, ‘brancos’ que preservem a coerência do seu sistema” (Brandão, 2006, p. 22). Dessa forma, a ideologia mascara “o caráter material do sentido das palavras e dos enunciados” (Pêcheux, 1997a, p. 159), e impede que os dispositivos de culpabilização sejam facilmente identificados como reproduções da ordem vigente. Por outro lado, essa mesma ideologia fornece “evidências que fazem com que uma palavra ou um enunciado ‘queiram dizer o que realmente dizem’” (Pêcheux, 1997a, p. 159). Essas evidências são justamente os elementos aqui analisados: os processos discursivos de argumentação (Charaudeau, 2013) que constroem os sentidos informativos.

4.4. Narração e moralização do abuso

Um último fator a se ressaltar é no processo de narração identificado nos textos. Como Charaudeau (2005, n.p.) explica, esse fator implica em ações engajadas pelos seres, inscrevendo-se em esquemas “conceitualizados que lhes conferem uma razão de ser, ao fazer alguma coisa”. Identificamos isso nas similaridades produzidas pelo Iramuteq através dos

termos utilizados pelos sites para descrever a ação principal do acusado sobre a vítima: "abuso", "sexual", "agressão", "tentar", "sexo", "oral", "forçar", e suas variações⁴³. Observamos que, nos textos, esses termos constroem sentidos de vulnerabilidade sobre a vítima, ainda que falem de um arrependimento por parte do acusado, como mostra a Figura 28 abaixo:

Figura 28 – notícia do GE (à esq.) e do The Enemy (à dir.) apresentam desculpas do acusado



Gabriel 'MiT' é ex-treinador de LoL. Foto: Divulgação / Riot

Ainda na nota, MiT diz ter evoluído como pessoa e diz que nunca teve a intenção de machucar ninguém. Em seguida, o caster, que foi **descartado pela Riot Games para 2021 após fazer o Circuito Desafiante em 2020**, se desculpou sobre "qualquer ferida que possa ter causado" sem citar nomes.

+ Calendário dos eSports: veja as datas dos principais campeonatos de 2021

Veja a nota na íntegra:

"Sobre o ocorrido

Há anos atrás, não conseguia encontrar a maturidade de hoje para tratar de um assunto tão importante, com a coragem e a responsabilidade que deve ser tratado. Muito tempo decorreu para quem se sentiu ferida perceber que ali havia algo que não a fez bem. Estou devastado e envergonhado por não ter

com.br/esports/lol-ex-treinador-mit-e-acusado-de-abuso-sexual-riot-corta-relacoes-com-caster/

PLATAFORMAS | NEWS REVIEWS ARTIGOS LISTAS EXTRAS | BIG FESTI

DESTAQUES: NEWSLETTER THE ENEMY! / APPLTV+: EXPERIMENTE A

Além de ex-treinador, MiT também serviu como comentarista para a **Riot Games** em 2020, participando da equipe do **Circuito Desafiante** e **All-Star** de League of Legends. Procurada pela imprensa, a empresa declarou que ele não será empregado como caster na temporada 2021.

*"A Riot Games informa que o corpo de casters do CBLol será divulgado nos próximos dias", diz o comunicado (via **Globo Esporte**). "A empresa confirma, contudo, que Gabriel 'MiT' Souza não está entre os talentos contratados para a temporada 2021 do campeonato"*

Em seu Twitter, Mit publicou uma **"nota de esclarecimento"** dizendo se sentir envergonhado por suas ações:

"Há anos atrás, não conseguia encontrar a maturidade de hoje para tratar de um assunto tão importante, com a coragem e a responsabilidade que deve ser tratado", diz a mensagem. "Muito tempo decorreu para quem se sentiu ferida perceber que ali havia algo que não a fez bem. Estou devastado e envergonhado por não ter percebido que machuquei alguém"

Fonte: GE (2021b); Ferreira (2021).

Hall *et al.* (1993) nos apresentam a ideia de que os meios de comunicação geralmente atuam conforme uma natureza consensual da sociedade. É um componente ideológico que posiciona a sociedade dentro de um sistema central de valores, negando “quaisquer discrepâncias estruturais importantes entre diferentes grupos, ou entre os mapas de significado muito diferentes numa sociedade” (Hall *et al.*, 1993, p. 312). O problema desse “consenso

⁴³ Os vocabulários são observados dentro dos segmentos de textos apresentados nas figuras 04 (referente ao The Enemy), 05 (referente ao ESPN), 11, 12 (referentes ao MGG), 15, 18 (referentes ao GE), e 21 (referente ao Mais Esports).

político”, como chamam na comunicação, é que os meios partem do pressuposto de que todos teríamos os mesmos interesses, ignorando conflitos entre classes e grupos sociais.

Assim são manifestadas as notícias produzidas durante a onda de denúncias de abuso, sejam àquelas analisadas sobre o caso “MiT”, ou outras mostradas na Tabela 1. Observamos um consenso político no discurso das notícias sobre abuso sexual, onde os sites se posicionam, mesmo que distantes, condenando tais atos. Essa condenação moral, entretanto, parte de uma não problematização do assunto, descrevendo-o apenas na forma de consequências que os responsáveis estão recebendo: uma “humilhação” que os levam a pedidos públicos de desculpas ou represálias profissionais (como a perda de contratos e parcerias)⁴⁴.

Importante ressaltar que a perpetuação e reprodução de uma cultura machista ainda é proveniente de interesses de indivíduos, grupos, instituições e classes sociais, cuja violência sexual é utilizada para dominar, controlar e disciplinar as mulheres e seus corpos (Bertola; Navarro, 2022). Consideramos que desviar o foco de uma reflexão mais crítica sobre esses acontecimentos, abordando a moralidade presente num consenso político, é uma estratégia de repercutir os atos, para gerar ainda mais alcance nas plataformas de redes sociais e, consequentemente, lucrar com seus efeitos (Nieborg; Poell, 2018).

Um fato que direciona para essa discussão é a quantidade de notícias produzidas, em apenas uma semana, por cinco sites. Como é observado na Tabela 1, são 39 notícias repercutindo os casos sob vários enquadramentos: um novo desvio moral, a consequência do desvio para o acusado, as condenações públicas de pessoas notórias do entorno, ou a compilação das denúncias numa mesma matéria. Isso tudo, entretanto, quase nunca discutindo criticamente os efeitos dessa problemática.⁴⁵ Isso aplica o princípio de influência, sob o qual fala Charaudeau (2005), pois os sites estão mais preocupados em afetar emocionalmente os participantes do protesto virtual com o teor moral das notícias (através dos processos de narração), do que fazer refletir sobre as práticas estruturais que tomaram aquele cenário. E isso é feito segundo jargões jornalísticos de conceituação funcional, os quais desvalorizam um pensamento “que consegue perceber os elementos que compõem um objeto ou um fato e suas contradições, que são comuns nas sociedades capitalistas” (Marques, 2006, p. 44).

⁴⁴ Sobre as perdas de contratos do acusado, ver as notícias: Marques (2021), Porto (2021), Rodrigues (2021b), Ferreira (2021), Bia (2021) e Sales (2021).

⁴⁵ A exceção que identificamos é o artigo produzido por Coelho (2021), que aborda a temática sobre o sentimento de medo das mulheres em denunciar os abusos, as consequências das violências em suas vidas, e a posição e responsabilização das organizações de *esports* sobre o fenômeno.

Considerações finais

Cada vez mais reconfigurado ao longo do tempo, o jornalismo vem moldando suas práticas através dos diversos espaços que se estabelece. Se, por um lado, correntes de estudos discutem o papel e a representação dos meios de comunicação comerciais frente aos valores informativos (Traquina, 2005), nosso objetivo parte de entender o véu ideológico que se envolve a eles. Seja considerando que a imprensa constitui um conjunto de Aparelhos Ideológicos do Estado (Althusser, 1970) ou faz parte de instituições disruptivas do sistema, o que não foge a essas visões é que a informação carrega formações ideológicas derivadas de sua história e de seu tempo. Mais importante que isso, os sentidos depreendidos da linguagem dos conteúdos noticiosos são veiculados para uma massa de leitores, dos quais são suscetíveis aos agenciamentos ideológicos.

Discutir isso no âmbito da indústria dos videogames é ainda mais necessário para compreender uma fonte importante que o público consumidor se referencia para moldar visões e valores de mundo. Durante muito tempo o jornalismo especializado em *games* serviu a uma economia-política da indústria de jogos para moldar um tipo de público ideal de consumo (Consalvo, 2007; Nieborg, 2011; Kirkpatrick, 2015). Além disso, essa imprensa reforçou valores sexistas e preconceituosos, muitas vezes já produzidos dentro dos jogos (Shaw, 2014; Foxman; Nieborg, 2016). O resultado de anos desses processos ideológicos culminou em atos violentos de ódio contra grupos marginalizados que lutaram por espaço dentro de uma cultura *gamer* (Chess; Shaw, 2015; Perreault; Vos, 2016; Braithwaite, 2016). Identificar práticas recorrentes da imprensa de *games* se torna, portanto, um ponto para compreender como surgem esses movimentos, e até onde podem chegar. Ainda mais considerando o cenário dos *esports*, este que, por si, suscita subjetividades neoliberais (Falcão *et al.*, 2020) e masculinidades hegemônicas (Voorhees, 2015).

Nesta dissertação, tratamos de muitas dessas problemáticas ao produzir uma análise de discurso de notícias veiculadas em janeiro de 2021 sobre denúncias de abuso sexual no cenário brasileiro dos esportes eletrônicos. Dentre os resultados identificados, argumentamos que o uso de qualificações como o histórico profissional de personagens e a nomeação deles por meio de *nicknames*, estabelece, dentro do contexto de nosso recorte de pesquisa, sentidos afetivos que ligam esses sujeitos aos leitores. Esses componentes da linguagem são propriedades que destacam as características dos seres, e especificam sua maneira de ser. E, para além disso,

delimitam suas formações discursivas-ideológicas quando os posicionam numa existência simbólica e material (Figaro, 2021).

Outro processo discursivo utilizado pelos veículos de imprensa de *esports* no caso “MiT” são os efeitos de verdade. O uso de paráfrases, confronto de falas entre personagens das notícias, e depoimentos de figuras influentes daquele meio, sustenta um sentido ilusório de que as matérias refletem o que ocorreu. E, essa realidade é produzida, na linguagem, considerando a imagem que os veículos têm sobre o objeto e sobre o público que fala. Além do intuito de produzir uma sensação de real, essas imagens instigam os sites a adotarem uma contestação à violência de gênero, não à toa há a presença massiva, dentro das notícias, de depoimentos protestando contra os casos denunciados de abuso.

Os resultados da pesquisa também apontam para o uso de termos que constroem sentidos argumentativos de motivação da ação dos sujeitos em nosso *corpus* recortado. Para Bertola e Navarro (2022), quando isso ocorre no contexto do abuso sexual, os sentidos construídos nos enunciados posicionam os atos das vítimas como provocadores da própria violência. Ao descrever processos da ordem da investigação policial e jurídica, como a situação da vítima na cena, a presença de causadores de mudança do estado psicológico e aspectos do corpo violentado, os veículos acionam um saber e uma disciplina sobre as vítimas (Bertola; Navarro, 2022). Esses dispositivos de culpabilização são processos discursivos esquecidos (Pêcheux, 1997a) na linguagem, mas que reproduzem uma ideologia dominante.

Por fim, consideramos que a forma narrada sobre os atos de violência dentro das notícias sobre o caso “MiT” é produzida conforme um consenso político, conforme explica Hall *et al.* (1993). Nessa ideia, os assuntos são abordados pelos meios de comunicação segundo uma lógica consensual da sociedade, em que conflitos de classes e grupos sociais são ignorados, e os problemas sociais são tratados como desvios e consequências morais. A condenação sobre o abuso, realizada pelos sites selecionados para nossa pesquisa, portanto, é feita de forma superficial e, muitas vezes, instrumentalizada para repercutir ainda mais os casos em busca de um maior alcance. Não obstante, os sites evitam problematizar o assunto.

Salientamos que este estudo procura focar em uma análise discursiva de notícias sobre o caso “MiT”, para entender os processos de produção de sentidos sobre o abuso sexual por alguns sites de *esports*. Contudo, essa escolha ainda deixa lacunas importantes e pouco exploradas dentro dos *game studies*. Primeiro a considerar nossa dificuldade em abordar a temática. O objeto de pesquisa “jornalismo de videogames” vem ganhando um espaço tímido

academicamente no Brasil nos últimos anos, com artigos, trabalhos de graduação e dissertações em algumas universidades do país. Pelo fato de ser algo recente e bem específico, consideramos que os estudos ainda não encontraram uma intersecção em que os resultados se complementam e se aprofundam. Não que esse deva ser o propósito final da produção científica, mas esse problema ocasiona, em todos, uma falta de reconhecimento entre si e uma falta de ineditismos de dados.

Essa consideração é fundamentada em um trabalho nosso apresentado no 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Medeiros, 2023). A partir de uma pesquisa quantitativa, identificamos que, de todos os artigos publicados no Brasil entre 2013 e 2023 com o objeto de pesquisa “jornalismo de videogames”, apenas um explorava o tema na ótica dos estudos de profissão, ainda que de forma ensaística. Entretanto, problemas sobre o estado profissional desta imprensa no Brasil ainda não foram abordados: quem são esses profissionais? Quais suas formações? Quais suas dificuldades e precariedades? Qual sua politização? Como se identificam ideologicamente? Essas são questões que incentivamos pesquisas empíricas futuras a se debruçarem, e que ajudam a aprofundar discussões já levantadas sobre o objeto em questão, como as abordadas nesta dissertação.

Uma outra contribuição que elaboramos para estudos futuros é no que concerne o abuso sexual no contexto da cultura dos videogames, como explorado tangencialmente aqui pelas denúncias em 2021 no cenário dos *esports*. Embora tenhamos uma literatura vasta que trata sobre a violência de gênero dentro dos jogos eletrônicos competitivos, ainda há aspectos que podem ser explorados. Em 2023, por exemplo, uma reportagem denunciou formas de estupro virtual, chantagem e mutilação contra crianças e adolescentes dentro da plataforma Discord no Brasil (Fantástico, 2023). Embora tenha seus diversos usos, a plataforma surge de um ambiente dos videogames, com o intuito de aglomerar jogadores e comunidades de jogadores. Entender como essa violência se manifesta e quais são as consequências para as vítimas são temas que merecem mais atenção e destaque em futuros estudos.

Concluimos apontando que essa dissertação serve como um recorte importante para observar práticas discursivas utilizadas pela mídia especializada quando aborda a violência de gênero, um tema não tão comum de ser tratado pelo jornalismo de videogames. Olhando para a linguagem de textos produzidos por 5 sites identificamos como a discursividade, e, conseqüentemente, as formações ideológicas, manifestam-se. Seguindo o que expõe Pêcheux (1997a), o sujeito se relaciona com sua realidade a partir do imaginário mediado pela

linguagem. Portanto, entender como os sentidos sobre a violência de gênero são produzidos pela imprensa especializada, realça o campo simbólico de disputa ideológica que se entrelaça na formação identitária dos indivíduos que compõem o cenário brasileiro de *esports*.

Referências

ALIAGA, Osman Daniel Choque. A descontinuidade na visão do poder de Michel Foucault. **Revista de Filosofia Moderna e Contemporânea**, Brasília, v. 4, n. 2, p. 38-53, 2016.

ALTHUSSER, Louis. Ideologia e aparelhos ideológicos do estado. Lisboa: Biblioteca Universal Presença, 1970.

BECHAR-ISRAELI, Haya. From Bonehead to cLoNehEad: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Volume 1, Issue 2, 1 September 1995, JCMC127, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x>, Published: 01 September 1995.

BÉLISSARIO, Katia. A cobertura midiática dos crimes de violência contra a mulher: preconceito e silenciamentos. **Communication, technologies et développement**, n. 7, p. 1-13, 2019. Disponível em: <http://journals.openedition.org/ctd/2172>, acesso em 17 jun. 2023.

BERTOLA, Fernanda Bonomo; NAVARRO, Pedro. Sujeito-corpo-discurso violentado: uma análise de enunciados-sentença jornalísticos sobre o estupro feminino. **Revista da Anpoll**, Florianópolis, v. 53, n. 2, mai./ago. 2022, p. 211-228.

BIA. LoL: Gabriel "MiT" Souza é acusado de abuso sexual. **MGG**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/4965.html>. Acesso em: 18 dez. 2023.

BOGOST, Ian. **How to talk about videogames**. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2015.

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, California, v. 7, p. 1-21, 2013.

BRAITHWAITE, Andrea. It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. **Social Media + Society**, p. 1-10, 2016.

BRANDÃO, Helena. **Introdução à análise do discurso**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2006.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. **Tutorial para uso do software Iramuteq**. Florianópolis: UFSC, 2021.

CARDOSO, Isabela; VIEIRA, Viviane. A mídia na culpabilização da vítima de violência sexual: o discurso de notícias sobre estupro em jornais eletrônicos. **EID&A - Revista Eletrônica de estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, n. 7, p. 69-85, dez. 2014.

CARLSON, Rebecca. Too human versus the enthusiast press: video game journalists as mediators of commodity value. **Transformative Works and Cultures**, v. 2, 2009. Disponível

em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98/93>. Acesso em: 15 jun. 2023.

CARVALHO, Anabela. Opções metodológicas em análise de discurso: instrumentos, pressupostos e implicações. **Comunicação e Sociedade**, v. 14, n. 2, p. 143-156, 2000.

CHARAUDEAU, Patrick. Uma análise semiolinguística do texto e do discurso. In: PAULIUKONIS, Maria Aparecida Lino; GAVAZZI, Sigrid. (org.) **Da língua ao discurso: reflexões para o ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. Disponível em: <https://www.patrick-charaudeau.com/Uma-analise-semiolinguistica-do.html#nh22>. Acesso em: 16 dez. 2023.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2013

CHEN, Gina Masullo; PAIN, Paromita; CHEN, Victoria Y; MEKELBURG, Madlin; SPRINGER, Nina; TROGER, Franziska. ‘You really have to have a thick skin’: a cross-cultural perspective on how online harassment influences female journalists. **Journalism**, v. 21, n. 7, p. 1–19, 2018.

CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 59, n. 01, p. 208-220, 2015.

COELHO, Mariane. 5 de janeiro: o dia que os abusos sexuais nos esportes foram expostos. Entenda o porquê. **ESPN**, 09 jan. 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/8009889/5-de-janeiro-o-dia-que-os-abusos-sexuais-nos-esports-foram-expostos-entenda-o-porque. Acesso em: 09 ago. 2023.

CONSALVO, Mia. **Cheating: gaining advantage in videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

DONDER, Shauny De; ROBEERS, Timothy; DANEELS, Rowan. Virtual athlete or ultimate nerd? A framing analysis of eSports in Flemish printed media. **Sport in Society**, v. 26, p. 757-773, 2022.

DYER-WITHEFORD, Nick. PEUTER, Greig De. **Games of Empire: global capitalism and video games**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

ESPN. Sobre a ESPN. **ESPN**, 2023. Disponível em: <https://espnpressroom.com/brazil/fact-sheets/>. Acesso em: 18 dez. 2023.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. No limite da utopia: esportes, neoliberalismo e como a cultura gamer desceu à loucura. XXIX Encontro Anual da Compós, 29., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2020. p. 1-22.

FANTÁSTICO. Estupro virtual, chantagem, mutilação: veja quem são e como agiam os criminosos que abusavam de adolescentes no Discord. **Fantástico**, 26 jun. 2023. Disponível

em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/06/26/estupro-virtual-chantagem-mutilacao-veja-quem-sao-e-como-agiam-os-criminosos-que-abusavam-de-adolescentes-no-discord.ghtml>. Acesso em: 25 jan. 2024.

FERREIRA, Matheus. The Enemy: Omelete lança plataforma de conteúdo focada em games. **GKPB**, 01 jun. 2017. Disponível em: <https://gkpb.com.br/20575/the-enemy-omelete>. Acesso em: 18 dez. 2023.

FERREIRA, Victor. LoL: Ex-treinador Mit é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster. **The Enemy**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-ex-treinador-mit-e-acusado-de-abuso-sexual-riot-corta-relacoes-com-caster>. Acesso em: 18 dez. 2023.

FIGARO, Roseli. Comunicação de dados...robô comunicativo...: metáforas que deslocam os sentidos da comunicação e desafiam os estudos de recepção. In: XXVII Encontro Anual da Compós, **Anais da Compós...** São Paulo: PUC-MG, 2021, p. 1-22.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Foucault e a análise do discurso em educação. **Cadernos de Pesquisa**, n. 114, p. 197-223, nov. 2001.

FISHER, Howard D. **Don't let the girls play**: gender representation in videogame journalism and the influence of hegemonic masculinity, media filters, and message mediation. 2012. 277 f. Thesis (PhD in Philosophy) – Scripps College of Communication of Ohio University, Athens, 2012.

FISHER, Howard D.; MOHAMMED-BAKSH, Sufyan. Video game journalism and the Ideology of Anxiety: implications for effective reporting in niche industries and oligopolies. **Journal of Media Ethics**, v. 35, n. 1, p. 45-59, 2020.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOXMAN, Maxwell; NIEBORG, David B.; Between a rock and a hard place: games coverage and its network of ambivalences. **Journal of Games Criticism**, v. 3, n. 1, p. 1-51, 2016.

GARCÍA-BORREGO, Manuel; MONTES-RODRÍGUEZ, Inmaculada; RUIZ-AGUIAR, Alberto. Women's presence and roles in video games journalism: an analysis of newsrooms and cultural critique in Spanish specialized media. **Revista Latina de Comunicación Social**, v. 80, p. 114-136, 2022.

GE. Globo e DC Set Group anunciam parceria para gestão de ligas e arena proprietária de eSports. **GE**, São Paulo, 04 set. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/globo-e-dc-set-group-anunciam-parceria-para-gestao-de-ligas-e-arena-proprietaria-de-esports.ghtml>. Acesso em: 18 dez. 2023.

GE. LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLol 2021. **GE**, São Paulo, 05 jan. 2021a. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/caster-e-ex-tecnico-de-lol-gabriel-mit-e-acusado-de-agressao-sexual.ghtml>. Acesso em: 18 dez. 2023.

GE. LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: "Envergonhado". **GE**, São Paulo, 05 jan. 2021b. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-mit-se-pronuncia-apos-acusacao-de-agressao-sexual-envergonhado.ghtml>. Acesso em: 18 dez. 2023.

GERARDI, Lucas. Ex-técnico da paiN e Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual. **ESPN**, 05. jan. 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7992650/ex-tecnico-da-pain-e-flamengo-mit-e-acusado-por-abuso-sexual. Acesso em: 18 dez. 2023.

GREGOLIN, Maria do Rosario Valencise. A análise do discurso: conceitos e aplicações. **ALFA: Revista de Linguística**, v. 39, p. 13-21, 1995. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/107724>. Acesso em: 20 jun. 2023.

GROHMANN, Rafael. Em busca dos fãs do Bolsonaro no Twitter: reflexões epistemológicas e metodológicas sobre circulação de sentidos e pesquisa em mídias sociais. In: XXX Encontro Anual da Compós, **Anais da Compós...** Minas Gerais: PUC-SP, 2018, p. 1-22.

HAGSTRÖM, Charlotte. Naming me, naming you. Personal names, online signatures and cultural meaning. **Names and Identities**, Oslo Studies in Language 4(2), 2012. 81–93.

HALL, Stuart *et al.* A produção social das notícias: o mugging nos media. In: TRAQUINA, Nelson (org.). **Jornalismo: Questões, Teorias e “Estórias”**. Lisboa: Vega, 1993, p. 309-341.

HENN, Ronaldo. Seis categorias para o ciberacontecimento. In.: NAKAGAWA, Regiane Miranda; SILVA, Alexandre Rocha. (Org.). **Semiótica da Comunicação II**. São Paulo: Intercom, 2015, v. 2, p. 208-227.

KIRKPATRICK, Graeme. **Computer Games and the Social Imaginary**. Cambridge: Polity Press, 2013.

KIRKPATRICK, Graeme. **The Formation of Gaming Culture**: UK Gaming Magazines, 1981–1995. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.

KROBOVÁ, Tereza Fousek; ŠVELCH, Jan. “Never Good Enough”: Player Identities, Experiences, and Coping Strategies of Women in Czech Video Game Journalism. **Games and Culture**, n. 0, p. 1–20, 2023. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120231166791>. Acesso em: 20 jun. 2023.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. LEAL, Brenda Ribeiro. “Eu vejo gente tóxica”: um estudo comparativo de gênero sobre a percepção de comportamentos tóxicos em League of Legends por parte dos jogadores brasileiros. 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 43., 2020, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2020. P. 1-16.

LEWIS, Rebecca. Alternative Influence: Broadcasting the Reactionary Right on YouTube. **Data & Society**, p. 1-60, 2018.

LIMA, Pedro Henrique Rocha. FURLAN, Cássia Cristina. Preconceito e discriminação contra as mulheres no cenário brasileiro de esportes eletrônicos. **ETD – Educação Temática Digital**, Unicamp, Campinas, v. 25, p. 1-21, 2023.

LIMA, Thiago Masetto; SANTOS, Fabiana Crispino. Jornalismo de games e interesse público: estudo de caso da Eurogamer. **Anagrama**, v. 2, n. 13, São Paulo, jul. / dez. 2019, p. 1-16.

LOURES, José. **Homo sex ludens**: a sexualidade nos videogames. 2020. 348 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Brasília.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, n. 45, p. 246-267, mai./ago. 2019.

MACHADO, Marcia Benetti. Jornalismo e perspectivas de enunciação: uma abordagem metodológica. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, v. 1, n. 14, jan./jun. 2006, p. 1-11.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2005.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso e análise do discurso**. São Paulo: Parábola, 2015.

MARQUES, Fábio Cardoso. Uma reflexão sobre a espetacularização da imprensa. In.: COELHO, Cláudio. CASTRO, Valdir. **Comunicação e sociedade do espetáculo**. São Paulo: Paulus, 2006.

MARQUES, Roque. LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual. **GE**, São Paulo, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-riot-decidiu-romper-com-mit-apos-acusacoes-de-violencia-sexual.ghtml>. Acesso em: 18 dez. 2023.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MEDEIROS, Kennet Anderson da C. Imprensa, videogames e exploração de trabalho: os efeitos sobre as denúncias de crunch na indústria de games. **Temática**, João Pessoa, v. 16, n. 08, p. 241-258, 2020.

MEDEIROS, Kennet Anderson da Cruz. Imprensa de videogames no Brasil: uma revisão bibliográfica dos artigos acadêmicos publicados nos últimos 10 anos. 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 46., 2023, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: PUC-MG, 2023. P. 1-15.

MENDONÇA, Felipe; GONZATTI, Christian. A “mulher louca” em Game of Thrones: Gênero e a crítica do pop no jornalismo. **Matrizes**, São Paulo, v. 15, n. 01, p. 223-247, jan./abr. 2021.

MEIO E MENSAGEM. AdoroCinema e Webdia unem operações. **Meio e Mensagem**, 19 nov. 2013. Disponível em:

<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2013/11/19/adorocinema-e-webedia-unem-operacoes.html>. Acesso em: 18 dez. 2023.

MEIO E MENSAGEM. Webedia compra Tudo Gostoso por R\$ 49 mi. **Meio e Mensagem**, 21 ago. 2015. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/midia/webedia-compra-tudogostoso-por-rs-49-milhoes>. Acesso em: 18 dez. 2023.

MOREIRA, João Victor Figueiredo; COUTO, Ana Cláudio Porfírio. Mulheres e esports: um olhar à luz das motivações e discriminações. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, UFMG, Belo Horizonte, v. 10, n.1, p. 79-98, jan./abr., 2023.

MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. A corrosão do lazer: Exploração do Trabalho Infantil nos Esports. In: XXX Encontro Anual da Compós, **Anais da Compós...** São Paulo: PUC-SP, 2021, p. 1-20.

NARVAZ, M.; NARDI, H.; MORALES, B. Nas Tramas do Discurso: a abordagem discursiva de Michel Pêcheux e de Michel Foucault. **Revista Psicologia Política**, v. 6, n. 12, p. 1-15, 2006.

NIEBORG, David B. **Triple-A: the political economy of the blockbuster video game**. 2011. 248 f. Thesis (PhD in Media Studies) – University of Amsterdam, Amsterdam, 2011.

NIEBORG, David B.; FOXMAN, Maxwell. **Mainstreaming and game journalism**. Cambridge, London: The MIT Press, 2023.

NIEBORG, David B.; POELL, Thomas. The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. **New Media & Society**, v. 20, p. 4275–4292, 2018.

NIEBORG, David B.; SIHVONEN, Tanja. The new gatekeepers: the occupational ideology of game journalism. In: DiGRA 2009, 4., London. **Proceedings [...]**. London: Brunel University, 2009, p. 1-9.

O GLOBO. ESPN lança site exclusivo para competições de videogames. **O Globo**, 14 jan. 2016. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/espn-lanca-site-exclusivo-para-competicoes-de-videogames-18475844>. Acesso em: 18 dez. 2023.

OLIVEIRA, Jéssica. CEO da Omelete Company: "Queremos crescer e vamos entrar em outras áreas do entretenimento". **Propmark**, 10 dez. 2018. Disponível em: <https://propmark.com.br/ceo-da-omelete-company-queremos-crescer-e-vamos-entrar-em-outras-areas-do-entretenimento>. Acesso em: 18 dez. 2023.

ORLANDI, Eni. A Análise de Discurso em suas diferentes tradições intelectuais: o Brasil. In: INDURSKY, F.; LEANDRO FERREIRA, M. C. (org.) **Michel Pêcheux e a análise do discurso: uma relação de nunca acabar**. São Carlos: Claraluz, 2005, p. 75-88.

ORLANDI, Eni. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes Editores, 2015.

PAINTER, David Lynn; SAHM, Brittani. Framing esports' JEDI issues: a case study in media irresponsibility. **Corporate Communications: An International Journal**, v. 28, n. 3, p. 506-521, 2023.

PAUL, Dairan; CHRISTOFOLETTI, Rogério. Valores morais em disputa entre jornalistas e não jornalistas. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, v. 24, jan./dez. 2021, p. 1–18.

PAULA, Aldenora. **Discurso, mídia, representação**: a abordagem do Correio Braziliense sobre o abuso sexual de crianças e adolescentes. 2012. 157 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Católica de Brasília, Brasília.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso**: uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Editora da Unicamp, 1997a.

PÊCHEUX, Michel. Análise automática do discurso. In.: GADET, Françoise; HAK, Tony. (org.). **Por uma análise automática do discurso**: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Campinas: Editora da UNICAMP, 1997b, p. 61-161.

PEREIRA, Bruno Nogueira Galvão. O jornalismo de games como mediador: um conflito entre função social e mercado. In: XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 19., 2020, Recife. **Proceedings [...]**. Recife: UNICAP/UFPE, 2020, p. 869-875.

PEREIRA, Larissa Gabrielli; SILVA, Marcelo Nunes da; SOUZA, Valéria Pereira de; REZENDE, Yasmin Cavalcanti. Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, UFMG, Belo Horizonte, v.7, n. 2, p. 1-30, dez. 2017.

PERREAULT, Gregory P; VOS, Tim P. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. **Journalism**, v. 19, n. 4, p. 1–17, 2016.

POELL, Thomas; NIEBORG, David B.; VAN DIJCK, José. Plataformização. **Fronteiras – estudos midiáticos**, v. 22, n. 01, p. 1-10, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/fem.2020.221.01>. Acesso em: 01 set. 2023.

POIROT, Severin Justin. **The self-perception of video game journalism**: interviews with games writers regarding the state of the profession. 2019. 118 f. Dissertation (PhD of Philosophy) – Gaylord College of Journalism and Mass Communication, Norman, 2019.

PORTO, Victor Hugo. LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLol 2021. **Mais Esports**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-mit-acusado-abuso-sexual-fora-cblol>. Acesso em: 18 dez. 2023.

RIBEIRO, Geysa Fernandes. Mulher na Mídia: uma análise crítica das abordagens sobre casos de violência contra a mulher em jornais do Maranhão. **Cadernos de Gênero e Diversidade**, v. 03, n. 01, p. 150-159, jan./abr. 2017.

RODRIGUES, Bruno. LoL: Kyure também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois. **Mais Esports**, 05 jan. 2021a. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-kyure-tambem-acusa-mit-de-abuso-e-revela-historia-entre-os-dois>. Acesso em: 18 dez. 2023.

RODRIGUES, Bruno. LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch. **Mais Esports**, 09 jan. 2021b. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-apos-acusacoes-de-abuso-sexual-mit-e-banido-e-perde-parceria-com-a-twitch>. Acesso em: 18 dez. 2023.

ROSA, Marluza da. O discurso sobre a abertura das universidades brasileiras às migrações contemporâneas no jornalismo digital. **Linguagem em (Dis)curso – LemD**, Tubarão, v. 21, n. 3, set./dez. 2021, p. 415-433.

ROSA, Vinícius Vidal. **Política e videogames**: uma análise sobre a abordagem jornalística dos sites Voxel e The Enemy. 2022. 138 f. TCC (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Coronel Fabriciano, 2022.

SALES, Gabriel. Streamer Kyure acusa Gabriel "MiT" de agressão: "ele me deu um tapão na cara". **MGG**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/4981.html>. Acesso em: 18 dez. 2023.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28–44, 2011.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge**: sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014.

SOLER, Alejandro. **Can we save video game journalism?** Can grass roots media contribute with a more critical perspective to contemporary video game coverage? 2014. 69 f. Thesis (Master in Media & Communication Studies) – Department of Informatics and Media, Uppsala University, Uppsala, 2014.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes**: e-sports and the professionalization of computer gaming. London: The MIT Press, 2015.

THOMPSON, John Brookshire. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

TIBÚRCIO, Manoel Rodrigues. **O jornalismo de games na internet brasileira**. 2013. 63 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do jornalismo**: porque as notícias são como são. Florianópolis: Insular, 2005.

TUDO CELULAR. Xbox Brasil estaria exigindo a devolução dos Xbox Series X|S emprestados aos sites. **Tudo Celular**, 01 nov. 2023. Disponível em:

<https://www.tudocelular.com/jogos/noticias/n213723/xbox-brasil-estaria-exigindo-devolucao-xbox-series.html>. Acesso em: 22 dez. 2023.

VÉRTICE #394: vazamentos do Xbox, Dragon's Dogma II, RE4: Separate Ways e mais! [Locução de]: André Campos, Eduardo Sushi e Rafael Quina. [S. I.]: Jogabilidade, 29 set. 2023. *Podcast*. Disponível em: <https://jogabilida.de/2023/09/vertice-394>. Acesso em: 24 dez. 2023.

VOORHEES, Gerald. Neoliberal masculinity: the government of play and masculinity in e-sports. In: BROOKEY, Robert Alan; OATES, Thomas P. (org.). **Playing to win**: sports, video games, and the culture of play. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2015. p. 63-91.

VOORHEES, Gerald. ORLANDO, Alexandra. Performing neoliberal masculinity: Reconfiguring hegemonic masculinity in professional gaming. In: TAYLOR, Nicholas; VOORHEES, Gerald (org.). **Masculinities in play**. Palgrave Macmillan: Cham, 2018. p. 211–227.

WITKOWSKI, Emma. Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play. In.: GRAY, Kishonna; VOORHEES, Gerald; VOSSEN, Emma (org.). **Feminism in Play**. Palgrave Games in Context, 2018, p. 185-203.