



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**

DANIELA MARIA SOUZA DOS SANTOS

**Diversidade e fair play: podcast sobre eSports e a participação da
comunidade LGBTQIA+**

Brasília
2022



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**

**Diversidade e fair play: podcast sobre eSports e a participação da comunidade
LGBTQIA+**

Daniela Santos

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Jornalismo.

Brasília
2022

DANIELA MARIA SOUZA DOS SANTOS

**Diversidade e fair play: podcast sobre eSports e a participação da comunidade
LGBTQIA+**

Brasília, 2022.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ana Carolina Kalume Maranhão (Orientadora)

Prof. Dr. Carlos Eduardo Machado da Costa (Banca)

Prof. Dr. Rogério José Câmara (Banca)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Francisca de Jesus Souza e Damião Nilo dos Santos pelo trabalho, carinho e dedicação que tiveram comigo e com meus irmãos durante toda a nossa criação. Agradeço pelas broncas, os ensinamentos, principalmente, por batalharem pela nossa educação, mesmo nos momentos mais difíceis.

Aos meus irmãos, Érica, Mateus e Pedro e à minha sobrinha, Júlia, pela parceria e por serem a família mais amorosa que eu poderia ter.

À primeira pessoa que vi quando pisei na Universidade de Brasília e hoje, sete anos depois, tenho a felicidade de dividir a vida com ela. Lorena, obrigada pelo companheirismo, o cuidado, a paciência e o amor que você tem por mim. Sem seu apoio eu nem sei se teria entrado neste curso. Hoje, vejo que essa foi a segunda melhor escolha que fiz na vida. A primeira foi você. Obrigada!

Aos amigos que fiz durante essa jornada na UnB, Luiz Oliveira, Carla Moura, Larissa Lins, Victor Edwards, Larissa Pereira e Jeferson Guedes. Além dos que me acompanham desde sempre, Juliana Lima e, especialmente, Eduardo Gonçalves.

Agradeço imensamente à professora Ana Carolina Kalume Maranhão pela orientação e pelo acolhimento desde o primeiro semestre. Que nossa parceria seja cada dia mais duradoura.

Aos profissionais que trabalharam comigo, me inspiram e que, de alguma forma, ajudaram a me desenvolver profissionalmente. Em especial, Maria Eugênia, Ana Paula Lisboa e Ana Sá. Não posso deixar de citar também meus supervisores de estágio Franklin Antunes, Sergio Andrade, Cintia Castro e Rodrigo Póvoa.

Por fim, agradeço à Universidade de Brasília e ao ensino público pela oportunidade de mudar de vida. Espero que as políticas de acesso e permanência no ensino superior se ampliem e para que um dia vivamos em uma sociedade mais igualitária.

*“O lugar no qual me encaixarei não existirá até
que eu mesmo o crie”*

James Baldwin

RESUMO

O presente projeto tem como objetivo a realização de um podcast narrativo sobre a inserção de pessoas LGBTQIA+ no cenário de esportes eletrônicos no Brasil. O produto apresenta 30 minutos e 38 segundos e foi desenvolvido a partir de entrevistas em profundidade com personagens e especialistas em jogos e violência contra grupos minoritários, além do uso de dados e pesquisa de materiais com potencial narrativo. O formato é o de podcast, com o uso de storytelling e técnicas do jornalismo literário que permite contar histórias com mais detalhes e elementos sonoros que contribuem com a imersão. O podcast visa ampliar o debate sobre representatividade deste público e discutir o impacto do discurso de ódio direcionado a esta comunidade na participação deste público no cenário profissional de games no Brasil. A iniciativa é apresentada em formato multimídia e se insere no contexto brasileiro, onde a população LGBTQIA+ possui altas taxas de violência e morte e, a inserção social destes indivíduos é um desafio a ser superado. Ao final, o objetivo é que o trabalho seja apresentado no XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames).

Palavras-chave: e-Sports, LGBTQIA+, podcast, narrativas digitais, jornalismo, Universidade de Brasília.

ABSTRACT

The present research aims to carry out a narrative podcast about the insertion of LGBTQIA+ people in the electronic sports scenario in Brazil. The product features 30 minutes and 38 seconds and was developed from in-depth interviews with characters and experts in games and violence against minority groups, in addition to the use of data and research of materials with narrative potential. The format is a podcast, with the use of storytelling and literary journalism techniques that allow stories to be told in more detail and sound elements that contribute to immersion. The podcast aims to broaden the debate on the representativeness of this audience and discuss the impact of hate speech directed at this community on the participation of this audience in the professional gaming scene in Brazil. The initiative is presented in multimedia format and is part of the Brazilian context, where the LGBTQIA+ population has high rates of violence and death, and the social insertion of these individuals is a challenge to be overcome. In the end, the objective is for the work to be presented at the XXI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames).

Keywords: eSports, LGBTQIA+, podcast, digital narratives, journalism, Brasília University.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
História dos eSports no mundo	10
eSports no Brasil	11
Comunidade LGBTQIA	13
PODCAST	14
DIVERSIDADE E INCLUSÃO NOS ESPORTS	16
JUSTIFICATIVA	19
OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICO	20
Objetivo geral:	20
Objetivo específico:	20
DESCRIÇÃO DO PRODUTO	20
REFERENCIAL TEÓRICO	21
METODOLOGIA	24
Pré-produção	24
Produção	25
Pós-produção	25
CRONOGRAMA	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28
APÊNDICES	30
Apêndice I – Roteiro para realização da entrevista em profundidade com Gabriel Nieves	31
Apêndice II - Roteiro para realização da entrevista em profundidade com Gabriela Kurtz	32
Apêndice III - Roteiro para realização da entrevista em profundidade com Juliana Lima	33
Apêndice IV – Roteiro de realização do Podcast	34

1. INTRODUÇÃO

Os Esportes Eletrônicos, ou eSports como são conhecidos, são as competições profissionais que ocorrem no ambiente dos jogos digitais. O cenário de eSports é sustentado por quatro pilares: os jogadores (pro-players), as empresas de jogos, as ligas e as plataformas de streaming. “eSports são videogames competitivos. Assim como qualquer atividade física competitiva pode ser considerada esporte, qualquer videogame jogado competitivamente pode ser um eSport” (Collis, 2020).

As equipes de eSports são compostas pelos tradicionais cargos administrativos (CEO, gerente, marketing, jurídico), jogadores profissionais, coaches (treinadores), profissionais de saúde, como psicólogos, nutricionistas, preparador físico, entre outros. Nas transmissões, geralmente organizadas pelas empresas de jogos, se encontram as figuras dos casters (narradores e comentaristas), analistas, cuja função envolve a observação de dados e estatísticas de partidas, e juízes. Por fim, outro nicho de mercado dentro dos esportes eletrônicos é o da produção de conteúdo, feita principalmente por streamers, que fazem transmissão de jogos e influenciadores.

Collis (2020, p.20) define quatro fatores chave para a consolidação de um jogo competitivo. Esses são chamados fatores SCAR e são divididos entre habilidade (*Skill*), as competências que o jogador precisa desenvolver para dominar o jogo; comunidade (*Community*), que é a rede de fãs e criadores de conteúdo; acessibilidade (*Accessibility*), ou seja, barreiras para adquirir e aprender os comandos do jogo; e recompensa (*Reward*), os benefícios que o jogador recebe por jogar bem.

1.2. História dos eSports no mundo

O final da década de 1970 e início de 1980 foi marcada pela explosão dos fliperamas, na chamada época de ouro dos arcades, entre 1978 e 1982 (VARELLA, 2020). O que impulsionou esse crescimento foi o lançamento do jogo Space Invaders, em que o objetivo era destruir o maior número de alienígenas possíveis com uma nave espacial. Em 1980, ocorreu o Space Invaders Championship, promovido pela Atari. Essa é considerada a primeira competição em larga escala, que contou com cerca de 10 mil participantes.

Durante a década de 1980 aconteceram vários outros campeonatos, fomentados pelas empresas de jogos, mas também por entusiastas que visavam incluir seus nomes em registros

de recordes. Na década seguinte as competições continuaram a todo vapor. A Nintendo, que na época dominava a indústria com seus consoles caseiros, passou a investir em campeonatos que reuniam pessoas de todo o mundo. Também na década de 90, a expansão da internet quebrou a barreira da limitação física e geográfica e permitiu conectar pessoas de diferentes locais em uma mesma partida. Além disso, a rede adicionou a possibilidade de se comunicar em tempo real com outros por meio do recurso de chat.

A partir da inserção da jogabilidade em rede, gêneros que hoje são predominantes no cenário começam a surgir e se popularizar. Os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e os Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (interpretação de personagens online e em massa para multijogadores — MMORPG) são exemplos.

É somente de 2000 em diante que o esporte eletrônico começa a crescer de forma exponencial e se consolida como indústria. Países como a Coreia do Sul investem em banda larga de qualidade, o que permitiu o aprimoramento dos jogadores e o desenvolvimento de competições (CORDEIRO, 2018).

Outro elemento que favoreceu o crescimento do eSports nos anos 2000 foi a popularização do streaming. Além dos campeonatos serem transmitidos ao vivo, o público também passou a acompanhar lives de jogadores profissionais e influenciadores.

Em 2011 foi lançada a Twitch, plataforma voltada para a transmissões de jogos. Dez anos depois, um relatório da Newzoo, fonte especializada em dados do mercado de jogos e eSports, fez uma projeção de que a audiência de transmissão ao vivo atingiria 728,8 milhões de pessoas globalmente em 2021.

1.3. eSports no Brasil

As primeiras experiências do Brasil com esportes eletrônicos remetem ao final da década de 90, com o surgimento das lan houses (MIYAZAWA, 2021). Os estabelecimentos reuniam uma boa quantidade de computadores conectados à rede e o cliente pagava pelo tempo de acesso. Em um contexto em que o acesso à internet para pessoas de baixa renda era limitado, as lan houses cresceram e se popularizaram entre este público. Um dos jogos de maior sucesso na época foi o Counter-Strike 1.6, jogo de tiro em primeira pessoa. Grupos de jogadores se reuniam em lan houses para competir entre si e não demorou para que as lojas promovessem torneios. Nesse contexto surgem nomes que mais tarde se consolidaram no cenário de eSports brasileiro, como Gaules, maior *streamer* de games no país.

Atualmente, o cenário de esportes eletrônicos está em crescimento. De acordo com relatório da Juniper Research, publicado em março de 2021, o mercado de eSports e streaming de jogos pode crescer em até 70% nos próximos quatro anos. Ainda segundo a pesquisa, a América Latina é uma região-chave para esse crescimento.

A pandemia de SARS-Covid-19 e a necessidade do isolamento social garantiram a esse mercado um forte impulso para um cenário que já estava em desenvolvimento acelerado. A Pesquisa Games Brasil 2021 mostrou que 75,8% dos entrevistados jogaram mais durante o isolamento social. Cinco grandes modalidades dominam o cenário de eSports: FPS (sigla para first-person shooter — tiro em primeira pessoa, traduzido), Battle Royales, Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA), jogos de cartas colecionáveis e luta.

Os FPSs são jogos focados no combate com armas de fogo em que o jogador observa a partida do ponto de vista do personagem controlado. Geralmente, a visão fica restrita aos braços e equipamentos que o jogador carrega. Essa perspectiva é mais imersiva, exige reflexos apurados e adiciona adrenalina ao jogo. O gênero atingiu a popularidade nos anos 90, com títulos como Wolfenstein 3D, Quake e Doom. Hoje, os FPSs despontam em listas de principais torneios e jogos com maior rentabilidade do mundo. Entre os mais populares, estão Counter Strike: Global Offensive, Valorant, Rainbow Six Siege e Call of Duty: Black Ops Cold War.

Os Battle Royales também têm armas de fogo como principal meio de combate. Porém, enquanto os FPSs são focados em disputas entre equipes, em Battle Royales diversos jogadores se enfrentam em um campo de batalha, que vai se fechando, até que reste somente um sobrevivente. Um grande fenômeno desse gênero é o jogo Fortnite. Lançado em 2017, com apenas duas semanas o battle royale atingiu 10 milhões de usuários. Outros jogos que fazem sucesso entre os Battle Royales são PUBG e Free Fire, que no Brasil teve uma grande explosão de usuários durante a pandemia.

Já na modalidade Multiplayer Online Battle Arena (MOBA, Arena de Batalha Multijogador Online), dois times, geralmente formados por cinco jogadores, se enfrentam com o objetivo de destruir a base inimiga. É um tipo de jogo que exige habilidade, estratégia e trabalho em equipe. No cenário competitivo, se destacam DotA 2, League of Legends e Arena of Valor, que figuram entre o ranking dos cinco jogos que mais premiam.

Os Card Games (jogos de cartas colecionáveis) funcionam como um jogo de cartas tradicional, porém no ambiente digital. Durante as partidas os jogadores revezam a vez e, a

cada turno, é lançada uma carta com um atributo específico. A franquia Magic começou nos tabuleiros e atualmente é um dos principais jogos da modalidade no eSports.

Por fim, os jogos de luta, que foram sucesso nos fliperamas e consoles caseiros, também marcam presença no cenário competitivo. Atualmente, as mecânicas e gráficos do gênero evoluíram. É possível jogar no modo clássico — entre dois jogadores —, em equipe e todos contra um, nos moldes dos battle royales. Entre os principais jogos, estão franquias consolidadas como Street Fighter, Mortal Kombat, Super Smash Bros. e Tekken.

Além das cinco grandes modalidades, há ainda outros gêneros que compõem o cenário de eSports. Como exemplo, temos os jogos de esportes, que abarcam games de futebol, basquete, futebol americano, entre outros.

1.4. Comunidade LGBTQIA

A sigla usada para representar a comunidade que faz parte e luta pelos direitos das pessoas fora do espectro heteronormativo sofreu diversas alterações ao longo do tempo. O grupo, que antes era denominado GLS — gays, lésbicas e simpatizantes — está em constante mudança para incluir novas formas de expressão de gênero e sexualidades. Em 2007, durante a I Conferência Nacional GLBT, realizada em Brasília, foi aprovada a mudança da sigla para LGBT, tornando-a a denominação oficial.

No entanto, atualmente, a sigla LGBTQIA+ é o acrônimo mais usado para representar a comunidade. O termo se refere a lésbicas (L); gays (G); bissexuais (B); travestis, transexuais e transgêneros (T) — identidades de gênero relacionadas a indivíduos que não se identificam com o gênero atribuído no nascimento; queer (Q), termo mais amplo, utilizado por pessoas que não se encaixam totalmente nos conceitos de sexualidade e identidade de gênero existentes; intersexuais (I), aqueles cujas características biológicas (hormonais, anatômicas) não correspondem ao unicamente aos padrões do sexo masculino e feminino; assexuais, pessoas que não sentem atração sexual por outros indivíduos, independentemente do gênero. O “+” é usado para abranger as formas de expressão de gênero e sexualidade não incluídas nas letras mencionadas.

A homossexualidade é conhecida desde os tempos antigos, nas sociedades grega e romana. Durante muito tempo, a prática foi criminalizada e, até hoje, cerca de 70 países ainda aplicam sanções às pessoas que se relacionam com indivíduos do mesmo sexo (SILVA et al., 2021). O movimento em prol dos direitos da comunidade LGBTQIA+ só ganha força a partir

da revolta de Stonewall, ocorrida em 28 de junho de 1969, em Nova Iorque. Na ocasião, um grupo decidiu revidar após episódio de violência policial em um bar frequentado pela comunidade. A partir disso, surgiram manifestações a favor da causa, que deram início à primeira parada do orgulho LGBTQIA+ no mundo.

No Brasil, mais de 50 anos após o ocorrido, houve muitos avanços no sentido de garantir os direitos básicos da população (SILVA, 2020), como a permissão para o casamento entre pessoas do mesmo sexo, em 2013, o direito à retificação do nome no registro civil para travestis, transexuais e transgêneros, além da equiparação da LGBTfobia ao crime de racismo, determinada pelo Supremo Tribunal Federal em 2019.

No entanto, ainda há muitos desafios a serem ultrapassados. O Brasil é ainda um dos países mais violentos para a comunidade LGBTQIA+. Dados do Grupo Gay da Bahia mostram que ao menos 237 pessoas morreram por conta da violência LGBTfóbica em 2020. A discriminação tem reflexo em aspectos profissionais e educativos da população. Outro levantamento feito com pessoas LGBTQIA+ apontou que cerca de 35% dos entrevistados já sofreram discriminação direta ou velada no ambiente de trabalho. Esse é um elemento fundamental, pois o emprego digno afasta o grupo da situação de vulnerabilidade social que é tão presente, sobretudo para transexuais e travestis.

Diante deste contexto, o podcast busca humanizar os relatos de pessoas desta comunidade que atuam no mercado de eSports visando criar um sentimento de empatia com o público. A partir disso, acredita-se que o podcast pode contribuir para que o estigma sobre a população não se perpetue.

2. PODCAST

O formato de podcast se popularizou nos últimos anos. A Podpesquisa Produtor de 2021¹ mostrou que 70,3% dos podcasters iniciaram seus programas após 2018, apesar de a mídia já existir desde 2004. Um dos motivos que pode ter impulsionado esse crescimento é que a produção de um podcast exige poucos recursos.

Um gravador de celular, conexão de internet e um software de edição, que pode ser de uso livre são suficientes para produzir um conteúdo com boa qualidade. Por conta dessa facilidade, é comum encontrar diversos produtos feitos de forma amadora por pessoas que não tem formação ou contato com qualquer experiência de produção de conteúdo audiovisual.

¹ Disponível em:
https://abpod.org/wp-content/uploads/2020/12/Podpesquisa-Produtor-2020-2021_Abpod-Resultados.pdf.

O produto consiste em um arquivo de áudio, geralmente no formato MP3, que pode ser distribuído pela internet através do Feed RSS (*Really Simple Syndication*). Hoje, existem plataformas que hospedam e distribuem os episódios para diferentes agregadores de forma simples, sem que o usuário necessite de conhecimento técnico para colocar seus programas na rede.

Apesar de ser caracterizado principalmente como uma mídia de produção e distribuição de áudio, Primo (2005), ao escrever sobre podcast, entende que seu potencial vai além disso, possibilitando a inserção de imagens, links e outras formas de interação, como através de blogs.

O autor também elenca outras características do *podcasting*, como a perda do imediatismo, tendo em vista que existe uma diferença entre o momento em que o podcast é produzido e o momento em que o ouvinte o consome. “Essa dissincronia entre produção, publicação e escuta não é necessariamente um problema, como se poderia pensar, e proporciona novas formas de interação” (PRIMO, 2005, p. 5).

Por ser relativamente novo, o podcasting ainda passa por um processo de experimentação. Dessa forma, é possível encontrar programas em diferentes formatos e gêneros, sem que haja uma linguagem pré-definida. Rezende (2007) define o processo como “*working progress*”. “Trata-se de uma experimentação coletiva, imediata e contínua, já que o *podcaster* pode modificar o formato, alterar conceitos e ideias a cada programa publicado a partir de sua própria avaliação ou da resposta instantânea dos usuários e dos colegas da comunidade” (REZENDE, 2007, p. 4).

Nesse formato o ouvinte também tem uma participação chave na hora de consumir o conteúdo. Primo (2005) diferencia as tecnologias push, que seria um conteúdo “empurrado até a audiência” e pull, quando é “puxado pela audiência”. Os podcasts se enquadram no caminho entre os dois modelos. Isso porque o usuário pode chegar ao programa de duas formas: ele busca por aquele conteúdo nas mais diversas ferramentas e tocadores de podcasts e também ele pode fazer uma espécie de assinatura do conteúdo através do Feed RSS. Assim, sempre que o podcast postar um novo episódio, ele será baixado automaticamente sem que o usuário precise buscar pelo conteúdo toda vez que queira ouvir.

Dessa forma, podemos perceber que o ouvinte tem um papel mais ativo no consumo de um podcast, desde a busca pelo assunto que se interessa até o processo de escuta.

Como cada episódio está armazenado em sua integralidade, é possível romper com o desenrolar de um programa, alterando-se e mesmo interrompendo-se o fluxo do conteúdo sonoro — algo impossível de

acontecer na escuta de uma certa emissora de rádio. Enquanto se escuta um programa, é possível usar botões para pausa, avanço e retrocesso. Logo, não é preciso escutar um programa de uma só vez. É possível interrompê-lo e prosseguir em outro momento mais conveniente (PRIMO, 2005, p.14).

Nesse sentido, o podcast como uma mídia que carrega vários elementos da linguagem da internet. A interatividade, a convergência e a personalização do conteúdo são fundamentais para o sucesso do formato e apresenta-se como uma mídia com bastante potencial a ser explorado pelo jornalismo.

Por ser um produto ainda em desenvolvimento e fase de experimentação, os *podcasters* têm testado diferentes formatos para a criação de conteúdo. Um deles é o formato narrativo, utilizando técnicas de storytelling. Cunha e Mantello (2014) definem:

O storytelling constitui uma técnica para narrar fatos como se fossem histórias. Ao enfatizar a narração e descrição, há um esforço de recriar cenas e personagens, tarefa estética de despertar sensações no consumidor de notícia, seja ela impressa ou audiovisual, para que ele se identifique com o relato e goste do texto jornalístico como apreciaria um texto mais elaborado, propriamente literário ou poético (CUNHA e MANTELLO, 2014, p. 58).

Em resumo, nesse tipo de narrativa, os fatos não são necessariamente apresentados de forma concisa e rápida. O foco está na história contada com a presença de personagens, cenários e outras características que aproximam e envolvem o público. “Ao adotar a técnica do storytelling, o jornalista (*storyteller*) assume o papel de narrador e organiza os fatos em sequência” (CUNHA E MANTELLO, 2014, p. 61).

Viana (2020) defende que o áudio possui características favoráveis ao desenvolvimento da técnica do storytelling, como a voz do narrador e a sonoplastia que podem trazer mais imersão para a experiência. “O rádio, por ter sua essência baseada na linguagem sonora, recorre frequentemente à descrição de fatos, lugares e pessoas como estratégia para contextualizar o ouvinte e aproximá-lo da situação veiculada” (VIANA, 2020, p. 296).

Ortriwano (1985, p. 80) elenca a sensorialidade como característica fundamental do rádio. Segundo a autora, “envolve o ouvinte, fazendo-o participar por meio da criação de um ‘diálogo mental’ com o emissor” (ORTRIWANO, 1985, p. 80).

Por essas características a linguagem narrativa foi o formato escolhido para o desenvolvimento deste podcast. A ideia é tornar o ouvinte mais próximo da história contada a fim de gerar empatia e conexão com o tema.

3. DIVERSIDADE E INCLUSÃO NOS ESPORTS

De acordo com a Pesquisa Games Brasil 2022, 50% das pessoas que jogam videogames no país pertencem às classes C, D e E. Levando em consideração o recorte de raça, 49,4% são pretos ou pardos, enquanto 46,6% se identificam como brancos. Mulheres são 51% entre os *gamers*. Entre elas, a maioria (60%) tem preferência pelo smartphone como suporte para jogos.

Apesar do perfil do público estar mais diversificado, o ambiente ainda é violento para o público que faz parte de minorias sociais. Uma pesquisa americana², divulgada em 2020, mostrou que 81% dos jogadores já sofreram assédio no ambiente online. Entre os ataques, 53% foram baseados no gênero, raça ou etnia, orientação sexual, religião ou classe social. Dentro deste contexto, a população LGBTQIA+ foi a segunda mais afetada, com 37% dos casos, e ficou atrás somente das mulheres (41%).

Um outro relatório sobre diversidade e inclusão nos jogos, publicado em 2020, apontou que quase metade dos jogadores não consomem títulos que consideram não terem sido feitos para eles. A pesquisa entrevistou cerca de 1.800 jogadores entre 10 e 65 anos nos Estados Unidos. Os dados mostram que o público quer que a diversidade da vida real seja refletida nos jogos que consomem. De acordo com a pesquisa, esse sentimento é mais frequente entre a comunidade LGBTQIA+ e pessoas com deficiência. “Os videogames com personagens mais diversos naturalmente atraem um grupo mais amplo de jogadores e tendem a aumentar a popularidade de um gênero de jogo ou franquia em um público mais amplo” (NEWZOO, 2020).

Além disso, o relatório aponta que parte dos jogadores, independentemente de pertencerem ou não a grupos minoritários, acreditam que as desenvolvedoras, publicadoras e demais companhias de jogos devem se posicionar em relação a questões sociais.

Apesar de não existir um levantamento voltado especificamente para analisar a participação de pessoas LGBTQIA+ no mercado de eSports, é notável a falta de representatividade no cenário. Isso se refletiu na busca de personagens para o podcast. A maioria dos nomes levantados eram de streamers ou influenciadores, enquanto entre jogadores profissionais, comentaristas e executivos, o número foi quase nulo.

Politicamente, a representatividade é definida como a “qualidade de alguém, de um partido, de um grupo ou de um sindicato, cujo embasamento na população faz que ele possa exprimir-se verdadeiramente em seu nome” (OXFORD). Bobbio, Matteucci e Pasquino (1998) chamam de representação como espelho ou representatividade sociológica. “Ele

² Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experience in Online Games 2020. Disponível em: www.adl.org/free-to-play-2020. Acesso em: 27 fev. 2022.

concebe o organismo representativo como um microcosmos que fielmente reproduz as características do corpo político” (BOBBIO; MATTEUCCI; PASQUINO, 1998, p. 1102).

Segundo os autores, é esperado que o perfil de um representante coincida com o corpo político o qual o elegeu. As características espelhadas podem ser políticas e ideológicas, mas também há aquelas relacionadas a questões socioeconômicas, profissionais, religiosas, culturais, de gênero, raça e orientação sexual. A partir dessa ideia, surgem os “partidos operários, agrários, confessionais, étnicos, feministas” (BOBBIO; MATTEUCCI; PASQUINO, 1998, p. 1102).

A representatividade é uma das pautas que têm sido discutidas entre grupos minoritários nos últimos anos. Além da esfera política, o debate se estende à representação em produtos audiovisuais, literários, além do mercado de trabalho e universidades, com a adoção de políticas afirmativas. No âmbito dos jogos eletrônicos, isso não é diferente.

Além da questão da representatividade, a violência contra a comunidade LGBTQIA+ nos jogos é tema de discussão. Os comportamentos agressivos nos *games* podem ser divididos em três categorias: spam, trollagem e griefing (FRAGOSO, 2015). O *spam* é caracterizado pelo envio massivo, repetitivo e desnecessário de mensagens no chat, de forma que torna impossível a comunicação entre equipe. A trollagem, conforme define Fragoso (2015), “consiste em provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line (fórum, lista de discussão, game) com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos impertinentes, inferiorização ou ridicularização” (FRAGOSO, 2015, p. 139). Ainda de acordo com a autora, os principais motivos para a trollagem na internet são o divertimento, a vingança, o preconceito, a raiva e a autoafirmação.

Já o griefing tem relação com ações provocadas pelo jogador com o objetivo de arruinar a experiência do outro. Nesse sentido, o spam e a trollagem podem fazer parte dessas ações.

John Suler (2004) cunha o termo “desinibição tóxica”, que caracteriza o fenômeno no qual usuários perdem o pudor de apresentar comportamentos não usuais ao de sua pessoa fora do digital. Essa desinibição, amparada pela sensação de anonimato e outras características do online, podem resultar em atitudes que uma pessoa que não faria fora daquele ambiente, como consumir pornografia ou ofender outros indivíduos dentro de um jogo.

Kurtz (2019), ao analisar os discursos direcionados a mulheres durante a transmissão de games, observou três tipos de violência. A violência simbólica, ou indireta, que pode ser caracterizada por comportamentos sutis e que usam as mecânicas do próprio jogo para atingir o outro. O outro aspecto é a violência direta, aquela que ocorre por meio de xingamentos,

ameaças e ataques. Também foi observada a violência autoinfligida, quando a própria mulher faz comentários autodepreciativos sobre suas habilidades. Durante a produção do podcast, é perceptível que essas violências ocorrem também entre a comunidade LGBTQIA+.

4. JUSTIFICATIVA

A ideia de produzir um podcast sobre a participação de pessoas LGBTQIA+ nos esportes eletrônicos veio a partir de uma observação acerca da crescente demanda por diversidade no cenário. Apesar de existir uma grande comunidade de fãs e apoiadores de eSports que fazem parte desta população, no campo profissional, a realidade é pouco representativa. Um dos objetivos, portanto, é investigar quais os motivos para essa disparidade.

Outra inquietação que levou ao tema proposto é a cobertura jornalística de games e eSports. Na maioria das vezes, os portais dedicados ao assunto se mostram semelhantes aos jornais tradicionais de esportes. O foco é noticiar campeonatos, resultados de jogos, transferências de jogadores e, por vezes, polêmicas envolvendo profissionais.

Já o jornalismo de games, em geral, é amplamente amparado em uma relação entre indústria e imprensa em que a cobertura é alimentada pelo *hype*, termo usado na internet para designar a expectativa em torno de um lançamento (BOAVENTURA, 2016).

Portanto, observa-se a necessidade de um aprofundamento de pautas sociais nesse tipo de cobertura, sobretudo, por causa da discriminação que as populações minoritárias enfrentam no ambiente dos games. O tema, quando é abordado, acaba sendo feito de forma superficial, reduzindo-se a lista de jogadores e streamers no cenário. Além disso, o assunto costuma virar pauta somente em datas comemorativas, como o Mês do Orgulho LGBTQIA+, celebrado em junho.

A escolha do formato também busca fugir do modelo adotado pela imprensa de jogos tradicional. A maioria dos podcasts dedicados a cobrir eSports são feitos em formato de entrevista ou mesa redonda, comentando notícias dos campeonatos e do cenário em geral. A proposta aqui é desenvolver um modelo narrativo de forma a mergulhar nas histórias dos personagens e da própria modalidade.

5. OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICO

5.1. Objetivo geral:

O presente projeto tem como objetivo investigar a participação de pessoas LGBTQIA+ no cenário de eSports no Brasil como forma de ampliar o debate e a representação deste público dentro desta modalidade de jogo em território brasileiro.

5.2. Objetivo específico:

Produção de uma reportagem em formato podcast como forma de sistematização de técnicas de apuração e produção narrativa voltadas ao formato escolhido.

6. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Este podcast é um projeto piloto sobre a inserção da comunidade LGBTQIA+ no mercado profissional de eSports. O programa foi dedicado a destrinchar a questão da violência e os aspectos que contribuem para o afastamento desta população do cenário.

Para a construção do episódio, foram entrevistados Gabriel Nieves, drag queen e streamer da Netshoes Miners, empresa de eSports brasileira, Gabriela Kurtz, professora e pesquisadora na área de violência de gênero nos jogos e Juliana Lima, fundadora do Projeto Fierce, que estimula a participação da comunidade no mercado profissional de esportes eletrônicos.

O depoimento de Gabriel, mais conhecido como Nenny Park, foi escolhido para apresentar o tema aos ouvintes. A partir dele, conseguimos expor o conceito de eSports, o que faz um streamer, como funciona o cenário, e as dificuldades que enfrenta sendo um homem gay e drag queen dentro da comunidade gamer. Funciona, portanto, como uma introdução ao assunto.

Em seguida, a pesquisadora Gabriela Kurtz mostra um panorama teórico da violência que ocorre nos jogos, sobretudo contra mulheres. Apesar deste público não ser o foco do podcast, foi possível perceber que alguns dos pontos que a especialista levanta conversam com situações citadas por Gabriel durante a entrevista.

Já a Juliana Lima traz a perspectiva do mercado, enquanto profissional que atua com ações de inclusão dentro das empresas de jogos e patrocinadoras de campeonatos.

Considera-se importante esta visão, pois as organizações são responsáveis por movimentar a indústria e, a prática de inclusão, portanto, deve partir delas também.

Além das entrevistas, o podcast contou com o apoio de trilhas sonoras selecionadas de acordo com o assunto da narração. Por exemplo, em temas mais sérios, optamos por uma música que tivesse um tom de tensão. Já em momentos mais leves, as trilhas são mais animadas e divertidas. As músicas usadas para compor o podcast foram retiradas de bancos de áudio gratuitos e inseridas a partir de edição no Adobe Premiere.

Outros elementos sonoros que contribuíram para a ambientação foram extraídos do próprio ambiente da web, em razão da abrangência do tema. Como exemplo, estão as sonoras das lives do personagem entrevistado, a trilha de um jogo citado, entre outros.

O roteiro foi dividido em três blocos. O primeiro trata-se da abertura, em que o entrevistado é apresentado e fala sobre sua vivência na área. O segundo é referente ao momento em que o episódio aborda a questão da violência e comportamentos tóxicos nos jogos. Por fim, o terceiro bloco é destinado para discutir o papel das comunidades na inserção da população LGBTQIA+ nos eSports. A construção do roteiro seguindo este formato foi pensado de forma a melhor organizar as informações apuradas ao longo do projeto.

7. REFERENCIAL TEÓRICO

O podcast apresentado foi elaborado observando princípios básicos da prática jornalística. A escolha do tema baseou-se, primeiramente, nos critérios de noticiabilidade, fatores que determinam o que pode ser considerado relevante para a construção de um produto jornalístico. Gislene Silva (2005) compreende a noticiabilidade como:

Todo e qualquer fator potencialmente capaz de agir no processo da produção da notícia, desde características do fato, julgamentos pessoais do jornalista, cultura profissional da categoria, condições favorecedoras ou limitantes da empresa de mídia, qualidade do material (imagem e texto), relação com as fontes e com o público, fatores éticos e ainda circunstâncias históricas, políticas, econômicas e sociais (SILVA, 2005, p .92).

A partir das obras de autores como Nelson Traquina, Mauro Wolf e Michael Kunczik, Manuel Carlos Chaparro, Mário Erbolato e Nilson Lage, Silva propõe a distribuição dos critérios de noticiabilidade em 12 categorias. São elas: impacto, proeminência, conflito, entretenimento/curiosidade, polêmica, conhecimento/cultura, raridade, proximidade, surpresa, governo, tragédia/drama e justiça.

O podcast se propõe a discutir a representatividade de um grupo socialmente minoritário dentro de um espaço em que essa comunidade é alvo constante de discriminação. Desta forma, é de se considerar que o produto se enquadre na categoria de impacto, caracterizada pelo número de pessoas envolvidas no fato — a comunidade. Ao estar relacionada a uma modalidade de competição, podemos associá-la também ao critério de entretenimento.

Além disso, o Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros é claro quanto ao dever do jornalista de:

- XI - defender os direitos do cidadão, contribuindo para a promoção das garantias individuais e coletivas, em especial as das crianças, dos adolescentes, das mulheres, dos idosos, dos negros e das minorias;
- XIV - combater a prática de perseguição ou discriminação por motivos sociais, econômicos, políticos, religiosos, de gênero, raciais, de orientação sexual, condição física ou mental, ou de qualquer outra natureza (FENAJ, 2007).

Portanto, colocar histórias de pessoas que fazem parte desta comunidade, é uma forma de amplificar a visibilidade das suas demandas, promover o respeito e o combate à discriminação. Tudo isso faz parte da conduta ética e responsabilidade social do jornalista.

O podcast narrativo foi o formato escolhido para a construção da reportagem. Um estudo de Barsotti e Santa Cruz (2020) demonstrou que essa estrutura narrativa segue as bases do jornalismo literário. Citando Sims (2007), as autoras elencam as sete categorias do gênero: a imersão, o emprego de estruturas complexas no texto, a precisão, a voz autoral, a responsabilidade ética, a criação de sentidos de uma história, a atenção às histórias rotineiras e o estilo do autor. A primeira característica, a imersão, é um recurso muito frequente na linguagem do rádio. A voz do narrador e os elementos sonoros são atributos que contribuem para a ambientação.

Barsotti e Santa Cruz (2020) definem a imersão como “a inserção do jornalista dentro da realidade a ser relatada”. Entretanto, o profissional deve deixar clara sua posição enquanto testemunha da realidade, prezando pela atuação ética” (BARSOTTI E SANTA CRUZ, 2020, p. 140).

Conforme citado, a construção de um podcast narrativo usa como base elementos do jornalismo literário. Pena (2005) define o gênero a partir do conceito da estrela de sete pontas. “São sete diferentes itens, todos imprescindíveis, formando um conjunto harmônico e retoricamente místico, como a famosa estrela” (PENA, 2005, p. 6).

O primeiro aspecto do jornalismo literário, segundo o autor, é a potencialização dos recursos do jornalismo. Significa usar as técnicas e princípios tradicionais e desenvolvê-las de forma a criar narrativas e estratégias profissionais. O segundo ponto é ultrapassar os limites dos acontecimentos cotidianos. Nesse sentido, o autor recomenda romper com duas características básicas do jornalismo atual: a periodicidade e a atualidade. Quer dizer que a apuração não fica limitada a um assunto que seria novidade ou que deve ser publicado o mais rápido possível.

Com a superação dessa barreira, é possível proporcionar uma visão ampla da realidade, apontada como a terceira característica do jornalismo literário. “A preocupação do jornalismo literário, então, é contextualizar a informação da forma mais abrangente possível, o que seria muito mais difícil no exíguo espaço de um jornal” (PENA, 2005, p. 7).

Outro elemento que caracteriza esse gênero é a necessidade do exercício da cidadania. A escolha do tema e abordagem da reportagem devem seguir contribuir para a formação do cidadão e da sociedade, em geral.

A quinta característica é o rompimento com as “correntes do lide”. A fórmula do “Quem? O que? Como? Onde? Quando? e Por quê?” é utilizada com o propósito de tornar o texto mais objetivo e rápido. No jornalismo literário, é preciso deixar essas amarras de lado para construir uma narrativa a partir das técnicas literárias.

O sexto ponto que o autor propõe é evitar “definidores primários”. Seriam os entrevistados, especialistas e fontes que sempre aparecem no noticiário. “É preciso criar alternativas, ouvir o cidadão comum, a fonte anônima, as lacunas, os pontos de vista que nunca foram abordados” (PENA, 2005, p. 8).

Por fim, o último elemento da estrela de sete pontas é a perenidade. Ao contrário do jornalismo diário, que as informações tendem a se perder com o tempo, o objetivo de uma reportagem no jornalismo literário é durar.

Um bom livro permanece por gerações, influenciando o imaginário coletivo e individual em diferentes contextos históricos. Para isso, é preciso fazer uma construção sistêmica do enredo, levando em conta que a realidade é multifacetada, fruto de infinitas relações, articulada em teias de complexidade e indeterminação (PENA, 2005, p.8).

Em relação à construção do podcast foram observados os conceitos de pauta e fonte de Nilson Lage (2001). Dentro de uma estrutura de uma revista, jornal impresso ou site, a pauta pode ser definida como uma “listagem de fatos a serem cobertos no noticiário” (LAGE, 2001, p.35). Trata-se do planejamento das matérias que vão ser publicadas em determinado dia.

No entanto, a pauta também é o termo usado para denominar o tema da reportagem que o repórter está apurando. A pauta serve como um direcionamento sobre todos os aspectos que a matéria deve cobrir. Para Lage (2001), boas pautas acabam por se tornar manchetes e ganhar destaque na imprensa.

Em relação às fontes usadas para construção do podcast, foram consultados dados sobre a população LGBTQIA+, esportes eletrônicos e outras informações que pudessem enriquecer a apuração. Lage classifica as fontes como oficiais, oficiosas e independentes; primárias e secundárias; e testemunhas e experts. O primeiro grupo é composto por fontes que têm relação com órgãos do governo e instituições representativas, como sindicatos, associações, etc ou grupos independentes, a exemplo de organizações não-governamentais. Neste contexto, as fontes oficiais são consideradas as mais confiáveis (LAGE, 2001).

No Brasil, não há um levantamento oficial sobre o perfil demográfico da população LGBTQIA+. Dessa forma, as informações que possuímos são aquelas levantadas por ONGs e instituições privadas. Essa falta de dados oficiais sobre a população impacta diretamente a formulação de políticas públicas voltadas a esse grupo.

Outros tipos de fonte consultadas pela produção, de acordo com a classificação do autor são as testemunhas e experts. As testemunhas são aquelas pessoas que, no jargão jornalístico, são chamadas de personagens. São os indivíduos cujas histórias dão consistência à reportagem: um sobrevivente da guerra, uma vítima de violência. No caso do presente produto, os personagens são as pessoas que fazem parte da comunidade e estão envolvidos de alguma forma com o cenário de eSports. Além disso, foi entrevistada uma especialista no tema.

8. METODOLOGIA

O presente produto realizou produção de um podcast entre os meses de janeiro a maio de 2022. O projeto foi dividido em três etapas, que englobam a pré-produção (concepção), produção e pós-produção.

8.4. Pré-produção

A pré-produção abarca a etapa de concepção e planejamento do projeto. Nesse sentido, Léo Lopes (2015) lista alguns pontos essenciais para a criação de um podcast. São eles: tema,

formato, papo (linguagem), participantes, público, hospedagem, pauta (roteiro) e periodicidade.

Na concepção, é importante definir o tema, formato, linguagem, participantes e público-alvo. O primeiro tópico consiste na participação da população LGBTQIA+ nos eSports, conforme já discutido. Em relação ao formato, o podcast segue o modelo narrativo descrito no Referencial Teórico. No modelo proposto, a linguagem busca ser simples, mas descritiva a fim de inserir o ouvinte no universo que está sendo destrinchado. Os participantes serão os próprios personagens e especialistas que vão contribuir para a construção dos episódios. O podcast é voltado para o público que acompanha ou tem interesse em jogos e esportes eletrônicos.

8.5. Produção

Essa fase abrange as entrevistas, feitas com personagens e especialistas; e a pesquisa, em materiais arquivos (vídeos, áudios). A partir daí, se tem elementos suficientes para a criação do roteiro.

Finalizado o roteiro, partimos para a gravação. Nesta etapa, é importante se atentar à qualidade do áudio para que o ouvinte tenha uma boa experiência. Para realizar uma captação, é preciso estar em um ambiente sem ruídos, preferencialmente um cômodo isolado, longe de janelas e com pouca reverberação (LOPES, 2015). O áudio da narração foi gravado com o auxílio de um celular. Já a parte dos entrevistados se deu a partir de reunião online, pelo Google Meet.

8.6. Pós-produção

A pós-produção envolveu a decupagem das entrevistas, o tratamento dos áudios e edição do material. Esses últimos foram desenvolvidos com o auxílio do software Adobe Premiere.

Com o material pronto, o podcast foi hospedado na plataforma Anchor, que possui ferramentas de edição, hospedagem e distribuição para as principais plataformas de streaming, como o Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts e outros.

9. CRONOGRAMA

O cronograma de produção foi definido ainda no pré-projeto e se estendeu durante quatro meses. Em janeiro realizamos a parte de pesquisa bibliográfica e de materiais que

comporiam a narrativa. Fevereiro foi dedicado às entrevistas com as fontes e decupagem das sonoras. Em março, focamos na produção do roteiro e gravação do podcast. Por fim, em abril fizemos a edição e revisão do produto e deste memorial, que foi construído ao longo dos quatro meses, em paralelo ao podcast. Em maio será feita a apresentação para banca.

Cronograma	
Janeiro	Pesquisa
Fevereiro	Entrevistas e decupagem
Março	Produção do roteiro e gravação
Abril	Edição e revisão
Maio	Apresentação

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a finalização do podcast, passamos por um processo de avaliação dos erros e acertos no desenvolvimento do projeto. Uma das principais dificuldades foi a falta de dados quantitativos acerca da população LGBTQIA+ no Brasil e, especificamente sobre a participação nos eSports. As pesquisas acadêmicas ao redor do tema são escassas, dificultando uma abordagem mais objetiva do assunto.

Outro problema enfrentado foi o contato com as fontes. Durante a pesquisa, levantamos cerca de quinze nomes de streamers, jogadores e outras pessoas inseridas no cenário, no entanto, a maioria não retornou ou demorou para dar uma resposta. Uma solução seria determinar um tempo maior para a realização das entrevistas ou ampliar a pesquisa das fontes.

Apesar das dificuldades, considera-se que os objetivos ao fim foram alcançados. O podcast conseguiu abordar os principais aspectos relacionados à participação da comunidade LGBTQIA+ nos eSports, como a violência, o papel das empresas e a importância das iniciativas de apoio para a inserção no cenário competitivo.

Para o futuro, sugere-se um levantamento do perfil dos indivíduos que atuam no mercado de eSports em relação à raça, gênero, orientação sexual, e outras particularidades de forma a mapear quem são essas pessoas e quais as suas demandas. Também é importante considerar a construção de outras iniciativas contínuas de inserção de minorias junto às empresas e que esses projetos partam grupos aliados, não somente das populações afetadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARSOTTI, Adriana; SANTA CRUZ, Lucia. Jornalismo literário em podcasts: Uma análise dos roteiros do Vozes, da CBN. *Radiofonias — Revista de Estudos em Mídia Sonora*, Mariana-MG, v. 11, n. 01, p. 137-159, jan./abr. 2020.

BOAVENTURA, João Pedro Balakdjian. O Jornalismo de games e a cultura do Hype como estratégia de venda. XV SBGames, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157265.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2022.

BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. Dicionário de política. 11ª. ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998. v. 1.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **História do eSports**. In: ESports. [S. l.], 2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 30 jan. 2022.

CORDEIRO, Wolnei Assunção. **A ascensão dos eSports**. In: *Tendências Digitais*. [S. l.], 8 nov. 2018. Disponível em: <https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/a-ascens%C3%A3o-dos-esports-a70ce1d96ee5>. Acesso em: 5 fev. 2022.

FENAJ (Org.). **Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros**. 2007. Disponível em: http://fenaj.org.br/wp-content/uploads/2014/06/04-codigo_de_etica_dos_jornalistas_brasileiros.pdf. Acesso em: 13 mar. 2022.

FRAGOSO, Suely Dadalti. **Huehuehue eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line**. 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/141888>. Acesso em: 18 out. 2021.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **"Respeita aí": os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends**. 2019. 300 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/206076>. Acesso em: 18 out. 2021.

LAGE, Nilson. *A reportagem: Teoria e Técnica de Entrevista e Pesquisa Jornalística*. 12ª. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

LESNIESKI, Marlon Sandro. **A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Guarapuava, Paraná, 2008. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0192-1.pdf>. Acesso em: 5 fev. 2022.

MENDOS, Lucas Ramon. *State-Sponsored Homophobia 2019*. In: INTERNATIONAL Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association. Geneva: ILGA, 2019. Disponível em:

https://ilga.org/downloads/ILGA_State_Sponsored_Homophobia_2019.pdf. Acesso em: 27 fev. 2022.

MIYAZAWA, Pablo. **LAN house e CS: o nascimento dos esports no Brasil**. In: RedBull.com. [S. l.], 14 out. 2021. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/games-passado-esports-brasil>. Acesso em: 11 fev. 2022.

MIRACELLY ROCHA DA CUNHA, K.; FRANCISCO MANTELLO, P. Era uma vez a notícia: storytelling como técnica de redação de textos jornalísticos. **Revista Comunicação Midiática**, Bauru, SP, v. 9, n. 2, p. 56–67, 2014. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/185>. Acesso em: 3 abr. 2022.

ORTRIWANO, Gisela Swetlana. *A Informação no Rádio – os grupos de poder e a determinação dos conteúdos*. São Paulo: Summus Editorial, 1985.

PENA, Felipe. O jornalismo Literário como gênero e conceito. Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, [s. l.], 2005. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/77311256385591019479200175658222289602.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2022.

REIS, T., org. **Manual de Comunicação LGBTI+**. 2ª edição. Curitiba: Aliança Nacional LGBTI / GayLatino, 2018.

SILVA, Bárbara Correia Florêncio; WAKS, Bianca dos Santos; ORTEGA, Caio Rigon; PIRES, Edgard Prado; RÊ, Eduardo de; ANDRADE, Francisca Guerreiro; GASPAR, Lucas Henrique De Lucia; GONZALEZ, Yvilla Diniz. **A história dos direitos LGBT+**. In: Politize. [S. l.], 10 ago. 2021. Disponível em: <https://www.politize.com.br/equidade/blogpost/historia-dos-direitos-lgbt/>. Acesso em: 27 ago. 2021.

SILVA, Gislene. Para pensar critérios de noticiabilidade. Estudos em Jornalismo e Mídia: Sociologia do Jornalismo, [s. l.], v. 2, ed. 1, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/2091>. Acesso em: 13 mar. 2022.

SILVA, Sandro Gorski. **Da invisibilidade à pavimentação dos direitos humanos LGBTQIA+: um diálogo entre as conquistas históricas e a consolidação de direitos**. Revista Brasileira de Pesquisa Jurídica, Avaré, v. 1, n. 2, p. 27-44, maio/ago. 2020.

SOARES, Sérgio José Puccini. *Documentário e Roteiro de Cinema: Da pré-produção à pós-produção*. Campinas, SP: [s. n.], 2007.

SULER, John. **Psychology of Cyberspace**, 2005. Disponível em: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html>. Acesso em: 27 ago. 2021.

VARELLA, João. **Videogame, a Evolução da Arte**. 1. ed. São Paulo: Lote 42, 2020. 240 p. ISBN 9788566740479.

VIANA, L. O uso do storytelling no radiojornalismo narrativo: um debate inicial sobre podcasting. **RuMoRes**, [S. l.], v. 14, n. 27, p. 286-305, 2020. DOI:

10.11606/issn.1982-677X.rum.2020.167321.

Disponível

em:

<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/167321>. Acesso em: 3 abr. 2022.

APÊNDICES

**Apêndice I – Roteiro para realização da entrevista em profundidade
com Gabriel Nieves**

1. Primeiro me diz seu nome, idade, onde mora
2. Você sempre teve contato com games?
3. Há quanto tempo faz streaming?
4. Como começou?
5. Hoje você sobrevive de live?
6. Como é a sua rotina? A preparação para a live?
7. Você faz live todos os dias? Quanto tempo dura mais ou menos?
8. E como a Nenny Park surgiu? O nome tem alguma inspiração?
9. Você sente que existe muito preconceito na comunidade gamer? Já aconteceu algum ataque contra você?
10. Como é o seu público? A maioria também é LGBTQIA+? Você sente que a comunidade acolhe bem as pessoas da comunidade?
11. E em relação às empresas? Sente que estão abertas e apoiam o pessoal que está entrando no cenário?
12. Qual a importância da participação de pessoas LGBTQIA+ no cenário?

**Apêndice II - Roteiro para realização da entrevista em profundidade
com Gabriela Kurtz**

1. Me diz seu nome, sobrenome e formação/profissão
2. O que seria um comportamento tóxico dentro do ambiente de jogos online?
3. Por que é tão comum?
4. Existem jogos ou mecânicas de jogos que favorecem esse tipo de comportamento?
5. Existe um público que é mais vulnerável a esse tipo de ataque?
6. Quais são os efeitos para quem sofre esses ataques?
7. Dá pra prevenir esses comportamentos? Qual a melhor forma de combater esse mal?
8. Existe um perfil específico de quem ataca esses grupos?

**Apêndice III - Roteiro para realização da entrevista em profundidade
com Juliana Lima**

1. Primeiro me diz seu nome, sobrenome, formação/profissão e qual a sua relação com o projeto (criadora, colaboradora...)?
2. O que é o Projeto Fierce? Como surgiu, porquê e quais as atividades que vocês desempenham?
3. Na sua avaliação, o cenário de eSports é inclusivo para a população LGBTQIA+?
4. Quais os principais desafios para a inserção dessa comunidade nos jogos?
5. Qual a importância de existir representatividade nesse meio?

Apêndice IV – Roteiro de realização do Podcast

Bloco 1 - Abertura

SOBE TRILHA ANIMADA

Estamos na Twitch. A maior plataforma de streaming de jogos da internet. É um lugar em que, diariamente, milhares de pessoas entram ao vivo para transmitir partidas de jogos de videogame e conversar com a audiência. Outros milhões de espectadores acompanham atentamente cada minuto de transmissão e aqueles mais fanáticos até doam dinheiro para conseguir uns segundos de atenção do seu streamer favorito.

Em meio a esse mar de gente, encontramos uma drag queen que, de dentro de um quartinho que fica na casa da mãe, com quem mora, em uma cidade chamada São Pedro no interior de São Paulo, vem conquistando espaço em um mercado extremamente difícil e competitivo, e que, na maioria das vezes não é receptivo para pessoas LGBTQIA+. Mas ao mesmo tempo, é muito promissor. O mercado de eSports.

Este podcast vai destrinchar as principais questões sobre a inserção da comunidade LGBTQIA+ no cenário de esportes eletrônicos.

[DESCE A TRILHA]

Se você nunca ouviu falar sobre eSports, aqui vai um resumo rápido, só para você se habituar. eSports é o termo abreviado para esportes eletrônicos, as competições que acontecem a partir de jogos eletrônicos. Nos últimos anos, esse mercado vem se profissionalizando, crescendo e, atualmente, tem torneios que pagam milhões como premiação para os vencedores.

Mas além dos jogadores e as equipes que disputam esses campeonatos, existe todo um ecossistema ao redor que faz com que os eSports estejam cada vez mais em alta. Parte desse sucesso vem justamente dos criadores de conteúdo que fazem transmissões online de jogos - os chamados streamers.

Foi nesse contexto que Gabriel Nieves, de 25 anos, conseguiu uma forma de ganhar um dinheirinho extra. Na internet, pouca gente o conhece por esse nome. Apesar de, na maioria das vezes, aparecer nas suas transmissões como Gabriel, ele é conhecido pelo seu nome de drag queen, Nenny Park.

[ENTRA SONORA DE GABRIEL]

02:32

Até hoje eu brinco que parece que eu fui fazer uma viagem para Chernobyl e voltei.

02:41

Em uma das transmissões de mais ou menos 4 horas de duração, a Nenny Park aparece num look gótico, com uma peruca, roupa e batom pretos e maquiagem bem marcada. Na tela principal, exibe o reality show de competição de drag queens mais famoso do mundo. No cantinho da tela, a imagem de Nenny que, de vez em quando, interrompe o reality para fazer comentários.

[ENTRA O TRECHO DO REACT]

Mais tarde, ela assiste a videoclipes que os espectadores sugerem.

[ENTRA TRECHO COMENTANDO MÚSICA]

Depois, começa uma partida de League of Legends, um dos jogos mais populares do universo de eSports.

[ENTRA TRECHO JOGANDO LOL]

Assim se segue durante as 4 ou 6 horas em que fica ao vivo, sem pausas, conversando e entretendo a audiência. Como se pode ver, as lives não ficam restritas aos games. Existe na Twitch uma categoria chamada Just Chatting, ou seja, só na conversa.

É assim que Nenny vai construindo sua relação com a comunidade. Um dia tem live de jogo, no outro ela reage a clipes de Kpop, vídeos de comida de rua coreana, reality shows, campeonatos de eSports e por aí vai.

A carreira de streamer começou há quatro anos, mas Gabriel teve contato com os jogos desde cedo, jogando videogames de gerações passadas. Tempos depois, migrou para o computador.

[SONORA DO GABRIEL]

03:08

Sempre, desde cedo eu fui bem conectada com console. Aí depois que comprei o computador já foi pensando em entrar no mundo de criação de conteúdo.

04:59

EMENDAR COM ESSA

04:59

Eu tive fases. Eu sempre fui de jogar joguinho de fazenda, pessoal fala que é jogo casual, né. E eu tinha muita preguiça desse negócio de você pegar e "ah eu vou jogar GTA e zerar o GTA". Eu queria pegar o carro, bater em 3 postes e dar risada. Era isso que eu queria fazer.

05:19

Antes de trabalhar com internet, o Gabriel atuava no ramo da hotelaria. Era um trabalho pesado, mas que ele fazia com muita dedicação e até hoje ele traz hábitos da época de hotel. Para ter uma ideia, a gente marcou a entrevista para às 14h. Exatamente às 13h58 chega a notificação de que alguém queria ingressar na chamada

[ENTRA EFEITO SONORO DO GOOGLE MEET]

Era o Gabriel.

[SONORA DO GABRIEL]

05:44

Eu sempre batia o ponto 2 minutos antes de entrar e 2 minutos antes de sair. Então, até hoje, quando eu tenho qualquer compromisso é 2 minutos antes e 2 minutos depois, cronometrado.

05:44

Se o trabalho nos hotéis era pesado, o início na internet pesou um pouco mais na rotina do Gabriel que, na época, fazia faculdade e trabalhava.

[SONORA DO GABRIEL]

06:04

Quando eu tava em São Paulo, eu fazia minha faculdade, eu administrava o hostel que eu morava em São Paulo para não ter que pagar o quarto em que eu morava. Eu trabalhava num hotel, sempre das 11 da noite até às 7 da manhã. E quando eu voltava, quando eu tinha qualquer horinha livre eu fazia live.

06:21

Nos últimos dois anos, as coisas começaram a mudar. Com a pandemia de Covid-19, o setor de hotéis foi duramente afetado. Em fevereiro de 2021, Gabriel perdeu o pai, vítima da doença. Foi então que ele decidiu investir toda a energia que tinha em fazer o negócio dar certo. E deu.

[SONORA DO GABRIEL]

06:41

Eu lembro de virar o mês e eu falar "não, esse ano aqui é o último ano. Eu vou dar meu último ano para poder trabalhar na internet. Eu já tava me dando 100%. Eu vou dar 500% e eu só vou parar em fevereiro do ano que vem. Se der um ano que meu pai faleceu e não der nada, paciência. Eu deixo meu computador em casa para poder jogar com meus amigos e eu volto para a hotelaria". Era um negócio que eu não queria fazer.

07:14

No final do mês seguinte, chegou a primeira proposta para trabalhar como streamer oficial de uma empresa de eSports. No meio do ano, começou a fazer live em uma outra plataforma semelhante à Twitch, mas dessa vez, recebia por isso.

Aos poucos, foi crescendo e fechando parcerias com marcas de tecnologia, empresas de comunicação e hoje, faz parte do time de influenciadores de uma empresa de eSports que disputa a série A dos principais campeonatos no Brasil.

Além das lives, que podem incluir a transmissão das partidas, faz parte do trabalho dos streamers a produção de conteúdo para as redes sociais da empresa.

[SOBE UMA MÚSICA DE TRANSIÇÃO E DESCE CONFORME ENTRA A NARRAÇÃO]

Apesar de ganhar dinheiro jogando videogame pareça ser uma ideia muito sedutora, na prática, não é tão fácil. Isso porque a comunidade gamer tem fama de ser muito tóxica, especialmente com mulheres e com a comunidade LGBTQIA+.

O resultado disso é que até hoje só tivemos uma transexual atuando como jogadora profissional no cenário. Entre homens assumidamente gays, o número não deve chegar a cinco.

Já no campo da criação de conteúdo, a situação melhora um pouco. Por volta de 2017 e 2018, algumas streamers da comunidade começaram a ganhar projeção no cenário. O grupo das chamadas bonecas gamers ou madrinhas, como ficaram conhecidas, era composto por influenciadoras como Samira Close e Rebeca, que na época, adotava o nome Rebeca Trans.

Era a primeira vez que drag queens tomavam o protagonismo no ambiente dos jogos. E, a partir daí, muitas portas se abriram para outras pessoas da comunidade, incluindo a Nenny Park.

No entanto, o caminho foi pavimentado de forma dura. Parte do sucesso das madrinhas na internet veio da forma bem humorada como elas respondiam aos ataques que recebiam durante as partidas. A própria Samira já falou em várias entrevistas que usava o humor como mecanismo de defesa.

Nesse ambiente, quanto mais projeção, mais vulnerável a ataques você está. A Nenny Park conta que já presenciou vários ataques a pessoas próximas que estão em mais evidência no cenário, e que aprendeu que a melhor forma de lidar com isso é ignorar.

[SONORA DO GABRIEL]

09:45

Tinha muita gente que entrava numa live que eu estava montado e chegava já perguntando "que desgraça é essa?, não sei o que". Não me dava nem boa noite, nem nada. E eu passava reto por isso.

09:56

Apesar de, na maioria das vezes, evitar responder aos ataques, ela afirma que às vezes também tenta usar o humor como mecanismo de defesa, mas que nem sempre é o tipo de resposta que a faz bem.

SONORA DO GABRIEL

10:09

É com humor, mas muitas vezes, é uma coisa que eu estou tentando melhorar também porque é um negócio que eu tenho na minha vida pessoal, que é o humor autodepreciativo. Eu tenho muito isso. Só que, diferente de muita gente que tem esse humor, mas tá ok - muita gente não, né? pequena porcentagem disso aí - tem problema porque acha que é aquilo mesmo. Então, eu tiro sarro de mim. A pessoa fala assim "você é gay, gordo, feio". Eu falo "sim, eu sou gay, gordo, feio e tô aqui, ganhando para jogar. E você está aí me assistindo e me ajudando a pagar o salário." É uma resposta que eu daria, mas que na minha vida pessoal, cara, eu tô concordando com a pessoa falando que eu sou gay, gordo e feio. P*** Não, não é assim.

10:57

Segundo a Nenny, os ataques não vêm só de onde se espera, de homens, brancos, hétero, o famoso nerdola. A própria comunidade LGBTQIA+ em várias ocasiões também pode ser muito tóxica.

11:13

Falava mal da minha drag, falava que minha maquiagem era feia, que eu era um gay gordo feio. Então, assim, isso aconteceu algumas vezes, mas eu sempre passei reto.

11:24

[SOBE TRILHA SÉRIA

BLOCO 2 - COMPORTAMENTO TÓXICO

Os dados também reforçam que a comunidade gamer é pouco receptiva quando se trata de minorias. Uma pesquisa americana, divulgada em 2020, mostrou que 81% dos jogadores já sofreram algum tipo de assédio no ambiente online. Entre os ataques, 53% foram baseados no gênero, raça ou etnia, orientação sexual, religião ou classe social. Dentro deste contexto, a população LGBTQIA+ foi a segunda mais afetada, em 37% dos casos, e ficou atrás somente das mulheres.

A Suely Fragoso, que é uma referência em estudos sobre comportamentos tóxicos nos games no Brasil, classifica esse comportamento em três tipos: o spam, que é quando o jogador envia uma grande quantidade de mensagens no chat. Essas mensagens podem ou não ter relação com o jogo, mas elas são tão repetitivas que acabam atrapalhando a comunicação entre o time.

O segundo tipo é a trollagem, que é basicamente o jogador que intencionalmente faz provocações com o objetivo de irritar outros colegas de equipe ou adversários.

E, por último, tem o griefing, que é qualquer ação que pode tornar a experiência desagradável e, em alguns casos, até traumática. Dentro dessa categoria, entram inclusive a prática do spam e da trollagem, mas muitas outras também.

A Gabriela Kurtz é professora da PUC-RS, doutora em comunicação pela UFRGS e também estuda a questão do comportamento tóxico nos games. Ela explica que existem mecânicas dentro dos próprios jogos que favorecem esse tipo de comportamento.

[ENTRA SONORA DA GABRIELA]

13:21

Dentro da minha tese, eu criei um conceito que se chama violência de jogabilidade discursiva que diz que o próprio jogo, ele permite que a violência seja cometida dentro das suas próprias regras. Por exemplo, tu pode se matar propositadamente; tu pode usar habilidades para prejudicar o teu colega; tu pode sair de uma partida quando tu ver que tem uma mulher. Tu pode fazer várias coisas dentro do jogo que não são nem faladas. Não é nem um "faça um sanduíche para mim". É um outro nível, um nível muito mais sutil e muito mais difícil de achar.

13:55

Essas atitudes também têm níveis diferentes, que vão desde brincadeiras inofensivas até a violência escancarada. Na tese de doutorado da Gabriela, ela estudou especificamente a violência que é investida contra as mulheres no jogo, sejam elas mulheres cis ou trans.

Durante o estudo, a Gabriela observou três tipos de violência: a violência direta, que poderia aparecer como perseguição, xingamento e que é o tipo mais fácil de identificar.

A violência indireta, também chamada de simbólica, que é essa que acontece usando as próprias mecânicas dos jogos. A representação das personagens femininas com aquele estereótipo de menina indefesa, hipersexualizada e, na maioria das vezes, sem profundidade na história, também foi considerado uma violência indireta.

Por fim e, talvez, o aspecto mais interessante que a Gabriela observou na pesquisa foi a violência infligida, que é quando a própria pessoa faz comentários autodepreciativos sobre si durante a partida.

[ENTRA A SONORA DA GABRIELA]

14:59

Elas falavam sobre as próprias habilidades. Tipo, tinha uma que 'tava' jogando - e ela realmente 'tava' jogando mal, mas ela falava o tempo inteiro "nossa, como eu tô jogando mal". No final, ela começou a ir melhor no jogo, ela cresceu - o personagem dela é um personagem late game mesmo, mas ela foi crescendo e daí ela continua dizendo, mesmo jogando melhor, ela ainda disse "ai, eu joguei muito mal nesse jogo. Foi horrível". E mais de uma fez isso. Então, a própria mulher se autointerdita, né.

15:29

Eu questionei a Gabriela se ela considera que existem grupos que estão mais vulneráveis a esses tipos de violência. Ela explica que, embora a comunidade LGBTQIA+, pessoas negras e outras minorias sejam alvos fáceis, as mulheres estão mesmo na linha de frente. Pelo simples fato de ser mais fácil identificar quando elas estão jogando, seja pela voz ou pelo nome que é exibido no jogo.

[ENTRA A SONORA DA GABRIELA]

15:54

É mais difícil, quando tu tá jogando, tu inferir isso de uma pessoa. Então, é um nick feminino, é mais fácil de tu atacar. A não ser que tu tenha no teu nick, tipo "eu sou gay", sabe?" Então, é muito difícil que apareça. É mais difícil ainda que apareça no grupo LGBTQIA+ porque não é tão aparente mesmo no jogo. A não ser que tu esteja falando e na tua voz as pessoas notem alguma coisa. Mas é muito difícil. Então, esse é um ponto interessante desses grupos de vulnerabilidade é que, querendo ou não, tu fica um pouco mais escondido. Só que isso causa um outro problema porque as pessoas não se confrontam com o diferente e quando elas não se confrontam com o diferente, elas acabam vivendo numa bolha e muitas vezes são bolhas de preconceito.

16:42

Aqui a Gabriela traz um outro ponto muito importante quando a gente tá falando sobre comportamento tóxico na internet: o anonimato.

[SOBE UMA TRILHA DE SUSPENSE]

Como a fala da pesquisadora reforça, o anonimato acaba virando um mecanismo de defesa para as comunidades mais vulneráveis a essas violências. Mas ele é também uma das causas desse comportamento.

Em 2004, um psicólogo chamado John Suler cunhou o termo “desinibição tóxica”, que se refere ao fato de que, quando as pessoas estão protegidas pelo anonimato da internet, elas se

sentem mais à vontade para ter atitudes que não teriam se estivessem frente a frente com outra pessoa. Isso pode ser percebido em diversos contextos no ambiente virtual.

Nas redes sociais, por exemplo, as pessoas não têm vergonha de compartilhar detalhes íntimos da vida pessoal para milhares de pessoas. E tem aquelas que fazem críticas absurdas sobre a aparência dos outros, sem filtro algum.

Mas um dos maiores efeitos dessa desinibição tóxica é justamente o cyberbullying e os ataques direcionados a grupos marginalizados, como a comunidade LGBTQIA+. As pessoas perdem receio de destilar ódio, de xingar, principalmente quando estão frustradas, como acontece quando alguém perde um jogo.

Nos jogos, isso é ainda mais perceptível. Porque nas redes sociais, você de alguma forma ainda é identificado. Você tem uma foto de perfil, um nome, ainda que escolha não usar o seu verdadeiro em nenhum dos dois. Em tese é mais fácil a plataforma identificar, usando palavras-chave, quando é um discurso de ódio. Ou quando alguém faz uso de spam.

Nos jogos, existem todas essas particularidades que a Gabriela citou anteriormente. O problema da violência indireta é que torna mais difícil para as plataformas identificarem e punirem o jogador. É difícil saber, por exemplo, se o jogador está perdendo repetidamente de propósito ou por não saber jogar mesmo. Mais difícil ainda é provar que aquele comportamento é motivado por uma questão de gênero ou de homofobia ou de racismo e etc.

Mas voltando para a questão do anonimato, mesmo ele sendo um mecanismo de defesa, pode se tornar, ao mesmo tempo, uma forma de violência contra si mesmo. No sentido de você esconder o próprio nome ou não falar durante um jogo para evitar sofrer ataques.

[ENTRA SONORA DA GABRIELA]

19:17

Isso é uma forma de violência autoinfligida porque tu 'tá' te tornando o próprio objeto. Tu "tá" te colocando numa situação... porque, bom, tu não aguenta mais sofrer. Isso também é uma forma de violência simbólica.

19:31

[ENTRA TRILHA MAIS SÉRIA]

As consequências dessas violências podem ser múltiplas. Tem gente que deixa de jogar, tem quem prefere se isolar e jogar sozinho. E também tem efeitos muito mais graves, que mexem com a saúde mental e levam à ansiedade e à depressão.

SOBE A TRILHA SÉRIA E MANTÉM POR UNS SEGUNDOS ATÉ SUMIR

BLOCO 3 - COMUNIDADES

[INICIA COM A TRILHA DO SPACE INVADERS]

Outubro de 1978. Chega aos Estados Unidos um jogo de fliperama que daria uma nova vida à indústria dos jogos que entrava em declínio. Space Invaders.

[SOBE TRILHA DE JOGO RETRÔ]

Uma tela preta. Uma figura retangular, pontuda e verde, que mais parece castelinho, mas na verdade é uma nave espacial que se move da esquerda para a direita e atira para cima. No canto inferior, o jogo coloca mais duas navezinhas, que indicam a quantidade de vidas que o jogador tem. Mais acima, enfileirados em colunas, estão os inimigos: três tipos de alienígenas desenhados em pouquíssimos pixels que atiravam de volta. O objetivo era destruir o máximo possível de alienígenas antes de acabar todas as vidas. Lá no topo da tela, os números indicam o placar.

A sede dos jogadores para bater o recorde de inimigos destruídos levou milhares e milhares de americanos aos arcades, que na época colecionavam fracassos. O jogo fez renascer uma indústria e se tornou um ícone da cultura pop. Mais tarde, em 1980, o Atari transportou a experiência do Space Invaders para os videogames domésticos.

No mesmo ano, em um shopping de Los Angeles, milhares de pessoas se reuniram para disputar a etapa regional do primeiro campeonato nacional de Space Invaders. Esse é

considerado o primeiro torneio de videogame em larga escala da história e é também o pioneiro em eSports. [BG DE PESSOAS EM UM ARCADE]

[SOBE TRILHA DE COMPETIÇÃO]

No dia do campeonato, uma jovem de 16 anos chamada Rebecca Heineman pagou 1 dólar de taxa para participar, pegou o controle e durante as próximas duas horas fez 165.200 pontos. Era o recorde do jogo. Era também a pontuação que fez dela a campeã da etapa regional e, mais tarde, venceria também a etapa nacional em Nova York.

Nascia uma lenda dos videogames. Não só pela habilidade, mas também por um outro fator. Na época dos campeonatos, Rebecca não atendia por um nome feminino, nem mesmo se vestia da forma que, em tese, uma mulher se vestiria. Mas ela sempre foi uma mulher e dentro dos jogos, ela tinha a liberdade de ser quem quisesse ser.

Sim, a primeira pessoa a vencer um campeonato de eSports foi uma mulher trans.

[ENCERRA TRILHA DE COMPETIÇÃO]

Se por um lado tem pessoas que usam seu tempo livre para atacar e fazer mal a outras pessoas, de outro, tem quem se mobiliza para o bem.

No Brasil de 2022, Rebecca Heineman dá nome ao primeiro campeonato de eSports brasileiro exclusivo para pessoas trans. Essa é uma das iniciativas que buscam incentivar a participação da comunidade LGBTQIA+ no cenário e revelar novos talentos.

O torneio está na sua segunda edição e foi idealizado pela streamer Sher Machado, que no cenário é conhecida como “Transcurecer”. Sher é travesti e negra, uma das primeiras e, senão única, a fazer parte da equipe de uma grande empresa de eSports no país.

Tendo em vista todas as dificuldades e preconceito que a comunidade LGBTQIA+ enfrenta dentro do ambiente dos games, surgem cada vez mais grupos de apoio e acolhimento dentro da própria comunidade.

Além desse acolhimento e incentivo para o cenário dentro da própria comunidade, outras iniciativas tentam levar a conscientização para dentro das empresas.

[ENTRA SONORA DA JULIANA]

24:27

O Projeto Fierce é um projeto... eu acho que atualmente a gente pode dizer que ela é vista como uma comunidade que incentiva a comunidade LGBTQIA+ através de postagens, de eventos, de colaborações até mesmo dentro de empresas para incentivar a diversidade e a inclusão.

24:46

Essa que você acabou de ouvir é a Juliana Lima. Publicitária, mestre em indústrias criativas, especialista em marketing, diversidade e inclusão e fundadora do Projeto Fierce.

Fierce, que em bom português significa feroz, aquilo que tem instinto de fera, bravo, selvagem.

A palavra se tornou parte do dicionário da comunidade LGBTQIA+ em meados das décadas de 60 e 70, na cena ballroom de Nova York.

[ENTRA SOM AMBIENTE DE UM BALL]

Os balls são uma espécie de competição que acontecem nas boates e viraram símbolo da cultura queer, negra e latina dos Estados Unidos.

Nessas competições, os participantes, divididos entre "casas", duelam em categorias que vão desde um desfile glamoroso na passarela a batalha de voguing, uma dança cujos passos são inspirados nas poses das fotografias de revistas de moda.

Na cultura ballroom, Fierce é o elogio que se faz à participante que está dando tudo de si na cena. Aquela que faz a performance para encantar a plateia e os jurados. Desde então, o termo é referência constante em produtos feitos para a comunidade LGBTQIA+. Incluindo o projeto da Juliana.

[ENTRA SONORA DA JULIANA]

26:21

Eu queria que a comunidade visse esse nome e representasse "nossa, eu posso ser forte, eu posso ir atrás, eu consigo", sabe.

26:32

Juliana explica que percebe que tem existido esse processo de mudança e de inserção de mais pessoas LGBTQIA+ no cenário. No entanto, é preciso um pouco mais do que só essas contratações, é necessário também um trabalho educativo.

SONORA

26:47

Na minha opinião, o cenário de eSports ainda está se tornando inclusivo. O que eu posso te dizer é que, do ponto de vista de uma empresa de jogos, digamos que representatividade tem. Só não tem a prática, né. E o time de eSports, para mim, ele está vindo bem devagar em relação a isso.

[EMENDAR]

Por mais que um time tenha uma mulher trans, um homem trans, por aí vai, infelizmente, não tem essa prática de diversidade. Como meu jogador pode se portar em relação à mulher trans? O que não fazer? O que é certo, o que é errado, entende?

[EMENDAR]

Você chamar um líder que tenha capacidade de falar sobre diversidade e inclusão ou até mesmo sobre apenas o assunto: trans. Para a pessoa entender, porque infelizmente ainda existe muita ignorância no mundo e dentro do time de eSports, cenário de eSports não é diferente.

27:50

A Juliana lembrou também que ter pessoas LGBTQIA+ nos eSports pode servir de inspiração para outras pessoas que estão em situação de vulnerabilidade e sonham em entrar no mercado. Hoje, no cenário, temos exemplos streamer que deixou a prostituição e conseguiu viver de live, outra que aos poucos reconstrói a vida após ser expulsa de casa por ser transexual.

Claro que são exemplos muito fora da curva para a imensidão de pessoas LGBTQIA+ que estão em situação de vulnerabilidade, mas são histórias que precisam ser contadas para que outras histórias como essas surjam.

[SOBRE MÚSICA DE ESPERANÇA]

[SONORA DA JULIANA]

28:37

Imagina se tivesse essa representatividade dentro do cenário para pessoas que são travestis e que são gamers ou que querem ser jogadoras, sabe? Imagine quantas pessoas iriam sair da rua, da prostituição.

[EMENDAR COM ESSA]

Imagine uma pessoa que é gay e os pais expulsaram de casa e tem uma forma de ganhar dinheiro sendo jogador profissional.

[EMENDAR COM ESSA]

Representatividade dentro desse meio pode abrir portas para muitas pessoas, como pode abrir porta para qualquer outra pessoa.

29:07

[ENTRA SONORA DA GABRIELA]

29:07

Eu acho que uma coisa desses streamers que é um ponto positivo é que gera esse sentimento de comunidade e de exemplo, né. Então, tu vendo essa pessoa que representa uma comunidade, tu se sente acolhido. Então isso é muito bom.

29:23

ENTRA SONORA DO GABRIEL

29:24

Por isso que eu acho muito importante eu “tá” fazendo live todos os dias eu pegar e fazer alguma coisa. Colocar uma maquiagem no rosto, usar um layout rosa sendo menino com nome de drag no negócio. Pegar e fazer transmissão assistindo CBLOL Academy, que isso eu já fiz, e no primeiro dia aparecer montado.

[EMENDAR COM ESSA]

Eu acho muito importante também a gente mostrar cada vez que todo mundo tem uma oportunidade, todo mundo tem um momento, todo mundo tem seu espaço, todo mundo tem o seu local para poder fazer o seu trabalho, você se divertir. E é isso que na comunidade gamer eu acho importante. O gay, a trans, a travesti, a lésbica, o bissexual, assexual, o hétero, todo mundo, preto, branco, o pardo, todo mundo tem o direito de estar ali para jogar para se divertir. Todo mundo tem o direito de estar ali para trabalhar. Todo mundo tem um direito.

30:30