

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” – UNESP  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO – FAAC  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – DCSO  
CURSO DE JORNALISMO

LEONARDO BIAZZI GARCIA DE OLIVEIRA

**AS MAZELAS DO CS:GO FEMININO NO BRASIL**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Bauru  
2018

LEONARDO BIAZZI GARCIA DE OLIVEIRA

**AS MAZELAS DO CS:GO FEMININO NO BRASIL**

Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Comunicação Social (DCSO), da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC - UNESP Bauru-SP, para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientação: Prof. Dr. Marco Américo.

Bauru  
2018

## **FOLHA DE APROVAÇÃO**

### **AS MAZELAS DO CS:GO FEMININO NO BRASIL**

por

**Leonardo Biazzi Garcia de Oliveira**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado às 16:00hs do dia 05 de dezembro de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC - UNESP Bauru- SP. O candidato foi arguido pela Banca Avaliadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Avaliadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof. Dr. Marcos Américo  
Membro da Banca Examinadora

---

Profª. Dra. Ângela Maria Grossi  
Membro da Banca Examinadora

---

Prof. Me. Juliano Ferreira de Sousa  
Membro da Banca Examinadora

“A folha de aprovação assinada encontra-se na coordenação do curso.”

OLIVEIRA, Leonardo Biazzi Garcia de. **As mazelas do CS:GO feminino no brasil**. 2019. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Bauru, 2019.

### **RESUMO**

As mazelas do CS:GO feminino no Brasil é uma reportagem multimídia, que procura esclarecer as condições de trabalho que as jogadoras enfrentam, abordar o cenário atual de semi profissionalismo da categoria e dar voz à essas jogadoras, para que elas falem de problemas estruturais como o machismo ou assédio. Counter-Strike: Global Offensive é um jogo que tornou-se um esporte eletrônico, que conta com diversos campeonatos mundiais, com cobertura televisiva e uma legião de fãs. No Brasil, a cena ainda não evoluiu tanto quanto nos Estados Unidos e no continente europeu, ainda mais quando tratamos sobre as mulheres que jogam CS:GO. Elas estão em menor número, possuem dificuldades para arrumar times que ofereçam boas condições de trabalho, disputam poucos campeonatos comparados com os homens e precisam lidar com o machismo enraizado da indústria dos games. Utilizei a plataforma Medium, pois ela entrega um design simples e efetivo, além de ser grátis.

**Palavras-chave:** Jornalismo. Mulheres. Games. e-Sports. Reportagem.

**A reportagem está disponibilizada nesse link:** <https://medium.com/@LeoBiazzi/as-mazelas-do-cs-go-feminino-no-brasil-8710d0cb1fc1>

OLIVEIRA, Leonardo Biazzi Garcia de. **As mazelas do CS:GO feminino no brasil**. 2019. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Bauru, 2019.

### **ABSTRACT**

As mazelas do CS:GO feminino no Brasil is a multimedia reporting, that seeks to explain the work conditions of women that play Counter Strike: Global Offensive professionally, to approach the current scenario of semi professionalism and give voice to these players, so they talk about structural problems like male chauvinism or harassment. CS:GO is a game that has become an electronic sport, which has several international championships, alongside television coverage and many fans. In Brazil, the scene has not evolved as much as in the United States or Europe, especially when it comes to women playing CS: GO. They do not play as much as men, have difficulties in arranging teams that offer good working conditions, they compete a few championships compared to men and have to deal with male chauvinism rooted in game culture. I used the Medium platform because it delivers a simple and effective design, besides being free.

**Palavras-chave:** Journalism. Women. Games. e-Sports. Report.

**The report is available at:** <https://medium.com/@LeoBiazzi/as-mazelas-do-cs-go-feminino-no-brasil-8710d0cb1fc1>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
1.1	JUSTIFICATIVA.....	7
1.2	OBJETIVOS .....	7
1.2.1	Objetivo geral .....	7
1.2.2	Objetivos específicos.....	7
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>9</b>
2.1	JUSTIFICATIVA DO GÊNERO E FORMATO ESCOLHIDO .....	9
2.1.1	A luta das jogadoras por condições melhores e o machismo do cenário .....	10
2.1.2	A importância do jogo .....	12
<b>3</b>	<b>PLANEJAMENTO DO PRODUTO JORNALÍSTICO .....</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA DE EXECUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
4.1	PAUTA .....	14
4.2	PRODUÇÃO DA REPORTAGEM.....	16
4.3	DESCRIÇÃO DO PRODUTO FINAL .....	17
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>20</b>
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>21</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, assim como outros jogos, grandes proporções. Pessoas não só jogam, como também assistem campeonatos, escolhem um time para torcer e compram itens dentro do jogo.

O modo mais clássico do CS:GO envolve dois times, com cinco jogadores em cada, que dividem-se em dois grupos: terroristas e contra-terroristas. O time terrorista têm 1 minuto e 55 segundos para plantar a bomba e defendê-la dos contra-terroristas ou simplesmente eliminar os cinco adversários.

Já o objetivo do time contra-terrorista é exatamente o oposto, a equipe precisa defender o mapa, para impedir que a equipe terrorista plante a bomba. Caso a bomba seja plantada, os CT's precisam desarmá-la em 45 segundos.

Disputa-se 15 rounds em um dos lados e depois inverte, para que ambas as equipes joguem como terroristas e contra-terroristas. Quem ganhar 16 rounds, é declarado o vencedor da partida.

No entanto, a maioria dos jogadores ainda é formado por homens. Uma pesquisa feita pelo Instituto Nielsen aponta que CS:GO é o jogo que possui maior disparidade de gênero: 90% dos jogadores são homens e apenas 10% são mulheres. Tendo isso em vista, percebe-se que é muito mais fácil montar um time formado apenas por homens, do que um time formado apenas por mulheres.

No Brasil, há pelo menos uma liga mensal, disputada apenas por times femininos e chama-se Liga Feminina Gamers Club. Gamers Club é uma empresa do tipo “*3rd party service*”, ou seja, uma plataforma externa, que cria seus próprios servidores dentro do CS:GO. A Liga Feminina Gamers Club possui a menor premiação entre as quatro ligas mensais promovidas pela empresa, são elas: Liga Pro, Liga Principal e Liga Amadora. O time campeão da Liga Feminina recebe apenas 500 reais em *skins* (armas personalizadas dentro do próprio jogo) e 5 pacotes premium Gamers Club, já que é a única liga da plataforma que não cobra inscrição das atletas.

Com poucos campeonatos presenciais para disputar, as mulheres sofrem para manter escalações estáveis e para encontrar times ou patrocinadores dispostos a arcar com salários, equipamentos e inscrições de torneios.

Elas também sofrem com o machismo enraizado da indústria dos games, muitas vezes são diminuídas apenas pelo fato de serem mulheres. Não à toa, algumas optam por esconder

seu gênero dentro do jogo, utilizando um *nickname* (nome que você adota dentro do CS:GO) masculino.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

Primeiramente, o tema escolhido é de meu interesse pessoal. Além de jogar CS:GO, também acompanho os principais campeonatos que ocorrem no Brasil e no mundo. Sabendo das condições de trabalho que as jogadoras enfrentam, fiquei determinado a contar a história delas, já que os principais sites de *e-Sports*<sup>1</sup> (sites como ESPN, XLG, IGN) focam principalmente em conteúdo *hard news*.

O formato selecionado foi o de reportagem multimídia, que me permitiu dar voz à essas atletas. Além do texto e recursos imagéticos, optei por usar pelo menos um áudio de cada jogadora que entrevistei. Inclusive, sobre temas espinhosos como situações de machismo ou assédio que essas jogadoras já sofreram ou presenciaram.

Ainda há poucos trabalhos sobre *e-Sports* sendo desenvolvidos na graduação, espero que o meu sirva de referência para outros produtos.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo geral

Produzir uma reportagem multimídia, construída a partir de entrevistas com jogadoras profissionais de CS:GO, para entender as dificuldades vividas pela categoria: salários baixos ou inexistentes; assédio sofrido dentro do jogo; como elas lidam com o machismo; poucos campeonatos para disputar.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Entrevistar donos de times, para descobrir quais são as condições de trabalho das mulheres, comparadas aos homens.

---

<sup>1</sup> O termo *e-Sport* vem do inglês e é uma abreviação para esporte eletrônico. Teve início no final dos anos 90, com a popularização de jogos de estratégia em tempo real. Nos dias de hoje, há diversos jogos que entram na categoria de esporte eletrônico, com milhares de jogadores e milhões de fãs ao redor do mundo.

- Entrevistar um social media que trabalhe no meio dos *e-Sports*, para que ele possa elucidar algumas questões envolvendo as redes sociais das atletas.
- Entrevistar um médico, para que ele possa explicar quais são as consequências da rotina de trabalho encarada pelas jogadoras e como elas podem evitar o stress da profissão.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 JUSTIFICATIVA DO GÊNERO E FORMATO ESCOLHIDO

A escolha pelo formato digital é resultado da democratização das ferramentas de produção distribuição e do surgimento dos agregadores de conteúdo. Dessa forma, é possível produzir conteúdo especializado e alternativo às mídias tradicionais com custos próximos a zero (ANDERSON, 2006).

Optei por produzir uma reportagem multimídia, usando recursos imagéticos e trechos de áudio, resultado das entrevistas que realizei com as jogadoras de CS:GO. Estamos vivendo a era da convergência de mídias, novas mídias estão sendo criadas a partir da fusão de elementos antigos com os atuais.

Para Jenkins (2008), estudioso dos meios de comunicação e um dos pesquisadores mais respeitados do meio, os novos tipos de mídia irão se fundir com as mídias antigas.

Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas (...) Cada vez mais, líderes da indústria midiática estão retornando à convergência como uma forma de encontrar sentido, num momento de confusas transformações. A convergência é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados (JENKINS, 2008, p. 32-33).

A produção de um conteúdo multimídia, se enquadra nas técnicas atuais do jornalismo digital. Usando mais de um canal, a chance do receptor receber a mensagem, aumenta consideravelmente. E também, acaba-se atraindo diferentes tipos de receptores. Segundo Jenkins (2008), "Diversas forças, contudo, começaram a derrubar os muros que separam esses diferentes meios de comunicação. Novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção".

Segundo Jenkins, a convergência midiática representa mais do que uma mudança tecnológica.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento (JENKINS, 2008, p. 43).

A reportagem buscou entender as condições de trabalho que as jogadoras profissionais enfrentam, apurar se elas recebem salário para jogar, relatar os casos de machismo ou assédio

que as jogadoras presenciaram ou sofreram e descobrir porque a Liga Feminina Gamers Club paga menos dinheiro para as atletas.

Embora a reportagem não prescindia de atualidade, esta não terá o mesmo caráter imediato que determina a notícia, na medida em que a função do texto é diversa: “A reportagem oferece detalhamento e contextualização àquilo que já foi anunciado, mesmo que seu teor seja predominantemente informativo” (FERRARI; SODRÉ, 1986, p. 58).

Meu objetivo foi oferecer um conteúdo especializado, para mostrar algo que no mínimo, não aparece com muita frequência na mídia tradicional de *e-Sports* (sites como ESPN, XLG, Teamplay, por exemplo). E me amparei nos relatos das jogadoras, de donos de times e de pessoas que atuam no cenário brasileiro de *e-Sports*.

De acordo com Ferrari e Sodré (1986), autores de “Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística”, a reportagem documental é construída apoiada em dados que lhe conferem fundamentação.

Reportagem documental é o relato documentado, que apresenta os elementos de maneira objetiva, acompanhados de citações que complementam e esclarecem o assunto tratado (...) A reportagem documental é expositiva e aproxima-se da pesquisa. Às vezes, tem caráter denunciante. Mas, na maioria dos casos, apoiada em dados que lhe conferem fundamentação. (FERRARI, SODRÉ, 1986, p. 64)

Não basta ser verdadeira; a reportagem tem que parecer verdadeira — ser verossímil. Isso exige certa técnica na dosagem da seleção e combinação de elementos (FERRARI; SODRÉ, 1986). Com isso, pude deixar bem claro o que as mulheres sofrem enquanto estão jogando. Estamos vivendo uma era de intolerâncias, por isso, optei por utilizar alguns áudios na reportagem. Assim, o leitor perceberá que não estou dando minha opinião e sim, que estou relatando um fato.

Esse recurso me ajudou principalmente na questão do machismo que sofrem e na luta por direitos iguais. Eu, na posição de homem, não sou a pessoa mais indicada para explicar o que as jogadoras enfrentam. Para falar sobre o tema, uma contextualização se faz necessária.

### 2.1.1 A luta das jogadoras por condições melhores e o machismo do cenário

As jogadoras de CS:GO no Brasil, tiveram que pressionar uma empresa, Gamers Club, para que a mesma realizasse também uma liga feminina mensal e cedesse espaço para as jogadoras que encontravam-se sem exposição.

Segundo Alves e Pitanguy (1985), autoras do livro “O que é feminismo”, o feminismo é um termo que traduz as lutas históricas em prol dos direitos das mulheres, mas que se constrói através de ações do cotidiano.

É difícil estabelecer uma definição precisa do que seja feminismo, pois este termo traduz todo um processo que tem raízes no passado, que se constrói no cotidiano (...) Como todo processo de transformação, contém contradições, avanços, recuos, medos e alegrias (MOREIRA ALVES; PITANGUY, 1985, p.8).

Para Alves e Pitanguy (1985), o feminismo ressurgiu num momento histórico em que outros movimentos de libertação denunciavam a existência de formas de opressão, que não se limitam ao econômico. A Liga Feminina Gamers Club foi criada em abril de 2016 e embora necessite de melhorias, é um espaço para as jogadoras disputarem entre elas, quem é a melhor equipe do Brasil. As atletas seguem na luta por condições justas de trabalho (salários, premiações de torneio, patrocínios) e acreditam que 2018 será o ano do “boom” para o cenário feminino de CS:GO.

Para Branca Moreira Alves e Jacqueline Pitanguy, as diferenças de sexo não podem se traduzir em relações de poder.

Feminismo procurou, em sua prática enquanto movimento, superar as formas de organização tradicionais, permeadas pela assimetria e pelo autoritarismo. (...) O feminismo busca repensar e recriar a identidade de sexo sob uma ótica em que o indivíduo, seja ele homem ou mulher, não tenha que adaptar-se a modelos hierarquizados. (...) Que a diferença entre os sexos não se traduzam em relações de poder (MOREIRA ALVES, PITANGUY, 1985, p. 8-10).

É inegável que o machismo atrapalha as mulheres que também querem jogar. A estudante de relações públicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Victoria Stolf, realizou uma pesquisa acadêmica e constatou que 83,4% das mulheres já sofreram assédio dentro do jogo.

Esse abuso faz com que as mulheres sintam-se inseguras, parem de jogar ou de se comunicar pelo microfone, principalmente.

E o assédio não existe apenas dentro do jogo. Victoria esclarece que mulheres que atuam no ramo como *digital influencer*<sup>2</sup>, imprensa ou jogadora, são assediadas nas redes sociais, por homens que utilizam o jogo como um pretexto para se aproximar com segundas intenções.

---

<sup>2</sup> Pessoa que tem influência nas redes sociais.

### 2.1.2 A importância do jogo

Muito questiona-se a validade dos jogos numa sociedade. Essa discussão evoluiu nos últimos tempos para o campo do esporte eletrônico, onde os profissionais ainda buscam reconhecimento por parte da população em geral. São atletas que treinam pelo menos 6 horas por dia.

De acordo com o historiador holandês Huizinga (1938), o jogo é um dos pilares da vida humana e é impossível negá-lo.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo (HUIZINGA, 1938, p. 5).

Então, há toda uma importância para o jogo, visto que ele existe desde os primórdios da civilização. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase da civilização que nos encontramos agora (HUIZINGA, 1938).

As jogadoras profissionais de CS:GO divertem-se, mas ao mesmo tempo preocupam-se com os resultados. Se o time não vai bem, ocorrem mudanças, sejam elas na maneira de abordar o jogo ou na substituição de um atleta. Quem começa a acompanhar o cenário competitivo de CS:GO, geralmente escolhe um ou mais de um time para torcer. E cobra bons resultados, como ocorre em outros esportes mais tradicionais.

Segundo Johan Huizinga, o resultado de uma competição é muito importante para os jogadores e para aqueles que estão assistindo.

Tal como todas as outras formas de jogo, a competição é geralmente desprovida de objetivo. Quer isto dizer que a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo (...) O resultado de um jogo ou de uma competição — excetuando-se, evidentemente, os que implicam um lucro pecuniário — só tem interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores (HUIZINGA, 1938, p. 56-57).

O Brasil possui uma das maiores legiões de fãs de CS:GO do mundo, é um país que sempre emplacou equipes fortes no jogo, independente de sua versão.

### 3 PLANEJAMENTO DO PRODUTO JORNALÍSTICO

O público alvo é focado em jovens, jogadores (as) de CS:GO, pessoas que trabalham com o jogo, sejam essas jornalistas, designers, narradores, comentaristas ou investidores. Porém, fiz questão de explicar algumas palavras que só quem joga CS:GO conhece, para deixar o conteúdo mais fácil de ser absorvido pelo público leigo.

O produto pode ser classificado como jornalismo de games, podendo ser classificado como um produto de jornalismo especializado, devido ao seu enfoque. Idealizado no formato de reportagem multimídia, o produto foi disponibilizado na rede social *Medium* pelos seguintes motivos: gratuidade do uso da plataforma, facilidade para editar o conteúdo, design acima da média e as estatísticas disponibilizadas, como visualizações e leituras. O *Medium* me permite utilizar áudios, vídeos e imagens, o que torna a leitura mais leve para o receptor.

Desde sua concepção, o produto almejou contribuir com a comunidade de CS:GO no Brasil, dando voz para jogadoras que não possuem tanto espaço na mídia para contar os obstáculos que enfrentam.

Planejei divulgar o projeto em minhas redes sociais e em grupos de discussão sobre o jogo, onde o conteúdo alcançar um bom número de visualizações.

## 4 METODOLOGIA DE EXECUÇÃO

O primeiro passo foi pesquisar referencial teórico para escrever este projeto. Fiz fichamento de quatro obras para facilitar meu trabalho depois. Também realizei uma pesquisa prévia sobre a situação das mulheres que jogam CS:GO profissionalmente no Brasil. Essa pesquisa incluiu seguir as redes sociais das atletas, acompanhar campeonatos e conversar com jornalistas da área.

As informações colhidas foram fundamentais para deixar minha reportagem o mais contextualizada que consegui.

### 4.1 PAUTA

Construí a pauta usando um modelo de jornalismo especializado. A pauta dispunha de um resumo informativo, fontes de informação — hierarquização e seleção de fontes, proposição, recorte — foque e enfoque, recursos e *links* de apoio.

Tabela 1 – Pauta da reportagem

<b>Pauta - Cenário feminino de CS:GO</b> <b>Leonardo Biazzi Garcia de Oliveira</b>	
<b>Resumo Informativo</b>	<p>O último grande campeonato internacional feminino foi realizado em Junho de 2017, na Suécia. A premiação total foi 11.468 mil dólares, distribuído para quatro equipes. Esse campeonato contou com a participação da organização brasileira Bootkamp, que ficou com o quinto lugar.</p> <p>Para breve efeito de comparação, no mesmo período, tivemos no mesmo lugar, um campeonato com times exclusivamente masculinos, a Dreamhack Open Summer. A premiação total foi 100 mil dólares.</p> <p>No Brasil, uma liga exclusivamente feminina é disputada mensalmente, organizada pela Gamers Club. A equipe vencedora ganha 500 reais em skins (armas personalizadas) e 5 pacotes premium para jogar na Gamers Club. Comparando com a Liga Amadora GC, que pode ser disputada por homens e mulheres, a premiação é 5 mil reais em skins + 16 vagas para a Liga Principal Gamers Club.</p> <p>Porque times femininos não conseguem emplacar? Porque não existem times mistos?</p> <p>Segundo a Nielsen, empresa especializada em medição de audiência televisiva, Counter-Strike possui a maior disparidade entre gêneros: 90% dos competidores são homens e 10% mulheres.</p>

<p><b>Fontes de Informação [hierarquização e seleção de fontes]:</b></p>	<p>a. <b>Camila “cAmyy” Natale</b> Ex player da i9TeamInnova <a href="https://twitter.com/camyynatale">https://twitter.com/camyynatale</a></p> <p>b. <b>Camila “napeR” Naper</b> jogadora (?) da semXorah e streamer <a href="https://twitter.com/napeRx">https://twitter.com/napeRx</a></p> <p>c. <b>Claudia "santinha" Santini</b> Jogadora da Bootkamp Gaming <a href="https://twitter.com/santinha">https://twitter.com/santinha</a></p> <p>d. <b>Anayara “Naná” Fraga</b> Jogadora da Number Six Victory <a href="https://twitter.com/fpsnana">https://twitter.com/fpsnana</a></p> <p>e. <b>Kakavel</b> Dono da Team oNe eSports (melhor time de CSGO atuando no Brasil e que possui um time feminino - Team oNe Red) <a href="https://twitter.com/kakavelT1">https://twitter.com/kakavelT1</a></p> <p>f. <b>Bootkamp Gaming</b> Organização que possui um dos melhores times de CS:GO feminino no Brasil. <a href="https://twitter.com/bootkampgaming">https://twitter.com/bootkampgaming</a></p> <p>g. <b>Yuri “Fly” Uchiyama</b> CEO da Gamers Club, plataforma que organiza campeonatos no Brasil <a href="https://twitter.com/yurifly">https://twitter.com/yurifly</a></p>
<p><b>Proposição</b></p>	<p>O CS:GO feminino ainda vive um cenário de semi-profissionalismo, com pouco apoio e torneios para serem disputados. Precisa-se descobrir porque não há investimentos maiores para equipes femininas, como as jogadoras lidam com essa situação, falar sobre o machismo presente no esport.</p>
<p><b>Recorte</b></p>	<p><b>Foco</b> [epicentro do fenômeno jornalístico]:</p> <p>A falta de investimento no cenário feminino de CS:GO</p> <p><b>Enfoque</b> [abordagem da informação]:</p> <p>Porque não há investimento, porque não tentam criar times mistos (porque não deram certo no passado?), machismo.</p>
<p><b>Recursos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texto corrido</li> <li>- Infográfico informando as diferenças de premiação das ligas promovidas pela Gamers Club</li> <li>- Áudios das jogadoras</li> <li>- Imagens</li> </ul>

Links de apoio	<a href="http://espn.uol.com.br/noticia/733706_counter-strike-e-o-esport-mais-assistido-no-mundo-diz-pesquisa?utm_content=buffer967b2&amp;utm_medium=social&amp;utm_source=twitter.com&amp;utm_campaign=buffer">http://espn.uol.com.br/noticia/733706_counter-strike-e-o-esport-mais-assistido-no-mundo-diz-pesquisa?utm_content=buffer967b2&amp;utm_medium=social&amp;utm_source=twitter.com&amp;utm_campaign=buffer</a> <a href="https://www.hltv.org/events/2924/esu-masters-2017">https://www.hltv.org/events/2924/esu-masters-2017</a> <a href="https://www.hltv.org/events/2569/dreamhack-open-summer-2017">https://www.hltv.org/events/2569/dreamhack-open-summer-2017</a> <a href="https://gamersclub.com.br/campeonatos/csgo/744">https://gamersclub.com.br/campeonatos/csgo/744</a> <a href="https://gamersclub.com.br/campeonatos/csgo/759">https://gamersclub.com.br/campeonatos/csgo/759</a>
----------------	---

Fonte: Autoria própria.

## 4.2 PRODUÇÃO DA REPORTAGEM

Comecei a produzir a reportagem em Outubro de 2017. Eu desejava entrevistar as jogadoras profissionais de CS:GO via Skype, pois assim poderia conduzir a entrevista de forma melhor, entender o que acontece com os times femininos e poderia usar os áudios na minha reportagem, para dar voz à essas atletas.

Antes de entrevistá-las, tracei um roteiro de perguntas, que continha informações gerais das atletas (idade, há quanto tempo jogam, times que atuaram). A atenção e o desejo delas de participar do produto foi fundamental. Através de duas jogadoras, tive acesso ao contato dos donos de seus respectivos times.

Assim pude escrever, sob o ponto de vista do investidor, o que ele pensa sobre o cenário feminino de CS:GO e se havia equidade salarial entre times masculinos e femininos da mesma organização.

Após realizar entrevista com as quatro jogadoras, fiz decupagem do material, que era bem extenso. Dito isso, percebi que era necessário entrevistar um profissional de social media e um médico, para me aprofundar em dois temas trazidos pelas atletas: a quantidade de horas que elas jogam e o comportamento delas nas redes sociais.

Enquanto eu produzia a reportagem, uma pesquisa acadêmica intitulada “Assédio de mulheres no e-Sport existe” foi lançada pela estudante de relações públicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Victoria Stolf. Seu estudo serviu para me guiar enquanto eu escrevia a reportagem e foi de encontro com a opinião de uma das jogadoras entrevistadas.

Para finalizar o trabalho, entrevistei o CEO da Gamers Club, responsável pela Liga Feminina Gamers Club. Como as atletas acusaram a empresa de descaso e falta de organização, entrevistar o outro lado se fez absolutamente necessário, para ouvir a versão oficial da empresa. Entrei em contato com Felipe Guerra, fotógrafo de *e-Sports*, que realizou cobertura de alguns campeonatos femininos. Ele me disponibilizou todo seu acervo, o que permitiu mostrar quem são as jogadoras entrevistadas.

Também agradeço à estudante de jornalismo da UNESP, Nádia Linhares, que se dispôs a fazer um infográfico comparativo para a reportagem. Todos os dados encontram-se disponíveis no site da Gamers Club.

Tabela 2 – Fontes da reportagem

<b>Fontes entrevistadas</b>	<b>Método de entrevista</b>
4 jogadoras profissionais	via Skype
2 donos de times	via email
CEO da Gamers Club	via email
Especialista em social media	via email
Médico	presencial

Fonte: Autoria própria.

#### 4.3 DESCRIÇÃO DO PRODUTO FINAL

A reportagem multimídia, além do comprometimento com informações e tratamento com as fontes, contou com uma revisão cuidadosa, para tornar o texto atrativo e leve. O trabalho fez uso de alguns hiperlinks para deixar tudo bem contextualizado para o leitor. Me preocupei em deixar o conteúdo com design responsivo para aqueles que leram a reportagem pelo celular. Antes de começar a reportagem propriamente dita, eu fiz algumas perguntas, de forma a chamar o leitor para o texto. Dividi a reportagem em oito partes, separadas por intertítulo.

Na primeira parte, traço um panorama geral do cenário feminino de CS:GO no Brasil e apresento as jogadoras, que falam sua rotina de treino e como ela é pesada. Fiz um *gif* que mostra a quantidade de horas jogadas que algumas atletas possuem. Em seguida, usei a entrevista que fiz com um médico, coordenador do curso de medicina da USP Bauru. Ele alerta sobre os riscos de jogar por horas seguidas e aconselha as atletas. Na segunda parte, abordo a questão salarial das profissionais de CS:GO. Elas informam se recebem ou não recebem uma remuneração mensal e se o pagamento é suficiente para se manter. É a primeira vez que um áudio aparece na reportagem. Os dois donos de times que eu entrevistei, complementam essa parte.

Em seguida, falo sobre os casos de machismos ou assédios dentro do jogo, com auxílio das entrevistas, de uma pesquisa acadêmica sobre assédio de mulheres nos *e-Sports* e um vídeo

de uma campanha em prol das mulheres que jogam. Nessa parte, coloquei dois áudios, um que ia de encontro com a pesquisa acadêmica “Assédio de mulheres no *eSport* existe?” e o outro, que relata um caso de machismo e ameaça de estupro.

Em sequência, enumero as dificuldades que as jogadoras têm para evoluir no jogo: times masculinos recusam-se a treinar com times femininos, falta de apoio financeiro e desunião das mulheres. Para esclarecer a parte de desunião, usei a entrevista que fiz com uma especialista em social media e também mencionei projetos feitos por mulheres, que promovem um ambiente saudável para a prática de CS:GO.

Na quinta parte falo sobre o cenário de segregação do CS:GO no Brasil e pergunto para as atletas o que elas acham de equipes mistas, se preferem disputar campeonatos com homens ou só com mulheres. Também explico como funciona a Liga Feminina Gamers Club. A sexta parte da reportagem expõe as críticas feitas pelas jogadoras acerca da Liga Feminina Gamers Club. Essa parte começa com um infográfico que compara as premiações das principais ligas da plataforma Gamers Club. As críticas da atleta estão centradas em dois pontos: a premiação e a divulgação.

Em seguida, apresento o outro lado, com respostas do CEO da Gamers Club e responsável pela Liga Feminina.

Para encerrar a reportagem, trago as expectativas das jogadoras para o futuro, elas acreditam que 2018 será o ano do “boom” para o cenário feminino de CS:GO no Brasil. Também mencionei um campeonato feminino que promete a maior premiação da história e termino fazendo um pedido: salários justos e reconhecimentos para as atletas, sem machismo e sem assédio.

A reportagem ainda conta com uma nota e uma atualização. Um dia depois que publiquei a reportagem, um dos melhores times femininos de CS:GO no Brasil encerrou suas atividades e liberou as jogadoras.

O trabalho foi divulgado em meu twitter pessoal, em meu facebook e em um grupo chamado CS:GO competitivo, que conta com 127 mil membros.

Tabela 3 – Recursos que foram utilizados na reportagem multimídia

<b>Tipos de recurso utilizados na reportagem</b>	<b>Quantidade</b>
Fotografia	6
Áudios	6
GIF	2
Infográfico	1

Fonte: Autoria própria.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O produto foi realizado com o propósito de ajudar o cenário feminino de CS:GO no Brasil. As condições de trabalho ainda não são ideais para homens e mulheres que tentam viver do jogo no país, mas as jogadoras encontram-se em uma situação mais precarizada. “As mazelas do CS:GO feminino no Brasil” tratou de temas espinhosos, como machismo e assédio e teve a preocupação de deixar tudo documentado. Porque não basta falar sobre esses temas, é preciso trazer alguns exemplos, para convencer aqueles que acham que é vitimismo das mulheres que jogam.

Agradeço a todas as fontes, pois só com o depoimento delas, pude fazer a contextualização necessária e denunciar algumas injustiças que as jogadoras sofrem. As principais dificuldades desse projeto foram relacionadas ao começo dele. Em 2017, quando foi idealizado, essa reportagem faria parte de uma série de três reportagens sobre CS:GO no Brasil. Infelizmente, o projeto teve que ser interrompido por motivos pessoais e optei por produzir apenas uma pauta, a das mulheres.

Tive dificuldade de falar com apenas uma fonte, que parou de responder os pedidos de entrevista. Essa fonte foi rapidamente substituída e não gerou atrasos para a reportagem. Gostaria de ter gravado pelo menos um vídeo com uma das jogadoras. Mas a impossibilidade de fazer a entrevista de modo presencial, seja por fatores financeiros, ou incompatibilidade de agenda, sepultou a questão. No entanto, acredito que os áudios supriram bem a falta de um vídeo.

Como desafios, a parte mais difícil do projeto foi a edição. É maravilhoso ter tanto material à disposição, mas foi trabalhoso decupar as entrevistas e separar o que eu iria utilizar na reportagem.

Até o fechamento desse relatório, a reportagem alcançou a marca de 1500 visualizações e foi compartilhada por jornalistas, fontes que participaram da reportagem, organizadores de campeonatos e jogadores de CS:GO. Por ser um projeto sem investimento financeiro, considero que o alcance foi um sucesso.

Foi gratificante receber um feedback positivo da comunidade, pessoas que sentiram-se representadas pelo minha reportagem.

Espero que meu trabalho inspire outras reportagens, pesquisas e contribuições de quem almeja um ambiente competitivo melhor para todos os jogadores, especialmente para as mulheres.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. **O que é feminismo**. São Paulo: Abril Cultural, 1985.

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Tradução de Afonso Celso da Cunha. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

FERRARI, Maria Helena; SODRÉ, Muniz. **Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística**. São Paulo: Summus Editorial, 1986.

GAMERSCLUB, **Liga Alienware Pro GamersClub** Disponível em: <https://gamersclub.com.br/campeonatos#campeonato/1164>. Acesso em: ago. 2018.

GAMERSCLUB, **Liga Amadora GamersClub** Disponível em: <https://gamersclub.com.br/campeonatos#campeonato/1153>. Acesso em: ago. 2018

GAMERSCLUB, **Liga Feminina GamersClub** Disponível em: <https://gamersclub.com.br/campeonatos#campeonato/1167>. Acesso em: ago. 2018.

GAMERSCLUB, **Liga Principal GamersClub** Disponível em: <https://gamersclub.com.br/campeonatos#campeonato/1167>. Acesso em: ago. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2011.

STOLF, Victoria. **Assédio de mulheres no e-Sport existe?**, 2018. Disponível em: <https://medium.com/@victoriastolf/ass%C3%A9dio-de-mulheres-no-e-sport-existe-9d8f874817cc>. Acesso em: 24 jul. 2018.