



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL FACULDADE
DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO**

**GAME-NINAS: UM PODCAST SOBRE A INCLUSÃO DE
MULHERES NO CENÁRIO DOS VIDEOGAMES E E-SPORTS**

MARIA FERNANDA MARTINS RODRIGUES GOMES

Campo Grande
06 /2024

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



GAME-NINAS: UM PODCAST SOBRE A INCLUSÃO DE MULHERES NO CENÁRIO DOS VIDEOGAMES E E-SPORTS

MARIA FERNANDA MARTINS RODRIGUES GOMES

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina Projeto Experimental II do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientador(a): Profa. Dra. Katarini Miguel

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Título do Trabalho: "Gameninas"

Acadêmicos: Maria Fernanda Martins Rodrigues Gomes

Orientador: Katarini Giroldo Miguel

Data: 24/06/2024

Banca examinadora:

1. Laura Seligman
2. Diego Eubank

Avaliação: (X) Aprovado () Reprovado

Parecer: A banca recomenda a continuidade da iniciativa e reconhece o potencial para pesquisas futuras.

Campo Grande, 24 de junho de 2024.

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Laura Seligman, Professora do Magistério Superior**, em 25/06/2024, às 09:10, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Katarini Giroldo Miguel, Professora do Magistério Superior**, em 25/06/2024, às 14:50, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4893990** e o código CRC **BB2D5126**.

COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO (BACHARELADO)

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

Referência: Processo nº 23104.016982/2024-74

SEI nº 4893990



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



Agradecimentos

Gostaria de dedicar este trabalho a minha mãe, que nunca me negou comprar nenhum livro ou tinta de cabelo.

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



SUMÁRIO

Resumo	5
Introdução	7
1. Atividades desenvolvidas	10
1.1 Execução	10
1.2 Dificuldades encontradas	13
1.3 Objetivos alcançados	15
2. Suportes teóricos adotados	16
Considerações finais	21
Referências	23
Apêndice	25



RESUMO:

Este trabalho é um podcast dividido em três episódios que abordam a inclusão de mulheres no cenário dos videogames e dos e-sports. Para manter a coerência com a temática escolhida, foram utilizadas apenas fontes femininas que demonstraram conhecimento acerca do tema. Para isso, as entrevistas foram realizadas de maneira on-line utilizando de chamada de vídeo, sendo conduzidas com perguntas preparadas previamente. As fontes serviram como auxílio para a criação de um roteiro que organizava as informações das entrevistas mesclando com uma narração que traz informações, dados, fatos históricos e acontecimentos que contribuem para melhor entendimento do tema. O podcast foi editado pelo programa audacity e conta com recursos de áudio de bancos de som. O trabalho está disponível na plataforma de streaming Spotify. Desta forma, o objetivo geral é expor a desigualdade de gênero que culminou na criação do cenário inclusivo dentro do cenário dos e-sports brasileiro.

Trabalho disponível em:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1FNtrLPtc_JuK8h0IRwfrP2sXeyoc_yxj

PALAVRAS-CHAVE:

Podcast, Games, Feminismo



INTRODUÇÃO

O termo *E-sports* foi criado a partir da junção da letra “E” de *Ethernet* da palavra *Sports*, que na tradução mais básica da expressão representa os esportes on-line, também chamados de esportes eletrônicos. Muito é discutido dentro do meio esportivo sobre a inserção dos videogames neste âmbito, bem como se sua competição profissional é considerada um esporte. Tendo em vista a evolução tecnológica que a humanidade passou no campo do entretenimento nos últimos anos, é possível enxergar novas maneiras de competir de forma profissional. Nos *E-sports*, mesmo que de forma reduzida, é utilizado esforço físico e também conta-se com a capacidade estratégica dos jogadores profissionais.

A nomenclatura *E-sports*, assim como as primeiras partidas de jogos digitais, iniciaram na década de 70, tendo em vista que a história dos *E-sports* existe devido aos videogames. Em 1972, a revista *Rolling Stone* descreveu o jogo *Spacewar* como “Um fenômeno irreprimível da meia-noite”(Brand 1972, p. 33), e patrocinou a primeira competição de jogos on-line registrada, na qual o ganhador recebeu como prêmio um ano de assinatura da revista.

Hoje em dia, o cenário dos *E-sports* angaria milhares de fãs pelo mundo, além de premiações milionárias. Na temporada de 2022 foram contabilizados 4.275 campeonatos oficiais em todo mundo, acumulando um total de mais de 1 bilhão de reais em premiações (Esports Earnings, 2022). Nesse sentido podemos compreender que atualmente os *E-sports*, são uma modalidade de jogos eletrônicos competitivos na qual os atletas profissionais (também chamados de *pro-players*) organizados em times ou individualmente, batalham uns contra os outros. Ao longo dos anos, o cenário evoluiu de competições pequenas e sem destaque na mídia tradicional para grandes eventos midiáticos. Segundo levantamento feito pelo Esports Charts (2022), mais de 5.1 milhões de pessoas assistiram a transmissão da final do Mundial de *League of Legends* (LoL)¹, segundo levantamento feito pelo Esports Charts (2022).

¹ O *League of Legends* foi desenvolvido pela *RIOT Games* em 2009. É um jogo competitivo *multiplayer* e *online*, ou seja, é necessário se conectar com outros jogadores pela internet para poder iniciar uma partida, podendo ser conhecidos convidados ou aleatoriamente distribuídos pelo próprio jogo.



No cenário competitivo de *League of Legends*, os times brasileiros nunca obtiveram resultados significativos. O Campeonato Brasileiro de *LOL* (CBLOL), acontece duas vezes por ano e funciona como um sistema classificatório para decidir o melhor clube do país. No primeiro semestre, comumente chamado de “split”, a equipe com maior pontuação representa o Brasil no MSI (*Mid-Season Invitational*). No segundo split, a melhor equipe compete o *Worlds*² (*League of Legends World Championship League of Legends World Championship*) transmitido mundialmente. O campeonato também conta também com a subdivisão *Academy*, focada em trazer novos talentos ou reinserir jogadores no cenário competitivo.

Todavia, mesmo não haja regulamento referente a distinção de gênero no CBLOL, na última edição da competição nenhuma mulher jogou o campeonato inteiro, mas isso não ocorre só no Brasil. Nenhuma *pro-player* feminina jogou o MSI ou no *Worlds* em 2023, uma tendência mundial que abrange o cenário dos *E-sports* e reflete a sociedade na qual ele está inserido “Os videogames codificam as injustiças que permeiam a sociedade como um todo” (Gray; Voorhees; Vossem, 2018, p.3).

Dessa forma, a *Riot Games*, desenvolvedora do *League of Legends* e organizadora do CBLOL, criou em 2022 a *Ignis Cup*, o circuito inclusivo de *LOL* no Brasil, para que mais mulheres e pessoas não-binárias pudessem ingressar nesse meio, tornando-se jogadoras profissionais na área e mostrando seu talento para as organizações de *games* e para a comunidade *gamer*. Seja como *pró-player* ou atuando em outras profissões dentro do contexto, como apresentadores, *streamers* (pessoas que fazem transmissões ao vivo do jogo) e criadores de conteúdo.

Neste contexto, este projeto traz em formato de *podcast* uma narrativa que aborda as mudanças ocorridas dentro dos videogames, provando que este pode ser um ambiente hostil para mulheres, mas que está se adaptando a diferentes públicos. Ele

É classificado como *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, Um subgênero dos jogos de estratégia em tempo real que permite que dez *players*, divididos em dois times, batalharem uns contra os outros para alcançar a vitória (com exceção de modos de jogo que permitem menos ou mais players). O jogo se assemelha a um caça bandeiras, onde o time tem que invadir o território alheio para isso usam de estratégias para conseguirem aniquilar os obstáculos no caminho e conseguirem alcançar o ponto principal do mapa inimigo, os jogadores ainda, batalham entre si podendo eliminar um inimigo que fica um tempo (sendo ele acumulativo, ou seja quanto mais você morre mais tempo) fora do jogo .

² Assemelha-se ao MSI ², porém acontece no segundo semestre do ano.



também mostra como isso reflete dentro do cenário competitivo e como isso culminou na criação de um circuito inclusivo. O produto tem como fontes mulheres que têm envolvimento profissional ou que entendem sobre a área, como uma jogadora profissional, uma jornalista de e-sport, uma professora que leciona no curso de tecnologia em jogos digitais, uma desenvolvedora de jogos, além de cinco mulheres que se consideram *gamers*.

Vários pontos me motivaram a escolher esta temática. Propor um trabalho sobre a toxicidade existente dentro dos jogos me fez enxergar uma possibilidade que eu ainda não tinha descoberto, que é a junção da cultura pop presente nos videogames com a área dos esportes dentro do jornalismo especializado. Durante a pandemia, várias outras mulheres do meu convívio adentraram nesse mundo intensamente, devido ao isolamento social. Desde então, acompanhar o cenário dos *E-sports* tem sido parte da minha vida. Todavia dificilmente encontro representatividade feminina no cenário profissional, ou o debate do privilégio masculino de adentrar e consumir esse tipo de entretenimento, que ao meu ver sempre teve prioridade dentro do mercado.

Este trabalho tem como tema a falta de representação das mulheres nas competições oficiais de *League of Legends* e no *E-sports* em geral, posto que os eventos esportivos não possuem nem uma regra ou justificativa que exija que os *pro-players* sejam apenas do sexo masculino. Da mesma forma, o jogo não possui nenhum tipo de distinção entre os gêneros para uma performance de alto nível e possibilita uma disputa justa entre os jogadores. Apesar disso, o cenário competitivo brasileiro e mundial conta com um número de participações irrisórias de mulheres.

Escolhi o formato *podcast*, devido ao fato de que a maioria do público que consome conteúdos de *E-sports* também joga jogos eletrônicos. Ao poupar a parte visual das jogadoras, que está focada na partida, damos a possibilidade de consumir o *podcast* durante o lazer. Além disso, tenho mais afinidade com os *softwares* de edição de áudio, podendo assim fazer um conteúdo narrativo que priorize a imersão do ouvinte dentro do tema proposto. Por não possuir o apelo visual é possível incluir a descrição dos acontecimentos da maneira como eu os absorvi, adicionando uma visão pessoal à



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



explicação dos fatos, sendo possível inserir vários recursos sonoros que ajudam na compreensão do tema.



1- ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

O podcast foi desenvolvido da seguinte maneira, primeiro ao escolher o tema, comecei a me preparar para uma possível viagem para São Paulo no dia 9 de junho, com o intuito de acompanhar a final da *Ignis Cup* de perto, assim que confirmado que o torneio aconteceria de maneira aberta, tomei as iniciativas para garantir que tudo ocorresse bem de acordo com a viagem. Ao mesmo tempo comecei a acompanhar todos os jogos e levantar possíveis fontes para serem usadas no podcast. Após acompanhar o jogo ao vivo e definir as fontes, foram realizadas as entrevistas de maneira virtual pelo google meet, marcando sempre com antecedência e utilizando de um roteiro de perguntas pré-estabelecido. Na terceira etapa, foram escritos os roteiros dos podcasts contando com a orientação da professora Katarini Miguel e utilizando de muita pesquisa de acontecimentos e dados relevantes, Cópia nos apêndices. Em quarto separei a fala das fontes que seriam utilizadas juntamente com sons de apoio encontrados em bancos de dados para por fim realizar as edições do podcast em softwares como o *audacity* e o *capcut* para, então, disponibilizar no spotify.

1.1 Execução:

Para a realização deste trabalho, primeiramente realizei pesquisas que poderiam ajudar a construir a base teórica para o podcast lendo e conversando com a Letícia Dallegrave, a escritora do trabalho “A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL”. Ela compartilhou canais no youtube, contatos de fontes e livros que poderiam ajudar na realização do trabalho. Também me dediquei a escutar mais podcasts no gênero narrativo, tais quais “Praia dos Ossos” “Rádio Novelo” e “A Coach”, no intuito de assemelhar recursos de áudio e texto que poderiam ser aplicados no meu trabalho.

Ao mesmo tempo me preparei para uma possível viagem para São Paulo caso a final da *Ignis Cup* fosse anunciada presencialmente. Assisti a todos os jogos, acompanhando as transmissões ao vivo, que foram exibidos ao vivo por meio das



plataformas oficiais do CBLOL, como o Youtube e a Twitch. Para jogar no campeonato foram selecionados, por meio de classificatórias abertas (qualquer organização poderia se inscrever) oito times com cinco integrantes cada, tendo a possibilidade de uma sexta jogadora reserva.

O campeonato teve início com uma etapa já desclassificatória. As quartas de final ocorreram nos dias 25 e 26 de maio, sendo os jogos especificados em tabela:

25/05/2023	26/05/2023
<i>Coven</i> contra <i>Rise Gaming</i>	<i>Netshoes Miners</i> contra <i>Guerreiras Brownie</i>
	<i>Pain Gaming</i> contra <i>JKG Italing House</i>
	<i>Raizen</i> contra <i>Looping Esportes</i>

Os conflitos funcionaram por MD3 (melhor de três), ou seja, no máximo três partidas, o primeiro time que completasse dois pontos estaria classificado para as semifinais, que ocorreram também de maneira virtual por transmissão ao vivo nos canais oficiais do CBLOL.

Porém, dessa vez, os jogos classificatórios para a final do campeonato adotaram o sistema de MD5 (melhor de cinco), que podem chegar até cinco jogos, sendo o primeiro time com três vitórias classificado. As partidas ocorreram nos dias 27 e 28 de maio, conforme tabela:

27/05/2023	28/05/2023
-------------------	-------------------



Netshoes Miners contra Coven

Pain Gaming contra Rizen

A final aconteceu presencialmente na arena CBLOL, localizada na capital do estado de São Paulo, entre os times: *Coven* e *Pain Gaming*. Estive lá para observar detalhes e acontecimentos importantes que merecem destaque no *podcast* e coletar áudios de apoio. Ao mesmo tempo, identifiquei possíveis fontes de interesse dentro do campeonato, levando em conta não só o desempenho das *pro-players*, mas também as declarações dadas em entrevistas, o posicionamento em relação ao campeonato entre outros pontos que podem ser levados em consideração. O método de gravação utilizado foi por meio do telefone celular, contando ainda com um aparelho reserva.

Como o *podcast* aborda não só apenas a realização da *Ignis Cup* de 2023 e os seus impactos no cenário competitivo brasileiro, também ocorreram entrevistas posteriores à realização do campeonato, com contato estabelecido por meio das redes sociais.

Inicialmente tive a ideia de entrevistar apenas mulheres para que o *podcast* fosse um conteúdo completamente feminino. Selecionei fontes que pudessem passar credibilidade profissional, como a Samara Barbosa, jornalista atuante na área de E-Sports, também a professora Beatriz Blanco que leciona nos cursos de tecnologia em jogos digitais e tecnologia em produção multimídia, assim como a Letícia Bohn que trabalha com o desenvolvimento e design de jogos.

Também selecionei fontes que pudessem contar das suas experiências pessoais como público alvo, que foram as gamers Raquel Eschiletti, Bruna Borges, Bruna Britto, Izabel Kozen e Juliana Arruda. Por fim, entrevistei uma pessoa que pode contar a experiência jogando profissionalmente na liga, que é a Beatriz Gomes ou People Face, também foi entrevistada a Bárbara Borges, uma streamer que trabalha com a transmissão de jogos, no entanto a entrevista da Bárbara infelizmente não foi utilizada.

Após coletar todas as entrevistas foi escrito um roteiro de temas para ser abordado em cada episódio, após ser discutido e ajustado pela professora Katarini Miguel, comecei a trabalhar em um roteiro próprio de gravação para cada episódio, todos eles passaram pelo processo de correção e ajustes antes de estarem em sua



forma definitiva, incluídas em anexo. Foi feita também, uma pesquisa para encontrar sons de apoio, para transições e ambientação no podcast em sites de bancos de som como o *Pixabay*.

A edição dos áudios foi feita por softwares de edição *Audacity* e o *Capcut*, na qual segui o roteiro final, priorizando a imersão do ouvinte, junto com os recursos sonoros inseri partes importantes das entrevistas para complementar a narrativa.

Como resultado foram produzidos três episódios de quinze a vinte minutos cada, centrados em 1. sobre a representatividade feminina dentro dos jogos de *videogame*; 2. sobre o jogo *League of Legends* e a criação de um ambiente hostil para as mulheres e 3. sobre o cenário competitivo. Os episódios contaram com a participação das seguintes fontes: Beatriz Blanco, professora que leciona nos cursos de tecnologia em jogos digitais e tecnologia em produção multimídia; Letícia Bohn, que estudou e já atuou na área de design de games; O relato das gamers Raquel Eschiletti, Bruna Borges, Bruna Joffer, Izabel Kozen e Juliana Arruda; A jogadora profissional Beatriz Gomes ou *People Face* e por fim a Jornalista de E-Sports Samara Barboza.

1.2 Dificuldades Encontradas

Foram encontradas várias dificuldades na realização deste trabalho, tendo em vista que foi necessário alterar o seu prazo de entrega. A primeira foi na escrita do pré-projeto por não ter as informações necessárias sobre o campeonato *Ignis Cup*, tais como quando iria ocorrer, quais equipes estariam jogando, se a final seria ou não presencial, portanto tinha várias incertezas neste sentido. Também no pré-projeto, devido ao cenário inclusivo ser novidade nas competições brasileiras, houve dificuldade de encontrar trabalhos que se assemelham com o tema escolhido, principalmente com o recorte específico de tratar de questões de gênero. Ao mesmo tempo, achei trabalhoso descrever detalhadamente cada conceito “gamer” apresentado ao longo do projeto.

No desenvolvimento, logo que comecei a realizar as entrevistas, estava utilizando da gravação de tela do google meet, disponibilizado pelo e-mail institucional



da UFMS. Porém a universidade passou por um ataque hacker, o que deixou os servidores da universidade indisponíveis, por isso perdi uma entrevista completa realizada com a Letícia Dallegrave, que é uma pesquisadora na área de representação dentro dos e-sports e foi uma das pessoas que eu usei de inspiração para a realização do trabalho. Tentamos remarcar a entrevista quatro vezes e, após isso, não obtive mais resposta da mesma.

Com o intuito de prevenir a perda de entrevistas posteriores passei além de gravar a tela utilizando o recurso do e-mail institucional, também usei o software de captura OBS, para ter uma segurança a mais caso acontecesse algo similar. Devido a todas as entrevistas acontecerem de maneira on-line, vários problemas técnicos puderam ser notados durante as gravações, como por exemplo microfones chiados e ruídos ao fundo da entrevista. Cerca de duas quedas de conexão ocorreram na entrevista com a Letícia Bohn, o que fez com que ela enviasse uma parte do material como áudio gravado posteriormente respondendo as perguntas, porém, infelizmente é possível ouvir uma qualidade inferior nas gravações realizadas com ela. A qualidade de áudio da entrevista realizada com a Beatriz Gomes apresentou interferências na hora da edição, ficando com muito chiado nos momentos em que ela falava, porém durante a entrevista, para mim isto é imperceptível.

Durante o período letivo do segundo semestre de 2023, meu avô foi internado e tive que auxiliar nos cuidados dele no hospital. Devido a isso, não foi possível cumprir os prazos do semestre, resultando em adiarmos a execução do restante do projeto para o primeiro semestre de 2024.

Ao selecionar os materiais para escrever os roteiros percebi que a entrevista da Bárbara Borges, uma *streamer* de jogos on-line, não se encaixava completamente em nenhum dos episódios, fazendo com que o material infelizmente não fosse incluído no podcast, assim como várias falas das fontes que poderiam ser utilizadas mas devido a falta de tempo acabaram não sendo selecionadas. O segundo e terceiro episódios do podcast foram reeditados devido a diferença de tempo, tendo alterações no roteiro para que os episódios ainda ficassem coesos, mas com uma duração similar.



1.3 Objetivos Alcançados

No projeto desenvolvido o objetivo geral era expor, por meio de um podcast de três episódios, a desigualdade de gênero que culminou na criação da *Ignis Cup*, mostrar o campeonato em si e as mudanças que pode causar dentro do cenário competitivo do *League of Legends* brasileiro e foi cumprido de maneira satisfatória por meio do podcast *Gameninas*.

Dentro dos objetivos específicos a mudança maior foi realizar um podcast mais abrangente, que pudesse explicar de maneira clara e coesa como funciona o nicho dos videogames, do *League of Legends* e do cenário competitivo no Brasil ao invés de ser completamente focado na *Ignis Cup*. Portanto, não me aprofundei na descrição dos jogos que marcaram o campeonato de 2023, embora eles tenham sido citados para a compreensão e funcionalidade do produto.

Ainda assim, foi abordado de maneira satisfatória a inclusão das participantes da *Ignis Cup* dentro do cenário de *League of Legends* no Brasil; assim como foi possível entrevistar uma das pró-players que fazem parte desse cenário. Por meio da inserção de fontes especializadas foi possível explicar a diferença de magnitude e alcance entre o CBLOL e a *Ignis Cup*, e por fim, acredito que consegui abordar as mudanças que ocorreram no cenário após o campeonato, tais como a inclusão das participantes em outros torneios que não eram acessíveis.



2 SUPORTES TEÓRICOS ADOTADOS:

Neste projeto entendemos que o início do jornalismo com foco nas competições de *E-sports* que ocorreu em 1972, com a cobertura do primeiro campeonato de *Spacewar*, quando a revista inglesa *Rolling Stone* publicou uma reportagem sobre o torneio também e concedeu para o vencedor um ano de assinatura. Stewart Brand foi o responsável por descrever em detalhes a primeira competição de um jogo on-line e mostrou, com a adição de termos técnicos, como era estar inserido no universo de *Spacewar*.

Centenas de técnicos de computador estão efetivamente fora de seus corpos, trancados em um combate espacial de vida ou morte projetado por computador em telas de exibição de tubo de raios catódicos, por horas a fio, arruinando seus olhos, entorpecendo seus dedos em um aperto frenético de botões de controle, matando alegremente seu amigo e desperdiçando o valioso tempo de computador de seus empregadores (Brand, 1972, p. 33).

Nesta época não era nem cogitada a discussão se este tipo de competição podia ou não ser considerada um esporte. Muitos anos depois, em 2023 ainda se discute a denominação deste tipo de torneio, tendo em vista que os *E-sports* possuem um método de execução diferenciado, por meio de um computador, *console* ou dispositivo móvel (*smartphone* ou *tablet*).

A influência do mundo digital em nossas vidas é tão relevante, que os diversos dispositivos eletrônicos utilizados no cotidiano, são praticamente que uma extensão de nossa hexis corporal (Borsato et al p.3, 2012).



Para Bourdieu a hexis corporal é

Ao mesmo tempo, a conformação propriamente física de, corpo (o "físico") e a maneira se servir dele, a postura, a atitude, ao que se crê expressa o "ser profundo" a "natureza" da "pessoa" em sua verdade, segundo o postulado da correspondência entre o "físico" e o "moral" nascido do conhecimento prático ou racionalizado que permite associar propriedades "psicológicas" e "morais" a traços corporais ou fisiognômicos (um corpo delgado e esbelto, por exemplo, percebido como sinal de um controle viril de apetites corporais). (BOURDIEU, 2012, p.80)

Além disso, é uma temática que movimenta o mercado financeiro e apresenta um cenário extremamente lucrativo e relevante, tanto nacionalmente como de maneira internacional. Tendo em vista que só em 2022 o cenário competitivo dos *E-sports* contou com mais de 1 bilhão de reais em premiações para torneios oficiais (Esports Earnings, 2022).

Levando em consideração que o tema escolhido trata de questões de gênero é importante ressaltar que os videogames e o cenário competitivo de jogos eletrônicos também apresenta as mesmas injustiças sociais que são presenciadas na sociedade brasileira atual. "Os videogames codificam as injustiças que permeiam a sociedade como um todo" (Gray; Voorhees; Vossen, 2018, p.80).

Dentro das competições uma representatividade feminina quase nula, o que justifica até certo ponto a criação da *Ignis Cup*, porém como citado por Letícia Dallegrave "Apesar de terem diferentes razões para acontecer, desde marketing até visibilidade para a equidade de gênero, os campeonatos femininos podem, muitas vezes, funcionar para segregar ainda mais a participação feminina e manter o cenário de eSports em sua hegemonia masculina" (DALLEGRAVE, 2020, p. 3).

Letícia Dallegrave (2020) também cita em sua pesquisa que "explorar gênero e performance no cenário de eSports é ponto fundamental para entender como meninas e mulheres fazem parte deste espaço". A realidade do mundo *gamer*, reflete os papéis



de gênero que a sociedade cultiva e isso se estende à exclusão que as mulheres sofrem neste cenário.

Para Judith Butler a própria definição de sexo biológico é também uma interpretação cultural. O sexo “também é um meio discursivo/cultural pelo qual ‘a natureza sexuada’ ou ‘um sexo natural’ é produzido e estabelecido como ‘pré-discursivo’, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura” (Butler, 2010, p. 25). Portanto, para ela a separação de sexo biológico e gênero, sendo uma construção cultural, está equivocada. Por que a definição de sexo é um discurso construído pela ciência, que também aplica a opressão de gênero.

Desta maneira, a partir do nascimento de uma pessoa do sexo feminino já é aplicado a opressão de gênero e todos os papéis que uma mulher deve desempenhar na sociedade. Assim, ela encontra dificuldade de ingressar no mundo dos *videogames* ou no cenário competitivo dos *E-sports*, pois esse *hobby* não faz parte dos papéis de gênero designados às mulheres. De acordo com a pesquisa realizada pela Ana Elisa Lopes Mendes Pereira,

A maior parte dos consumidores de videogames foram sempre homens, a cultura dos videogames tentou sempre agradar mais ao sexo masculino, no que toca a estereótipos não só da cultura de um país, mas em relação a personagens e cenários dos jogos. (Pereira, 2017, p. 2).

Ainda sim, muitas vezes quando decidem ingressar nesse nicho, dentro dos jogos são reforçados esses estereótipos e esconder sua identidade de gênero para não sofrer repressão é algo corriqueiro dentro do cenário. Segundo Letícia Dallegrave

Além de enfrentar essa hegemonia masculina, o gênero feminino afeta e influencia diariamente mulheres que seguem o caminho profissional dentro dos *E-sports*, onde, muitas vezes, a feminilidade é algo administrado e manipulado pelas empresas (Dallegrave, 2020).

Ao mesmo tempo, dentro dos jogos a presença feminina causa estranheza quando é representada por meio de personagens que são hiperssexualizadas e feitas para interessar o público masculino. Para Bourdieu a violência simbólica se mostra



como “suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento” (BOURDIEU, 2002 p. 8), como é possível ver na representação das personagens femininas.

O formato podcast, foi escolhido justamente para que o produto possa inserir-se no meio *gamer*, tendo em vista que o "*nerdcast*" um dos podcasts brasileiros que está ativo por mais tempo, especificamente desde 2005, também está inserido para este público. O autor do livro "Podcast - Um Guia Básico" Léo Lopes definiu o formato deste podcast como :

O formato básico do Nerdcast, que serviu de base para grande parte dos podcasts brasileiros desde então, é uma conversa informal sobre temas gerais sob o ponto de vista do “nerd”, que pode envolver desde a série cinematográfica Star Wars até discussões sobre bolsa de valores, sempre utilizando bastante humor (Lopes, 2015 s/p)

O produto produzido, optou pela mescla entre os gêneros opinativo e informativo. Com informações e fontes inseridas com edições temáticas, mas ainda contando com a opinião da narradora sobre os assuntos abordados. Sobre o formato, Leo Lopes discorreu que “até mesmo os podcasts brasileiros que possuem temas específicos se valem do humor e da edição e mixagem de som para desenvolver os assuntos de cada programa”. Segundo o mesmo, este estilo de narrativa foi adotado no Brasil por volta de 2005 e fez grande sucesso

Depois do “podfade” de 2005, novos programas surgiram inspirados nos programas de rádio voltados para jovens, que aliavam humor, técnica e mixagem de som, produzindo pautas leves e descompromissadas, e trilha e efeitos sonoros que valorizavam a fala dos locutores (Lopes, 2015, s/p)

Além disso, devido a mídia ser auditiva, que não abrange a parte visual, os ouvintes podem utilizar do tempo investido para ouvir o produto, para realizar outras



atividades como por exemplo, jogar uma partida do jogo a sua escolha. De acordo com a pesquisa feita entre julho e agosto de 2018, pela Associação Brasileira de *Podcasters* (ABPOD) em parceria com a Rádio CBN, apenas 4,3% das pessoas que ouvem podcasts não realizam outras atividades simultâneas.

Neste sentido, aproveitando as potencialidades do formato que foi produzida a série *Gameninas* o método seria ideal para que o público que joga possa ouvir enquanto se conecta com o universo dos *games*, segundo Leo Lopes “no Brasil, podcast é praticamente sinônimo de programas de áudio, devido à pouca produção de podcasts em vídeo” (Lopes, 2015, s/p).



3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a realização deste trabalho, escolhi um tema que eu fosse familiarizada e pudesse pesquisá-lo de maneira que não ficasse cansativo para mim. Também fez parte dos meus critérios de escolha que a temática fosse algo que eu considerasse interessante para desenvolver um podcast, ou seja, que pudesse ser aplicado em uma mídia auditiva sem perder significativamente a sua essência sem a parte visual. Algo que me ajudou a abordar esta temática foi um trabalho realizado para disciplina de jornalismo especializado em que utilizei do tema “discurso de ódio dentro dos jogos on-line” para fazer um podcast. Tendo isso em vista, acredito que o formato escolhido tenha sido adequado para a execução do projeto e que o produto finalizado aborda muito bem os temas desenvolvidos.

Conforme fui realizando o trabalho, percebi que havia muito mais sobre o tema para ser falado do que eu realmente tinha conhecimento, o que foi uma surpresa benéfica para mim. Isso me permitiu conhecer ainda mais deste universo e também ter a oportunidade de entrevistar as fontes experientes e com muito conhecimento que foi agregado ao podcast. Realizei uma viagem para São Paulo capital para assistir presencialmente a final da *Ignis Cup* no estúdio *Cblol*, isso foi uma experiência que estará sempre guardada em minha memória, pois é diferente de tudo que já vivi.

Sempre foi um desejo pessoal poder fazer um produto que honrasse a trajetória e o intelecto feminino dentro da comunidade *geek*. Pois com frequência sentia que era muito comum mulheres serem utilizadas como fontes em produtos midiáticos, apenas para falar de suas trajetórias de superação ou como uma parte inclusiva da história, mas nunca como especialistas no assunto. Por isso, durante este trabalho busquei utilizar apenas de fontes mulheres para que além de satisfazer este meu desejo pessoal, eu pudesse dar voz às minhas semelhantes, que demonstraram a todo tempo ter uma compreensão incrível dos assuntos abordados.



Acredito que este projeto, foi uma das vezes que realmente me senti livre e à vontade de produzir um conteúdo sobre algo que amo e gostaria que as pessoas pudessem ver isto no produto final. Espero também, que com a inserção do podcast na plataforma Spotify os ouvintes possam ter mais conscientização sobre o cenário inclusivo dentro do E-Sports ou até mesmo sobre a disparidade de representação de gêneros dentro dos *videogames*.



4.REFERÊNCIAS

BRAND, Stewart. Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. **Rolling Stone**, Reino Unido, ano 6, ed. 123, 7 dez. 1972.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. 11^a. ed. Rio de Janeiro: BERTRAND BRASIL LTDA, 2012.

BORSATO, Matheus; BRASIL, Marcos Roberto; OLIVEIRA, Vinicius Machado de; MATTES, Verônica Volski; LIMA, Juliano. A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil. **Revista de Educação Física Esporte e Lazer: Labomidia**, v. 31, n. 60,, outubro/dezembro, 2019. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 2175-8042. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2019e59692> .

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

DALLEGRAVE, Letícia. A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF. SBC – Proceedings of SBGames 2020, Culture Track – Full Papers, p. 423-429, 7 nov. 2020.

ESPORTS EARNINGS. Esports Earnings: Events of 2022 [S. I.], 31 dez. 2022. Disponível em: https://www.esportsearnings.com/history/2022/list_events.

ESPORTS CHARTS. Esports Charts: LoL Estatísticas dos Torneios Esportivos [S. I.], 6 nov. 2022. Disponível em: <https://escharts.com/pt/tournaments/lol?year=2022&search=Worlds>. Acesso em: 23 maio.2023.

ESPORTS CHARTS. Esports Charts: CS:GO Estatísticas dos Torneios Esportivos [S. I.], 13 nov. 2022. Disponível em: <https://escharts.com/pt/tournaments/csgo?year=2022&search=IEM+Rio+Major+>.



GRAY, Kishonna L.; VOORHEES, Gerald; VOSSEN, Emma. Feminism in Play. Canada: Palgrave Games in Context, 2018.

LOPES, Leo. Podcast: guia básico. São Paulo: Marsupial, 2015.

PEREIRA, Ana. O Papel das Mulheres nos Jogos Online. Repositorio ISCTE- IUL, 2017, Disponível em:
<https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15365/1/ana_mendes_pereira_diss_mestrado.pdf>



5. APÊNDICES

ORGANIZAÇÃO EPISÓDIOS

Episódio 1 - O videogame

1- História: Falar sobre a história dos videogames traçando um paralelo com os avanços do movimento feminista;

2- Representatividade - exemplificar como mercado de videogames sempre foi voltado para uma cultura masculina por ser produzido por homens e para homens, mostrando como as personagens femininas dentro dos jogos eram hiperssexualizadas;

3-Atualidade: Falar sobre memória afetiva da entrevistadas com videogame, como é a percepção das pessoas com mulheres gamers e sobre além do hobby isso se tornar profissão;

Episódio 2 - League Of Legends

1- História: Falar sobre o jogo, explicar a dimensão mundial que ele tem, levantar dados que mostrem a rentabilidade, explicar como o jogo funciona e expansão do LOL durante os anos.

2- Comunidade: Mostrar como o jogo desenvolveu uma comunidade que alimenta o jogo com artes, histórias, músicas e etc; como a comunidade tem dialetos (gírias de jogo) internas, como é o acolhimento dentro e fora do jogo;

3- Toxicidade: Mostrar que apesar de ter uma comunidade grande ainda sim existem muitos comportamentos tóxicos dentro e fora do jogo, com relatos.

Episódio 3 - E-Sports e Cenário Inclusivo

1- História: Contextualização sobre os campeonatos de e-sports começando mundialmente depois focando no Brasil

2- Exclusividade Masculina: Mostrar comentando sobre casos que já aconteceram no cenário sobre a exclusão de mulheres dentro das competições de e-sports do league of legends (utilizar do reality show ult, e do caso mayumi)



3- Cenário Inclusivo: Explicar sobre a Ignis Cup, o que é, como funciona, quem são os participantes, abordar a necessidade de um cenário inclusivo, mostrar os resultados dentro do cenário competitivo e indagar se esse é o caminho certo para a inclusão

ROTEIRO EPISÓDIO 1 - GAMENINAS

OLÁ JOGADORA BEM VINDO AO PODCAST GAMENINAS

NESSA EXPERIÊNCIA VOCÊ VAI ADENTRAR O MUNDO DOS VIDEO-GAMES E DOS ESPORTES ELETRÔNICOS POR UMA PERSPECTIVA ÚNICA/ ESTE PODCAST IRÁ ABORDAR ESSA PARTE DO UNIVERSO GEEK POR UMA VISÃO FEMININA/ SENDO ESCRITO/ EDITADO/ ORIENTADO E COM ENTREVISTAS FEITAS INTEIRAMENTE POR MULHERES/

BARULHO DE CONEXÃO

AGORA QUE JÁ ESTAMOS CONECTADAS/ EU SOU A NANDA MARTINS E VOU SER A SUA GUIA DENTRO DESTES PROGRAMAS/ VAMOS LÁ ?

INSERIR SOM PARA COMEÇAR O EPISÓDIO

PARA COLOCAR VOCÊS DENTRO DESSA JORNADA/ QUERO COMEÇAR CONTANDO UM CASO/

- COLOCAR A ABERTURA DE SOUTH PARK

A SÉRIE DE DESENHO ANIMADO SOUTH PARK É CONHECIDA POR SEU HUMOR ÁCIDO E EPISÓDIOS MUITO FORA DA CURVA QUE VARIAM DE CRÍTICAS SOCIAIS ATÉ O TIPO DE HUMOR MAIS CONSTRANGEDOR QUE UM NORTE-AMERICANO POSSA FAZER/

SE EU FOSSE DESCREVER COM AS MINHAS PALAVRAS EM UMA CONVERSA CASUAL EU DIRIA QUE É A SÉRIE COM MAIS CARA DE MTV QUE EXISTE/ E SE VOCÊ NÃO CONHECE A MTV/ É UM CANAL DE MÚSICA QUE FEZ MUITO SUCESSO NO FINAL DA DÉCADA DE 90 E INÍCIO DOS ANOS 2000/ UMA COISA BEM JOVEM E CAÓTICA//

MAS VOLTANDO PARA SOUTH PARK/ EU TAMBÉM DIRIA QUE NEM TODOS OS EPISÓDIOS VALEM A PENA/ MAS QUE ALGUNS VALEM UM PRÊMIO//



BOM/ EM 2017 FOI LANÇADO O SEGUNDO JOGO DA SÉRIE CHAMADO DE The Fractured but Whole OU EM PORTUGUÊS A Fenda que Abunda Força / E /ASSIM COMO O TÍTULO/ O JOGO CONTÉM VÁRIAS PIADINHAS DE DUPLO SENTIDO E MUITA REFERÊNCIA À CULTURA POP/

NO GERAL/ O JOGO É UM DELEITE PARA QUEM GOSTA DE SOUTH PARK E DE VIDEOGAMES/ MAS UMA CARACTERÍSTICA DO GAME ACABOU FURANDO A BOLHA E CHAMANDO A ATENÇÃO DO PÚBLICO EM GERAL/ SE TORNANDO MOTIVO DE DEBATES//

O PERSONAGEM PRINCIPAL DO JOGO/ QUE É COM QUE VOCÊ VAI JOGAR É CUSTOMIZÁVEL/ VOCÊ PODE ALTERAR VÁRIAS CARACTERÍSTICAS PARA FICAR DE ACORDO COM O QUE DESEJA/ MAS TEM UM PORÉM/ QUANDO MUDA A COR DE PELE VOCÊ TAMBÉM ESCOLHE A DIFICULDADE DO JOGO// OU SEJA/ QUANTO MAIS RETINTO VOCÊ É/ MAIS DIFÍCIL A SUA VIDA EM GAME//

SEGUNDO AS AUTORAS KISHONNA L. GRAY, EMMA VOSSEN E O AUTOR GERALD VOORHES OS VIDEOGAMES CODIFICAM AS INJUSTIÇAS QUE PERMEIAM A SOCIEDADE COMO UM TODO / ENTÃO/ PODEMOS VER ESSA CRÍTICA DO JOGO DE SOUTH PARK COMO ALGO QUE SE ENCAIXA PERFEITAMENTE NESSA FRASE/

SE A SOCIEDADE EM QUE VIVEMOS É CHEIA DE PRECONCEITOS RACIAIS QUE TORNAM A VIDA DO INDIVÍDUO MAIS DIFÍCIL/ O JOGO ILUSTRA ISSO DA MANEIRA MAIS ÓBVIA POSSÍVEL/ PORÉM NEM SEMPRE É TÃO ÓBVIO ASSIM/

A PROFESSORA BEATRIZ BLANCO/ QUE LECIONA NOS CURSOS DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS E TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA/ EXPLICA COMO OS VIDEOGAMES ACABAM ATENDENDO UMA NECESSIDADE DE MERCADO BEM ESPECÍFICA//

- FALA DA PROFESSORA 1:53 ATÉ 4:05 ~ 04:21 ~ 04:45 -

COMO A BEATRIZ FALOU/ MUITAS VEZES O ESTEREÓTIPO QUE SE FORMA NA NOSSA CABEÇA DE QUEM CONSUME E ESTÁ INSERIDO NO MUNDO DO GAMES / É A FIGURA DO MENINO/ JOVEM / BRANCO/ OCIDENTAL E DE CLASSE MÉDIA/

E CLARO/ QUE A MANEIRA QUE OS JOGOS SÃO FEITOS SÃO PARA AGRADAR ESSE PÚBLICO ESPECÍFICO//



A PROFESSORA BEATRIZ TAMBÉM EXPLICA QUE NO COMEÇO DA INDÚSTRIA DOS GAMES/ VOCÊ PRECISAVA TER UMA FORMAÇÃO ESPECÍFICA EM ENGENHARIA ELÉTRICA PARA ATUAR NA ÁREA/ ISSO POR QUE OS JOGOS ERAM PROGRAMADOS NO NÍVEL DO HARDWARE// E ESSA JÁ ERA UMA ÁREA HISTORICAMENTE MASCULINA//

OU SEJA/ ALÉM DE QUEM CONSOME/// DENTRO DA INDÚSTRIA/ O RECORTE DE QUEM PRODUZ TAMBÉM É BEM ESPECÍFICO//

UM ENTRETENIMENTO FEITO POR HOMENS PARA HOMENS/ E MESMO QUANDO APRESENTA UMA REPRESENTAÇÃO FEMININA/ COMO UMA PERSONAGEM PRINCIPAL MULHER/ NÃO É EXATAMENTE PARA O PÚBLICO FEMININO//

UM EXEMPLO DISSO ESTÁ NA PESQUISA DE 2021 FEITA PELA PLATAFORMA MIND MINERS/ UMA DAS PERGUNTAS TEVE COMO TEMA A CAPA DO JOGO TOMB RAIDER: UNDERWORLD/ DE 2008//

SE VOCÊ NÃO CONHECE A CAPA EU POSSO TE EXPLICAR MELHOR/ TOMB RAIDER É UMA SÉRIE DE JOGOS FEITA PELA CRYSTAL DYNAMICS E PELA CORE DESIGN E É DISTRIBUÍDO PELA EIDOS INTERACTIVE/ SENDO UMA DAS FRANQUIAS MAIS RENTÁVEIS DE TODOS OS TEMPOS NO MUNDO DOS GAMES//

OS JOGOS FORAM UM SUCESSO TÃO GRANDE QUE GANHARAM ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS/ A PRIMEIRA ESTRELADA PELA ATRIZ ANGELINA JOLIE/ VEIO ÀS TELAS DO CINEMA EM 2001 E VOLTOU EM 2003 COM UM SEGUNDO FILME// EM 2018/ QUINZE ANOS DEPOIS/ MAIS UM FILME CHEGOU AOS CINEMAS/ AGORA ESTRELADO POR ALICIA VIKANDER EXPLOROU A ORIGEM DA PERSONAGEM//

COM TODO ESSE SUCESSO/ VOCÊ DEVE TER IDEIA DE QUEM EU ESTOU FALANDO NÃO É? / A LARA CROFT É UMA PERSONAGEM QUE USA UM TRANÇA LONGA NA PARTE DE TRAZ DA CABEÇA/ / PORTA ARMAS EM COLDRES NAS DUAS COXAS/ E USA SHORT CURTO E CAMISETA REGATA/ PELO MENOS NA MAIORIA DAS VERSÕES//

ESSE LOOK SE TORNOU ICÔNICO/ TANTO É QUE A CAPA DE TOMB RAIDER: UNDERWORLD É FOCADA APENAS NO CORPO DA PERSONAGEM/ CORTANDO O ROSTO DELA DA IMAGEM//

NA PESQUISA DA MIND MINERS/ FORAM ENTREVISTADAS 300 JOGADORES DE VIDEOGAMES ESPALHADOS POR TODO O BRASIL/ DE TODAS AS CLASSES SOCIAIS E FAIXAS ETÁRIAS/

EM UMA DAS PERGUNTAS OS PARTICIPANTES FORAM QUESTIONADOS SOBRE O QUANTO ELES GOSTARAM DESTA CAPA EM ESPECÍFICO DO JOGO TOMB REIDER/ A QUE CORTA O ROSTO DA PROTAGONISTA//



O RESULTADO FOI QUE MENOS DA METADE DAS MULHERES ENTREVISTADAS DECLAROU TER GOSTADO DA CAPA/ TOTALIZANDO 49% DO PÚBLICO FEMININO/ 27% PERMANECEU NEUTRO E 24% AFIRMAM NÃO TER GOSTADO/

JÁ OS HOMENS QUE PARTICIPARAM DA PESQUISA TIVERAM OPINIÕES DIFERENTES/ SENDO QUE 75% AFIRMOU GOSTAR DA CAPA/ 15% SE MANTEVE NEUTRO E APENAS 9% RESPONDERAM QUE NÃO GOSTARAM/

NA MINHA OPINIÃO ESSA CAPA ALÉM DE NÃO DIZER NADA SOBRE O JOGO/ SEXUALIZA MUITO A LARA CROFT/ QUE APESAR DE RECONHECERMOS A REPRESENTATIVIDADE FEMININA/ SENDO UMA DAS POUCAS MULHERES QUE É PERSONAGEM PRINCIPAL DE UMA FRANQUIA TÃO GRANDE / ELA PARECE ESTAR USANDO ROUPAS TOTALMENTE INADEQUADAS PARA O TIPO DE ATIVIDADE QUE ELA TERÁ QUE FAZER DURANTE O JOGO// ENTÃO APESAR DE SER UM VISUAL MUITO MARCANTE/ A CAPA TAMBÉM NÃO ME AGRADA/ MAS ISSO NÃO PARECEU INCOMODAR OS 75% DOS HOMENS QUE REALIZARAM A PESQUISA//

~ INSERIR SOM DE APOIO PARA FAZER A PASSAGEM DE ASSUNTO ~

BOM/ PARA COMPLEMENTAR ESTE ARGUMENTO/ EU GOSTARIA DE TRAZER UMA FALA DA LETÍCIA BOHN/ QUE É UMA MULHER QUE ESTUDOU E JÁ ATUOU NA ÁREA DE DESIGN DE GAMES/

OU SEJA/ ALÉM DE ESTAR INSERIDA NA INDÚSTRIA COMO JOGADORA/ ELA TAMBÉM ATUA NA PRODUÇÃO DOS JOGOS/ E AQUI ELA ME EXPLICOU UM POUCO COMO FUNCIONA ESSA PRODUÇÃO E AS DIFERENÇAS DE COMO É ESTUDAR E ESTUDAR E TRABALHAR NA ÁREA//

- [FALA DA LETÍCIA 05:57 até 08:55](#) -

A LETÍCIA TAMBÉM EXPLICOU COMO ELA E SUA EQUIPE SEMPRE QUE POSSÍVEL/ TENTAM SAIR UM POUCO DO ESTEREÓTIPO DE REPRESENTAÇÃO FEMININA **SEXUALIZADA** DENTRO DOS GAMES/ ABORDANDO UMA NOVA PERSPECTIVA QUE SEJA MAIS CONFORTÁVEL PARA TODOS//

- [FALA DA LETÍCIA 14:45 ATÉ 17:59](#) -



MAS MESMO COM ESSES AVANÇOS/ MESMO SABENDO QUE MAIS MINORIAS ESTÃO SE INSERINDO NESSE NICHOS/ ASSIM COMO O EXEMPLO DA LETÍCIA/ QUE ESTÁ ATIVAMENTE TENTANDO FAZER ALGO PARA MUDAR A IMAGEM FIXADA DA MULHER QUE TEMOS NOS VIDEOGAMES/

MESMO COM TUDO ISSO/ A PERGUNTA QUE EU AINDA ME FAÇO É O QUE IMPEDE QUE ESTA MUDANÇA DA REPRESENTAÇÃO SEXUALIZADA E ESTEREOTIPADA DAS MULHERES ACONTEÇA NESTE CENÁRIO E CHEGUE AO PÚBLICO GERAL DE MANEIRA ABRANGENTE? //

NO PRÓXIMO EPISÓDIO/ A PROFESSORA BEATRIZ E CONVIDADAS VÃO TENTAR ME RESPONDER ESSA PERGUNTA/ E AINDA VAMOS FALAR UM POUCO MAIS SOBRE O LEAGUE OF LEGENDS/ UM DOS JOGOS COM O MAIOR CENÁRIO COMPETITIVO PROFISSIONAL/

E CASO VOCÊ NÃO SAIBA/ O GAMENINAS É UM PODCAST QUE FOI FEITO POR MIM/ NANDA MARTINS/ PARA CONCLUIR A MINHA GRADUAÇÃO NO CURSO DE JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL//

SE VOCÊ GOSTOU/ CONSIDERE OUVIR O PRÓXIMO EPISÓDIO / E BOA PARTIDA!

VERSÃO FINAL ROTEIRO EPISÓDIO 2 - GAMENINAS

Introdução

OLÁ JOGADORA BEM VINDA AO PODCAST GAMENINAS

NESSA EXPERIÊNCIA VOCÊ VAI ADENTRAR O MUNDO DOS VIDEO-GAMES E DOS ESPORTES ELETRÔNICOS POR UMA PERSPECTIVA ÚNICA/ ESTE PODCAST IRÁ ABORDAR ESSA PARTE DO UNIVERSO GEEK POR UMA VISÃO FEMININA/ SENDO ESCRITO/ EDITADO/ ORIENTADO E COM ENTREVISTAS FEITAS INTEIRAMENTE POR MULHERES/

BARULHO DE CONEXÃO



AGORA QUE JÁ ESTAMOS CONECTADAS/ EU SOU A NANDA MARTINS E VOU SER A SUA GUIA DENTRO DESTE PROGRAMA/ VAMOS LÁ ?

INSERIR SOM PARA COMEÇAR O EPISÓDIO

BOM/ NO EPISÓDIO PASSADO EU TERMINEI COM UMA DÚVIDA/ QUAIS SÃO OS MOTIVOS QUE IMPEDEM QUE A MUDANÇA NA REPRESENTAÇÃO SEXUALIZADA E ESTEREOTIPADAS DAS MULHERES DENTRO DOS VIDEOGAMES ACONTEÇA/ E CHEGUE AO PÚBLICO GERAL DE MANEIRA ABRANGENTE?//

CLARO QUE NÃO É FÁCIL RESOLVER ESTE QUESTIONAMENTO/ MAS ALGUNS FATORES NOS AJUDAM A ENTENDER O PORQUÊ ISSO ACONTECE//

UM FATOR QUE FOI LEVANTADO NO EPISÓDIO PASSADO/ É QUE A INDÚSTRIA ALÉM DE PRIORIZAR O PÚBLICO MASCULINO/ AINDA É MAJORITARIAMENTE FORMADA POR UM RECORTE ESPECÍFICO DE HOMENS/ MAS PARA ALÉM DISSO/ A PROFESSORA BEATRIZ BLANCO AINDA SALIENTOU UM PONTO MUITO IMPORTANTE//

- [FALA BEATRIZ DE 06:53 ATÉ 07:28 CORTAR ATÉ 07:29 ATÉ 08:31 -](#)

COM ISSO/ PRA MIM É INDISPENSÁVEL FALA QUE A FALTA OU A INSERÇÃO DE PERSONAGENS FEMININOS NÃO DEIXA DE SER ALGO SISTEMATIZADO//

COMO A PROFESSORA DISSE OS PROFISSIONAIS NÃO TÊM BOAS CONDIÇÕES DE TRABALHO E UM DOS REFLEXOS DISSO É QUE OS JOGOS SÃO FEITOS PARA UM PÚBLICO ESPECÍFICO QUE A INDÚSTRIA SABE QUE VAI VENDER// E ISSO PODE SIM INCLUIR O PÚBLICO FEMININO/ A BEATRIZ TAMBÉM EXPLICOU COMO EXISTEM VÁRIOS NICHOS DENTRO DA CULTURA POP/ VAMOS ESCUTAR MAIS UM POUQUINHO?

- [FALA BEATRIZ BLANCO 05:09 ATÉ 06:29 -](#)

** MÚSICA DE TRANSIÇÃO **

COM ISSO/ HOJE/ EU VOU INSERIR UMA PARTE BEM NICHADA DOS VIDEOGAMES QUE VAI SER MUITO INTERESSANTE DE DESBRAVAR/ SENHORAS E SENHORITAS EU QUERO QUE CONHEÇAM O LEAGUE OF LEGENDS/ OU LOLZINHO//

PARA QUEM CONHECE O LOL/ O JOGO É UM ACONTECIMENTO/ GOSTANDO OU NÃO É IMPOSSÍVEL NEGAR O SEU IMPACTO EM MILHÕES DE PESSOAS// PARA VOCÊ TER UMA



IDEIA NA FINAL DO CAMPEONATO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS EM 2023/ MAIS DE 6 MILHÕES DE PESSOAS ESTAVAM ASSISTINDO SIMULTANEAMENTE/ SEGUNDO O PORTAL E-SPORTS CHARTS/

E PARA QUEM NÃO CONHECE// ESSE JOGO TEM UMA ANIMAÇÃO DE SUCESSO CHAMADA ARCANE/ LANÇADA PELA NETFLIX EM 2021 NO FORMATO DE SÉRIE/ ELA FOI A MAIS VISTA DA PLATAFORMA ENTRE OS DIAS 15 E 21 DE NOVEMBRO DAQUELE ANO/ CHEGANDO A 38 MILHÕES DE HORAS ASSISTIDAS AO REDOR DO MUNDO/ E POR DUAS SEMANAS CONSECUTIVAS/ O TÍTULO OCUPOU O TOP 10 INTERNACIONAL DO SERVIÇO DE STREAMING/ SEGUNDO A PRÓPRIA NETFLIX//

ALÉM DISSO/ QUATRO BANDAS SURGIRAM A PARTIR DOS PERSONAGENS DO JOGO/ A PENTAKILL/ TRUE DAMAGE/ KDA E RECENTEMENTE O GRUPO DE K-POP HEARTSTEEL/ ELES CONTAM COM ESTRELAS DA MÚSICA DUBLANDO OS PERSONAGENS/ SÓ O CLIPE MORE/ DO GRUPO DE K-POP KDA CONTÉM 210 MILHÕES DE VISUALIZAÇÕES NO YOUTUBE/

E ALÉM DISSO O LOL ESTÁ ATIVO DESDE 2009/ E MESMO SENDO GRATUITO PARA BAIXAR NO SEU COMPUTADOR/ ELE ARRECADA MILHÕES ANUALMENTE COM A VENDA DE COSMÉTICOS E PRODUTOS DENTRO DO JOGO//

E COM COSMÉTICOS ISSO EU DIGO PRINCIPALMENTE AS SKINS/ QUE SÃO NADA MAIS NADA MENOS QUE UMA VERSÃO DIFERENTE DE DETERMINADO PERSONAGEM/ POR EXEMPLO/ A NEEKO/ MINHA PERSONAGEM FAVORITA/ NORMALMENTE/ NA VERSÃO GRATUITA E SEM SKIN É REPRESENTADA COMO UMA FUSÃO DE UMA CAMALEOA COM UMA MULHER NO COMEÇO DOS SEUS VINTE ANOS DE IDADE/

AS CORES PRINCIPAIS DA PERSONAGEM SÃO VERDE E MARROM/ ELA POSSUI GRANDES OLHOS AMARELOS EM UM CENÁRIO BEM DE FLORESTA TROPICAL/ PARECENDO INCLUSIVE UM PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO/ E O SEU CABELO TEM UM CORTE BEM PECULIAR E ESPETADO COM AS CORES/ AZUL / ROSA E ROXO/

UM DOS MOTIVOS QUE ME FAZ AMAR TANTO A PERSONAGEM É QUE ELA É DUBLADA PELA BRASILEIRA FLORA PAULITA/ TANTO EM PORTUGUÊS COMO EM INGLÊS/ ALÉM DISSO TAMBÉM É UMA DAS ÚNICAS PERSONAGENS ASSUMIDAMENTE LESBICA DA FRANQUIA//

AGORA IMAGINE EU COMO FÃ/ QUANDO VEJO UMA SKIN QUE A PERSONAGEM ESTÁ EM UMA TEMÁTICA COMPLETAMENTE DIFERENTE/ AINDA PRESERVANDO AS CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DE SER MEIO HUMANA MEIO CAMALEOA/ MAS COM UM TEMA VOLTADO PARA OS PAÍSES ASIÁTICOS/ QUE MOSTRA AO MESMO TEMPO PINCELADAS PARECIDAS COM UM DESENHO DE UM PERGAMINHO E O REALISMO DOS



DETALHES NAS ROUPAS TRADICIONAIS/ E AGORA COM ELA APARECE COM O CABELO BRANCO LEMBRANDO UMA NUVEM//

É CLARO QUE EU NÃO DEIXEI DE COMPRAR/SE A GENTE CONVERTER PARA O PREÇO DO RP QUE É UMA DAS MOEDAS DE COMPRA DO JOGO ATUALMENTE// EU PAGUEI PRÓXIMO DOS 40 REAIS NESSA SKIN/ MESMO QUE ISSO NÃO ME DE NEM UMA VANTAGEM OU HABILIDADE ESPECIAL DENTRO DO GAME/ ALÉM DE SER BONITA ENQUANTO JOGO//

AH E EXISTEM SKINS MUITO MAIS CARAS DENTRO DO JOGO/ PARA VOCÊS TEREM IDEIA A RIOT JÁ LANÇOU PACOTES QUE INCLUÍAM NÃO SÓ A SKIN MAS OUTROS COSMÉTICOS PRÓXIMO DOS 1.500 REAIS/

ACHO QUE MESMO COM ESSES DADOS/ SERIA DIFÍCIL COLOCAR EM PALAVRAS O QUANTO ESSE JOGO É GRANDE E POPULAR/ E TEM MUITOS MAS MUITOS FÃS/

MAS BOM/ SE VOCÊ PERGUNTAR PARA ALGUÉM NA FAIXA DOS 15 AOS 25 ANOS SE ESSA PESSOAS JOGA OU PELO MENOS CONHECE ALGUÉM QUE JOGA LEAGUE OF LEGENDS PROVAVELMENTE A RESPOSTA SERIA POSITIVA//

EU TROUXE PARA VOCÊS ALGUNS RELATOS DAS MINHAS AMIGAS DE COMO FOI A EXPERIÊNCIA DE JOGAR LOL PELA PRIMEIRA VEZ/ EM DIFERENTES MOMENTOS/ PARA NÃO FICAR MUITO CONFUSO EU VOU INTRODUIZIR ELAS CONFORME ELAS FALAM BELEZA?

PRIMEIRO A RAQUEL ESCHILETTI QUE TEM UMA EXPERIÊNCIA BEM PARECIDA COM A MINHA -

06:53 ATE 07:16 -NO CASO ESSA NARRADORA AQUI- ATÉ 08:15MIN

AGORA A PRÓPRIA BRUNA JOFFER VAI CONTAR A EXPERIÊNCIA DELA

10:11 ATÉ 10:54

E A IZABEL KOZEN VAI COMPLETAR ESSA HISTÓRIA

11:13 ATÉ 12:11

PARA FINALIZAR A BRUNA BORGES E A JULIANA ARRUDA QUE JOGAM HÁ UM POUQUINHO MAIS DE TEMPO TAMBÉM VÃO DAR O SEU RELATO

BRUNA 09:13 ATÉ 09:39 E JULIANA DE 12:43 ATÉ 13:18



MAS PARA ALÉM DESTA INTRODUÇÃO FELIZ DAS MENINAS DENTRO DO JOGO/
DURANTE A ENTREVISTA/QUASE TODAS ELAS DERAM RELATOS BEM PONTUAIS DE
COMO PODE SER FRUSTRANTE TER O SEU MOMENTO DE LAZER INTERROMPIDO
APENAS POR SER UMA MULHER JOGANDO/ AQUI TAMBÉM TEM UM RELATO MEU
DURANTE A ENTREVISTA ESPERO QUE VOCÊS NÃO SE IMPORTEM//

[DE 48:06 ATÉ 56:44](#)

TENDO EM VISTA TODA ESSA PROBLEMÁTICA A RAQUEL CONTOU UM POUCO DE
COMO SURTIU A IDEIA DE FAZER UM GRUPO SÓ PARA MULHERES JOGAREM JUNTAS/
SE PROTEGEREM E SE AJUDAREM NESSE CENÁRIO PROBLEMÁTICO//

[DE 57:22 ATÉ 59:31- 59:31 ATÉ 1H02:07](#)

AGORA QUE VOCÊS FORAM PROPRIAMENTE APRESENTADAS À COMUNIDADE E AO
JOGO/PEGANDO ESSE GANCHO DA BRUNA NO PRÓXIMO EPISÓDIO NÓS VAMOS
ABORDAR UM POUQUINHO MAIS SOBRE O CENÁRIO COMPETITIVO DO LEAGUE OF
LEGENDS//

VAMOS FALAR SOBRE O MUNDIAL O CBLOL E TAMBÉM SOBRE O CENÁRIO INCLUSIVO
QUE SURTIU HÁ POUCO A TEMPO E JÁ TEM HISTÓRIA PARA SER NARRADA/

E CASO VOCÊ NÃO SAIBA/ O GAMENINAS É UM PODCAST QUE FOI FEITO POR MIM/
NANDA MARTINS/ PARA CONCLUIR A MINHA GRADUAÇÃO NO CURSO DE JORNALISMO
NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL//

SE VOCÊ GOSTOU/ CONSIDERE OUVIR O PRÓXIMO EPISÓDIO / E BOA PARTIDA!

ROTEIRO EPISÓDIO 3 - GAMENINAS

Introdução

OLÁ JOGADORA BEM VINDA AO PODCAST GAMENINAS

NESSA EXPERIÊNCIA VOCÊ VAI ADENTRAR O MUNDO DOS VIDEO-GAMES E DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS POR UMA PERSPECTIVA ÚNICA/ ESTE PODCAST ABORDA
ESSA PARTE DO UNIVERSO GEEK POR UMA VISÃO FEMININA/ SENDO ESCRITO/
EDITADO/ ORIENTADO E COM ENTREVISTAS FEITAS INTEIRAMENTE POR MULHERES/



BARULHO DE CONEXÃO

AGORA QUE JÁ ESTAMOS CONECTADAS/ EU SOU A NANDA MARTINS E VOU SER A SUA GUIA DENTRO DESTE PROGRAMA/ VAMOS LÁ ?

INSERIR SOM PARA COMEÇAR O EPISÓDIO

SE VOCÊS ME PERMITEM EU GOSTARIA DE NARRAR ESSE EPISÓDIO DE UMA MANEIRA UM POUQUINHO DIFERENTE AGORA NO INÍCIO/

PRIMEIRO EU QUERO AMBIENTAR VOCÊS/ SE PERMITAM IMAGINAR IR EM UMA COMPETIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS/ A CIDADE PERFEITA PARA ISSO É CLARO QUE SERIA A TERRA DA GAROA/ SÃO PAULO//

EM UM DIA DE CÉU QUASE AZUL MAS UM POUCO CINZA/ VOCÊ SE VÊ EM UM AMBIENTE COMPLETAMENTE FECHADO/ CHEIO DE PAREDES ESCURAS E COM MUITOS LEDS COLORIDOS/ VOCÊ ESTÁ SENTADA EM ARQUIBANCADAS MAIS CONFORTÁVEIS DO QUE A DE UM ESTÁDIO DE FUTEBOL/ ONDE AS MAIS ALTAS ESTÃO NO FUNDO E AOS POUCOS VÃO DESCENDO ATÉ FICAR BEM PRÓXIMO DO PALCO//

NA SUA FRENTE UM PALCO MUITO BEM ILUMINADO COM TELÕES IMENSOS QUE COBREM QUASE TODA A PAREDE TRASEIRA/ TRANSMITINDO AO VIVO O JOGO QUE VOCÊ VEIO ASSISTIR/ DE COSTAS PARA O TELÃO E DE FRENTE PARA VOCÊ/ DE CADA LADO SE ENFILEIRAM CINCO COMPUTADORES DOS MELHORES QUE O MERCADO PODE OFERECER/ COM CINCO CADEIRAS GAMERS E SENTADAS NELAS CINCO JOGADORAS PROFISSIONAIS UNIFORMIZADAS COM AS CAMISETAS DE SEUS TIMES//

NA PARTE DA FRENTE DAS DUAS MESAS IMENSAS QUE COMPORTAM AS JOGADORAS PAINÉIS DE LED SE ACENDEM MOSTRANDO O PLACAR DO JOGO COM A ESCOLHA DE PERSONAGENS QUE ELAS FAZEM//

NO FINAL DAS ARQUIBANCADAS EM OPOSIÇÃO AO PALCO/ A ÚLTIMA COISA QUE INTEGRA O ESTÚDIO É UMA PAREDE DE VIDRO FUMÊ QUE ESCONDE TODA UMA PRODUÇÃO COM CÂMERAS E NARRADORES DOS JOGOS// MAS NA FRENTE AINDA SE VÊ UMA EQUIPE MUITO BEM PREPARADA/ COM MICROFONES E CÂMERAS// EM FUNÇÃO DE ATUALIZAR AS PESSOAS QUE ESTÃO ACOMPANHANDO POR LIVE OS ACONTECIMENTOS EM TEMPO REAL//

NO CENTRO DE TUDO UMA TAÇA GRANDE E IMPONENTE QUE IRÁ PARA UMA DAS DUAS EQUIPES SE DESTACA/ E EM DETERMINADO MOMENTO FILAS SE FORMAM PARA TIRAR FOTOS COM ELA//



MAS DE LONGE ISSO NÃO É O QUE TE IMPRESSIONA/ MAS SIM OS GRITOS E A BATEÇÃO DE CILINDROS INFLÁVEIS PARECIDOS COM BOIAS// ISSO/ VINDO DE MAIS DE DUZENTAS PESSOAS TAMBÉM VESTINDO BLUSAS DE TIME/ COM MAQUIAGENS DAS MESMAS CORES E MUITA/ MAIS MUITA DISPOSIÇÃO PARA TORCER PELOS SEUS FAVORITOS//

TORCIDA - 30 PRIMEIROS SEGUNDOS

CONSEGUIU IMAGINAR? ESSE FOI O CENÁRIO QUE EU ENCONTREI AO IR NA FINAL DA IGNIS CUP EM 2023/ CONFESSO QUE FOI UMA DAS EXPERIÊNCIAS MAIS INCRÍVEIS DE SE TER PRESENCIALMENTE/

COM BASTANTE FREQUÊNCIA EU ASSISTO OS JOGOS DA MINHA CASA/ MAS VER AO VIVO MUDOU TOTALMENTE A MINHA PERCEPÇÃO DE COMO SÃO OS CAMPEONATOS DE E-SPORT//

PARA CONTEXTUALIZAR VOCÊS MELHOR SOBRE OS CAMPEONATOS PROFISSIONAIS// EM 2011 FOI REALIZADO O PRIMEIRO TORNEIO MUNDIAL OFICIAL DE LEAGUE OF LEGENDS/ ESTE/ CONTOU COM UMA PREMIAÇÃO TOTAL DE CEM MIL DÓLARES/ ABRINDO AS PORTAS PARA QUE MUITAS COMPETIÇÕES COMEÇASSEM A EXISTIR AO REDOR DO MUNDO/ INCLUSIVE COM VÁRIOS PAÍSES INVESTINDO EM UMA CENÁRIO COMPETITIVO PRÓPRIO//

O CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS CONHECIDO COMO CBLOL FOI UM DELES/ A COMPETIÇÃO COMEÇOU A EXISTIR JUNTAMENTE COM SERVIDOR PRÓPRIO BRASILEIRO EM 2012/ ANTERIOR A ISTO/ O BRASIL SE ENCONTRAVA EM UM SERVIDOR PARA TODA A AMÉRICA/ ISSO SIGNIFICA QUE SE VOCÊ ENTRASSE PARA JOGAR LOL/ TANTO OS JOGADORES DA SUA EQUIPE/ QUANTO OS JOGADORES RIVAIS/ PODERIAM SER DE QUALQUER PAÍS DA AMÉRICA DO SUL/ CENTRAL OU DA AMÉRICA DO NORTE//

ISSO/ ALÉM DE ATRAPALHAR A COMUNICAÇÃO ENTRE OS JOGADORES/ TAMBÉM IMPEDIA QUE O JOGO TIVESSE UMA PERFORMANCE OTIMIZADA PARA OS PLAYERS BRASILEIROS/ TENDO EM VISTA QUE O SERVIDOR DEDICADO AO BRASIL SE LOCALIZAVA EM MIAMI NOS ESTADOS UNIDOS//

E JUNTO COM ESSA EXPANSÃO DO JOGO QUE PERMITIA COM QUE OS FÃS BRASILEIROS TIVESSEM A SUA PRÓPRIA CASA DENTRO DO LOLZINHO/ NÓS TAMBÉM GANHAMOS A POSSIBILIDADE DE TER UM CENÁRIO COMPETITIVO PRÓPRIO// DESDE ENTÃO/ A CARREIRA DE JOGADOR PROFISSIONAL TEM SIDO CADA VEZ MAIS ALMEJADA POR QUEM TEM BONS RESULTADOS NO GAME/ E TAMBÉM VEM CONSOLIDANDO UM MERCADO MUITO FORTE DE TORCEDORES DAS ORGANIZAÇÕES//



POR EXEMPLO/ A PAIN GAMING/ QUE É UMA DAS ORGANIZAÇÕES MAIS CONHECIDAS NA ÁREA DO E-SPORT BRASILEIRO/ COLECIONA VÁRIOS TÍTULOS DO CBLOL/ ALÉM DE FANS FANÁTICOS QUE SE DENOMINAM PAINZETES/ A ORGANIZAÇÃO TAMBÉM CONTA COM UMA TORCIDA ORGANIZADA QUE EXISTE DESDE 2018/ ALIÁS GRANDE PARTE DO BARULHO DOS TORCEDORES QUE VOCÊ ESCUTOU NO COMEÇO DO EPISÓDIO ERA COMPOSTA PELA TORCIDA ORGANIZADA DA PAIN//

BOM/ MAS MESMO COM ESSE CRESCIMENTO DENTRO DO CENÁRIO/ QUE CRIA A COMPETITIVIDADE ENTRE ORGANIZAÇÕES E HISTÓRIA PRA CONTAR DENTRO DAS TORCIDAS/ É NOTÓRIO UM RECORTE ESPECÍFICO SE FAZENDO PRESENTE DENTRO DO COMPETITIVO DE LEAGUE OF LEGENDS NO BRASIL// sabe do que eu estou falando?

FOI APENAS EM 2020/ COM OITO ANOS DE COMPETIÇÃO QUE A PRIMEIRA MULHER JOGOU PROFISSIONALMENTE NO CBLOL/ A GABRIELA OU "HARUMI" FOI CONTRATADA PELA RENSGA COMO SUPORTE RESERVA DA EQUIPE/ ELA CHEGOU A JOGAR UMA PARTIDA/ O QUE FEZ DELA A PRIMEIRA MULHER A REALMENTE ESTAR NO CENÁRIO PROFISSIONAL NO BRASIL COMO JOGADORA/ NO MESMO ANO A JÚLIA OU MAYUMI FOI ANUNCIADA COMO SUPORTE RESERVA PELA ORGANIZAÇÃO INTZ MAS ELA NUNCA CHEGOU A REALIZAR A SUA ESTREIA//

OUTRO FATO É QUE O BRASIL ESTÁ APTO PARA REPRESENTAR A NOSSA REGIÃO NO MUNDIAL DE LOL /O WORLDS/ DESDE 2014/ E O MSI QUE ACONTECE NO MEIO DO ANO DESDE 2017/ E NEM UMA ÚNICA VEZ NÓS LEVAMOS UMA JOGADORA FEMININA PARA ESSE LOCAL DE PRESTÍGIO//

DURANTE A ENTREVISTA COM A PEOPLE FACE EU PERGUNTEI PRA ELA SE EXISTIA A VONTADE DE INGRESSAR NO CENÁRIO COMPETITIVO TRADICIONAL/ COMO O CBLOL/ E ESSA FOI RESPOSTA QUE ELA ME DEU//

PEOPLE FACE 15:51M ATÉ 16:12M

A SAMARA BARBOSA / QUE TRABALHA COMO JORNALISTA DE E-SPORTS/ E JÁ REALIZOU A COBERTURA DE GRANDES CAMPEONATOS/ COMO O MUNDIAL DE COUNTER STRIKE/ EXPLICOU UM POUCO PRA GENTE PORQUE ELA ACHA QUE EXISTE ESSA FALTA DE MULHERES PARTICIPANDO ATIVAMENTE DO CENÁRIO COMPETITIVO PROFISSIONAL/

SAMARA 16:23M ATÉ 17:24M

BOM/ COMO VOCÊS OUVIRAM/ COM ESSA CLARA DIFERENÇA NA REPRESENTAÇÃO DENTRO DAS COMPETIÇÕES DE ESPORTES ONLINE/ SURTIU UMA INICIATIVA COM O INTUITO DE INSERIR MINORIAS SOCIAIS DENTRO DO CENÁRIO//



A RIOT GAMES/ DESENVOLVEDORA DO LEAGUE OF LEGENDS E PATROCINADORA PRINCIPAL DO CBLOL/ CRIOU EM 2022 A IGNIS CUP/ O CIRCUITO INCLUSIVO DE LOL NO BRASIL/ PARA QUE MAIS MULHERES E PESSOAS NÃO-BINÁRIAS PUDESSEM INGRESSAR NESSE MEIO/ SE TORNANDO JOGADORAS PROFISSIONAIS NA ÁREA E MOSTRANDO SEU TALENTO PARA AS ORGANIZAÇÕES DE GAMES E PARA A COMUNIDADE//

O CAMPEONATO FUNCIONA DE UMA MANEIRA UM POUCO DIFERENTE DO CBLOL/ SÃO SELECIONADOS/ POR MEIO DE CLASSIFICATÓRIAS ABERTAS/ OU SEJA QUALQUER ORGANIZAÇÃO PODE SE INSCREVER/ 8 TIMES COM CINCO INTEGRANTES CADA/ TENDO A POSSIBILIDADE DE UMA SEXTA JOGADORA RESERVA//

DEPOIS DISSO ENTRAMOS NA PRIMEIRA FASE DO CAMPEONATO ONDE OS TIMES COMPETEM EM UM MATA-MATA/ QUE QUEM PERDER ESTÁ FORA DA COMPETIÇÃO/ OS CONFLITOS FUNCIONAM POR MD3 / OU SEJA/ NO MÁXIMO TRÊS PARTIDAS/ O PRIMEIRO TIME QUE COMPLETA DOIS PONTOS ESTÁ CLASSIFICADO PARA AS SEMIFINAIS//

OS JOGOS CLASSIFICATÓRIOS PARA A FINAL DO CAMPEONATO ADOTARAM O SISTEMA DE MD5, QUE RESULTAM EM NO MÁXIMO CINCO JOGOS/ SENDO O PRIMEIRO TIME COM TRÊS VITÓRIAS CLASSIFICADO/

A FINAL ACONTECE PRESENCIALMENTE NA ARENA CBLOL/ EM SÃO PAULO/ CAPITAL/ E TAMBÉM É TRANSMITIDA EM LIVE PELO CANAL OFICIAL DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE LOL/

AS VENCEDORAS ALÉM DA PREMIAÇÃO EM DINHEIRO LEVAM PARA CASA A TAÇA IGNIS // TENDO ASSIM A OPORTUNIDADE DE MOSTRAR O SEU TALENTO PARA O CENÁRIO DE E-SPORTS//

A PEOPLE FACE/ QUE É UMA DAS NOSSAS ENTREVISTADAS/ FEZ PARTE DO TIME CAMPEÃO DA IGNIS EM 2023/ MAS ATÉ CHEGAR LÁ FORAM MUITOS DIAS DE TREINO E DEDICAÇÃO/ ELA CONTOU UM POUCO PRA GENTE COMO FORAM OS DIAS ANTECEDENDO O TORNEIO E COMO ELA TREINOU PARA CONSEGUIR ALCANÇAR O PÓDIO//

20:55 ATÉ 21:53 E DOS 23:56 ATÉ 24:45

A PEOPLE TAMBÉM COMENTOU COMO FOI A SENSAÇÃO DE VENCER O CAMPEONATO PELA PRIMEIRA VEZ/ E COMO ELA SE SENTIU ACOLHIDA PELA COMUNIDADE//



40:42 ATÉ 41:19 E DOS 42:18 ATÉ 43:19

BOM/ REALMENTE A IGNIS CUP FOI UM PASSO A MAIS EM BUSCA PELA IGUALDADE DENTRO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS/ PORÉM AINDA É UM LONGO CAMINHO A SER PERCORRIDO/ UMA DAS FALAS QUE A SAMARA/ JORNALISTA QUE TRABALHA COMO IMPRENSA DENTRO DESSES EVENTOS TROUXE/ FOI SOBRE A DIFERENÇA DE COBERTURA DOS CAMPEONATOS/

10:50M ATÉ 11:25M

EU ENTENDO QUE/ DE CERTA FORMA/ É INCORRETO COMPARAR UM CAMPEONATO QUE ACABOU DE COMEÇAR A SUA TRAJETÓRIA COM UM QUE JÁ TEM MAIS DE DEZ ANOS DE HISTÓRIA/ PORÉM COMO MULHER E FÃ DESSE CENÁRIO/ O QUE EU GOSTARIA MESMO É QUE NENHUMA COMPARAÇÃO FOSSE FEITA/ E QUE NÓS TIVÉSSEMOS EQUIVALÊNCIA NO JOGO /

FORAM MOSTRADOS DENTRO DOS OUTROS EPISÓDIOS COMO O AMBIENTE DOS VIDEOGAMES E MAIS ESPECIFICAMENTE/ DO LEAGUE OF LEGENDS SE PROVA HOSTIL PARA GAROTAS QUE ESTÃO JOGANDO/

MAS/ ASSIM COMO A INICIATIVA DA RAQUEL ESCHILETTI/ lá do outro episódio/ DE CRIAR UM GRUPO PARA QUE MULHERES SE SINTAM MAIS CONFORTÁVEIS JOGANDO/ EU PENSO QUE TALVEZ/ A IGNIS CUP SEJA UM PASSO PARA QUE NÓS NOS SINTAMOS MAIS CONFORTÁVEIS DENTRO DO CENÁRIO COMPETITIVO/

PARA ENCERRAR EU GOSTARIA DE COLOCAR UMA FALA DA PEOPLE FACE SOBRE COMO ELA NOTOU UM CRESCIMENTO NO CENÁRIO INCLUSIVO DESDE O INÍCIO DA IGNIS EM 2022/

33:55 ATÉ 34:27

É CLARO QUE A NOSSA VONTADE É QUE AS COISAS FOSSEM DIFERENTES/ QUE OS TIMES DO PRÓPRIO CBL OL FOSSEM MISTOS/ OU QUE PELO MENOS TIVESSE MAIS REPRESENTAÇÃO DENTRO DO CAMPEONATO/ PORÉM VEMOS UMA REALIDADE EM QUE ESTE UNIVERSO É MUITAS VEZES NEGADO PARA AS MULHERES//

MAS ESSE CRESCIMENTO DE INTERESSE E DE LOCAIS ONDE PODEMOS PROPRIAMENTE NOS INSERIR/ ESTIMULA O NOSSO IMAGINÁRIO A PENSAR EM UM FUTURO MAIS ANIMADOR/



COM ISSO/ EU TIVE A INICIATIVA DE FAZER ESTE PODCAST/ INTEIRAMENTE COM MULHERES/ PARA QUE ESTE LOCAL SEJA OCUPADO POR NÓS TAMBÉM NO CAMPO DE PESQUISA/ E QUE NOSSO GÊNERO NÃO SEJA DE MANEIRA ALGUMA IMPEDIMENTO PARA FALARMOS SOBRE VIDEOGAMES/ E-SPORTS E QUALQUER ASSUNTO QUE QUISERMOS/

BOM ACREDITO QUE ESSE SEJA O FIM DESTA SÉRIE / E SÓ PARA LEMBRAR VOCÊS O GAMENINAS É UM PODCAST QUE FOI FEITO POR MIM/ NANDA MARTINS/ SOB A ORIENTAÇÃO DA ÍNCRIVEL PROFESSORA KATARINI MIGUEL PARA CONCLUIR A MINHA GRADUAÇÃO NO CURSO DE JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL//

OBRIGADA POR OUVIR TUDO E BOA PARTIDA!