
Caso Mayumi: uma análise dos discursos dos portais online UOL e ESPN nos casos de assédios contra a ex-jogadora profissional de *League of Legends*¹

Ana Paula Brito VIEIRA²
Maria Emília Pelisson MANENTE³
Centro Universitário Faesa, Vitória, ES

RESUMO

O artigo apresenta uma análise dos discursos adotados pelos portais UOL e ESPN na cobertura jornalística dos casos de assédio moral e sexual sofridos pela ex-jogadora profissional de *League of Legends* Júlia Mayumi Araújo Nakamura, em 2020, com base teórica da Análise de Discurso, conceito elaborado por Eni Orlandi, Dominique Maingueneau e Maria do Rosario Gregolin. O artigo também aborda fundamentos de Pierre Bourdieu e Heleieth Saffioti ao buscar compreender as relações entre gênero, jogos, machismo e discurso. A partir da análise do contexto e das ideologias dos sujeitos envolvidos se observa que os casos de assédio que fazem parte da história da *streamer*⁴ Mayumi estão relacionados ao machismo estrutural.

PALAVRAS-CHAVE

Análise de Discurso; Jornalismo esportivo; Machismo estrutural; Esports; Mayumi.

INTRODUÇÃO

Enquanto as meninas ganhavam cozinhas e bonecas de brinquedo, os meninos recebiam videogames e eram levados aos fliperamas. Por conta dessa separação, o mundo dos jogos eletrônicos ficou marcado como um ambiente masculino. Apesar dos avanços tecnológicos e sociais, até o início de 2020, nenhuma pessoa do gênero feminino havia participado de um campeonato oficial de *League of Legends* (LoL). Era nesse ambiente que se encontrava Júlia Mayumi Araújo Nakamura, revelada e contratada como jogadora profissional da INTZ em julho de 2019 depois de participar de uma peneira que buscava mulheres para integrar o elenco do clube.

Embora Mayumi houvesse sido a primeira mulher contratada para representar a INTZ no Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL), a jovem acabou por

¹ Trabalho apresentado na IJ01 – Jornalismo, da Intercom Júnior – XIX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Recém-graduada em Jornalismo, pelo Centro Universitário Faesa. E-mail: anapbritovieira@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Centro Universitário Faesa. E-mail: emanente@yahoo.com.

⁴ Pessoa que faz transmissão ao vivo em plataformas online e interage com o público em tempo real.

não participar da competição e deixou de receber suporte da equipe após algumas semanas de contrato. Em janeiro de 2020, o *streamer* Pedro Luiz Marcari, conhecido como LEP, realizou uma declaração durante uma transmissão ao vivo no serviço de *streaming* Twitch rindo de um comentário que dizia: “Foi você que passou a ideia para a rapaziada passar a mão no saco depois de cumprimentar a Mayumi na Superliga?”. Em resposta, LEP perguntou ao internauta: “Depois? Tem que ser antes pelo menos, né?”.

A pesquisa a seguir discute questões de gênero em que mulheres e homens dividem o mesmo espaço. Ao longo do estudo são analisados os discursos realizados pelos portais UOL e ESPN (*Entertainment and Sports Programming Network*) sobre os casos de assédio moral e sexual sofridos por Mayumi, para compreender de que maneira esses veículos publicizaram as situações ocorridas em 2020.

MULHERES GAMERS

Após os jogos começarem a se popularizar a partir da década de 1970, a produção do conjunto aumentou gradualmente. Os eletrônicos tornaram-se uma forma de conectar as pessoas de diferentes regiões e, desde 1990, uma maneira de diversão e entretenimento global. Os jogos online surgiram com a presença da tecnologia e da internet nos jogos eletrônicos. As primeiras versões baseavam-se em textos recebidos pelos jogadores com informações sobre seus personagens, quando estas eram atualizadas (LESNIESKI, 2008).

Os *games* foram produzidos especialmente para o público masculino. As mulheres são condenadas e intimidadas por serem julgadas como incapazes de competir ao lado dos homens. É possível observar que a justificativa da maioria deles é de que o gênero feminino não consegue ter a mesma habilidade em videogames que eles têm. Embora não existam estudos que mostram que as mulheres são jogadoras mais fracas e com menos habilidades do que os homens, ainda assim, existe uma maior quantidade de pessoas do gênero masculino do que feminino no ambiente *gamer*. De acordo com o sociólogo francês Pierre Bourdieu, a dominação masculina foi um paradigma durante muito tempo, porque não podia realizar questionamentos acerca daquilo que Bourdieu (2002) chama de “ordem natural das coisas”.

Strey (2000) afirma que a história das mulheres é marcada por grandes picos de submissão e resistência, uma vez que, elas teriam uma voz passiva dentro de uma

sociedade patriarcal. De acordo com a autora, essas “conquistas femininas são mais aparentes do que substanciais”, o que é comprovado quando se percebe que a maioria das tarefas tem a figura masculina como líder. Essa afirmação é sustentada pelos exemplos de empresas voltadas para as tecnologias de informação, como os videogames e jogos online, que parte da criação dos jogos digitais são socialmente de autoria masculina. O que deixa implícito e caracteriza este como algo feito para os meninos.

LEAGUE OF LEGENDS NO ESPORTS

Os jogos exclusivos para computadores tornaram os esportes eletrônicos um novo mercado. Um dos mais conhecidos, tanto por adolescentes como por adultos, é o *League of Legends* (LoL). O jogo de estratégia do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) foi desenvolvido e lançado pela empresa Riot Games. De acordo com a própria companhia, o LoL ajudou no crescimento explosivo do cenário de *esports*.

Em seu lançamento, o *League* recebeu diversas avaliações positivas de críticos, que enaltecem a acessibilidade, design de personagens e valor de produção. Entretanto, o comportamento negativo e abusivo dos jogadores foi criticado negativamente. Devido aos competidores serem majoritariamente do gênero masculino, é comum observar em campo algumas atitudes extremamente machistas.

Muitas mulheres são colocadas na posição de telespectadoras ou fãs, o que traz mais obstáculos à presença feminina que é vista como negativa no cenário dos jogos eletrônicos. Além do machismo sociocultural, elas lidam com a falta de estímulo e acesso desde crianças, o que dificulta o desenvolvimento de habilidades.

“Por trás da negação de uma mulher como gamer está o saber de que ‘elas não nasceram pra isso’, ‘elas pertencem ao lar, ao privado’ e, assim, as relações de poder se mantêm com a reprodução dos mesmos discursos.” (DALMOLIN; COHEN, 2017, p. 8). Os discursos e comportamentos machistas contra as mulheres não são representados apenas por homens, mas por outras mulheres inseridas no cenário que reproduzem comportamentos semelhantes.

METODOLOGIA

Para desenvolver esse estudo e determinar os fatores que contribuem para a ocorrência dos casos de assédios contra as mulheres no cenário competitivo de *esports*,

foi utilizado a pesquisa explicativa que, de acordo com Gil (2008), aprofunda o conhecimento e explica a razão das coisas. Por sua vez, a abordagem qualitativa apontada por Silva e Menezes (2001) como uma maneira de interpretar o episódio e a produção de significado.

Para compreender os casos estudados e identificar a relação existente entre eles é imprescindível conhecer as suas características fundamentais. Por isso, Gil (2008) destaca que a pesquisa explicativa pode ser fundamentada em uma descritiva. A pesquisa descritiva, conforme o autor, é capaz de ser considerada como uma categoria de análise que busca especificar os aspectos de determinado grupo ou fenômeno ou, ainda, estabelecer relações entre variáveis.

Durante o estudo, foram utilizadas a pesquisa documental que, segundo Gil (2008, p. 51), inclui “materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa” e a pesquisa bibliográfica que para Gonsalves (2001) é caracterizada pela identificação e análise de material já produzido a respeito do tema estudado.

Para entender os principais conceitos da Análise de Discurso serviu-se como base conceitos de Eni Orlandi, Dominique Maingueneau e Maria do Rosario Gregolin. Pesquisas de Pierre Bourdieu e Saffioti também foram utilizadas para entender a relação entre as mulheres, os jogos eletrônicos e o machismo estrutural.

Ao todo, foram analisadas cinco matérias sobre os casos de assédio moral e sexual, sendo três publicadas na ESPN e duas no UOL, em 2020. Para a seleção foi realizada uma busca nos dois portais utilizando a palavra-chave Mayumi. A última reportagem em relação ao processo judicial entre a jogadora e o clube, publicada na ESPN em 2021, foi desconsiderada para análise e aplicada nas considerações da pesquisa como contexto acerca do fim do conflito entre os personagens.

ANÁLISE DE DISCURSO

Os teóricos da Análise de Discurso (AD) buscam compreender a relação entre a linguagem, a narrativa e a interpretação social, considerando princípios ideológicos, culturais e elementos históricos que se relacionam com a produção de um discurso. De acordo com Brandão (2006), o discurso possui uma conexão direta com as relações de poder. Segundo a autora, a formação ideológica dos personagens pode ser descrita como

um conjunto de atitudes e representações que os falantes possuem sobre si mesmos, seus interlocutores e o tema em questão. Em outras palavras, a ideologia é a expressão simbólica das atitudes cotidianas de uma pessoa, refletindo tanto a forma como ela se comunica quanto a maneira como se percebe dentro do contexto das relações sociais.

É importante destacar que todo discurso tem a capacidade de gerar inúmeros significados, dependendo das posições sociais, culturais e ideológicas dos indivíduos envolvidos. Assim, os discursos jamais são imparciais. Orlandi (2005, p. 17) ressalta que “a materialidade específica da ideologia é o discurso e a materialidade específica do discurso é a língua”. Por isso, pode-se perceber a relação existente entre a língua, enquanto código, o discurso e a ideologia.

Para Maingueneau (2011, p. 122), “o que o texto diz pressupõe um cenário de palavra determinada que ele deve validar através da sua enunciação”. A enunciação, por sua vez, ligada ao conceito de discurso é “uma dispersão de textos cujo modo de inscrição histórica permite definir como um espaço de regularidades enunciativas” (MAINGUENEAU, 2008, p. 15). Observa-se que para o pesquisador um texto não é um conjunto de signos inativos, mas um vestígio deixado por um discurso construído para parecer encenado. À vista disso, Orlandi (2012) corrobora que, embora a análise do discurso seja teoricamente específica, relacionando língua e discurso, a língua não é discutida como puro código, mas pela habilidade de produzir sentido para os sujeitos, visto que o discurso é compreendido como o “efeito de sentidos entre os locutores” (ORLANDI, 2012, p. 21).

A compreensão de uma mensagem é fundamentada em dois elementos: os gêneros discursivos e o processo de criação de geração. Segundo Bakhtin (2003), há dois tipos de gêneros discursivos: o primário e o segundos. O autor descreve que o gênero de discurso primário é adquirido pelo indivíduo ao longo da vida cotidiana. Trata-se de um tipo de gênero flexível, relacionado às experiências vivenciadas pelo sujeito. Por outro lado, o gênero de discurso segundos segue modelos estabelecidos socialmente e envolve a construção de comportamentos ligados à representação de uma situação específica. Esse tipo de discurso requer uma educação formal e sistemática, incluindo manifestações artísticas, científicas, políticas e jurídicas. O primeiro passo para absorver o percurso da geração de sentido é entender a relação entre o texto e o discurso, assim como os seus reflexos no contexto sócio-histórico.

ANÁLISE I – OMISSÃO E DECLARAÇÕES IMPRÓPRIAS

Durante uma transmissão ao vivo na Twitch em 25 de janeiro de 2020, LEP leu um comentário de um internauta sugerindo que os homens passassem a mão nas partes íntimas depois de cumprimentarem a jovem. O rapaz respondeu que o ato deveria acontecer antes de cumprimentá-la. Houve uma grande repercussão à época, visto que ele tinha 25 anos e a jogadora era menor de idade, sendo a primeira mulher escalada para jogar o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL) aos 17 anos.

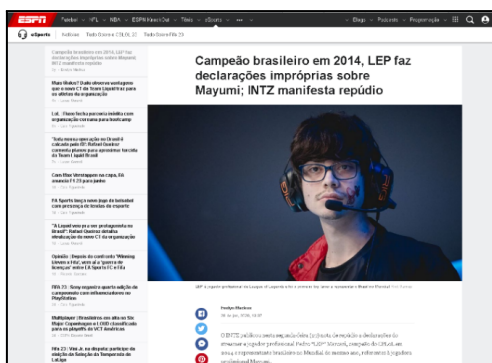
Embora o assédio sexual exista desde sempre, somente nos anos mais recentes essa experiência começou a ser vista como uma forma de violência. O Ministério Público do Trabalho, em parceria com a Organização Internacional do Trabalho, na cartilha “Assédio Sexual: Perguntas e Respostas”, define o assédio sexual como “a conduta de natureza sexual, manifestada fisicamente, por palavras, gestos ou outros meios, propostas ou impostas a pessoas contra sua vontade, causando-lhe constrangimento e violando a sua liberdade sexual”⁵. Por conseguinte, um comentário como o feito para Mayumi é interpretado como um comportamento de conotação sexual, não desejado pela jogadora e que ofendeu sua integridade física e moral.

O UOL não considerou e continua não considerando o caso importante para ser publicizado. O silenciamento do veículo é curioso porque o portal, conhecido por divulgar notícias de diversas editorias, percebeu o crescimento mercadológico dos esportes eletrônicos e inaugurou em 2019 a Start UOL, uma plataforma de conteúdo exclusiva para *games* e *esports*.

A ausência da matéria sobre o ocorrido com Mayumi pode expressar uma tentativa de não opinar e de se passar ileso, sem precisar se comprometer com um assunto polêmico na sociedade. Em determinadas situações, o silêncio deixa espaço para que seja criado múltiplas interpretações sobre um fato. Se a ideia do jornal ao não veicular a notícia fosse evitar assuntos polêmicos, por exemplo, pode-se observar que teve o efeito oposto ao pretendido. A ideia de omissão para evitar se comprometer com a sociedade – entendida aqui como público-alvo do veículo – pode gerar incômodos profundos que atrai uma visão negativa sob o portal. Machado (2014, p. 4) explica que

⁵ Definição retirada da cartilha “Assédio Sexual: Perguntas e Respostas” publicada em maio de 2017 pelo Ministério Público do Trabalho. Disponível em: <https://www.trt22.jus.br/arquivos_portal/downloads/cartilha-1913762.pdf>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

“ao pensarmos o discurso como “efeito de sentido”, podemos pensar os silêncios como anteriores aos efeitos de sentido, como sendo geradores de múltiplos outros sentidos”.



Diferente do UOL, a ESPN eSports Brasil noticiou o caso em 28 de janeiro de 2020, três dias depois do ocorrido. Embora a matéria seja escrita por uma mulher, a jornalista Evelyn Mackus, o portal optou por publicizar a matéria com o título “Campeão brasileiro em 2014, LEP faz declarações impróprias sobre Mayumi; INTZ manifesta repúdio”⁶, em que traz muito

mais importância para o jogador do que para a vítima.

A utilização dos nomes próprios no título pode significar que todos os envolvidos são conhecidos. No entanto, o termo que mais chama atenção é “declarações impróprias”. De acordo com o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (2010), o substantivo ‘declaração’ significa o ato de declarar(-se) ou aquilo que se declara. Já o adjetivo ‘impróprio’ é inoportuno, inconveniente, inadequado, indecoroso, indecente. A palavra é usada para aquilo que não é próprio, que não é justo.

Entende-se que apesar da figura de LEP, que traz notoriedade por ser uma pessoa importante no cenário profissional esportivo, as falas do rapaz são indecentes por seu cunho sexual à uma menina menor de idade. Ainda no título existe o uso da complementação após o ponto e vírgula: “INTZ manifesta repúdio”. INTZ repudia o quê? Uma das interpretações que podem ser feitas a partir do título completo é que o clube que Mayumi trabalha repeliu o ato do jovem e se manifestou contra ele. Porém, a sentença realizada pela jornalista deixa o significado da frase implícito, podendo ter várias interpretações diferentes, como o time repudiar Mayumi, LEP ou até mesmo a própria INTZ.

O enunciado foi acompanhado da fotografia do streamer em uma partida competitiva pelo time Red Canids e a seguinte legenda: “LEP é jogador profissional de *League of Legends* e foi o primeiro *top laner* a representar o Brasil no Mundial”. Percebe-se que o mais importante a ser difundido pelo portal ainda é a figura do rapaz.

⁶ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6573746/campeao-brasileiro-em-2014-lep-faz-declaracoes-improprias-sobre-mayumi-intz-manifesta-repudio>. Acesso em: 18 de abril de 2022.

Ao iniciar a reportagem, constata-se logo no lead que o assédio sexual sofrido pela jogadora é o último motivo pela qual a publicação foi realizada. Considerando que a matéria foi veiculada três dias após o fato, além da presença de LEP, a nota de repúdio da INTZ sobre as falas do jovem gerou mais destaque do que o ato em si. Os enunciados apresentam camadas discursivas que nem sempre são percebidas pelo sujeito em um primeiro contato. É preciso ler nas “entrelinhas” e procurar o sentido para entender a produção de discurso.

A matéria fez um resumo da atitude de LEP em sua transmissão na Twitch e ditou o comentário de Mayumi em suas redes sociais: “O que será que passa na cabeça de um cara de 25 anos dando ideia de ‘passar a mão no saco’ antes de cumprimentar uma menina de 17?”. O portal apresentou a resposta do jogador que se manifestou por meio de uma publicação no Twitter, horas depois do comentário de Mayumi, pedindo desculpas à jovem e afirmando que não concorda com “atitudes como esta”, além de prometer que não iria acontecer novamente.

A atitude de LEP e inúmeras outras que nunca foram publicizadas cria um empecilho para o crescimento do número de jogadoras nas comunidades gamers. Segundo Marlise Almeida (2016), o corpo da mulher é objetificado, e essa coisificação passa por um processo de banalização.

A sociedade estabeleceu padrões de interação de gênero em que o corpo da mulher é permanentemente objetificado e posto a serviço do desejo do homem. E essa objetificação é banalizada. Cabe destacar que, ao se transformar a mulher em objeto, retira-se dela, num primeiro momento, a capacidade de agência sobre o processo de violência, a capacidade de mudar essa situação. (ALMEIDA, 2016, p. 127).

O fato de jogadoras como Mayumi passarem por experiências de assédio sexual em um cenário competitivo de altíssimo nível constata que “o meio esportivo, em geral, perpetua práticas opressoras que, através de seus métodos militarizados ainda predominantes, impactam negativamente atletas e modalidades esportivas” (SCHULTZ, 2021, p. 4).

ANÁLISE II – JORNALISMO PRESSUPÕE?

Após o caso de assédio sexual no fim de janeiro de 2020, Mayumi apareceu novamente como notícia na ESPN em 25 de maio do mesmo ano. O rosto da jovem

estampou a pequena matéria “Mayumi sairá da INTZ sem partidas jogadas no CBLol”⁷. O título chama atenção por conta do verbo ‘sairá’ estar conjugado no futuro, o que traz o questionamento: jornalismo não deve indicar fatos? Por que o veículo estava prevendo uma futura saída da jogadora?

Lage (2013) afirma que uma das características do jornalismo é ser verdadeiro quanto aos fatos e manter compromissos éticos com relação a prejuízos causados a pessoas ou instituições por informações erradas ou inadequadas. Os jornalistas são porta-vozes e não autores dos acontecimentos, fato que pode ser interpretado diferente na reportagem realizada pela ESPN.



Diferente do último caso, a saída de Mayumi do clube esportivo foi publicizada com foco total nela. O portal insinua o fracasso dela como jogadora ao utilizar a legenda da foto com a seguinte frase: “A suporte Mayumi esteve na INTZ por nove meses e não jogou o CBLol”. Da mesma

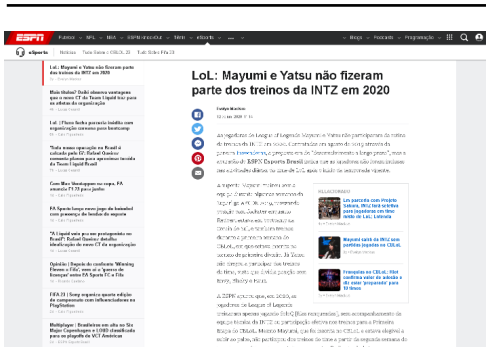
maneira que o caso de LEP, a jornalista responsável pela apuração e divulgação dos fatos foi Evelyn Mackus. De acordo com a apuração feita pela jornalista, Mayumi ainda teria contrato com o clube até o ano de 2021, mas foi interrompido em maio de 2020. O portal realizou uma atualização depois da divulgação da matéria em que a jovem confirmou em suas redes sociais o desligamento da empresa. Tal acontecimento deixa implícito que a jogadora não foi procurada para esclarecer sua suposta saída da INTZ, que foi posteriormente citada por não se pronunciar para o site e nem publicamente. Com a publicação do desligamento, o assunto deveria ter sido encerrado por ali, mas a ESPN continuou no assunto e publicou uma nova matéria quase 20 dias depois.

ANÁLISE III – ASSÉDIO MORAL: SITUAÇÃO VEXATÓRIA

Em uma nova matéria, a repórter Evelyn Mackus foi a fundo na passagem de Mayumi e sua colega Yatsu no time e publicou sem foto de capa: “LoL: Mayumi e Yatsu não fizeram parte dos treinos da INTZ em 2020”⁸.

⁷ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6977069/mayumi-saira-da-intz-sem-partidas-jogadas-no-cblol> Acesso em: 09 de abril de 2023.

⁸ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7036394/lol-mayumi-e-yatsu-nao-fizeram>



Segundo a reportagem, a proposta do time era de “desenvolvimento a longo prazo”, mas nem uma das duas foram incluídas nas atividades diárias durante a temporada. O portal apurou que Mayumi somente treinou no jogo, como qualquer outro jogador, sem acompanhamento da equipe técnica.

Durante a matéria da ESPN, a jornalista declarou que publicizou um fato apurado pelo Start UOL, o portal que não comentou o assédio sexual sofrido pela jogadora anteriormente, mas que foi pioneiro neste assunto que pode ser considerado “mais importante” por conta do clube envolvido. Isso pode ter acontecido por conta da notoriedade do clube, um dos critérios de noticiabilidade, que conforme Mauro Wolf (2008), estabelecem uma rotina produtiva que busca realizar o tratamento de fatos e transformá-los em notícias.

O caso apresentado pelo portal foi a abertura do processo judicial contra a organização alegando “assédio moral”. Mayumi alegou que a atleta teria sido afastada das atividades esportivas e “usada pelo clube apenas para ações publicitárias”. Ao invés de trazer fatos que possam esclarecer o ponto de vista da jogadora, que naquele momento era considerada uma vítima pela segunda vez no ano, a ESPN realizou uma quebra na matéria para falar sobre a INTZ e o relacionamento do clube com os jogadores reservas. O site apresentou porcentagens de que o clube tinha um ótimo histórico de trabalho, o que poderia ter sido apontado como um comprometimento da ESPN com um dos lados. O portal ainda citou reservas que foram para outros times do próprio clube, como a INTZ Academy, que é considerada uma segunda equipe que disputa um campeonato paralelo ao CBLolL.

Fazer com que as mulheres sejam alvos de atitudes machistas é uma característica enraizada no jornalismo esportivo, até mesmo as jornalistas esportivas sofrem com o assédio constante no meio esportivo. O problema também aparece a partir do momento em que uma mulher como profissional colabora com esses discursos. De acordo com a teoria da dominação simbólica de Pierre Bourdieu (2003), os dominados contribuem para a própria dominação.

parte-dos-treinos-da-intz-em-2020> Acesso em: 09 de abril de 2023.



ESPORT

Jogadora de LoL Mayumi processa INTZ e alega assédio moral



Mayumi processa INTZ e alega assédio moral. Imagem: Screen capture/2020.

Uma nova matéria foi publicada no Start UOL, no dia 11 de junho de 2020, que havia sido utilizada pelo site da ESPN, e apresentou o seguinte enunciado: “Jogadora de LoL Mayumi processa INTZ e alega assédio moral”⁹. Desta vez, o material foi escrito por um homem, o jornalista Gabriel Oliveira, e noticiou o segundo caso de assédio contra Mayumi, em que a *streamer* alegou ser subaproveitada no time e

passou a ser convocada apenas para ações publicitárias. Com essa alegação, entramos em um terreno delicado que envolve o machismo estrutural, que parte de um processo histórico de valores éticos, morais, econômicos e políticos por homens. No corpo do texto produzido pelo UOL, um breve resumo foi feito sobre a entrada da jogadora no clube INTZ, utilizando do intertítulo “Uma mulher no time masculino” para mostrar a repercussão que o fato de uma garota jogar entre homens teve até de fato a saída dela do time. Como forma de exemplo, o site utilizou de uma publicação do time na rede social Twitter que exalta a novidade feminina no mundo dos games. Ao usar essa abordagem, o portal faz uma segregação de gênero em que “o princípio masculino é tomado como medida de todas as coisas” (BOURDIEU, 2003, p. 23).

Entende-se que o clube enfatizar incansavelmente nas redes sociais o fato de Mayumi ser a única jogadora entre homens, seja com posts ou publicidades, e não com a atuação dela nos jogos, demonstra que embora a INTZ tenha se mostrado inovadora ao ter uma mulher em seu grupo de jogadores masculinos, ainda havia em sua estrutura a ideia de que mulheres não ocupam os lugares que são “desde sempre” do gênero masculino, usando-a como uma carta na manga para lucrar em cima do público majoritariamente masculino dos jogos.

Em seguida, o Start UOL afirma ter acesso exclusivo ao processo trabalhista, iniciado em 26 de maio de 2020, que inclui a alegação de assédio moral contra o clube por ter afastado Mayumi das atividades esportivas. O portal chama a situação como “situação vexatória” que, segundo o Minidicionário Aurélio da Língua Portuguesa

⁹ Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/11/jogadora-de-lol-mayumi-processa-intz-e-alega-assedio-moral.htm>> Acesso em: 11 de abril de 2023.

(1993), causa vergonha. O recurso movido pela jovem citava que ela "sente-se humilhada pelo tratamento diferenciado, onde não recebe treinamento, sofre esvaziamento de suas funções de jogadora".

O veículo usou falas da advogada Ana Paula Smidt Lima, defensora de Mayumi na ação, no processo judicial para mostrar aos leitores os pedidos feitos pela jogadora e as irregularidades contratuais. O site também expôs o lado da INTZ, que publicou em suas redes sociais uma nota oficial contra a apuração feita pelo Start UOL ressaltando que “a reportagem é baseada na petição inicial da advogada da cyber-atleta, ‘tratando-se de uma versão unilateral dos fatos’”. Ao longo da reportagem, não foi utilizada a versão da *streamer*, além dos fatos redigidos na ação judicial.

No processo judicial citado pelo portal, a jogadora alegou uma série de irregularidades no contrato de trabalho com a INTZ. Uma delas foi uma suposta desproporção entre as obrigações contratuais do time e da profissional. O UOL ainda afirmou na reportagem que Mayumi estava descontente e que não poderia deixar a equipe sem pagar a multa de rescisão que ela considera abusiva. Foi um homem, o juiz do Trabalho substituto João Forte Júnior, que ficou responsável por julgar o caso na 18ª Vara do Trabalho de São Paulo. De certa forma, também compreendemos que há implicitamente uma dúvida no discurso do UOL, quando o jornalista afirma que “ele é que decidirá, em 1ª instância, se e em quais pontos Mayumi tem razão e quais são os valores devidos”.



Após a primeira audiência do caso, em 21 de julho, o UOL fez uma nova matéria sobre o fato que terminou sem acordo naquele primeiro momento. “LoL: INTZ cobra multa de R\$ 320 mil da jogadora Mayumi na Justiça”¹⁰ apresentou, desta vez, a resposta do time quanto a acusação sofrida. Além de se defender no processo, a INTZ aproveitou a ação na qual era acusada para processar a jogadora.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/07/30/lol-intz-cobra-multa-de-r-320-mil-de-pro-player-mayumi-na-justica.htm>> Acesso em: 17 de abril de 2023.

O clube relatou à Justiça que Mayumi queria se afastar e era evidente o seu total desinteresse em “manter os compromissos profissionais assumidos”. A organização contestou a verdade apresentada e supôs uma manipulação da *streamer*. Tais pensamentos podem começar quando meninos e homens são educados de uma forma que naturaliza a agressão, impulsividade e competição, enquanto meninas e mulheres são ensinadas a serem receptivas, obedientes e passivas. “A sociedade delimita com bastante precisão, os campos em que pode operar a mulher, da mesma forma como escolhe os terrenos em que pode atuar o homem.” (SAFFIOTI, 1988, p. 8).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com Bourdieu (2003, p. 64), “o privilégio masculino é também uma cilada e encontra sua contrapartida na tensão e contensão permanentes, levadas por vezes ao absurdo, que impõe a todo homem o dever de afirmar, em toda e qualquer circunstância, sua virilidade”. Mayumi pode ser analisada como uma heroína. Quando é dito que as matérias jornalísticas do UOL e ESPN relatam sobre o fracasso de Mayumi, está sendo analisada a sua camada fundamental, o mínimo de sentido sobre o qual elas foram construídas. No segundo nível do percurso gerativo de sentido, segundo Gregolin (1995), leva-se em consideração os contratos e conflitos da relação humana. Os valores fundamentais são narrativizados a partir de um sujeito. Ele percorre a manipulação do sujeito e a necessidade de conseguir competência (poder, saber ou querer) para realizar uma performance (ação) que culminará na sanção (recompensa ou punição). Nesta fase, entende-se que a manipulação acontece quando o ambiente de jogos é dito como um local de homens. Uma barreira imposta desde sempre que Mayumi precisou adquirir sabedoria para quebrar. Como heroína, a jovem teve vontade e conseguiu o conhecimento e o poder de jogar em um cenário competitivo majoritariamente masculino, sendo a primeira jogadora do gênero feminino naquela época.

Mayumi fez a sua performance, treinou e jogou, mas a sua sanção não foi positiva. Assim como publicizado nos portais online, sua situação foi dita como um vexame, pois a jogadora saiu da competição sem ao menos participar de um jogo oficial, uma simples substituta. Já o nível discursivo é considerado como o mais superficial do caminho gerativo de sentido. É neste nível que se percebe o “ponto de vista” de Mayumi e da INTZ.

Em matéria publicada em 5 de março de 2021, mais de um ano após a saída da *streamer* do clube, a ESPN informou que a situação havia terminado em um acordo¹¹. De acordo com a nota publicada pelos dois envolvidos, a decisão foi tomada para “resolver o conflito de forma pacífica”, embora a jogadora tenha sido condenada a pagar parte do valor da quebra de contrato previsto em R\$ 320 mil. Depois de deixar a INTZ, Mayumi assinou com uma plataforma de *streaming* chinesa e fez muito sucesso com as suas transmissões online, com milhares de seguidores e espectadores simultâneos.

Além do machismo sociocultural, as mulheres gamers lidam com a falta de estímulo e acesso desde crianças, o que dificulta o desenvolvimento de habilidades. Os discursos e comportamentos machistas contra as mulheres não são representados apenas por homens, mas por outras mulheres inseridas no cenário que reproduzem comportamentos semelhantes. Conforme Dalmolin e Cohen (2017), o histórico de abusos, violências e ameaças estende-se para a maioria das mulheres inseridas nesse meio. Identifica-se o poder masculino concretizado sobre figuras do gênero feminino como uma teia complexa de relações. “O poder dos homens na sociedade patriarcal não está apenas na dominação física, mas é exercido também por conta dessas crenças sociais e desses valores culturais construídos ao longo da história” (DALMOLIN; COHEN, 2017, p. 4).

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marlise Miriam de Matos. A banalização da violência contra as mulheres e a “cultura do estupro” no Brasil. Entrevista concedida a Maria Aparecida Moura e Douglas de Oliveira Tomaz. **Revista Ágora: Políticas públicas, comunicação e governança informacional**. Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 126-131, jan. /jun. 2016.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- BRANDÃO, Helena. **Introdução à análise de discurso**. 2ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2006.
- DALMOLIN, Aline; COHEN, Leandra. **Ellie “Badass”: o ódio exista no universo gamer**. In: Intercom (2017), Caxias do Sul.

¹¹ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8280077/lol-mayumi-e-intz-chegam-em-acordo-no-qual-jogadora-pagara-indenizacao-ao-clube> Acesso em: 02 de agosto de 2022.

-
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. 2.ed. Campinas: Editora Alínea, 2001.
- GREGOLIN, Maria do Rosário Valencise. **A análise do discurso: conceitos e aplicações**. Alfa: Revista de Linguística, n.39, p. 13-21, 1995. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/107724>> Acesso em: 12 de março de 2022.
- LAGE, Nilson. (2013) **Conceitos de jornalismo e papéis sociais atribuídos aos jornalistas**. Pauta Geral - Estudos Em Jornalismo, 1(1), 20–25. Disponível em: <Recuperado de <https://revistas.uepg.br/index.php/pauta/article/view/6080>>. Acesso em: 03 de junho de /2023.
- LESNIESKI, M. S. **A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG**. In: Intercom – IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Guarapuava, 2008.
- MACHADO, Denise. A questão dos silenciamentos em análise do discurso: reflexões a partir de uma entrevista em circulação na mídia rio-grandina. **Revista Memento**. v.05, n.2, 2014. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4901881.pdf>> Acesso em: 25 de abril de 2023.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2011.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Gênese dos discursos**. Trad.: Sírio Possenti. Curitiba: Criar, 2008.
- ORLANDI, Eni. **Discurso em análise: Sujeito, sentido, ideologia**. Campinas: Pontes, 2012.
- ORLANDI, Eni. *Michel Pécheux e a Análise de Discurso*, 2005. Disponível em: <<http://www.estudosdalinguagem.org/index.php/estudosdalinguagem/article/viewFile/4/3>> Acesso em: 06 de março de 2023.
- SAFFIOTI, Heleieth I.B. **Movimentos sociais: face feminina** In Carvalho, Nanci Valadares de. (org.) A condição feminina. São Paulo, Revista dos Tribunais Ltda., Edições Vértice. 1988.
- SCHULTZ, M. (2021). **Machismo: toxina que degrada o meio esportivo**. Revista Brasileira De Educação Física E Esporte, 35 (Especial), 71-76. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1981-4690.v35inespp71-76>>. Acesso em: 03 de maio de 2023.
- SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3.ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.
- STREY, Marlene Neves. In STREY, M; MATTOS, F; FENSTERSEIFER, G; WERBA, G. **Construções e perspectivas em Gênero**. Editora Unisinos, 2000.
- WOLF, Mauro. **Teorias das comunicações de massa**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.