



FACULDADE ANÍSIO TEIXEIRA
COLEGIADO DOS CURSOS DE JORNALISMO E PUBLICIDADE E
PROPAGANDA
CURSO DE BACHARELADO EM JORNALISMO

Bárbara Priscilla Azevedo de Souza
Rodrigo Luís Lopes Reis

O MACHISMO NOS E-SPORTS: uma análise de Gerenciamento de Crise

FEIRA DE SANTANA, BA
DEZEMBRO, 2021

BÁRBARA PRISCILLA AZEVEDO DE SOUZA

RODRIGO LUÍS LOPES REIS

O MACHISMO NOS E-SPORTS: uma análise de Gerenciamento de Crise

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como pré-requisito obrigatório
para obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo, na Faculdade Anísio Teixeira.

Orientadoras: Prof. Me. Naiara Moura Pinto e
Prof. Esp. Andréa Souza.

FEIRA DE SANTANA, BA
DEZEMBRO, 2021

O MACHISMO NOS ESPORTS: uma análise de Gerenciamento de Crise

Bárbara Priscilla Azevedo de Souza, Rodrigo Luís Lopes Reis, Naiara Moura Pinto, Andréa Souza

RESUMO

Este artigo busca esclarecer como o machismo se mantém presente no mundo dos eSports através do ponto de vista da assessoria voltado para gerenciamento de crise, utilizando como base o caso envolvendo a apresentadora Isadora Basile, que após sofrer misoginia pela comunidade *gamer* foi demitida de seu cargo pela empresa XboxBr. Por uma gestão de crise mal elaborada e planejada a empresa divulgou que Isadora foi demitida devido a uma reformulação nos canais e equipes da empresa, contudo, a própria Isadora postou em uma de suas redes sociais que a demissão foi para “protegê-la de mais ataques machistas”. A arguição será elaborada usando as metodologias de Análise de Conteúdo e revisão bibliográfica para mostrar o ponto de vista da assessoria pelo gerenciamento de crise e as influências sociais machistas presentes no meio dos games e que provavelmente influenciaram a decisão da empresa.

Palavras-chave: Machismo. ESports. Assessoria de Comunicação. Gerenciamento de crise.

ABSTRACT

This article seeks to clarify how machismo remains present in the world of eSports through the point of view of the consultancy focused on crisis management, using as a basis the case involving the presenter Isadora Basile, who after suffering misogyny by the gamer community was fired from her position by the XboxBr company. Due to poorly prepared and planned crisis management, the company announced that Isadora was fired due to a reformulation in the company's channels and teams, however, Isadora herself posted on one of her social networks that the dismissal was to “protect her from more macho attacks”. The argument will be elaborated using the methodologies of Content Analysis and bibliographic review to show the point of view of the crisis management assistance and the sexist social influences present in the game's environment and that probably influenced the company's decision.

Keywords: Chauvinism. eSports. Communication Advice. Crisis Management.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm estado cada vez mais presente na sociedade ao longo dos últimos anos (BATISTA et. al.), tendo absorvido desta, práticas e ideais machistas e misóginos pelo fato de que o meio social ao longo de sua história sempre favorecer a figura masculina em detrimento da feminina, que sempre foi alvo de perseguição e opressão.

Um dos casos mais conhecidos desse machismo dentro da cultura gamer foi em 2020 pela empresa *Xbox BR*, ao demitir a apresentadora Isadora Basile por motivos contraditórios e mal explicados. A empresa levantou diversos questionamentos sobre machismo e sobre o gerenciamento de crise na comunicação.

Por este motivo o presente artigo visa estudar os motivos pelos quais tais atitudes foram tomadas, como a equipe de assessoria poderia ter se saído melhor e como isso afeta a vida das mulheres dentro do meio dos games utilizando como fontes autores como Aline Gasoto, Renata Galdino e Joan Scott e o método utilizado será o de pesquisa bibliográfica, explicado por Ida Regina C. Stumpf no livro *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*.

A importância e relevância deste artigo são urgentes por mostrar a visão machista presente não apenas no meio *dos e-sports*, mas também nas assessorias das empresas desse meio.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fim de discutir o machismo presente no meio dos e-sports, neste trabalho iniciamos a reflexão sobre o machismo estrutural presente na sociedade e como este afetou a decisão da assessoria de comunicação da empresa a partir de autores que discutem sobre comunicação, machismo e gerenciamento de crise.

Para analisar e compreender empiricamente as nuances e motivações para o comunicado oficial da empresa *Xbox BR*, observamos a construção do machismo dentro da comunidade dos jogos e a intenção da equipe ao tomar a atitude de demissão. Também consideramos o que é entendido como gestão de crise e qual o papel da equipe de Assessoria nesses momentos decisivos.

Iniciamos discutindo a Gestão e o gerenciamento de crise no meio Comunicacional, em seguida contextualizamos o tema do meio gamer através da História deste e sua cultura, avançando finalmente para a temática do machismo dentro do universo gamer e dos eSports.

2.1 Gestão e Gerenciamento de Crise na Comunicação

Empresas podem se deparar com uma crise envolvendo a sua imagem, sejam estas previsíveis ou não, nestas circunstâncias, atitudes e/ou posicionamentos são o grande diferencial que as destacam no mercado e na sociedade, principalmente atualmente em que a troca de informações é quase instantânea (AREAS, 2007). Por isso a necessidade de planejamento, assertividade e dar certos posicionamentos nessas situações é crescente, já que

não só a imagem da empresa está em risco como também as reações perante suas ações podem tomar proporções incontroláveis.

O gerenciamento de crise é um termo que gira em torno da equipe de assessoria. A função da equipe basicamente gira ao redor de abafar crises e polêmicas que podem vir a prejudicar a imagem da empresa (AREAS, 2007). Observar a maneira na qual uma empresa enfrenta uma situação que pode ser prejudicial à sua imagem pode mostrar a sua preocupação frente ao assunto relacionado.

O gerenciamento de crise é um método que tem como principal objetivo mostrar os pontos fracos da empresa e criar um plano de prevenção para que zele pela boa imagem da empresa, normalmente as crises são previstas com antecedências e quando ocorrem, tenta-se abafar as consequências negativas com respostas já preparadas (AREAS, 2007).

Com o intuito de alcançar cada vez mais pessoas e acelerar a resolução de problemas relacionados com a imagem da instituição, muitas equipes de assessoria recorreram as mídias sociais. Esse método trouxe pontos positivos, como o fácil acesso a comunicação com as pessoas, porém trouxe consequências negativas já que a resposta das massas à crise também acontece com força e sempre de forma instantânea (FARIA, 2018).

O gerenciamento de crise também se mostra presente no cenário dos *e-sports*, por meio das empresas que fazem assessoria dos times e jogadores, temática presente neste trabalho.

2.2 Cenário Gamer e a sua História

O primeiro registro de um jogo eletrônico de que se tem conhecimento foi em 1958. *Tennis for two* era um simples jogo que funcionava em uma tela de fósforo, possivelmente, foi o começo para o mercado dos videogames (AMORIN, 2006). Com o passar dos anos esse mercado se expandiu fortemente e chegou a gerar mais de sete gerações de consoles (BATISTA et al., 2007).

Segundo Silva et al (2019), os avanços tecnológicos dos jogos eletrônicos foram introduzidos na rede de internet, no qual deram origem a um meio de socialização e comunicação que se estende tanto no mundo real quanto na própria rede. A cultura *gamer* segue e caminha majoritariamente pelas interações de seus usuários e muito pouco pela influência do mercado.

Pela visão de Huizinga (2004), os jogos eletrônicos em si são entendidos como um tipo de fenômeno cultural, o próprio jogo cria um ambiente social, que influencia também o mundo real, não só o digital. O usuário não cria nada no jogo, ele apenas o controla e interpreta.

Todavia, como um fenômeno cultural, é:

complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral a lei, os costumes e todos os hábitos e capacidades adquiridos pelo homem como membro da sociedade. (SILVA et al., 2019, p. 2)

Tendo criado em torno de si uma cultura e ambiente de diálogo interno, certos preconceitos floresceram e foram expostos sem nenhum tipo de acanhamento, principalmente partindo do público masculino já que a ideia construída dentro da sociedade é que o homem deve estar em papéis de chefia e protagonismo e não a mulher (STHEL, 2020).

2.3 O Machismo e a Misoginia nos e-sports

O universo dos jogos eletrônicos é apontado como majoritariamente ocupado por homens desde o princípio, mesmo quando ainda não estavam ligados à internet. Durante seu crescimento e desenvolvimento esse padrão apenas foi se reforçando. Galdino (2020) afirma que apenas a partir de 1990 o público feminino foi visto como público que merecia investimento

Segundo Galdino (2020), assim como na criação dos primeiros *consoles*, a indústria dos games online e esportes eletrônicos atualmente é controlada por homens de instrução elevada, brancos e existe pouca ou nenhuma representatividade feminina nesses espaços. No Reino Unido, por exemplo, as mulheres representariam cerca de apenas 19% na indústria gamer. Isso porque:

Desde o início da história podem ser identificadas diversas formas de violência forjada através da subjugação, exploração e dominação do homem que, por meio dessa, transformou as relações de gênero, tanto sociais quanto afetivas (MENTI e ARAÚJO, 2017 p. 76)

Este fenômeno ocorre pelos papéis sociais que historicamente são divididos e destinados para cada um dos gêneros, de acordo com Fernanda Sthel (2020) as mulheres têm historicamente desenvolvido papéis de coadjuvante enquanto o homem está sempre em evidência e dominância na sociedade ou até mesmo dentro das famílias.

Tal papel de coadjuvante e a dominância por parte das vozes masculinas podem ser observados por exemplo no episódio do time de *League Of Legends*, *Vaevictus*. O time russo composto apenas por mulheres passou por diversos comentários negativos por parte do público, ganhando uma fama de "equipe para fazer publicidade" e chegou a sofrer atitudes de cunho machista por parte de outro time. No mesmo torneio, o *League Of Legends Continental League* que se trata do maior campeonato da liga Russa do Jogo, foi banido apenas campeões que são denominados "para garotas". E no final elas tiveram o pior rendimento comparado aos outros times, além de não ganharem nenhuma partida no jogo.

Outra situação que envolve assédio e violência de gênero no mundo dos *games* é do jogo "*Beat up Anita Sarkeesian*", como é mostrado no livro de Renata Jessica Galdino, a feminista Anita Sarkeesian teve seu rosto colocado em um jogo, cujo principal objetivo era apenas espancá-la até que a mesma perca a consciência. Mesmo com o site retirando e bloqueando o jogo a comunidade deu uma nota positiva ao jogo, que possuía vários comentários positivos. Tal caso mostra como a comunidade tem certo repúdio a imagem da mulher e não vê problema em expor isso.

As autoras Aline Gasoto e Telma Vaz (2018) abordam a inserção da mulher no meio gamer, juntas as autoras trazem o diferencial de explorar a visão das mulheres sobre a representatividade de personagens femininos nos jogos e as relações entre eles e os personagens masculinos, explicando que estes são muitas vezes colocados com estereótipos exagerados do corpo feminino, com objetivo de sexualizar as personagens. As autoras ainda relatam a falta de pesquisas acadêmicas sobre a desigualdade e relações de gênero no Brasil no cenário dos games e o quanto isso deixa diversas lacunas em aberto.

3 Análises

A análise do caso de Basile e a empresa Xbox BR exigiu pesquisas e leituras diversas, sendo o melhor método para o artigo a Pesquisa Bibliográfica, explicado por Ida Regina C. Stumpf (2015), que consiste em achar trabalhos, artigos e livros que irão melhor auxiliar na construção do corpus.

No dia 16 de outubro de 2020 a apresentadora do canal *Xbox News* um dos canais pertencentes a empresa *Xbox BR* Isadora Basile foi demitida.

Simultaneamente após o anúncio da saída, a apresentadora e a empresa se pronunciaram para esclarecer a situação. No anúncio a empresa informava que devido a mudanças que fariam no estilo de conteúdo alguns canais iriam acabar, incluindo o que a apresentadora fazia parte, e por isso acharam melhor encerrar a parceria. A apresentadora, por outro lado, afirmou que sua demissão se devia aos inúmeros ataques machistas que estava sofrendo desde que entrou no neste trabalho um mês antes.

As respostas geraram polemica nas redes sociais, que acusaram a empresa *XboxBr* de misoginia contra Isadora Basile. Segundo Galdino (2020), o meio dos videogames sempre foi conhecido como machista e misógino, perpetuando, por exemplo, a sexualização do corpo feminino com visuais de personagens extremamente sensuais e reveladores (GALDINO, 2019).

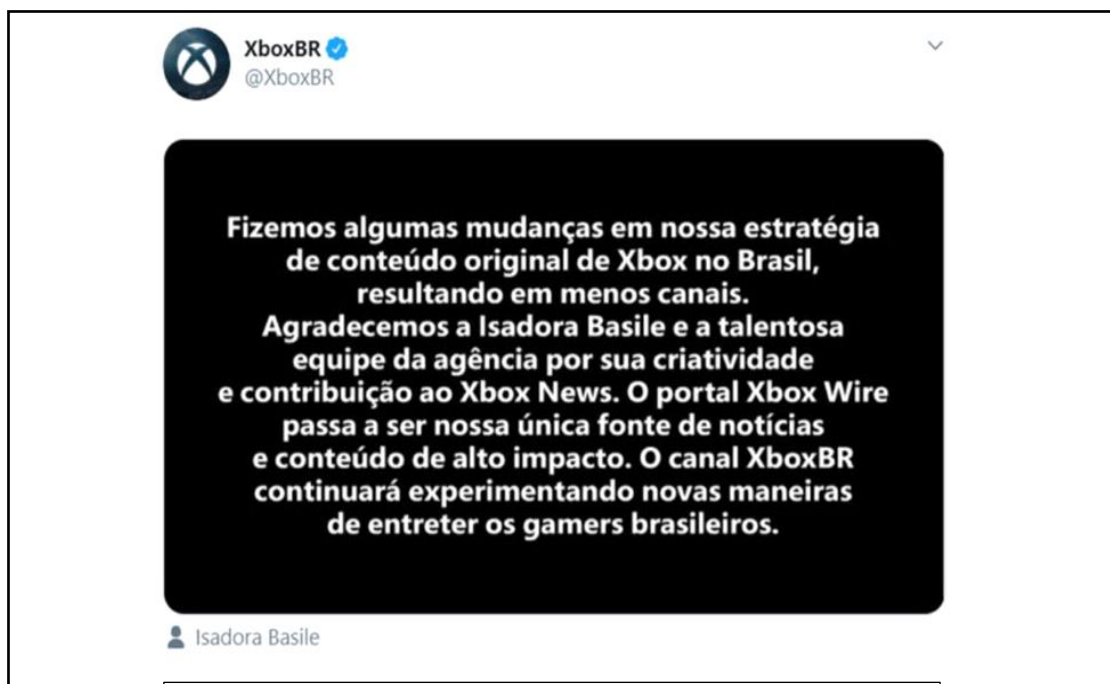
No início de setembro, quando anunciei meu novo trabalho, sofri ataques de todos os tipos, desde pessoas falando que eu não jogava jogo x ou y e por isso não era "digna" do meu cargo, até ameaças de estupro, morte e julgamentos por expor situações mais tensas.

Graças ao apoio da minha família, namorado e amigos, aprendi a lidar bem com isso com o passar do tempo, mas isso não significa que não estava mais acontecendo.

Devido a todos esses ataques, a Microsoft encontrou como melhor opção me desligar do cargo de apresentadora para que eu não esteja mais exposta a situações como essas que se passaram.

Respeito a decisão da marca.
Meu amor pela Xbox/Microsoft continua firme, como sempre estive.
Obrigada.

PRONUNCIAMENTO DE ISADORA BASILE NAS REDES SOCIAIS



PRONUNCIAMENTO DA EMPRESA NO TWITTER

3.1 As mulheres nos e-sports

A participação das mulheres nos *e-sports* sempre foi escassa e mal recebida principalmente porque, como explica Franco et al (2020), esses jogos nunca foram pensados para o público feminino, nem na sua estética nem na proposta. Em todos os aspectos eles foram criados para agradar e cativar o público masculino.

Os séculos de dominação masculina na sociedade em cargos de chefia e autoridade e os papéis sociais predeterminados que subjugarão as mulheres a séculos de opressão e violência foram os principais responsáveis para a cultura machista e misógina presente no meio (GASOTO, 2018).

Estas circunstâncias levaram muitos dos inscritos do antigo *Canal Xbox News* a criticarem em peso a atuação de Basile e chegarem até a ameaçá-la de diversas formas, não só nos comentários dos vídeos, mas também nas suas redes sociais pessoais.

Entendemos, depois de pesquisas com o auxílio da metodologia de Stumpf, que séculos de machismo repercutiram numa cultura misógina dentro dos games e seriam impulsionadores a empresa e sua equipe de assessoria a

demitir a apresentadora ao invés de dar o devido suporte psicológico, emocional e profissional, o que reforça o pensamento de que a mulher deve exercer um papel secundário e de auxiliadora e não de primeiro plano (STHEL, 2020).

3.2 O Gerenciamento de Crise e seus erros

O gerenciamento de crise é uma preparação prévia de uma equipe de assessoria treinada para preservar a imagem do assessorado em algum evento que venha manchar a imagem deste. Um bom time de assessores sempre está preparado com respostas e declarações já ensaiadas e treinadas para situações que são vistas como “plausíveis”. (AREAS, 2007)

O erro que foge do controle da empresa sem um bom gerenciamento de crise, parte justamente da falta de preparo, todas as atitudes tomadas em uma crise são mais seguras quando premeditadas, a equipe de assessoria consegue um discernimento maior do que fazer ou não fazer durante a situação. Atitudes baseadas no improviso acabam dando um ar de insignificância a situação e chegam a dar prejuízo para a tão valiosa imagem da (AREAS, 2007).

Avaliamos que esse parece ser o caso da demissão da apresentadora e do pronunciamento da empresa *Xbox*. O primeiro ato causou controvérsia pelo peso machista do meio gamer ter parecido “vencer” e o segundo trouxe discussão acerca da honestidade da empresa para com os seus seguidores e fãs.

Tendo o conhecimento prévio do ambiente no qual Isadora Basile estava inserida a equipe de assessoria teria total condição de antecipar e resolver a crise de maneira mais assertiva, mostrando preocupação e profissionalismo e até mesmo melhorando a imagem da instituição.

A falta de preparo da equipe de assessoria em um momento de crise, principalmente nos dias de hoje, pode ser fatal para a imagem de uma empresa. Com as redes sociais e a agilidade que informações são dissipadas é esperado uma resposta quase imediata, essa pressão da velocidade das trocas de informação pode levar ao pior cenário perante uma crise, como de fato aconteceu (AREAS, 2007).

Para que o gerenciamento de crise seja administrado de uma forma mais responsável é necessário que a “crise”, ou o evento imprevisível, seja detectado como ameaça e já exista um caminho a se seguir para tratá-lo da maneira mais plácida o possível (AREAS, 2007).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As proposições de Luciana Areas (2007) e Silva et al (2019), trouxeram importantes esclarecimentos nos principais pontos que redigem a pesquisa e mostraram diversos métodos que poderiam resolver uma crise que ocorresse envolvendo a imagem de uma empresa.

Aline Gasoto e Telma Vaz (2018) mostraram como séculos de dominação masculina afetaram a sociedade como um todo e principalmente as mulheres.

O caso da apresentadora Isadora Basile mostra essa falta de atenção para com a misoginia e o machismo, que não foram tratados com a prudência e cuidado necessários, gerando uma grande insatisfação entre a comunidade que segue tanto a empresa Xbox Br quanto Isadora. O gerenciamento da equipe não foi coerente com a situação e trouxe a impressão de que não existia preocupação quanto a situação.

Atualmente Isadora Basile é *streamer* (profissional que faz lives em plataformas como a *Twitch*) e continua apresentando programas de cultura Pop, agora no *Canal Omelete* e com um bom engajamento em suas redes sociais.

Após a polêmica em torno da demissão da apresentadora, observamos que a empresa Xbox BR começou a colocar mais nomes femininos para apresentar seu canal principal no Youtube, os quais trazem muito peso para a programação do canal, como a influencer Haru (Claudia Andriolo), Gabi AoE (Gabriela Lopes) e outras que fazem participações no canal, como a youtuber Malena0202 (Malena Nunes).

Essa atitude ajudou a lidar com algumas opiniões negativas geradas pelo episódio, demonstrando um amadurecimento no gerenciamento de crise e assessoria da marca.

Através das pesquisas feitas para a construção do artigo foi possível observar o despreparo da equipe ao resolver a crise na qual a empresa estava inserida ao se pronunciar sem combinação prévia com a profissional e sem uma estrutura melhor em seu pronunciamento. Através das leituras feitas foi possível entender que isso vem de um longo contexto de machismo presente na esfera gamer, tal contexto vem de uma longa cultura que vê a mulher apenas como um objeto tendo sua presença no meio sendo tratada apenas como propaganda ou “cota”.

A falta de empatia por parte da equipe de assessoria elucida uma preferência a satisfazer o público machista do que tentar ser contra e tomar uma atitude que demonstre maturidade frente o assunto, tanto em prol da apresentadora como todo o publico feminino que segue a empresa *XboxBR*.

REFERÊNCIAS

AREAS, Luciana. **ASSESSORIA DE IMPRENSA E GERENCIAMENTO DE CRISE**. Rio de Janeiro: Universidade Cândido Mendes, 2007.

BARROS, Antônio; DUARTE, Jorge. **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**. São Paulo: Atlas, 2015.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**. Juiz de Fora - MG: FMG, 2007.

BICA, Felipe Saraiva Leão; FRANCO, Artur de Oliveira da Rocha; MAIA, José Gilvan Rodrigues. **UMA ANÁLISE DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA NOS ESPORTES ELETRONICOS**. Recife – PE, 2020.

FARIA, Marina Kaiser Gomes de. **ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO E IMPRENSA NA ERA DIGITAL**. Bauru – SP: FAAC, 2018.

GALDINO, Renata Jéssica. **JOGUE COMO UMA GAROTA**. Campinas: PUC, 2020.

GASOTO, Aline; VAZ, Telma. **A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais**. Mato Grosso do Sul: UFMS, 2018.

KIKUCHI, Taisiely Sayure; SCHIMIGUEL, Juliano; SILVA, Luan Gomes Da. **GAME CULTURA: Um panorama pela cultura gamer**. São Paulo - SP: Universidade Cruzeiro do Sul, 2019.

SCOTT, W. Joan. **O ENIGMA DA IGUALDADE**. Princeton University, 2005.

STHEL, Fernanda Gonçalves. **MACHISMO EM JOGOS ON-LINE: a presença feminina nos games.**, Campos dos Goytacazes – RJ: Revista Discente Planície Científica, 2020.

ARBULU, Rafael. Equipe feminina de LoL, Vaevictis é removida da LCL por baixo desempenho. **Canaltech**, 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/>>. Acesso em: 21 de dez. de 2021.

ZOLIN, Hugo. LoL: Jogadora da Vaevictis comenta: “A parte mais difícil era não morrer 10 vezes no começo do jogo”. **Torcedores.com**, 2020. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2020/02/jogadora-vaevictis-entrevista>>. Acesso em: 21 de dez. de 2021.