

DISCURSOS JORNALÍSTICOS SOBRE ABUSOS SEXUAIS NA CULTURA *GAMER*: UMA ANÁLISE DA COBERTURA DE ESPORTS NO CASO “MIT”

JOURNALISTIC DISCOURSES ON SEXUAL ABUSE IN GAMER CULTURE:
AN ANALYSIS OF ESPORTS COVERAGE IN THE “MIT” CASE

Kennet Medeiros

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba (João Pessoa/Brasil). Doutorando na Universidade Federal Fluminense (Niterói/Brasil). E-mail: kennet_acm@id.uff.br

Ivan Mussa

Doutor em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil). Professor na Universidade Federal da Paraíba (João Pessoa/Brasil). E-mail: ivanmussa@gmail.com

Recebido em: 9 de julho de 2026
Aprovado em: 11 de setembro de 2026
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
BCIJ | v. 6 | n. 1 | p. 110-138 | jan./jun. 2026
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v6i1.4482>



RESUMO

Este artigo discute construções de sentidos jornalísticos por sites de notícias especializados em esportes eletrônicos – *esports* – sobre a temática da violência de gênero. Problematicamos isso através de matérias que noticiaram o caso “MiT”, que dispara uma sequência de denúncias de abuso sexual contra homens influentes no cenário brasileiro de *esports*, em janeiro de 2021. O intuito é entender como esses veículos especializados constroem discursos sobre o tema. Para isso, utilizamos o *software* Iramuteq no intuito de classificar segmentos textuais de 10 notícias presentes em 5 sites brasileiros. Essa classificação identificou uma série de similaridades entre termos, que foram organizadas em duas propostas de análise do discurso informativo: a semiolinguística (Charaudeau, 2005/2013) e os papéis sociodiscursivos e legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005/2015). No decorrer da análise, identificamos dois resultados principais. O primeiro foi a mobilização de efeitos de verdade, que operam para transmitir um posicionamento de condenação moral, ainda que distante e linear, sobre os acontecimentos. O segundo foi o emprego de dispositivos que constroem o discurso informativo num sentido lógico-discursivo de culpabilização da vítima.

Palavras-chave: Análise de discurso. Abuso sexual. Jornalismo de videogames.

ABSTRACT

This article examines how journalistic meanings are constructed by news websites specializing in electronic sports – *esports* – when reporting on gender-based violence. We approach this issue through news coverage of the “MiT” case, which triggered a wave of sexual abuse allegations against influential men in the Brazilian *esports* scene in January 2021. The objective is to understand how these specialized outlets construct discourses about the subject. To this end, we employed the Iramuteq software to classify textual segments from 10 news articles published across 5 Brazilian websites. This classification identified a series of lexical similarities, which were organized into two proposals of analysis of the informative discourse: the semiolinguistic approach (Charaudeau, 2005; 2013) and the sociodiscursive roles and legitimation of enunciators (Maingueneau, 2005; 2015). Throughout the analysis, we identified two main findings. The first was the mobilization of truth effects, which operate to convey a stance of moral condemnation, albeit one that remains distant and linear, toward the reported events. The second was the use of discursive devices that construct the informative discourse in a logical-discursive direction of victim-blaming.

Keywords: Discourse analysis. Sexual abuse. Video game journalism.



1 INTRODUÇÃO

Em 2021, uma série de denúncias de abuso sexual envolvendo homens ligados ao cenário nacional dos *esports*¹ comoveram e indignaram o público que acompanha competições de videogames no Brasil. Durante quase uma semana, comentaristas, técnicos, atletas e figuras de forte influência deste meio foram apontados como responsáveis por diversos casos de assédio e abusos sexuais cometidos a mulheres e adolescentes². Esse evento se destacou devido a, pelo menos, 11 denúncias em uma única semana, sobre pessoas ligadas à cultura *gamer* no país. Chamou atenção, nesse contexto, o volume da cobertura de sites nacionais especializados em *games* e *esports* sobre a violência de gênero³.

O cenário dos videogames competitivos (comumente denominado de esportes eletrônicos, ou *esports*) representa um recorte da cultura dos videogames e, como tal, costuma ser palco de eventos que reproduzem padrões de discriminação de gênero (Shaw, 2014). Trata-se de um ecossistema em que mulheres e outras minorias tendem a enfrentar ataques, assédios, abusos e violências sistemáticas. Ainda que, no Brasil, exista uma demografia diversa de pessoas que jogam videogames, essa problemática costuma ser explicada por uma confluência de fatores, mas, sobretudo, pelo histórico dessa indústria em direcionar suas produções a um público consumidor específico: homens brancos de classe média (Consalvo, 2007; Chess; Shaw, 2015; Braithwaite, 2016; Perreault; Vos, 2016). Essa trama de vetores suscita questões de pesquisa que começam a ser enfrentadas por pesquisadores brasileiros (Kurtz, 2019; Macedo, 2023), interessados nos aspectos específicos que ela adota no país.

Propomos que um projeto que contribui para este esforço é o estudo da cobertura jornalística especializada na cultura *gamer*, um âmbito que se relaciona de diferentes formas com o aspecto da violência de gênero (Consalvo, 2007; Fisher, 2012; Kirkpatrick, 2015). Como indica Veiga da Silva (2014, p. 28), os diversos produtos midiáticos resultam de discursos de verdades que circulam como saberes e são incorporados na cultura. Portanto, questionamos: como a imprensa nacional de *esports* constrói sentidos sobre a violência de gênero para sua audiência?

O objetivo deste trabalho é analisar o discurso da cobertura midiática do caso "MiT", o evento disparador de uma onda de denúncias semelhantes (Coelho, 2021). A intenção é entender como certos sentidos foram construídos sobre a temática nas matérias que compõem a cobertura deste caso. Em outras palavras, pretendemos explorar as formas com as quais a imprensa especializada construiu e

¹ Esports, ou esportes eletrônicos, é uma modalidade de competição que reúne atletas em torno de jogos eletrônicos competitivos.

² Para mais detalhes sobre todo o movimento repercutido na internet, consultar Coelho (2021).

³ Durante o período de uma semana, identificamos 39 notícias veiculadas por 5 sites de notícias de esportes.



disseminou padrões discursivos sobre as denúncias de abuso sexual, tema raramente abordado neste segmento jornalístico. Propomos, dessa forma, o seguinte problema de pesquisa: a partir de quais práticas discursivas o jornalismo contemporâneo brasileiro de videogames constrói notícias sobre abusos sexuais nos *esports*, especificamente na cobertura do caso “MiT”?

A pesquisa é desenvolvida através de seis tópicos que se debruçam sobre esse questionamento. No primeiro, realizamos uma revisão de literatura que relaciona a imprensa especializada em *games* com a dimensão cultural da indústria e do consumo de videogames, apontando para uma relação particular com as violências de gênero. Posteriormente, no segundo tópico, apresentamos um referencial teórico de análise de discurso, que explica como os sentidos produzidos pelos sujeitos são consequências de seus construtos ideológicos (Pêcheux, 1997; Foucault, 2008).

No terceiro tópico elaboramos nossa metodologia, estruturada em uma série de categorias contidas em duas propostas de análise do discurso informativo: a perspectiva semiolinguística (Charaudeau, 2005/2013) e os papéis sociodiscursivos e os processos de legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005/2015). Essas categorias são utilizadas para classificar dados processados no *software* Iramuteq, que organiza uma variação de termos com base em repetições e similaridades em cada contexto noticioso.

O quarto tópico do artigo apresenta o *corpus* da pesquisa. O material coletado se baseia em 10 matérias que tratam especificamente do caso “MiT”, veiculadas por 5 diferentes sites de notícias de *esports*, em janeiro de 2021. Os dados são analisados no quinto e no sexto tópicos, nos quais são apresentadas as práticas discursivas identificadas nos sites durante a cobertura do caso “MiT”: efeitos de verdade e mecanismos da culpabilização.

2 IMPRENSA E VIOLÊNCIA DE GÊNERO NA CULTURA GAMER

De acordo com uma série de trabalhos (Kirkpatrick, 2015; Foxman; Nieborg, 2016; Krobová; Švelch, 2023), o jornalismo de videogames teve um papel fundamental na construção de uma cultura em torno do consumo de jogos eletrônicos. De acordo com Consalvo (2007), esse processo ocorreu por meio do que chama de *gaming capital* (que poderia ser traduzido como “capital lúdico”), termo que traduz a necessidade dos sujeitos de adquirir e acumular conhecimentos e informações que incrementam seu valor participativo em comunidades de jogos. Nessa teia de relações, a imprensa agiria, ainda no raciocínio de Consalvo (2007), como interlocutora e reprodutora de conteúdos específicos, como manuais técnicos, dicas e tutoriais; análises de jogos e guias de compras (as chamadas *reviews*); reportagens e resumos de



lançamentos porvir; e textos que abordam o impacto dos produtos na sociedade (gosto do público) e no mercado (sucesso comercial) (Carlson, 2009; Krobová; Švelch, 2023).

Observando essa mesma dinâmica, Kirkpatrick (2015) relata que revistas britânicas em meados dos anos 1980 começaram a produzir conteúdo direcionado especificamente ao público jovem e do sexo masculino. Parte da construção dos códigos típicos da comunidade em questão envolvia a designação pejorativa de grupos supostamente indesejáveis – entre eles as mulheres (Kirkpatrick, 2015). Adotando linguagem sexista, essas revistas respondiam cartas de jogadoras de forma misógina, adotavam postura masculinista em textos, e rechaçavam aqueles que não possuíam conhecimento sobre aspectos básicos da cultura *gamer*. No mesmo sentido, Fisher (2012) identifica enquadramentos sexistas adotados por veículos estadunidenses durante os anos, como a retratação sexualizada de personagens femininas nos jogos, justificado pelos jornalistas responsáveis por uma demanda dos consumidores.

Essas práticas entrelaçam-se com outras, nascidas de forma contemporânea, que condicionam historicamente uma masculinidade *geek/nerd* a uma suposta exclusividade masculina a assuntos ligados à tecnologia, como programação, computação e, naturalmente, videogames (Braithwaite, 2016). A perpetuação dessa tendência na atualidade acarreta eventos-chave que reproduzem violência de gênero, a exemplo do #Gamergate, fenômeno que surgiu após uma falsa acusação contra uma designer de jogos, e que trouxe para seu epicentro jornalistas e produtoras de conteúdo. Em geral, tratou-se de uma agenda misógina disfarçada luta por justiça e ética (Perreault; Vos, 2016). Por meio de comunidades dentro do Reddit, 4Chan e 8Chan, anônimos iniciaram uma campanha massiva de difamação diária não apenas contra a designer, mas a diversas outras desenvolvedoras de jogos, pesquisadoras e influenciadoras da área dos videogames – ataque este que atingiu sobretudo mulheres, mas se estendeu para pessoas negras, latinas e membros da comunidade LGBTQIA+ (Chess; Shaw 2015).

Este evento revela, de certa forma, a resistência de uma comunidade formada nos moldes masculinistas a uma tentativa, ainda inacabada, de fomentar a diversidade em empresas ligadas a área de tecnologia. Porém, essa resposta evidenciou um aumento na cobertura sobre essas temáticas e na adoção de um estilo de escrita que abandona os traços apontados por Kirkpatrick (2015) e Fisher (2012) – mudança intensificada após os eventos do #Gamergate (Nieborg; Foxman, 2023). No entanto, embora haja consciência e simpatia mais acentuadas sobre grupos marginalizados, autores como Perreault e Vos (2016) apontam que isso não se traduz necessariamente em um enfrentamento direto dos aspectos masculinistas da cultura *gamer*, limitando-se a uma reconfiguração de postura editorial que não investiga as raízes do problema.

Essa percepção da falta de conteúdos críticos na imprensa de videogames demonstra-se como tendência na literatura acadêmica. Nieborg e Sihvonen (2009) evidenciam que, entre poucas exceções,



grande parte da imprensa de *games* na Europa continental não tem um histórico nem uma cultura crítica ou de reportagens investigativas. Pesquisas produzidas sobre o cenário brasileiro chegam a conclusões semelhantes, com o adicional de ser um país fora do eixo da indústria de videogames. Tibúrcio (2013) afirma que os portais de notícias nacionais de jogos são reféns das informações divulgadas por sites estrangeiros, devido à limitação geográfica, orçamentária e de recursos humanos. De encontro a essa consideração, Pereira (2020) pontua que a cobertura jornalística brasileira de videogames é muitas vezes associada à ideia de “infoentretenimento”, dependendo de informações privilegiadas dos veículos estrangeiros. Rosa (2022), por sua vez, chama atenção para a indisposição de sites nacionais de tratar sobre eventos político-eleitorais, a exemplo das tentativas de aproximação de determinados candidatos com comunidades de jogadores.

Embora não se tenham investigações específicas que aproximem a produção jornalística de *games* com o contexto da violência sexual no Brasil, a literatura existente aponta para um quadro de apatia crítica por parte da mídia especializada. Essa inclinação se torna ainda mais intensa, percebemos, quando o jornalismo de *games* brasileiro se debruça sobre os *esports*. Primeiro, porque compreende-se que o circuito de afetos que engloba os esportes eletrônicos competitivos é penetrado por tendências ideológicas neoliberais (Voorhees, 2015; Falcão *et al.*, 2020). Segundo, porque, no Brasil, essas ideologias são materializadas em diversas formas de preconceitos, sexismo, ataques e perseguições durante partidas transmitidas online (Pereira *et al.*, 2019; Kurtz; Leal, 2020; Lima; Furlan, 2023).

Como fica claro, nosso escopo foi pautado pela conjunção entre cobertura jornalística do fenômeno dos jogos eletrônicos e a misoginia e preconceito de gênero. No entanto, há uma lacuna evidente no estudo desta mesma interseção de temas no Brasil. O cenário nacional de produção e consumo de jogos, especialmente os de esportes eletrônicos, é tão relevante (econômica e culturalmente) quanto no exterior. Porém, apresenta traços únicos, condicionados pela territorialidade do Sul Global (Macedo, 2023) e dinâmicas específicas de gênero e sexualidade (Blanco; Goulart, 2019).

3 ANÁLISE DE DISCURSO

Todas essas considerações são apresentadas por falarem sobre um contexto em que atuam as coberturas jornalísticas de *esports*, objeto principal de nossa pesquisa. Embora já tenhamos explorado que a imprensa teve um papel na composição sexista de um público específico pertencente à cultura *gamer* (Consalvo, 2007; Kirkpatrick, 2013, 2015; Nieborg; Foxman, 2016, 2023), ainda não temos uma resposta clara de como esse tema foi incorporado pelo jornalismo de *esports* brasileiro no decorrer dos



anos. Sendo assim, gerando perguntas sobre as práticas discursivas dos veículos nacionais, quando constroem notícias sobre o assunto.

Para compreender essas práticas discursivas, tomamos como referência os estudos de Orlandi (2015), que compreende a linguagem não como algo transparente, mas como um processo carregado de sentidos. Ao invés de se perguntar “o quê”, a autora pontua que a análise de discurso (AD) se pergunta “como” a língua produz sentidos para os sujeitos, inclusive a partir de formações ideológicas. Uma influência de tradição francesa, que Orlandi (2015) se apropria, nos permite adentrar com mais detalhes na teoria e investigar traços ideológicos e culturais subjacentes a um setor especializado da imprensa.

Com Foucault (2008), o discurso é um conjunto de performances ligadas entre si, num mesmo sistema de formação, constituídas sob o nível de enunciados. Seu entendimento enxerga um processo em que os sujeitos de uma comunicação estão, ao mesmo tempo, envolvidos na construção de significados. O discurso, assim, “é efeito de sentidos entre locutores” (Orlandi, 2015, p. 20), onde se manifestam processos de identificação, argumentação, subjetivação e construção da realidade. Isso significa que a forma como nos expressamos é conectada a redes de significados formadas na relação entre língua e história, em nossa experiência simbólica e percepção sobre o mundo (Orlandi, 2015). Aqui, retornamos rapidamente ao nosso objeto: os textos da imprensa especializada em esportes eletrônicos refletem mais do que a simples emissão de mensagens opacas, é produto de décadas de interlocução entre um público específico e a imprensa que depende de sua audiência.

Em direção complementar, Pêcheux (1997, p.148), por meio de uma concepção marxista de ideologia, considera que no discurso há uma prática ao que chama de formações ideológicas. Estas constituem as condições ideológicas de reprodução e transformação das relações de produção capitalistas. O objetivo do filósofo é revelar traços ideológicos que permeiam os diversos textos da sociedade (Maingueneau, 2015, p. 19). Para além de formações ideológicas, esse processo de revelar traços ideológicos passa por aquilo que ele chama de formações discursivas, ou seja, aquilo que pode e deve ser dito numa posição e conjuntura dada (Pêcheux, 1997).

Essa teoria tem uma importância na área da comunicação por permitir uma análise sobre “as propriedades do próprio gênero de discurso, os papéis sociodiscursivos [...], as diferentes estratégias de legitimação dos locutores, a maneira de cada um ajustar seu posicionamento ideológico às restrições impostas pelo gênero e pela conjuntura na qual eles falam” (Maingueneau, 2015, p. 47-48). Isso pode ser evidenciado quando observamos a construção ideológica de um jornalista de *esports*.

Durante o processo de se tornar um jornalista, os indivíduos são interpelados por diversos vetores ideológicos que os condicionam numa posição-sujeito (Narvaz; Nardi; Morales, 2006). Para nosso caso, quando o profissional escreve sobre *esports* ele não é somente jornalista, mas também um jogador de



games competitivos, um torcedor, um amigo de atletas profissionais ou um consumidor de conteúdo do tema, atravessado por formas de pensar e agir próprias das condições produtivas deste meio. Assim, as ideologias interpeladas a esses jornalistas são manifestadas através de seus discursos que, dependente das formações ideológicas, produzem sentidos materializados em conteúdos informativos, como notícias, reportagens, matérias etc. Nesse meio, as formações discursivas permitem que os sentidos sejam produzidos e compreendidos dentro das notícias sobre denúncia de abuso sexual nos *esports*, material de análise sob o qual trabalhamos.

As visões conceituais de Pêcheux (1997) e Foucault (2008) são aqui destacadas devido à forte influência de ambas em estudos posteriores, a exemplo das abordagens semiolinguística (Charaudeau, 2005; 2013) e sociodiscursiva (Maingueneau, 2005), conforme será apresentado mais à frente. Essa relação fica evidente, especialmente, quando se fala de memória discursiva. Para Foucault (2008, p. 64), aquilo que está no domínio da memória não é nem admitido nem discutido, porque já se estabelece sobre os sujeitos, desde seus “laços de filiação, gênese, transformação, continuidade e descontinuidade histórica”. Isso se aproxima ao que Pêcheux (1997) chama de esquecimento, quando “o sujeito tem a ilusão de que o discurso reflete o conhecimento objetivo que tem da realidade” (Narvaz; Nardi; Morales, 2006, p. 08). Ambas as abordagens apontam para o fato de que os discursos nos constituem como sujeitos, mas não nascem conosco. Ao nascermos, eles já estão em curso e nós nos inserimos nesse processo (Orlandi, 2015).

É dessa forma que diversos autores adotaram a análise do discurso para relacionar o jornalismo brasileiro com o tema da violência sexual. Bêlissario (2019), por exemplo, discute a naturalização destes crimes na esfera midiática, bem como os silenciamentos envolvidos nessa prática. Semelhantemente, Cardoso e Vieira (2014) analisam a estrutura de manchetes sobre o tema, identificando nelas a tentativa de isenção de responsabilidade por parte de portais de notícia. Bertola e Navarro (2022), por sua vez, propõem um estudo sobre o sujeito-corpo-discurso de notícias jornalísticas, e identificam processos de culpabilização emergindo de uma dinâmica entre poder, verdade e sujeito-corpo-discurso violentado. Ribeiro (2017) identifica em jornais maranhenses conteúdos produzidos de forma meramente descritiva, onde se prioriza abordar o agressor, a vítima e a ação hostil. E, por fim, Paula (2012) aponta para uma dificuldade de compreensão sobre a violência sexual, levando veículos jornalístico a simplificarem o tema e as leis por meio da especulação de fontes não especializadas.

Diante dessas pesquisas, são observadas práticas que se estabeleceram na mídia tradicional brasileira, no decorrer dos anos, para abordar o abuso sexual. Em sua maioria, as notícias são construídas numa tendência descritiva, que despolitiza o leitor sobre a problemática social; evidenciam elementos que constroem sentidos de culpa nas vítimas sobre as violências sofridas; e isentam, através do relato



noticioso e das fontes, os veículos de alguma responsabilização e compromisso social sobre o tema. A literatura aqui abordada nos ajuda a discutir sobre comportamentos semelhantes dentro dos sites de videogames. A intenção é compreender se esses mesmos mecanismos são utilizados ou se a imprensa especializada elabora outros sentidos para tratar desses assuntos em seu campo de atuação.

3 METODOLOGIA

Para desenvolver análises de discurso como as apresentadas, autores como Gregolin (1995), Fischer (2001), Brandão (2006), Machado (2006), entre tantos outros, exploraram por diversos caminhos a teoria do discurso nos contextos de cada pesquisa. No âmbito do jornalismo, seguimos as propostas apresentadas por Charaudeau (2005; 2013) e Maingueneau (2005; 2015) para analisar textos escritos e veiculados na imprensa. Portanto, nossa pesquisa adota categorias de análise sob as perspectivas: semiolinguística (Charaudeau, 2005/2013) e os papéis sociodiscursivos de legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005/2015).

Na semiolinguística, o discurso jornalístico é resultante “da combinação das circunstâncias em que se fala ou escreve [...] com a maneira pela qual se fala” (Charaudeau, 2013, p. 40). Essas condições proporcionam um procedimento de semiotização do mundo, ou seja, a construção de um sentido, possível ao fim de um duplo processo semiótico de transformação e transação.

No processo de transformação, um “mundo a significar” se torna um “mundo significado”, no decorrer do qual a informação é descrita, contada e explicada. É nesse momento que surgem as diferentes estratégias de legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005) para o assunto a ser tratado. Essa perspectiva pode ser estruturada em algumas categorias: nomeação (identificação dos fatos/sujeitos); qualificação (propriedades aplicadas aos seres); narração (ações dos seres engajados descritas); argumentação (motivos das ações); e modalização (fenômeno que equilibra todos os elementos num único enunciado) (Charaudeau, 2005/2013). Destacamos essas categorias de construção de sentido por evidenciarem como as mídias tornam visíveis e enunciáveis determinados “mundos significados”, compostos por uma espécie de jogo de poder (Foucault, 2008).

Esses jogos, por sua vez, também se manifestam no discurso jornalístico a partir das relações práticas entre os jornalistas, fontes e leitores. Aqui, evidencia-se os papéis sociodiscursivos (Maingueneau, 2005) provenientes da comunicação entre os sujeitos. Nessa perspectiva, enquadra-se uma categoria de produção de efeitos de verdade dentro da informação (Charaudeau, 2013). Sendo “da ordem do imaginário”, Charaudeau (2013, p. 55) explica que esses efeitos se manifestam por meio



de instrumentos exteriores aos sujeitos (ex.: documentos e objetos exibidos como provas concretas); verossimilhança (ex.: testemunhos, reportagens e trabalhos de investigação); e por explicação (entrevistas, interrogatórios, confrontos e debates que procuram uma verdade consensual). Além dos efeitos de verdade, sustenta-se uma categoria relacionada às fontes, das quais são projetadas por *status* (posição social e representatividade) e por grau de engajamento (atitude de interesse diante de um valor-verdade) (Charaudeau, 2013).

Essas relações entre enunciador e fonte são utilizadas para gerar sentidos (de verdade) decorridos de formações discursivas (Pêcheux, 1997). Nosso esforço neste trabalho consiste, justamente, em encontrar os traços que demonstram os variados elementos que constroem efeitos de verdade nas notícias aqui observadas. Alguns desses traços, como será visto, ocorrem por meio de pré-construídos e paráfrases, ou seja, elementos que fornecem realidades e retomam ou reformulam enunciados (Brandão, 2006). Esses conceitos e categorias de análise do discurso informativo, adotados aqui a partir de Charaudeau (2005/2013) e Maingueneau (2005), são melhor visualizados na tabela 1 abaixo.

Tabela 1 – Quadro teórico-metodológico do processo de transformação do discurso informativo

Processos discursivos de legitimação dos locutores		
Nomeação	Quando a construção de sentido ocorre pela identificação dos fatos/sujeitos.	
Qualificação	Quando propriedades são aplicadas aos seres.	<i>Acionado por pré-construídos.</i>
Narração	Ações dos seres engajados descritas.	
Argumentação	Motivos dessas ações.	
Modalização	Fenômeno que equilibra todos os elementos num único enunciado, permitindo ao sujeito construir um mundo significado.	
Processos discursivos de papéis sociodiscursivos		
Efeitos de verdade	Exteriores aos sujeitos, a possibilidade de atestar a própria existência no mundo (ex.: documentos e objetos exibidos como provas concretas).	
	Verossimilhança, a reconstituição e suposição possível do que já foi ou será (ex.: testemunhos, reportagens e trabalhos de investigação).	<i>Acionado por paráfrases.</i>
	Explicação, tentativa de justificar a motivação dos fatos, intenções e finalidades dos protagonistas (ex.: entrevistas e interrogatórios).	<i>Acionado por paráfrases.</i>
Fontes	Status: posição social (notoriedade), testemunha, informador plural, organismo especializado.	
	Grau de engajamento: que não explicita sua posição; ou que deixa claro sua convicção.	

Fonte: Produzido pelos autores com base em Charaudeau (2005; 2013) e Maingueneau (2005).



Ressaltamos que esse quadro representa o processo de transformação, no procedimento de semiotização (Charaudeau, 2005). Portanto, para o discurso informativo, consideramos os processos de legitimação dos locutores (Maingueneau, 2005), construídos pela nomeação, qualificação, narração, argumentação e modalização (Charaudeau, 2013); e os processos discursivos de papéis sociodiscursivos (Maingueneau, 2005), construídos pelos efeitos de verdade e fontes (Charaudeau, 2013). Esses são procedimentos considerados em nosso trabalho para realizar a AD sobre as notícias elencadas.

Para tratar os dados nessas categorias de análise, recorreremos ao uso do Iramuteq, *software* voltado à produção de diferentes tipos de análises de dados textuais. Nesse sentido, estabelecemos um conjunto de notícias de cada site e estruturamos o *corpus* por meio de um processo de padronização textual, a fim de garantir que o *software* interpretasse e processasse os dados sem conflitos ou possíveis erros. Algumas padronizações ocorrem a partir do que sugerem Camargo e Justo (2021): codificar, no Libre Office, o conjunto de textos que vão compor o corpus a ser analisado em formato "txt"; escrever linhas de comando antes de cada texto; colocar cada texto em forma de parágrafo único; revisar erros ortográficos; não utilizar grifos; dar uniformidade às siglas; unir palavras hifenizadas com traço *underline*; verbos pronominais ajustados para a forma de próclise; e números colocados sempre em forma algorítmica.

Para a análise do *corpus*, foram utilizadas duas técnicas dentro do Iramuteq: Método de Reinert e Análise de Similitude. Camargo e Justo (2021) explicam que a primeira forma corresponde à Classificação Hierárquica Descendente (CHD), método que o linguista francês Max Reinert desenvolveu para classificar segmentos textuais de acordo com a presença e ausência de vocabulários. Dessa forma, o Iramuteq utiliza um cálculo qui-quadrado sobre os termos presentes nos segmentos textuais e os agrupa em classes dentro de um dendrograma, interpretado posteriormente a partir do marco teórico da pesquisa (em nosso caso, a análise do discurso). Além dessa técnica, alguns processamentos foram feitos por meio da Análise de Similitude, no intuito de identificar coocorrências entre vocabulários presentes no *corpus*, a partir de conexões decorrentes da estrutura do conteúdo. Ao traçar essas conexões, o *software* gera um gráfico que permite a visualização sobre as similitudes dos termos. Pelo fato de identificar coocorrências, a Análise de Similitudes nos ofereceu gráficos para classificar, a partir das estruturas do discurso midiático, as similaridades entre os termos.

A decisão por utilizar, dentro do *software*, técnicas que agrupam palavras em similaridades e coocorrências decorre dos objetivos postulados por Charaudeau (2005) sobre a análise do discurso em perspectiva semiolinguística. De acordo com o linguista, a AD consiste em destacar características do comportamento da linguagem (o como dizer) em função das condições psicossociais. Para esse tipo de trabalho, é necessário determinar condições fundamentais para a constituição de um corpus de pesquisa. A sugestão, para isso, é organizar o material, ao mesmo tempo, através de um "levantamento empírico



(intuitivo) das constantes que permitem reunir estes textos” (Charaudeau, 2005, online), ou seja, as similaridades e coocorrências que o Iramuteq produz entre eles; e de um “levantamento também empírico das diferenças” (Charaudeau, 2005, online), configurado na forma de diferentes classes e categorizações.

Diante desses agrupamentos, nosso papel consistiu em realizar a classificação dos dados dentro das categorias previamente estabelecidas (Charaudeau, 2005/2013; Maingueneau, 2005). A dinâmica de classificar os termos e suas similaridades nos traz reflexões sobre como essa estrutura textual imprime processos ideológicos esquecidos pelos diversos interdiscursos dos quais constituem os portais de notícia. Por isso, produzimos análises sobre a construção de sentidos que esses agrupamentos geraram sobre o tema do abuso sexual, relacionando isso com a literatura aqui explorada.

4 CORPUS DE PESQUISA

O contexto que motiva a pesquisa e a subsequente seleção de uma amostra a ser analisada tem como ponto originário as denúncias de uma tatuadora sobre abusos sexuais cometidos por Gabriel Souza. Na madrugada do dia 05 de janeiro de 2021, a vítima relatou em uma rede social situações de violência sexual perpetradas por Gabriel. Conhecido na comunidade de esportes eletrônicos como “MiT”, ele mantinha uma forte influência no cenário profissional do jogo *League of Legends* (LOL)⁴ no Brasil, por ser ex-competidor, ex-técnico e, à época, trabalhar como comentarista oficial do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL). Após essa primeira denúncia, outras surgiram, tanto contra Gabriel Souza quanto contra outras personalidades do mesmo cenário: jogadores profissionais, técnicos, comentaristas, influenciadores, entre outros. Rapidamente, a onda de denúncias se alastrou, revelando casos de violência em outras comunidades, a exemplo de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO) e *Tom Clancy’s Rainbow Six Siege* (R6) (Coelho, 2021), jogos com seus próprios públicos e circuitos de consumo, mas que compartilham da mesma cultura geral dos *esports* no Brasil (Macedo, 2023).

Com a onda de denúncias ganhando força, um raro fenômeno ocorreu: a cobertura midiática especializada em esportes eletrônicos, que costuma se concentrar em divulgação de resultados, tabelas de classificação, análises táticas das partidas, bastidores etc., precisou cobrir casos de violência sexual. Embora essa cobertura tenha sido realizada por diversos canais de comunicação, influenciadores e

⁴ Trata-se de um jogo competitivo de enorme popularidade, no Brasil e no mundo. Embora seja praticado online, parte dos eventos são realizados presencialmente, com público in loco, narração, comentários e cobertura midiática. Esse tipo de tendência híbrida, que soma interação online a eventos presenciais, explica a formação de uma comunidade de esportes eletrônicos (Macedo, 2023), permeada pelas complexas relações entre cultura gamer e misoginia (Kurtz, 2019).



jornalistas diferentes, foram estabelecidos dois critérios para seleção dos veículos a serem investigados pela pesquisa: (1) seus esforços em acompanhar regularmente todo o movimento na época; e (2) sites brasileiros que possuem equipes de redação jornalística que produzem notícias diárias exclusivamente sobre o cenário dos *esports* nacional. Ao todo, 5 sites cumpriram esses dois critérios e, portanto, foram escolhidos para nossa análise: Globo Esporte (GE), ESPN, Mais Esports, The Enemy e MGG Brasil. Pelas características apresentadas, compreendemos que os sentidos elaborados nas matérias chegaram a um destinatário comum a todos: uma audiência que consome conteúdos sobre jogos eletrônicos competitivos.

Ao todo, identificamos 39 notícias desses sites que abordaram os casos diretamente (como tema principal) ou indiretamente (como tema secundário). A coleta das notícias foi feita de forma manual e em tempo real: ou seja, durante a semana das denúncias, monitoramos diariamente os veículos que faziam parte de nossos critérios de seleção e identificamos os conteúdos produzidos sobre os casos. O recorte temporal da coleta de dados começa no dia 05/01/2021, por ser a data em que foi manifestada a primeira denúncia, e termina no dia 09/01/2021, por ser a data em que a última notícia sobre a onda de denúncias é divulgada pelos sites selecionados.

Dado o tamanho da amostra e dos esforços necessários para contemplar os 5 sites que acompanharam os eventos através de suas coberturas diárias, decidimos delimitar o *corpus* nas notícias que tratam somente do caso “MiT”. O motivo dessa escolha ocorre por ele ter mais evidências de repercussão dentre os sites analisados, com 10 notícias produzidas durante o recorte temporal (3 do Globo Esporte, 1 do ESPN, 3 do Mais Esports, 1 do The Enemy e 2 do MGG Brasil). Essa quantidade de conteúdo é justificada por ser este o evento disparador de uma série de outras denúncias relativas à mesma comunidade *gamer*. Nosso *corpus* de pesquisa trabalhado é melhor visualizado na tabela 2, abaixo:



Tabela 2 – *Corpus* delimitado para nossa análise

Caso	Sites	Manchetes
"MiT"	The Enemy	LoL: Ex-treinador MiT é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster (Ferreira, 2021)
	ESPN	Ex-técnico da paiN e Flamengo, MiT é acusado por abuso sexual (Gerardi, 2021)
	MGG Brasil	LoL: Gabriel "MiT" Souza é acusado de abuso sexual (Bia, 2021)
	MGG Brasil	Streamer Kyure acusa Gabriel "MiT" de agressão: "ele me deu um tapão na cara" (Sales, 2021)
	Globo Esporte	LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLLoL 2021 (GE, 2021a)
	Globo Esporte	LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual (Marques, 2021)
	Globo Esporte	LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: "Envergonhado" (GE, 2021b)
	Mais Esports	LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLLoL 2021 (Porto, 2021)
	Mais Esports	LoL: Kyure também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois (Rodrigues, 2021a)
	Mais Esports	LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch (Rodrigues, 2021b)

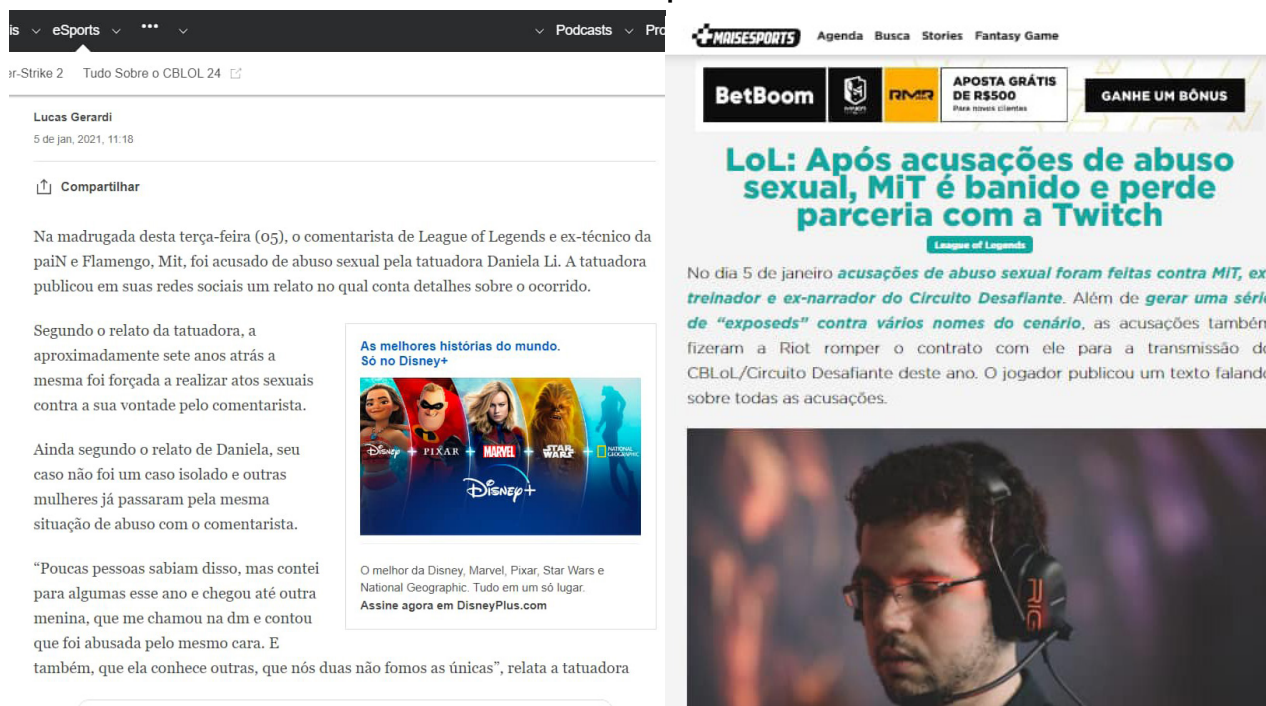
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).

5 EFEITOS DE VERDADE: LINEARIDADE E DISTANCIAMENTO

No agrupamento de termos realizado pelo Iramuteq, primeiro observamos uma associação contínua no conjunto das notícias de três sites: ESPN, GE e Mais Esports. As associações são representadas pelo agrupamento e repetição das palavras "dizer", "afirmar", "acusar", "relatar", "divulgar" e "contar". Essas similitudes foram identificadas como pertencentes das categorias de efeitos de verdade (Charaudeau, 2013), pois são termos que aludem à uma certa legitimidade da construção da narrativa que sucede esse tipo de violência. Quando apresentadas no *corpus* aqui estudado, expõem um efeito de verdade sobre os eventos contados, pois partem da fala (ação) dos personagens envolvidos. Além disso, todos esses termos, em sua maioria, anunciam paráfrases sobre as falas, pois reformulam, através das palavras do sujeito jornalista, o que foi dito. Em termos mais diretos: o texto converte um evento de violência, cujas motivações e circunstâncias complexas deveriam ser explicitadas, em um processo narrativo aparentemente linear e transparente. Algumas dessas similitudes são vistas na figura 1:



Figura 1 – Trechos de notícias dos sites ESPN (esq.) e Mais Esports (dir.) com termos em destaque que evidenciam as paráfrases



Fonte: Gerardi (2021); Rodrigues (2021).

Nos trechos apresentados na figura 1, observa-se que as paráfrases são acionadas por termos que retomam falas dos personagens. Essas técnicas de linguagem são comumente utilizadas no jargão jornalístico para que o discurso informativo seja legitimado e seja apresentado como o mais neutro possível: quem “relatou” e “acusou” foi a vítima, e não o jornalista, embora o texto seja carregado de sentidos sobre um mundo experimentado e percebido de forma única por quem escreve. Ao destacar isso não partimos de um juízo de valor, mas ressaltamos a forma que sentidos e simulações de verdade são construídos por meio desses espaços de enunciados (Brandão, 2006).

Além das paráfrases que mobilizam esses efeitos de verdade, destacamos que algumas falas na íntegra também cumprem esse papel quando são incorporadas aos textos. Aqui, vale considerar a escolha dessas falas e de onde foram retiradas. Vejamos trechos recortados da primeira notícia veiculada pelo GE sobre o caso:



Figura 2 – Trechos de notícia do GE, com a nota completa divulgada por Gabriel Souza, que é tratado pelo pseudônimo “MiT”.

Confira agora a nota de MiT na íntegra:

"Sobre o ocorrido

Há anos atrás, não conseguia encontrar a maturidade de hoje para tratar de um assunto tão importante, com a coragem e a responsabilidade que deve ser tratado. Muito tempo decorreu para quem se sentiu ferida perceber que ali havia algo que não a fez bem. Estou devastado e envergonhado por não ter percebido que machuquei alguém tão profundamente, não compactuo com abuso qualquer que seja.

Nos últimos anos, tenho evoluído constantemente como ser humano para entender que não há justificativas ou atenuantes para certas situações vividas. A evolução é um processo lento, constante e não repentino. A dor e a memória só pertencem àqueles que a sofreram, e não cabe a mim diminuí-las ou tratá-las como fatos corriqueiros.

Nunca em minha vida tive a intenção de causar o mal a qualquer pessoa, e acontecimentos como o dessa madrugada são importantes para fazer com que os nossos olhos se abram para situações e desdobramentos que não podíamos enxergar outrora. É muito difícil reparar um momento sem a conversa necessária e desvelamento dos sentimentos. Que isso não seja tabu para ninguém que está lendo esse desabafo.

Deixo nesta nota meus profundos sentimentos por qualquer ferida que eu possa ter causado a qualquer pessoa ao longo dos meus 29 anos de idade, independente do âmbito."

Fonte: GE⁵ (2021a).

Segundo Gregolin (1995, p. 19), citações diretas produzem efeitos de verdade que correspondem a “ilusões discursivas”, produzindo o sentido de “coisas reais”. O detalhamento de informações por meio da delegação interna da voz aos sujeitos cria a ilusão de pessoas, tempos e espaços supostamente reais e consistentes, como cópias da realidade. Além disso, no fim da notícia há um confronto de relatos, o que representa a isenção como um efeito de enunciação (Bertola; Navarro, 2022), pois a versão do caso é relatada pela visão de ambos os personagens.

Contudo, é importante notar que esse sentido de isenção também é acompanhado de enunciados que condenam os atos do acusado. Ou seja, ainda que o agrupamento de termos e o confronto de relatos acionem um distanciamento, as notícias também promovem uma quebra da neutralidade através de outros elementos. Isso fica evidente quando, dentro das matérias, são adicionados depoimentos de figuras notáveis do cenário de *esports* nacional criticando o fato. Vejamos os seguintes trechos da mesma notícia do Globo Esporte:

⁵ A notícia integral encontra-se no link a seguir que, inclusive, também traz o relato da vítima. Disponível em: <https://bit.ly/46dydTq>. Acesso em: 15 set. 2026.



Figura 3 – Recortes dos trechos que apresentam falas de outras fontes

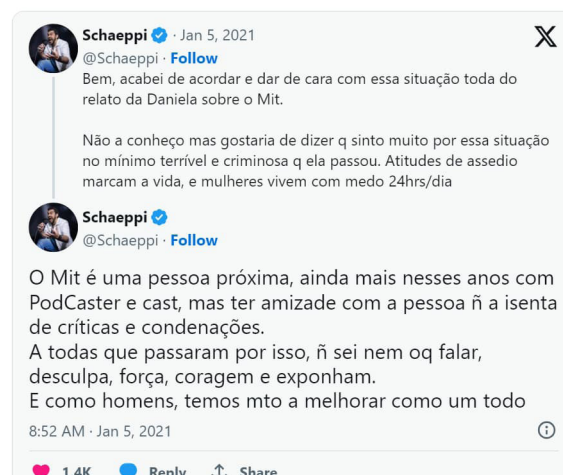
Caster de **League of Legends**, Gabriel "MiT" foi alvo de um "exposed" que agitou a comunidade na madrugada desta terça-feira. Em postagem no Twitter, a tatuadora Daniela Li contou que sofreu agressão sexual por parte do ex-técnico de LoL da paiN Gaming e do Flamengo num encontro ocorrido há mais de cinco anos. Segundo o relato, ele tentou forçá-la a fazer sexo oral.

Horas após a denúncia, **MiT se pronunciou através de nota oficial divulgada pelas redes sociais**. No texto, o ex-treinador se diz "envergonhado" e se desculpa de forma genérica sem citar o motivo. Leia ao fim desta matéria o texto na íntegra.

No ano passado, MiT foi um dos casters da Riot Games no Circuito Desafiante, a extinta segunda divisão do League of Legends brasileiro. Ao **ge**, a desenvolvedora declarou que ele não estará na equipe de transmissão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) neste ano.

- A Riot Games informa que o corpo de casters do CBLol será divulgado nos próximos dias. A empresa confirma, contudo, que Gabriel 'MiT' Souza não está entre os talentos contratados para a temporada 2021 do campeonato - disse a Riot Games.

Pro players e figuras importantes do cenário se compadeceram e prestaram apoio a Daniela nas redes sociais.



Fonte: GE⁶ (2021a).

Na figura 3, vemos que a notícia apresenta depoimentos reproduzidos conforme a categoria de *status* de representatividade das fontes (Charaudeau, 2013), no contexto do cenário de *esports* nacional. Além de Tácio Schaeppi, narrador de competições de LoL, a notícia traz comentários de personalidades ligadas à empresa detentora dos direitos do CBLol, a "Riot"⁷, e aos times profissionais de *esports*, como

⁶ Notícia na íntegra: <https://bit.ly/46dydTq>. Acesso em: 15 set. 2026.

⁷ Empresa produtora do jogo League of Legends e que controla, até certo ponto, o cenário competitivo.



"Flamengo"⁸ e "Pain"⁹. Essas palavras, também agrupadas durante o processamento dos dados pelo Iramuteq, remetem a instituições vinculadas ao cenário competitivo nacional, das quais elegem atletas e ex-atletas, celebridades, subcelebridades, influenciadores digitais, entre outros, como figuras de referência. Portanto, os termos evidenciam que os depoimentos com espaço nas matérias são produzidos por pessoas com padrões de aceitação na comunidade de *esports* nacional para adotar posições de repúdio aos atos de assédio e abuso. Embora o texto apresente uma aparente isenção por meio da citação direta desses depoimentos, nota-se, por outro lado, a presença de condenação dos atos de Gabriel Souza e de solidariedade às vítimas de violência de gênero.

Em outra similaridade gerada pelo Iramuteq, identificamos a ocorrência de termos na categoria de "narração". Como Charaudeau (2005, online) explica, esse fator implica em ações engajadas pelos seres, inscrevendo-se em esquemas "conceitualizados que lhes conferem uma razão de ser, ao fazer alguma coisa". Com os termos "abuso", "sexual", "agressão", "tentar", "sexo", "oral", "forçar", e suas variações, presente em todos os sites, observamos que, nos textos, há a construção de sentidos de vulnerabilidade sobre a vítima.

Hall *et al.* (1993) nos apresentam a ideia de que os meios de comunicação geralmente atuam conforme uma natureza consensual da sociedade. É um componente ideológico que posiciona a sociedade dentro de um sistema central de valores, negando "quaisquer discrepâncias estruturais importantes entre diferentes grupos, ou entre os mapas de significado muito diferentes numa sociedade" (Hall *et al.*, 1993, p. 312). O problema desse "consenso político", como chamam na comunicação, é que os meios partem do pressuposto de que todos teríamos os mesmos interesses, ignorando conflitos entre classes e grupos sociais.

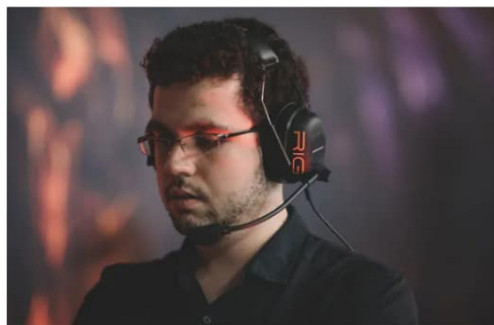
Assim são manifestadas as notícias produzidas durante a onda de denúncias de abuso. Observamos um consenso político no discurso das notícias sobre abuso sexual, onde os sites se posicionam, mesmo que distantes, condenando tais atos. Essa condenação moral, entretanto, parte de uma não problematização do assunto, descrevendo-o apenas na forma de consequências que o responsável está recebendo: uma "humilhação" que o leva a pedidos públicos de desculpas ou represálias profissionais (como a perda de contratos e parcerias). Esses elementos textuais podem ser vistos nos textos presentes na figura 4:

⁸ Boa parte dos clubes de futebol tradicionais brasileiros, como Flamengo, possuem divisões dedicadas a jogos eletrônicos competitivos.

⁹ Trata-se de uma empresa brasileira que gerencia e dá nome a uma série de equipes de jogos competitivos profissionais.



Figura 4 – Notícia do GE (à esq.) e do The Enemy (à dir.) apresentam desculpas e consequências do acusado



Gabriel 'MiT' é ex-técnico de LoL. — Foto: Divulgação / Riot

Ainda na nota, MiT diz ter evoluído como pessoa e diz que nunca teve a intenção de machucar ninguém. Em seguida, o caster, que foi **descartado pela Riot Games para 2021 após fazer o Circuito Desafiante em 2020**, se desculpou sobre "qualquer ferida que possa ter causado" sem citar nomes.

+ Calendário dos eSports: veja as datas dos principais campeonatos de 2021

Veja a nota na íntegra:

"Sobre o ocorrido

Há anos atrás, não conseguia encontrar a maturidade de hoje para tratar de um assunto tão importante, com a coragem e a responsabilidade que deve ser tratado. Muito tempo decorreu para quem se sentiu ferido perceber que ali havia algo que não a fez bem. Estou devastado e envergonhado por não ter



Além de ex-treinador, MiT também serviu como comentarista para a **Riot Games** em 2020, participando da equipe do **Circuito Desafiante** e **All-Star** de League of Legends. Procurada pela imprensa, a empresa declarou que ele não será empregado como caster na temporada 2021.

"A Riot Games informa que o corpo de casters do CBLol será divulgado nos próximos dias", diz o comunicado (via **Globo Esporte**). "A empresa confirma, contudo, que Gabriel 'MiT' Souza não está entre os talentos contratados para a temporada 2021 do campeonato"

Em seu Twitter, Mit publicou uma "**nota de esclarecimento**" dizendo se sentir envergonhado por suas ações:

"Há anos atrás, não conseguia encontrar a maturidade de hoje para tratar de um assunto tão importante, com a coragem e a responsabilidade que deve ser tratado", diz a mensagem. "Muito tempo decorreu para quem se sentiu ferido perceber que ali havia algo que não a fez bem. Estou devastado e envergonhado por não ter percebido que machuquei alguém

Fonte: GE (2021b); Ferreira (2021).

É importante ressaltar que a perpetuação e reprodução de uma cultura machista é proveniente de interesses de indivíduos, grupos, instituições e classes sociais, cuja violência sexual é utilizada para dominar, controlar e disciplinar as mulheres e seus corpos (Bertola; Navarro, 2022). Consideramos que desviar o foco de uma reflexão mais crítica sobre esses acontecimentos, abordando a moralidade presente num consenso político, é uma estratégia de repercutir os atos, para gerar ainda mais alcance nas plataformas de redes sociais e, consequentemente, lucrar com seus efeitos.

Henn (2015), ao conceituar o "ciberacontecimento", explica como eventos que emergem das redes sociais acabam por reverberar no jornalismo. É possível cogitar que parte desse ímpeto da imprensa especializada de noticiar uma série de casos de abuso responda à comoção pública, difundida nas plataformas digitais, de parte dos fãs de *esports* sobre o caso "MiT". A reprodução massiva dessa comoção, contudo, assume caráter de distanciamento, um efeito de verdade que alude a uma suposta imparcialidade – quando muito, acompanhada de depoimentos com condenação direta, como mostra



a figura 03. No caso aqui tratado, há uma transição nítida entre um ciberacontecimento de caráter de protesto para uma notícia que se coloca ao leitor de forma branda, distanciada. Com isso, queremos dizer que os sentidos construídos pelos sites a partir dos ciberacontecimentos são elaborados considerando as diferentes imagens que os sites têm sobre o público de *esports* (e vice-versa), e sobre o objeto de que fala, ou seja, as vítimas e o acusado (e vice-versa).

Ao fim, identificamos nas notícias uma predisposição e quebra de neutralidade sobre o tema da violência sexual, uma mudança de postura do jornalismo de *games*, como identifica Nieborg e Foxman (2023), após os eventos do #Gamergate. Contudo, isso ainda é acompanhado de meras descrições lineares e reproduções distantes dos relatos, ao invés de investigações mais profundas sobre o problema. Sejam as citações indiretas (paráfrases) e diretas (confronto de falas), a apresentação de falas de personalidades (fontes com *status* de representatividade), ou a condenação por consenso político (narração das ações), os veículos buscam induzir que as notícias refletem uma realidade tida como objetiva, mas respeitando a ordem moral de contestação da violência de gênero.

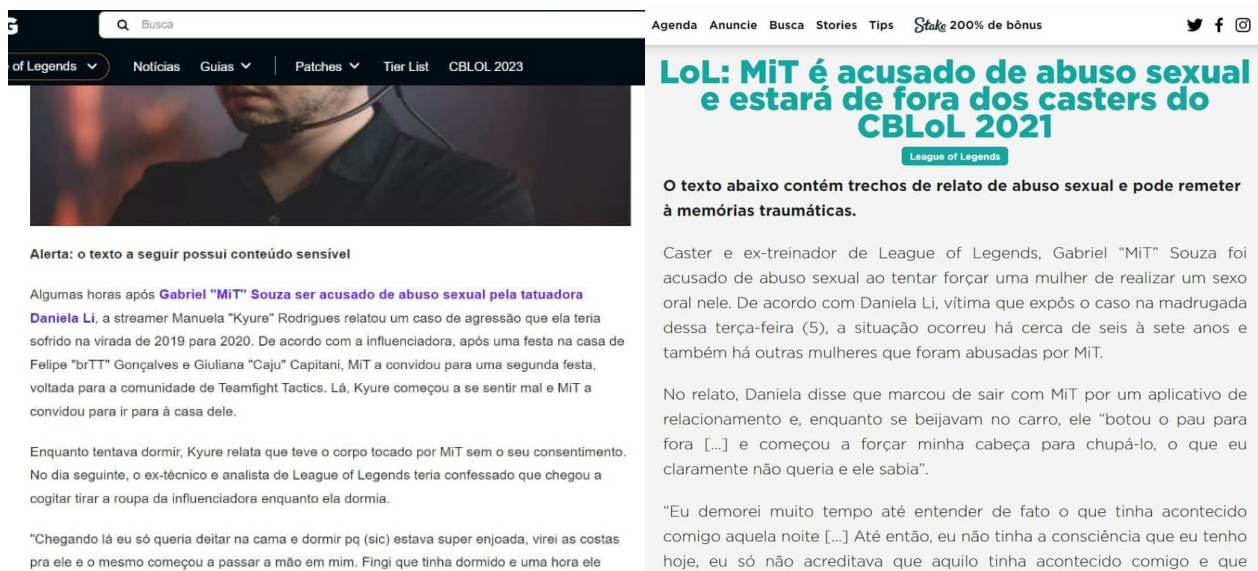
6 MECANISMOS DE CULPABILIZAÇÃO

Um segundo processamento de dados do Iramuteq permitiu identificar novas construções de sentidos a partir da categoria “argumentação” (Charaudeau, 2005). Evidenciados por meio da associação contínua entre os termos “dormir”, “casa”, “sair” e “ficar”, nas notícias dos sites MGG e Mais Esports, os termos agrupados estão relacionados, principalmente, à motivação da ação dos sujeitos, seja do acusado ou da vítima. Isto é, quais eventos compuseram o ato de violência e como os atores centrais agiram durante o abuso. Consideramos que esse processo de racionalização argumentativa, em notícias sobre violência de gênero nos *esports*, organiza o texto em um sentido de culpabilização da vítima.

Conforme explicam Bertola e Navarro (2022), esses mecanismos enunciativos, chamados pelos pesquisadores de dispositivos de culpabilização, constroem sentidos de culpa e os direcionam à vítima. São descrições da ordem da investigação policial e jurídica usadas nos textos para administrar a culpa da violência, produtos de uma autoridade científica e disciplinar sobre o corpo do sujeito violentado – no caso, de uma mulher. Para ficar mais claro, mostramos os termos identificados dentro de algumas notícias, conforme as figuras 5 e 6.



Figura 5 – Trechos de notícias do MGG (esq.) e do Mais Esports (dir.)



Fonte: Sales (2021); Porto (2021).

Nos trechos da figura 5 é possível identificar a construção dos dispositivos de culpabilização por meio das unidades elencadas nas similaridades do Iramuteq. À esquerda se apresenta a notícia do site MGG, que descreve o acontecimento a partir das motivações dos sujeitos. Um evento é abordado: a vítima aceitou ir à casa do acusado para passar a noite. Na versão do Mais Esports, notícia à direita na figura 5, outros dois fatos: a vítima marcou um encontro por um aplicativo de relacionamentos, e trocou beijos com o abusador. Ambas as motivações enunciam um suposto saber de causa/consequência por parte da vítima (Bertola; Navarro, 2022) sobre o comportamento que precedia o abuso, ou seja, se ela aceitou ser submetida por determinadas ações, consequentemente tem responsabilidades sobre o que ocorreu depois. Essas descrições detalhadas do acontecimento, quando não acompanhadas de discussões mais aprofundadas sobre a violência sexual, acabam por reforçar processos de culpabilização, na medida em que contribuem para a criação de uma “verdade do discurso” (Gregolin, 1995, p. 19).

Em suma, enumeram-se fatos e eventos que, sob a égide do discurso jornalístico, tendem a assumir um percurso lógico-argumentativo, construindo a ideia de que os comportamentos da vítima levaram à agressão – ou seja, um mecanismo de culpabilização de quem, na realidade, sofreu a violência, conforme constatam Bertola e Navarro (2022, p. 219-224). Os pesquisadores identificam três elementos de regularidade discursiva desse dispositivo: o relato que situa a vítima na cena, a presença de algo que cause uma mudança de estado psicológico, e aspectos relacionados ao corpo estuprado (Bertola; Navarro,



2022, p. 219). Em outra notícia veiculada pelo Mais Esports, identificamos duas dessas regularidades discursivas.

Figura 6 – Trecho de notícia do Mais Esports com dispositivos de culpabilização



Fonte: Rodrigues (2021a).

A figura 6 acima aciona os elementos ao dizer: (1) o relato da cena, durante todo o primeiro e segundo parágrafo do texto presente na imagem; e (2) a mudança do estado psicológico como um comportamento de risco, ao apresentar e justificar que a vítima, após uma festa, “[...] acabou passando mal, então após isso foi convidada pelo ex-treinador para ir a sua casa [...]” (Rodrigues, 2021a, online). Para Bertola e Navarro (2022, p. 223), esses enunciados tendem a posicionar a vítima como “infame”, por provocar um ato que supostamente causou a violência. Em outros termos, as práticas reforçam uma visão de “mulher-corpo violentado-culpabilizada” (p. 225) como propriedade masculina, pois “poderiam ter sido mais cautelosas e observado a ordem que se impõe sobre si mesmas” (Bertola; Navarro, 2022, p. 222-223).

Ainda que as matérias jornalísticas não operem explicitamente por meio de dispositivos de culpabilização, o “dito esquecido” se “sustenta na memória (ausência) discursiva” (Orlandi, 2015, p. 81). Isto é, os autores das notícias podem não ter pensado em mobilizar, conscientemente, esses dispositivos. No entanto, sua presença fornece indícios sobre as formações ideológicas presentes nos seus entornos.



Isso também direciona para os esquecimentos, como diz Pêcheux (1997), já que o sujeito tem a ilusão de ser dono sobre o seu próprio discurso.

Dentro das condições de reprodução capitalista, a ideologia dominante – aqui considerada na forma de domínio sobre as mulheres (Bertola; Navarro, 2022) ou na forma de masculinidade hegemônica (Voorhees, 2015) – se caracteriza, no discurso, “pela presença de ‘lacunas’, ‘silêncios’, ‘brancos’ que preservem a coerência do seu sistema” (Brandão, 2006, p. 22). Dessa forma, a ideologia mascara “o caráter material do sentido das palavras e dos enunciados” (Pêcheux, 1997, p. 159), e impede que os dispositivos de culpabilização sejam facilmente identificados como reproduções da ordem vigente. Por outro lado, essa mesma ideologia fornece “evidências que fazem com que uma palavra ou um enunciado ‘queiram dizer o que realmente dizem’” (Pêcheux, 1997, p. 159). Dito de modo concreto, sobre nosso objeto, essa dinâmica reverte o efeito de protesto de notícias, comentários indignados e sobretudo do absurdo da violência cometida, por meio de uma suposta transparência que deixa o caminho livre para formulações lógico-discursivas que culpabilizam a vítima.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imprensa especializada em *games* desenvolveu, ao longo dos anos, práticas materiais excludentes e até hostis em relação ao público feminino. Esses fatores condicionam, agora, o modo como público e veículos atuam no circuito que vai do consumo de esportes eletrônicos, formação de comunidades, cometimento de violências sexuais e de gênero e, finalmente, na sua cobertura por parte da imprensa especializada. Embora os jornalistas, nesse cenário, procurem reivindicar um lugar que vá além da simples cobertura entusiasta (Perreault; Vos, 2016), que atua como apêndice do mercado, os elementos históricos que tornaram a cultura *gamer* um ambiente masculinista continuam interferindo nas condições materiais de reprodução das notícias.

Isso é visível quando os veículos midiáticos são confrontados por ciberacontecimentos (Henn, 2015), observados aqui na forma de protestos virtuais que compuseram a dinâmica que levou até a cobertura do caso “MiT”. As imagens construídas pelos sites sobre o tema são afetadas pela percepção da audiência sobre a imprensa. Ou seja, consideramos que os sentidos de uma imprensa especializada em videogames são produzidos na intenção de serem vistos como socialmente responsáveis, em termos éticos e morais. Porém, ao mesmo tempo, incorporam práticas de trabalho que colocam em jogo efeitos de verdade: autenticidade, distanciamento e transparência supostamente profissionais, em face de um fenômeno de violência cujas raízes permanecem inexploradas.



Este trabalho objetivou demonstrar isso de maneira concreta a partir da análise de 10 notícias sobre denúncias de abuso sexual no cenário de *esports*, especificamente sobre o caso “MiT”. Dentre os resultados, identificamos que efeitos de verdade foram utilizados como forma de produzir legitimidade à conotação do evento violento reportado pelos textos. Por meio de artifícios como paráfrases, confronto de falas e uso de fontes com *status* de representatividade dentro da cultura *gamer*, a imprensa especializada busca o repúdio ao abuso sexual, mas sob a proteção do efeito de isenção. Consequentemente, permitem que o segundo fenômeno, mais grave e sutil, ocorra: a emergência de dispositivos de culpabilização que articulam vetores lógico-discursivos, atribuindo linearidade causal a um evento de violência. Somada à postura de isenção, abre caminho para possíveis interpretações dos fatos narrados sobre o comportamento da vítima como justificativas para o ato violento do abusador.

Entendemos ser essencial identificar os modos de subjetivação que a mídia especializada em *games* utiliza para disseminar sentidos à sua audiência diversa, que interpreta os conteúdos por lógicas diversas. Fazer isso, como sugere Veiga da Silva (2014), é o primeiro passo para entender como o jornalismo contribui para uma (re)produção de valores hegemônicos. Sendo assim, nesses objetos, é possível enxergar o ponto de convergência no qual uma cultura de consumo, seu público e os veículos de imprensa traçam duelos discursivos, mas que refletem a realidade dos corpos, do trabalho e das relações humanas, e nos casos de violência de gênero que surgem desse ecossistema de comunicação.

Salientamos que este estudo foca em uma análise discursiva de notícias sobre o caso “MiT”, para compreender os processos de produção de sentidos sobre o abuso sexual em sites de *esports*. Contudo, esse recorte ainda deixa lacunas relevantes e pouco exploradas neste trabalho, mas que podem ser aprofundadas em pesquisas futuras dentro do campo da comunicação. Nesse sentido, destacamos a importância de estudos sobre o jornalismo de videogames no Brasil que possam complementar e aprofundar aspectos como: quem são esses profissionais? Quais suas formações? Quais suas dificuldades e precariedades? Como se identificam ideologicamente? Além disso, contribuições que abordem o abuso sexual no contexto da cultura dos videogames, tema aqui mobilizado de forma tangencial a partir das denúncias ocorridas em 2021 no cenário dos *esports*. Essas questões apontam para agendas de pesquisa que podem ser exploradas por estudos empíricos futuros, contribuindo para o aprofundamento das discussões apresentadas neste trabalho.



REFERÊNCIAS

- BÉLISSARIO, K. A cobertura midiática dos crimes de violência contra a mulher: preconceito e silenciamentos. **Communication, technologies et développement**, n. 7, p. 1-13, 2019. Disponível em: <http://journals.openedition.org/ctd/2172>. Acesso em: 17 jun. 2023.
- BERTOLA, F. B.; NAVARRO, P. Sujeito-corpo-discurso violentado: uma análise de enunciados-sentença jornalísticos sobre o estupro feminino. **Revista da Anpoll**, Florianópolis, v. 53, n. 2, mai./ago. 2022, p. 211-228.
- BLANCO, B.; GOULART, L. **Videogames, Diversidade e Gênero**. Indaiatuba: Oficina Lúdica, 2019.
- BIA. LoL: Gabriel "MiT" Souza é acusado de abuso sexual. **MGG**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3WvqkW5>. Acesso em: 18 dez. 2023.
- BRAITHWAITE, A. It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. **Social Media + Society**, p. 1-10, 2016.
- BRANDÃO, H. **Introdução à análise do discurso**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2006.
- CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. **Tutorial para uso do software Iramuteq**. Florianópolis: UFSC, 2021.
- CARDOSO, I.; VIEIRA, V. A mídia na culpabilização da vítima de violência sexual: o discurso de notícias sobre estupro em jornais eletrônicos. **EID&A – Revista Eletrônica de estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, n. 7, p. 69-85, dez. 2014.
- CARLSON, R. Too human versus the enthusiast press: video game journalists as mediators of commodity value. **Transformative Works and Cultures**, v. 2, 2009.
- CHARAUDEAU, P. Uma análise semiolinguística do texto e do discurso. In: PAULIUKONIS, M. A. L.; GAVAZZI, S. (org.) **Da língua ao discurso: reflexões para o ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/3Wcx220>. Acesso em: 16 dez. 2023.
- CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2013.



CHESS, S.; SHAW, A. A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 59, n. 01, p. 208-220, 2015.

COELHO, M. 5 de janeiro: o dia que os abusos sexuais nos esports foram expostos. Entenda o porquê. **ESPN**, 09 jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3xWxLMR>. Acesso em: 09 ago. 2023.

CONSALVO, M. **Cheating**: gaining advantage in videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I.; MACEDO, T. No limite da utopia: esports, neoliberalismo e como a cultura gamer desceu à loucura. XXIX Encontro Anual da Compós, 29., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2020. p. 1-22.

FERREIRA, V. LoL: Ex-treinador Mit é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster. **The Enemy**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4dtmliP>. Acesso em: 18 dez. 2023.

FISCHER, R. M. B. Foucault e a análise do discurso em educação. **Cadernos de Pesquisa**, n. 114, p. 197-223, nov. 2001.

FISHER, H. D. **Don't let the girls play**: gender representation in videogame journalism and the influence of hegemonic masculinity, media filters, and message mediation. 2012. 277 f. Thesis (PhD in Philosophy) – Scripps College of Communication of Ohio University, Athens, 2012.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOXMAN, M.; NIEBORG, D. B.; Between a rock and a hard place: games coverage and its network of ambivalences. **Journal of Games Criticism**, v. 3, n. 1, p. 1-51, 2016.

GE. LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLol 2021. **GE**, São Paulo, 05 jan. 2021a. Disponível em: <https://bit.ly/46dydTq>. Acesso em: 18 dez. 2023.

GE. LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: "Envergonhado". **GE**, São Paulo, 05 jan. 2021b. Disponível em: <https://bit.ly/46bKDvb>. Acesso em: 18 dez. 2023.

GERARDI, L. Ex-técnico da paiN e Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual. **ESPN**, 05. jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4f9mGsr>. Acesso em: 18 dez. 2023.



GREGOLIN, M. do R. V. A análise do discurso: conceitos e aplicações. **ALFA: Revista de Linguística**, v. 39, p. 13-21, 1995.

HALL, S. et al. A produção social das notícias: o mugging nos media. In: TRAQUINA, Nelson (org.). **Jornalismo: Questões, Teorias e "Estórias"**. Lisboa: Vega, 1993, p. 309-341.

HENN, R. Seis categorias para o ciberacontecimento. In.: NAKAGAWA, R. M.; SILVA, A. R. (Org.). **Semiótica da Comunicação II**. São Paulo: Intercom, 2015, v. 2, p. 208-227.

KIRKPATRICK, G. **The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981–1995**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.

KROBOVÁ, T. F.; ŠVELCH, J. "Never Good Enough": Player Identities, Experiences, and Coping Strategies of Women in Czech Video Game Journalism. **Games and Culture**, n. 0, p. 1–20, 2023.

KURTZ, G. B. **"Respeita aí": os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends**. 2019. 300 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

LIMA, P. H. R.; FURLAN, C. C. Preconceito e discriminação contra as mulheres no cenário brasileiro de esportes eletrônicos. **ETD – Educação Temática Digital**, Unicamp, Campinas, v. 25, p. 1-21, 2023.

MACEDO, T. Querelas esquecidas dos game studies: monopólio e diversidade configuracional nos esports. **Galáxia**, São Paulo, v. 48, n. 1, p.1-23, 2023.

MACHADO, M. Benetti. Jornalismo e perspectivas de enunciação: uma abordagem metodológica. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, v. 1, n. 14, jan./jun. 2006, p. 1-11.

MAINGUENEAU, D. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2005.

MAINGUENEAU, D. **Discurso e análise do discurso**. São Paulo: Parábola, 2015.

MARQUES, R. LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual. **GE**, São Paulo, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/46iAg90>. Acesso em: 18 dez. 2023.

NARVAZ, M.; NARDI, H.; MORALES, B. Nas Tramas do Discurso: a abordagem discursiva de Michel Pêcheux e de Michel Foucault. **Revista Psicologia Política**, v. 6, n. 12, p. 1-15, 2006.



NIEBORG, D. B.; FOXMAN, M. **Mainstreaming and game journalism**. Cambridge, London: The MIT Press, 2023.

NIEBORG, D. B.; SIHVONEN, T. The new gatekeepers: the occupational ideology of game journalism. In: DiGRA 2009, 4., London. **Proceedings** [...]. London: Brunel University, 2009, p. 1-9.

ORLANDI, E. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes Editores, 2015.

PAULA, A. **Discurso, mídia, representação**: a abordagem do Correio Braziliense sobre o abuso sexual de crianças e adolescentes. 2012. 157 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Católica de Brasília, Brasília.

PÊCHEUX, M. **Semântica e discurso**: uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

PEREIRA, B. N. G. O jornalismo de games como mediador: um conflito entre função social e mercado. In: XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 19., 2020, Recife. **Proceedings** [...]. Recife: UNICAP/UFPE, 2020, p. 869-875.

PERREAULT, G. P; VOS, T. P. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. **Journalism**, v. 19, n. 4, p. 1–17, 2016.

PORTO, V. H. LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLol 2021. **Mais Esports**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4deiztv>. Acesso em: 18 dez. 2023.

RIBEIRO, G. F. Mulher na Mídia: uma análise crítica das abordagens sobre casos de violência contra a mulher em jornais do Maranhão. **Cadernos de Gênero e Diversidade**, v. 03, n. 01, p. 150-159, jan./abr. 2017.

RODRIGUES, B. LoL: Kyure também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois. **Mais Esports**, 05 jan. 2021a. Disponível em: <https://bit.ly/3zRFE6l>. Acesso em: 18 dez. 2023.

RODRIGUES, B. LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch. **Mais Esports**, 09 jan. 2021b. Disponível em: <https://bit.ly/3We98mX>. Acesso em: 18 dez. 2023.



ROSA, V. V. **Política e videogames**: uma análise sobre a abordagem jornalística dos sites Voxel e The Enemy. 2022. 138 f. TCC (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Coronel Fabriciano, 2022.

SALES, G. Streamer Kyure acusa Gabriel “MiT” de agressão: “ele me deu um tapão na cara”. **MGG**, 05 jan. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4fcPpwj>. Acesso em: 18 dez. 2023.

SHAW, A. **Gaming at the edge**: sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014.

TIBÚRCIO, M. R. **O jornalismo de games na internet brasileira**. 63 f. TCC (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – UFRJ, Rio de Janeiro, 2013.

VEIGA DA SILVA, M. **Masculino, o gênero do jornalismo**: modos de produção das notícias. Florianópolis: Insular, 2014.

VOORHEES, G. Neoliberal masculinity: the government of play and masculinity in esports. In: BROOKEY, R. A.; OATES, T. P. (org.). **Playing to win**: sports, video games, and the culture of play. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2015. p. 63-91.