

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE ARTES

LUÍSA PINHEIRO DE ANDRADE

**DEIXA ELA JOGAR:**

Profissionalização de mulheres no cenário de E-sports no Brasil

NITERÓI

2022

LUÍSA PINHEIRO DE ANDRADE

**DEIXA ELA JOGAR:**

Profissionalização de mulheres no cenário de E-sports no Brasil

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Corpo Docente do Departamento de Artes do Instituto de Artes e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Produção Cultural.

Orientador(a):

Profa. Dra. Flávia Lages

Niterói, RJ

2022

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG  
Gerada com informações fornecidas pelo autor

A553d Andrade, Luísa Pinheiro de  
Deixa ela jogar : Profissionalização de mulheres no  
cenário de E-sports no Brasil / Luísa Pinheiro de Andrade ;  
Flávia Lages, orientadora. Niterói, 2021.  
42 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção  
Cultural)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e  
Comunicação Social, Niterói, 2021.

1. Videogame. 2. Mulher. 3. Produção intelectual. I.  
Lages, Flávia, orientadora. II. Universidade Federal  
Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III.  
Título.

CDD -



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PRODUÇÃO  
CULTURAL

## ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO E DEFESA DE TRABALHO FINAL II

Ao décimo primeiro dia do mês de Fevereiro de 2022, às dezessete horas, realizou-se de forma remota (online), excepcionalmente, em conformidade com a Decisão N°. 100/2020 de 21/05/2020, do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Fluminense, a sessão pública de arguição e defesa do Trabalho Final II intitulado “**Deixa ela jogar: Profissionalização de mulheres no cenário de E-sports no Brasil.**”, apresentado por **Luísa Pinheiro de Andrade**, matrícula 118033007, sob orientação do(a) Prof(a). Dr(a). Flávia Lages.

A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros:

1º Membro (Orientador(a)/Presidente): Dr<sup>a</sup>. Flávia Lages

2º Membro: Bac. Stephany Lins

3º Membro: Bac. Maria Luiza Carvalho Aguiar

Após a apresentação do(a) candidato(a), a banca examinadora passou à arguição pública. O(a) discente foi considerado(a):

Aprovado

Reprovado

Com nota final após arguição:

9.5

E para constar do respectivo processo, a coordenação de curso elaborou a presente ata que vai assinada pelo presidente da banca:

\_\_\_\_\_  
Presidente da Banca

*Ao meu pai e minha mãe, obrigada pelo apoio incondicional de vocês a todas as minhas escolhas, por mais doidas que sejam.*

## AGRADECIMENTOS

Queria primeiramente agradecer aos meus pais por todo amor e confiança que depositaram em mim ao longo de minha vida e ao longo desses anos de graduação. Sem vocês eu não seria metade da pessoa que eu sou hoje, e sou muito grata por ter tido a sorte de ter pessoas tão legais ao meu lado o tempo inteiro. À minha avó Cristina, minha colega de quarto, confidente e segunda mãe, obrigada por tudo que a senhora já fez por mim. Aos meus irmãos, que mesmo perturbando, me ajudaram a chegar até aqui. À minha prima Gabriela que nunca hesitou em me ajudar e ouvir, seja lá qual for o assunto.

Aos meus amigos Júlia e Caio por terem enfrentado esses quatro anos ao meu lado sem nunca ter desistido uns dos outros (mesmo quando um de nós estressava os outros dois). Aos meus amigos do colégio por estarem do meu lado há mais de dez anos. À Natália (vulgo Markov) e Henrique (vulgo Pietá) e as incontáveis horas de jogo explorando o mundo cibernético e os jogos que tanto me inspiraram a escrever. Cada um de vocês possui uma parte do meu coração.

E por último, mas não menos importante, obrigada para uma das minhas professoras preferidas, a Profa. Dra. Flávia Lages, por toda sua ajuda e conhecimento durante esses meses de orientação e por todo conhecimento compartilhado antes disso. E obrigada a todos os professores do departamento de artes por me auxiliarem nessa jornada pelo IACS.

Obrigada também a todas as mulheres que vieram antes de mim, que jogaram antes de mim, e que ficaram fortes para que hoje eu pudesse estar aqui.

*“Eu jogo pra ganhar!”*  
*- D.Va (Overwatch, 2016)*

## RESUMO

O cenário dos e-sports está em ascensão pelo mundo inteiro. É possível observar que há uma constância na forma como cada vez mais se têm atletas de e-sports se tornando profissionais. Entretanto, com essa ascensão, não há uma forte participação feminina entre as principais competições de e-sports do mundo. Isso se repete no Brasil. Este trabalho de conclusão de curso procura discutir sobre a profissionalização de mulheres nos e-sports no Brasil, utilizando como objeto de estudo o jogo *Valorant* (Riot Games, 2020). A questão discutida neste trabalho é a disparidade de oportunidades entre homens e mulheres, mas, principalmente, os motivos pelos quais essa disparidade permanece forte em um ambiente mediado por tecnologia como são os jogos digitais, e as vivências femininas enquanto jogadoras. Para essa pesquisa foi utilizado como metodologia a pesquisa bibliográfica, assim como entrevista semi-estruturada. Foi feita uma investigação, então, dos motivos pelos quais a profissionalização de mulheres segue tão difícil na área dos e-sports no Brasil.

**Palavras-Chave:** *E-sports, Gênero, Jogos Digitais, Mulheres.*

## ABSTRACT

All around the world the e-sports scene is in an uprise. It is possible to see a constant on the way more and more e-sports athletes become professionals. However, with this uprise, there isn't a strong female participation amid the main competitions around the world. The same happens in Brazil. This final paper pursuits a discussion about the professionalization of women in e-sports in Brazil, using as a research object the game Valorant (Riot Games, 2020). The main question in this research is the reason for the disparity of opportunities between men and women, but mainly why this disparity remains in an environment mediated by technology as digital games are, as well as the female experience as a player. For this research the methodologies utilized were literature search and semi-structured interview. An investigation was made to find the motives for the professionalization of women in e-sports to remain so difficult in Brazil.

**Keywords:** *E-sports, Gender, Digital Games, Women.*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>O E-SPORT ENQUANTO ATIVIDADE</b>	<b>11</b>
Uma breve história dos E-sports	11
Aproximação/afastamento dos esportes tradicionais	13
Existência de gamers profissionais	15
<b>E-SPORTS ENQUANTO OCUPAÇÃO</b>	<b>17</b>
Gamers enquanto atletas	17
Divisão sexual do trabalho	18
Disparidade de oportunidades entre homens e mulheres	20
<b>VIVÊNCIA FEMININA NOS JOGOS</b>	<b>24</b>
Papéis de gênero na sociedade e dificuldades femininas	24
Afastamento de mulheres de jogos online	27
Valorosas	28
Experiência feminina casual no Valorant	29
Experiência feminina profissional no Valorant	33
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>40</b>

## INTRODUÇÃO

A profissionalização de mulheres nos e-sports no Brasil é algo que pouco se discute. Por mais que muito se fale na mídia e em publicações sobre os e-sports, a questão de gênero é, muitas vezes, ignorada. Esse trabalho procura discutir o motivo pelo qual em uma profissão tão popularizados como os e-sports são, se tem poucas mulheres atuando nos cenários de mais alto nível.

Esse tema se torna de extrema importância ao fazer uma pesquisa bibliográfica e perceber que não existem tantas pesquisas relacionando o tema gênero e e-sports, o que é curioso considerando o fato de que mulheres são mais da metade do público dos jogos digitais no Brasil, de acordo com a Pesquisa Game Brasil de 2021 (Game Brasil, 2021). Este trabalho busca pesquisar justamente a questão da dificuldade de inserção de mulheres nesse mercado.

Historicamente é observado que existe uma diferença de remuneração entre homens e mulheres no mercado de trabalho em diferentes profissões. Era esperado que, com o surgimento de novas profissões essa lacuna fosse preenchida ou, ao menos, diminuída. Entretanto isso não acontece.

Os e-sports se popularizaram enquanto profissão na década passada, e hoje em dia se tornou um mercado comum para ser seguido por jovens. Porém é observado que mesmo sendo um mercado novo, existe uma disparidade enorme de oportunidades entre homens e mulheres. Indo além, existe uma disparidade significativa na participação feminina em times nos principais circuitos competitivos.

O objetivo dessa pesquisa é investigar o motivo de termos poucas mulheres nos níveis mais altos dos e-sports, utilizando como objeto de análise o jogo *Valorant* (Riot Games, 2020), e suas jogadoras profissionais e casuais. Essa análise foi feita utilizando esse objeto por se tratar de um jogo relativamente novo, e apresentar um público feminino muito forte, mesmo sendo um jogo de tiro competitivo.

Para a realização dessa pesquisa qualitativa e exploratória, foram utilizados dois procedimentos metodológicos: pesquisa bibliográfica e entrevista semi-estruturada. A primeira foi utilizada para buscar materiais publicados sobre e-sports e gênero, explorando o

que já foi discutido sobre o tema, repensando-os. A segunda foi utilizada para aprofundar o tema, e compará-lo com as hipóteses levantadas durante o trabalho.

No primeiro capítulo será discutido o e-sport enquanto uma atividade. Para isto, primeiramente será apresentada uma breve história dos e-sports, explicando seu surgimento e percorrendo até os dias atuais, para melhor contextualização do tema. Depois disso, será discutido a forma como os e-sports se aproximam e a forma como se afastam dos esportes tradicionais, apresentando então algumas discussões acadêmicas ao entorno do tema. Logo após, será discutido o surgimento de *gamers*<sup>1</sup> profissionais, ou seja, pessoas que jogam videogame enquanto sua profissão.

O segundo capítulo tem como objetivo justamente desconstruir a ideia anterior, e pensar o e-sport enquanto uma ocupação. Para isso, há uma discussão sobre a transformação de gamers em atletas, profissionais de alto nível. É abordada, também, a questão da divisão sexual do trabalho tanto em questão das mulheres serem menos contratadas que os homens, quanto à divisão de tarefas dentro do próprio jogo. Por fim, é discutida a disparidade de oportunidades empregatícias entre homens e mulheres dentro do cenário competitivo.

Para o terceiro capítulo, a discussão é acerca da vivência feminina nos jogos digitais, pensando como os papéis de gênero que operam na sociedade funcionam de forma expressiva no meio cibernético também. Em seguida, é discutida a forma como esse transbordamento de papéis de gênero para o online acabam afastando as mulheres dos jogos, ou cerceando sua vontade de participar de uma comunidade de jogos, apresentando também uma resistência feminina à dificuldade que lhes é imposta ao tentarem jogar. Por fim, são apresentados os dados obtidos através das entrevistas feitas em dois blocos, com jogadoras casuais e com jogadoras profissionais do jogo.

---

<sup>1</sup> Os *gamers* são os jogadores de jogos digitais. Esse termo é mais utilizado na comunidade.

## 1. O E-SPORT ENQUANTO ATIVIDADE

### 1.1. Uma breve história dos E-sports

Muito se acredita que a história dos e-sports é algo recente, tendo seu início na primeira década dos anos 2000. Isso, entretanto, não é a realidade. Os videogames surgiram já na segunda metade do século XX, e onde tem videogame, tem competição. Nos famosos fliperamas espalhados pelo mundo, mas principalmente nos Estados Unidos, criou-se a cultura do que hoje reconhecemos como e-sports<sup>2</sup>.

A cultura de competição e espetacularização do “jogar” surge na década de 70, e de acordo com Nicholas Taylor (2015), isso nasce justamente nos *arcades*, onde várias pessoas se juntavam para competir entre si, assim como observar os outros jogando. Isso ocorreu, de acordo com Letícia Dallegrave (2020), por conta da implementação do sistema de placar nas máquinas dos jogos. Os jogadores, então, tinham a possibilidade de registrar suas iniciais demonstrando sua pontuação e incentivando a competitividade entre eles, e a comprovação de que eram os melhores daquele fliperama, ou daquela região.

De acordo com a Confederação Brasileira de E-Sports, a CBeS, o primeiro torneio de que se tem registro aconteceu em um laboratório na Universidade de Stanford em 1972, e era uma competição do jogo *Spacewar!* (Steve Russel, 1962), onde o vencedor ganharia um ano de assinatura da revista *Rolling Stones*. A partir de então, a quantidade de competições de pequeno porte aumentava. Em 1980 a Atari, maior empresa de videogames da época, patrocinou a primeira competição de *Space Invaders* (Atari, 1978), onde aproximadamente dez mil pessoas ao redor dos Estados Unidos competiram entre si pelo prêmio de uma máquina de *arcade*. A vencedora foi uma menina, Rebecca Heineman. E essa é a alma do que hoje conhecemos como e-sport.

É evidente que existem diversos pensamentos e definições sobre o que seriam em si os e-sports, mas são as definições de Taylor (2015) e Tarcízio Macedo (2019) que usaremos neste trabalho. O primeiro descreve como “jogar videogame competitivamente enquanto uma

---

<sup>2</sup> O termo e-sport vem da junção do “e” de eletrônico (eletrônico) e “sport” de esporte, em inglês.

atividade esportativa profissional, mobilizada por uma indústria global que procura por uma audiência em massa para jogadas de elite”<sup>3</sup>. Já Macedo (2019) descreve como:

“[...] prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores através da incorporação das suas performances – eles desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), especialmente, nesse caso, os jogos digitais”. (Macedo, 2019)

Mais tarde, essa cultura específica de espetacularização e competição em jogos digitais migraria para as *LANs* (local area network), ou seja, redes de área locais, como por exemplo, conhecemos as *LAN Houses*. Essa atividade de jogar com outras pessoas em um espaço fechado fortalece, então, uma cultura de competição ao entorno dos jogos, o que mais tarde se tornaria a profissionalização (Dallegrave, 2020). Hoje em dia, o espaço presencial onde acontecem essas competições também são chamadas de *LAN*. Esses espaços, desde então, eram dominados por homens, principalmente jovens (Bryce & Rutter, 2003 apud Taylor, 2015).

Hoje em dia, o que temos são grandes espetáculos que são criados a partir das competições. Cada vez mais as próprias produtoras de jogos criam competições mundiais, e geram muito engajamento com os jogadores casuais. E também investem muito dinheiro nisso. Um grande exemplo disso é o *League of Legends World Championship*, o campeonato mundial de *League of Legends* (Riot Games, 2009), organizado pela própria *Riot Games*, que conta com diversas partidas e shows de *half-time* (intervalo), um verdadeiro espetáculo. E hoje ainda conta com grandes marcas patrocinadoras, como a *Mercedes*, *Mastercard* e *Spotify*.

O time vencedor do torneio mundial de LoL ganha, aproximadamente, US\$550.000, sem contar com o patrocínio que cada equipe pode receber. Um campeonato dessa magnitude, assim como os campeonatos regionais, acabam se tornando megaeventos, sendo permitido sua realização inclusive na China, em 2020. Por conta da pandemia do Coronavírus, não pode haver público, mas mesmo assim foi realizado em um estádio de futebol. E ao redor do mundo a final da competição contou com um pico de aproximadamente 3,8 milhões de espectadores simultâneos online. O recorde foi batido no mundial de 2021, onde mais de 4

---

<sup>3</sup> Tradução livre da autora, do original “[...] e-sports” – represents the configuration of competitive video gaming as a professionalized spectatorial activity, mobilized by a global industry that seeks a mass audience for elite-level play[...].” (P. 1) Taylor, 2015.

milhões de pessoas assistiram à transmissão oficial simultaneamente, de acordo com a *Esports Charts*.

## 1.2. Aproximação/afastamento dos esportes tradicionais

Existe muita discussão acerca da questão de se os e-sports são mesmo considerados esportes. A verdade é que não se tem como afirmar com toda certeza, mas é inegável que algumas características em comum aproximam os dois. A primeira delas é a espetacularização do jogo digital enquanto algo passível de ser considerado como entretenimento, tal qual os esportes tradicionais.

Algo que muito se vê crescendo é a quantidade de pessoas que se juntam para assistir partidas dos campeonatos de seus jogos preferidos, e torcer pelo seu time do coração, da mesma forma que ocorre com os esportes tradicionais. O que se vê é uma tendência da mídia tradicional de adotar esse tipo de entretenimento como um novo tipo de investimento, que é o que vemos acontecendo, por exemplo, com o Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, o CBLOL, que começou a ser exibido na TV à cabo, pelo SporTV.

É importante também frisar a forma que a transmissão é tratada, seja ela na TV tradicional ou em plataformas de *livestream*, como a *Twitch*<sup>4</sup>. Sempre se tem a presença de comentaristas, analistas, narradores, jornalistas... Todos trabalhando ao redor das partidas e dos jogadores que ali estão. O formato de uma transmissão de e-sports é o mesmo de uma transmissão qualquer de esporte tradicional. Macedo (2019) chama isso de “esportificação” dos jogos digitais. Existe uma partida acontecendo, sendo narrada, enquanto nos intervalos entre rodadas, um comentarista entra em ação analisando as jogadas que foram feitas, assim acontecendo um bate-bola entre os *casters*<sup>5</sup>.

Há também o fato de que o e-sport se tornou um tipo de mercadoria. Diversas marcas dos mais diversos setores criam e financiam times para competir nas maiores competições do país, e tem resultados que os levam a níveis internacionais. Foi o caso da Vivo, que com sua equipe de esportes eletrônicos do jogo *Valorant* (Riot Games, 2020), a Vivo *Keyd*, chegou ao Campeonato Mundial de *Valorant* em 2021. É um mercado que vem se expandindo muito, e empresas muito tradicionais apostam em patrocínio para expandirem no mercado.

---

<sup>4</sup> Maior plataforma de *livestreams* voltada, principalmente, para jogos do mundo.

<sup>5</sup> Nomes dados aos membros de uma equipe de transmissão de e-sports.

É um fato também que as comunidades dos jogos são cada vez maiores. E são compostas por pessoas que são apaixonadas, e dedicam muito tempo para se aprimorarem, assistirem vídeos, transmissões ao vivo de jogadores experientes e são pessoas que também interagem com as próprias marcas dos jogos pelas redes sociais. É um tipo de mercantilização muito específica que funciona muito bem hoje em dia, e é muito lucrativo para as empresas de jogos e aqueles que decidem ser patrocinadores.

As críticas contrárias à condição de e-sport enquanto esporte se dão, principalmente, pelo fato de serem mediados por computadores, o que os tornaria irrelevantes. Mas é Macedo (2019) quem afirma que esse discurso “conduz à visão de dicotômica ultrapassada acerca da realidade-ciberespaço do imaginário da cibercultura” (p. 254). Isso quer dizer que existe uma separação entre o que ocorre na internet, por exemplo, do que ocorre na vida real. Mas o que acontece na internet é uma remontagem do que acontece na vida real, apenas mediado por tecnologia, mas ainda assim são pessoas e suas habilidades mecânicas e mentais competindo por um objetivo.

O esporte é definido, pelo Oxford Languages como “prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição”. Por mais que não exista um exercício físico realizado, com certeza um exercício mental e mecânico é posto em prática, assim como a destreza. Sem contar que é parte essencial para a definição de e-sport o fato de ele ser imprescindivelmente competitivo.

Isso é proveniente de uma acepção histórica de que o que é lúdico, como é o caso dos videogames, não dialoga com o trabalho, de acordo com Johan Huizinga (1938, *apud.* Macedo 2019). Isso quer dizer que não se considera o e-sport como uma atividade “séria” justamente por conta do seu histórico de brincadeira, já que o jogar online é algo muito comum aos jovens enquanto passatempo. É algo que não ocorre com os esportes tradicionais, já que são ensinados nas escolas enquanto atividades consideradas esportivas, e existem aulas e aperfeiçoamento para ser profissional desde a infância. Há uma proposição feita por Jonasson e Thiborg (2010, *apud.* Macedo, 2019) de que “o e-sport seja descrito como um esporte dentro e por meio do ciberespaço, assumindo aspectos de esporte e de jogo digital competitivo, organizado profissionalmente” (p. 257).

É importante também pensar como não é a primeira vez que temos como esporte uma atividade que se vale quase que inteiramente de esforços da mente. O xadrez é considerado um esporte mental, sendo reconhecido inclusive pelo Comitê Olímpico Internacional, o COI, em 2001, mesmo não fazendo parte das Olimpíadas. Há inclusive um projeto de lei aprovado na Câmara dos Deputados (PL 5840/16<sup>6</sup>) para reconhecer os esportes da mente, tal qual o xadrez é, como um esporte.

Isso significa que já existe uma discussão acerca do fato de esportes serem atividades que, muitas vezes, vão além do esforço puramente físico. O que quer dizer que a conversa sobre considerar o e-sport enquanto uma atividade esportiva tem sim um fundamento, já que abrange aquelas características discutidas no início do subcapítulo, sendo competitivo e demandando certo nível de destreza para ser realizado. Além disso, a deputada federal Mariana Carvalho, do PSDB-RO, protocolou a sugestão de alteração da Lei Pelé (Lei nº 9.615, de 1998<sup>7</sup>) que estabelece normas para diversos assuntos referentes à condução do esporte no Brasil. A ação da deputada pretende que a lei considere o e-sport também como esporte (Ana Faria, 2020).

### **1.3. Existência de gamers profissionais**

A existência de comunidades focadas em jogos faz com que aumente a quantidade de jogadores que se dedicam a esses jogos e acabam se tornando jogadores de alto nível. Assim como nos arcades, lá nos anos 80, chamava atenção aqueles que eram os melhores nos rankings, isso se repete hoje em dia. Quase todo jogo competitivo possui um sistema próprio de ranqueamento, onde aparecem os maiores pontuadores da região (normalmente divididos em continentes). E é esse espaço nos rankings que a maioria dos jogadores competitivos almeja chegar.

É do topo desses rankings, também, que saem os principais jogadores profissionais. Ou seja, os gamers profissionais. Como é dito por Taylor (2015), esses “jogadores de elite” chamam atenção de grandes audiências, o que cria toda uma indústria por trás da forma como eles jogam e a forma como eles competem. O e-sport junta pessoas, principalmente jogadores casuais que, sem essa espetacularização, não teriam acesso a jogadas de alto nível como têm.

---

<sup>6</sup> <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2091966>

<sup>7</sup> [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm)

E é claro que os gamers profissionais foram, um dia, gamers casuais. Existe uma cultura quase meritocrática nos jogos online onde a pessoa é capaz de subir os ranques de acordo com sua habilidade naquele jogo. Sabemos que existem várias falhas nesse discurso, mas é algo que se acredita muito. Se alguém chegou ao topo dos rankings, provavelmente partiu de um local parecido com aquele que um jogador casual está.

O que difere os gamers profissionais de gamers casuais, ou até de gamers competitivos é a profissionalização pela qual são envolvidos. Não é mais apenas jogar videogame, escalar ranques, jogar partidas. É muito mais que isso. É jogar e se aprimorar pelo seu próprio sustento, para conseguir se manter fazendo aquilo que você gosta, que é jogar videogames enquanto sua profissão.

É claro que se trata de uma profissão relativamente nova, então há muito o que se discutir acerca de direitos trabalhistas, entre outros aspectos, mas não entraremos nessas questões neste trabalho. O que acontece é que ser um gamer profissional se tornou uma profissão amplamente reconhecida hoje em dia, e que chama a atenção de muitos jovens por conta do encanto que parece ter em jogar videogames profissionalmente.

Entretanto, sabemos que a maioria daqueles que acabam por conseguir se profissionalizar são homens, majoritariamente brancos e de classes mais altas, principalmente quando se trata de jogos de computador de mesa. O principal exemplo deste trabalho é o jogo da *Riot Games*, *Valorant* (2020), exclusivo para PC. O *Valorant* é um jogo FPS<sup>8</sup> tático em time, onde o objetivo principal é plantar/desarmar uma spike (um tipo de bomba). De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2021, 61,9% dos PC gamers são homens, e isso tem a ver com uma socialização baseada na crença de que jogadores de celulares (onde a maioria são mulheres) não são gamers de verdade. Por mais que em todas as plataformas existam gamers profissionais, inclusive no celular, neste trabalho focaremos nos jogadores baseados em computadores pessoais.

---

<sup>8</sup> FPS, em inglês, First Person Shooter. Em português quer dizer atirador em primeira pessoa. Um tipo muito popular de jogos online.

## 2. E-SPORTS ENQUANTO OCUPAÇÃO

### 2.1. Gamers enquanto atletas

Com jogadores de alto nível sendo cada vez mais reconhecidos no ciberespaço, a notoriedade deles acaba atravessando para o mundo real e se tornando uma profissão em um mercado cada vez mais expressivo. Eles chamam atenção de diversas organizações e passam a integrar sua *line-up*<sup>9</sup> oficial. Tal qual os times de esportes tradicionais, as organizações de e-sports contam com toda a estrutura necessária para que esses atletas de alto nível desenvolvam ainda mais as suas habilidades e treinem.

Existe toda uma equipe por trás dos jogadores para garantirem que eles tenham o melhor espaço o possível para treinarem, tais como treinadores, analistas e até mesmo psicólogos. Muitas vezes existem também as *gaming houses*, que são moradias onde os atletas têm acesso a internet e computadores modernos, assim como um espaço de convivência para poderem se desenvolver e treinar para competições por vir.

As competições são, muitas vezes, parte de um circuito oficial organizado pela própria desenvolvedora do jogo em questão. Para este trabalho, usarei como exemplo o circuito competitivo do jogo *Valorant* (Riot Games, 2020), o *Valorant Championship Tour* (VCT). Nele, existem as competições de entrada, onde qualquer time que tenha jogadores que façam parte de um determinado elo pode se inscrever, que é chamado de *Open Qualifier* (Qualificatórias Abertas, em português). Os melhores colocados deste campeonato passam para a próxima fase, que são as qualificatórias fechadas com times convidados. A próxima fase é o chamado *Masters* regional, onde os melhores times da região competem. Os dois primeiros colocados do *Masters* regional seguem para o *Masters* Internacional, que conta com outras regiões além da nativa do time. Tudo isso para poder ter uma chance de chegar ao grande campeonato do ano, que é o *Valorant Champions* (Campeonato Mundial de *Valorant*), onde equipes do mundo inteiro competem pela chance de ser campeão mundial do jogo.

Essas competições funcionam em formato de campeonato, assim como os esportes tradicionais. E ainda contam com uma grande parte de atividades comuns aos esportes, como

---

<sup>9</sup> Nos e-sports, quer dizer o time principal daquela modalidade.

empréstimo de jogadores, treinos intensivos, expectativa de alto rendimento, etc. Os contratos normalmente duram uma temporada, podendo ou não serem renovados para o próximo ano.

Dito isso, o VCT não contou com nenhum time feminino, ou ao menos jogadoras mulheres sem ser na qualificatória aberta. O time que mais subiu na tabela da qualificatória foi a antiga *Gamelanders Purple*, time da *Final Level* (uma empresa de entretenimento voltada para jogos), atual campeã do circuito feminino. A maior questão é o porquê de a grande vencedora do circuito feminino não ter uma participação expressiva no circuito principal da competição. Isso se repete por outros jogos, como no *League of Legends*, em que vemos pouquíssimas mulheres (até o momento, duas) chegarem ao alto nível competitivo, nas competições principais (Dallegrave, 2020).

É observável que existe uma disparidade gritante nos cenários competitivos tanto nacionais quanto internacionais. A primeira vencedora oficial de uma competição de e-sport foi uma mulher, entretanto não vemos isso se repetir de forma expressiva em nenhum lugar do mundo. É muito importante pensar no motivo pelo qual isso acontece, já que certamente não se trata de uma falta de habilidade feminina.

Trata-se, então, de uma falta de oportunidade para as mulheres. Mas qual o motivo de ainda no século XXI termos essa disparidade de oportunidades entre homens e mulheres, principalmente em um ambiente teoricamente neutro, que é o ciberespaço? A competição mediada por tecnologia seria uma grande oportunidade de competição entre homens e mulheres, mas isso não ocorre, e aqui investigaremos um pouco os motivos para tal.

## **2.2. Divisão sexual do trabalho**

Tanto no ciberespaço quanto no mundo real existe uma estrutura opressora contra as mulheres, que percebemos por toda a história ocidental. Os direitos femininos foram garantidos apenas no século XX, e muitos deles ainda são postos em dúvida até os dias atuais. O direito a trabalhar, por exemplo, é um assunto muito delicado pois desde a época da Revolução Industrial observamos a força trabalhista feminina (e branca) ser colocada de lado, ou pelo menos para funções consideradas menos “importantes”. Mulheres negras são colocadas em postos ainda mais baixos, tendo trabalhado durante toda a história e por grande

parte dela sem terem sido sequer remuneradas. O mercado de trabalho é dominado por homens. A sociedade é dominada por homens, principalmente homens brancos e ricos.

De acordo com Pierre Bourdieu (2012), “a força da ordem masculina se evidencia pelo fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica impõe-se como neutra e não tem necessidade de enunciar em discursos que visam legitimá-la” (p. 24). Isso quer dizer que a estrutura social sempre reafirma a dominância masculina, em todos locais e em todas as instâncias, porque ela é considerada a ordem natural das coisas, mesmo que tenha sido inventada em algum momento.

A cultura patriarcal incentiva o comportamento machista de homens, e a manutenção de uma hegemonia masculina nos espaços os quais ocupam. Por mais que Rebecca tenha vencido a primeira competição de e-sport do mundo, ainda vemos um ambiente completamente dominado por homens, que fazem com que a participação feminina seja dificultada, e a entrada delas nesses locais seja muito complicada. Na área dos jogos digitais, isso não é diferente. As mulheres são colocadas muitas vezes como espectadoras, como jogadoras passivas ou casuais<sup>10</sup>.

No meio *geek*<sup>11</sup> é muito comum percebermos os próprios homens fazendo uma espécie de muro para a participação de mulheres, dificultando que elas se envolvam em fóruns, discussões, debates, tudo relacionado ao tema de jogos. Para eles, as mulheres são consideradas estrangeiras ao mundo dos jogos, mesmo que isso não seja verdade. De acordo com a Pesquisa Game Brasil de 2021, 51,5% dos entrevistados que afirmaram jogar jogos digitais são mulheres. Mas dessas mulheres, apenas 57,5% se reconhecem enquanto gamers.

É importante avaliarmos esse dado, porque isso diz muito sobre a forma que a mulher se enxerga dentro do espaço digital. Existe um controle que faz com que as mulheres não se enxerguem enquanto *gamers* de verdade, de tanto que isso é repetido para elas. Sendo que o termo gamer é designado, simplesmente, às pessoas que jogam e consomem jogos. Então qual o motivo de esse termo ser tão afastado delas e invocar uma imagem tão masculina e branca? A PGB ainda separa *gamers* casuais de *gamers hardcore*, que seriam as pessoas que jogam

---

<sup>10</sup> Alguém que joga “casualmente” joga apenas por diversão, sem pretensão de jogar competitivamente e de escalar os ranques dos jogos.

<sup>11</sup> “Aquele que tem interesse em videogames, filmes, séries, colecionar objetos, brinquedos, tecnologia, computação, códigos, música eletrônica” de acordo com o dicionário.

competitivamente. De acordo com a pesquisa, a maioria dos *hardcore gamers* seriam homens, com 52,9% do total.

Neste capítulo, pretendo discorrer brevemente sobre a questão da divisão sexual do trabalho, que é observada na sociedade há tanto tempo. Era esperado que em uma nova profissão, tal qual ser um jogador profissional de e-sport, houvesse o enfraquecimento de velhas organizações sociais. Isso não ocorre. Bourdieu (2012) diz:

Se as estruturas antigas da divisão sexual parecem ainda determinar a direção e a forma das mudanças, é porque, além de estarem objetivadas nos níveis, nas carreiras, nos cargos mais ou menos fortemente sexuados, elas atuam através de três princípios práticos que não só as mulheres, mas também seu próprio ambiente, põem em ação em suas escolhas: de acordo com o primeiro destes princípios, as funções que convêm às mulheres se situam no prolongamento das funções domésticas: ensino, cuidados, serviço; segundo, que uma mulher não pode ter autoridade sobre homens e tem, portanto, todas as possibilidades de, sendo todas as coisas em tudo iguais, ver-se preterida por um homem para uma posição de autoridade ou de ser relegada a funções subordinadas, de auxiliar; o terceiro confere ao homem o monopólio da manutenção dos objetos técnicos e das máquinas. (Bourdieu, 2012)

As antigas estruturas de divisão sexual de trabalho, de fato, continuam determinando a direção que mulheres e homens tomam dentro de suas carreiras escolhidas. Por mais que uma mulher se esforce muito para subir os ranques dos jogos, e trabalhe sua mecânica e seu pensamento rápido para se tornar uma jogadora de elite, como acontece, as organizações não as contratam enquanto jogadoras da *line-ups* oficiais, e sim criam novos times femininos para jogar circuitos femininos. Os times femininos, quando formados, são sempre vistos como algo secundário ao time principal. O masculino, mais uma vez, é visto como neutro, natural.

### **2.3. Disparidade de oportunidades entre homens e mulheres**

Partindo do exemplo do VCT, é possível observar que todos os times contam com um elenco puramente masculino. As oportunidades de trabalho remunerado enquanto atletas de e-sport acontecem, por parte de organizações, principalmente para homens.

É evidente que existem diversas mulheres com habilidades semelhantes à esses homens, mas suas contratações nunca são colocadas em pauta enquanto parte do time principal. Isso faz com que haja uma manutenção da desigualdade de oportunidades para

homens e mulheres nos cenários competitivos, e que a representatividade feminina seja muito escassa.

Aliado a isso, a não-contratação de mulheres por parte das organizações acaba dificultando a profissionalização feminina, visto que faz com que elas não tenham acesso a uma rotina de treinos e avaliações constante e, o mais importante, remunerados. Isso permite que aconteça, muitas vezes, uma dupla ou até tripla jornada feminina: emprego diário, treinos e cuidados com a casa.

No caso do Valorant, há uma tentativa da Riot Games na questão de profissionalização feminina com a criação do VCT: Game Changers Series, que é um torneio feminino de Valorant. É óbvio que a inclusão de mulheres no cenário competitivo é importante, mas também é necessário pensar sobre como esse tipo de competição pode acabar sendo, também, excludente. Sem contar que existe uma discrepância de premiação entre as competições, sendo o primeiro lugar do Game Changers premiado com 35 mil reais, e o primeiro lugar do Masters premiado com 90 mil reais, sem contar com as premiações que ocorrem ao longo da temporada, em cada qualificatória. Isso promove, também, uma manutenção na desigualdade de pagamentos entre homens e mulheres.

É importante ressaltar, entretanto, que existe uma tentativa por parte das empresas de criar uma imagem amigável às mulheres, muitas vezes contratando principalmente streamers femininas para “vestirem a camisa” do time. Mas se essas jogadoras têm ambições que vão além de ser streamer de jogos, muitas vezes esse desejo é ignorado pelas organizações.

Foi o que aconteceu com a jogadora Júlia “Mayumi” Nakamura, que foi contratada pela equipe INTZ em agosto de 2019 para cumprir o papel de suporte do time de LoL da organização. Entretanto, por mais que ela estivesse inscrita no CBLOL, a atleta não chegou a jogar nenhum jogo oficial, mas era peça essencial de ações publicitárias desenvolvidas pelo clube.

O que parece é que se percebe uma urgência de representação feminina nos espaços dos e-sports, mas ao mesmo tempo se enxerga uma dificuldade de, de fato, haver o investimento nessas mudanças. O que acaba acontecendo é um fingimento de representatividade, enquanto na verdade as estruturas continuam muito parecidas com o que eram anteriormente.

É claro que existe algum valor em uma mulher ser contratada por uma organização tão famosa no cenário competitivo. Mas é importante questionar qual é, de fato, esse valor, quando essa mesma mulher não tem sua profissão levada à sério. Mayumi pretendia ser uma jogadora profissional, e treinava para tal. A utilização da sua imagem puramente por representação mostra uma tentativa falha de conversar com um público novo, que clama tanto por sua representação no cenário competitivo.

Aliado a isso, há o fato de existir uma maior pressão em cima de mulheres quando se trata de contratações por organizações. Tal qual acontece com os esportes tradicionais, as mulheres não têm espaço de ter a opção de falhar, criando um ambiente que “recompensa” a mediocridade de homens, enquanto punem a “mediocridade” de mulheres, ou punem até mesmo mulheres excepcionais (Paul, 2018 *apud*. Cullen, 2018). Isso cria uma pressão muito grande em cima de mulheres que almejam o competitivo, e pode criar inclusive um ambiente nocivo para o desenvolvimento delas.

Tudo isso sem contar com o que acontece com mulheres quando elas conseguem chegar aos principais cenários competitivos. Temos diversos exemplos de casos misóginos contra mulheres jogadoras profissionais que chegam no alto nível. Foi o que aconteceu, por exemplo, com a sul-coreana Kim “Geguri” Se-yeon em 2018, quando ela se tornou a primeira e única mulher a competir na *Overwatch League*, a competição oficial do jogo *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016).

A atleta foi acusada por diversos jogadores de fazer uso de *hack*<sup>12</sup>, alegando (sem prova alguma) que a habilidade dela era anormal e que provavelmente ela utilizava de algum artifício ilegal para conseguir jogar em um nível tão alto. Ela chegou a ter que fazer uma *livestream* jogando para mostrar que ela, de fato, estava jogando o tempo inteiro. Isso nunca aconteceu com um homem, em nenhum cenário de nenhum jogo.

Geguri foi considerada por muitos, inclusive pela revista “TIME”, como um ícone feminista dos games, imagem que ela mesma procurava se distanciar justamente por conta da pressão que colocava sobre ela. É importante, como ressalta Amanda Cullen (2018), permitir que haja espaço para que falhas ocorram enquanto ela joga, assim como permitir que ela tenha uma preferência por diminuir a questão de seu gênero. Mas isso ainda abre espaço para um

---

<sup>12</sup> *Hacks* seriam programas de trapaça que permitem ao jogador terem vantagens acima dos outros.

pensamento errôneo de que o sucesso ou fracasso de mulheres nos e-sports é uma questão puramente de habilidade individual, como se a cultura de jogos digitais não fosse uma que beneficia os homens.

### 3. VIVÊNCIA FEMININA NOS JOGOS

#### 3.1. Papéis de gênero na sociedade e dificuldades femininas

Como observado anteriormente pelo texto de Bourdieu (2012) existem os três princípios práticos que as mulheres e os ambientes passam por ao tomar suas decisões. Aqui iremos passar pelos três e pensar como eles podem afetar a vivência feminina mesmo quando elas estão situadas no ciberespaço, mais especificamente enquanto jogam videogames.

1º: “[...] *as funções que convém às mulheres se situam no prolongamento das funções domésticas: ensino, cuidados, serviço*”.

É evidente que socialmente vemos as mulheres ocupando esses espaços específicos que as são designadas desde que entraram no mercado de trabalho, e continuam desempenhando esses serviços ainda no ambiente doméstico, com a dupla jornada de trabalho. Principalmente em relação aos homens, das mulheres é esperado que elas desempenhem papéis servis, sempre colocando em consideração maior a vontade de um homem, seja o marido, seja o pai, etc.

Isso não é diferente do que ocorre no cenário competitivo dos e-sports. A mulher é sempre colocada de lado e suas vontades são consideradas secundárias, assim como sua habilidade e sua capacidade. Muitas vezes vemos meninas que jogam sendo rebaixadas dentro das partidas, tendo sua vontade ignorada quanto ao que ela deseja performar, sendo normalmente deixada para servir o papel de suporte.

Normalmente o papel de suporte nos jogos é o considerado o mais feminino, tal qual o que mais é rebaixado em questão de o que os jogadores que querem jogar. De acordo com Jessica Austin (2020), as mulheres são marginalizadas em jogos baseados em equipes (a maioria dos e-sports), e são presumidas a jogarem essas funções de suporte, já que é uma função que consideram que não precisa de habilidade. Novamente se coloca a mulher em um papel pequeno, daquele indivíduo que serve apenas para completar o time (mesmo que o papel de suporte seja essencial na maioria das composições de times em qualquer jogo).

Entretanto, o que vemos acontecer é claramente uma tentativa de remontagem do que acontece na vida offline, onde mulheres são esperadas de desempenhar funções que são completamente dependentes da vontade masculina sobre elas. A função de suporte é uma função que depende muito dos outros jogadores, de ser protegida, de cuidar dos seus aliados,

é um papel muitas vezes passivo, onde acredita-se utilizar menos mecânica e destreza. É um papel que remete muito à ideia que temos de feminilidade, da mulher dócil que cuida dos homens fortes que vão para o campo de batalha guerrear.

2º: “[...] *que uma mulher não pode ter autoridade sobre homens e tem, portanto, todas as possibilidades de, sendo todas as coisas em tudo iguais, ver-se preterida por um homem [...]*”.

Para todos os casos, se uma mulher tem as mesmas qualificações ou qualidades que um homem, às vezes é até mais qualificada, ela ainda assim é preterida por um homem de teoricamente nível abaixo. Isso acontece muito no caso das organizações que sempre preferem contratar homens para seus times, em vez de contratar meninas. Não existem regras que digam que o time precisa ser estritamente masculino, mas é o que acontece, como foi discutido no capítulo anterior.

Além disso, é importantíssimo ressaltar o impacto que existe na comunicação dentro dos jogos. Muitas vezes os jogos eletrônicos possuem sistemas de comunicação por voz dentro dos times, e mulheres frequentemente sofrem diversos tipos de assédio se tentam comunicar algo dentro do jogo. Isso acontece com muito mais frequência quando elas tentam dar alguma ideia sobre como agir, ou como melhorar as jogadas do time.

As ideias femininas são sempre rebaixadas como inferiores, ou “ela não sabe sobre o que está falando”, já que ela desempenha uma função secundária e não sabe como o jogo é jogado. Isso inclusive faz com que muitas mulheres escondam seu gênero usando nomes que não as identifique e não se comunicando dentro do jogo, o que desencadeia uma perda enorme para elas porque a comunicação é uma habilidade essencial para conseguir ser bem sucedido em um jogo tático online.

Foi isso que incentivou a campanha *#MyGameMyName*, em 2018, onde gamers homens influentes no cenário online foram postos para jogar com nomes femininos para saberem o que as mulheres passam por simplesmente terem um nome feminino. E abrir mão de quem você é para poder jogar não é algo aceitável, não é algo que homens tem que passar por.

É, ainda, Bourdieu (2012), que escreve “[...] olhar no rosto, nos olhos, tomar a palavra publicamente - são monopólio dos homens; a mulher [...] deve de algum modo renunciar a

fazer uso público do próprio rosto e de sua palavra [...]”. O que acontece com as mulheres é justamente abrir mão de seu “rosto” online, que é seu nome, sua personagem, qualquer característica que denote sua feminilidade ou vontade.

Outra questão muito importante é o assédio que se é sofrido por simplesmente ser uma mulher. Ou não são levadas a sério por conta de seu gênero e suas ideias são ignoradas ou, muitas vezes, os sujeitos partem para agressão verbal. Piadas machistas, ameaças físicas, apologia ao estupro... Tudo faz parte do que uma mulher precisa suportar simplesmente por querer jogar um jogo.

Como dito anteriormente, o que se cobra das mulheres é muito mais forte do que o que se cobra dos homens. Isso quer dizer que se elas cometem algum erro enquanto estão jogando, são logo massacradas e todos os seus acertos são completamente ignorados. Enquanto isso, é dado o benefício da dúvida sobre a habilidade dos companheiros de equipe homens quando eles cometem um erro.

3º: “[...]confere ao homem o monopólio da manutenção dos objetos técnicos e das máquinas[...].”

Como dito anteriormente, o mundo *geek* é dominado por homens. Qualquer coisa que seja remotamente relacionada a assuntos digitais é inteiramente dominada por homens, que fazem com que pareça ser impossível adentrar esses espaços sendo mulher. Tudo aquilo que remete a feminilidade é devidamente visto como forasteiro, e tem dificuldade de se encaixar. O direito aos objetos técnicos e às máquinas é dos homens, então é claro que o direito ao ciberespaço, a localidade mediada por tais máquinas, seria direito deles também.

É Bourdieu (2012) que fala, ainda, que “Existe uma tentativa de justificativa para a diferença entre os sexos pelo lado da biologia, mas não se fundamenta porque é apenas uma tentativa androcêntrica de justificativa” (p. 29). Podemos aproximar isso do que foi dito anteriormente à medida do fato que se acredita que os homens têm mais facilidade com questões tecnológicas e mecânicas por questões biológicas, o que é completamente infundado. Todas essas questões são questões construídas a partir de estruturas androcêntricas que visam colocar o masculino sempre como sujeito inteligente.

### **3.2. Afastamento de mulheres de jogos online**

Sofrer agressões enquanto tenta se divertir, ser xingada e humilhada, tudo isso faz parte dos motivos pelos quais há um afastamento de algumas mulheres quando se trata de jogos online. Existe ainda um preconceito muito evidente contra mulheres que jogam. É claro que não são todas as interações femininas online que são ruins, mas é notório que as interações ruins podem ser mais marcantes do que as boas, principalmente se elas forem traumáticas.

Outra possibilidade de pensar nesse afastamento é por conta da questão da resistência masculina à participação feminina, mesmo que não haja uma agressão verbal propriamente dita. Há um certo constrangimento que se sente pelo simples fato de ser mulher e estar falando num canal de voz onde você não sabe se será recebida com respeito ou com ameaças. E quando não são recebidas com desprezo, é esperado delas que desempenhem papéis específicos, como foi previamente discutido neste trabalho, mesmo que esse não seja seu desejo.

É evidente que haja uma submissão por parte das mulheres às vontades dos homens que esperam que elas desempenhem determinados papéis. Elas são obrigadas a conviverem segundo uma estrutura androcêntrica, até mesmo no ambiente virtual. É óbvio que a submissão vai se repetir nesse mesmo espaço, e com comportamentos submissivos também. Como é afirmado por Bourdieu (2012):

Pelo fato de o mundo limitado em que elas estão confinadas, o espaço [...] as mulheres não podem senão tornar-se o que elas são segundo a razão mítica, confirmando assim, e antes de mais nada, a seus próprios olhos, que elas estão naturalmente destinadas ao baixo, ao torto, ao pequeno, ao mesquinho, ao fútil, etc. (Bourdieu, 2012)

Essa vergonha pela qual as mulheres passam ao existirem online parece ser nada mais nada menos que tudo aquilo que os homens as fazem acreditar que são. Esse confinamento a espaços e papéis pré-determinados acabam reafirmando, mentalmente, as mulheres como menos, como coadjuvantes nos jogos masculinos.

É claro que será difícil jogar para se tornar uma profissional em um ambiente que as joga para baixo o tempo inteiro, e reafirma que elas não podem ser mais do que jogadoras

“casuais”. Evidentemente existem mulheres que conseguem nadar contra essa corrente, que conseguem se reafirmar acima de tudo isso, mas é um trabalho desgastante. E é um trabalho pelo qual homens que desejam ser profissionais não têm que passar.

Outro ponto que pode explicar esse afastamento feminino é a questão de que o sexismo e a misoginia as atrapalham, como dito anteriormente, a melhorar no jogo. Isso porque todo o dito acima as impede de melhorar sua mecânica, assim como a noção de jogo, o que as faz cair numa dificuldade de subir os ranques e se aperfeiçoarem enquanto o personagem que escolheram.

Muitas vezes, entretanto, esse afastamento pode ocorrer de outra forma. As mulheres por conta de todas essas questões acima, muitas vezes acabam se afastando de si mesmas para poderem continuar desempenhando a atividade que elas gostam, que é jogar videogame. Isso ocorre de forma que elas acabam por se esconder atrás de *nicks*<sup>13</sup> que não deixe aparente seu gênero, assim como evitando interagir com outros jogadores. Isso ocorre de tal forma que há o apagamento de qualquer traço de feminilidade que possa ocorrer, o que inclusive faz com que muito se acredite que mulheres não jogam videogames.

### **3.3. Valorosas**

Essa falta de um ambiente seguro para jogar e o medo de acabarem por encontrar com pessoas que as agridam verbalmente ou as assediem fez com que as mulheres criassem seu próprio ambiente para poderem jogar acompanhadas de outras mulheres. Partindo desse princípio, foi criado um servidor no *Discord*<sup>14</sup> chamado “Valorosas”.

O Valorosas é um servidor de chats de texto e de voz onde mulheres que jogam *Valorant* podem interagir umas com as outras de forma segura e tendo certeza que não serão incomodadas com assédios. Lá podem discutir livremente questões que dizem respeito à história do jogo, compartilhar suas jogadas, procurar por um grupo para jogar, desabafar sobre situações incômodas que aconteceram com elas, assim como compartilhar memes ou só conversar sobre aleatoriedades mesmo.

Criou-se um espaço seguro no qual as mulheres sentem-se livres para abraçar sua feminilidade, ou apenas serem elas mesmas, e falarem tanto do jogo o qual elas tanto gostam,

---

<sup>13</sup> Nome dentro do jogo

<sup>14</sup> Discord é uma aplicação de comunicação instantânea, no qual é possível criar servidores para determinados assuntos, criar chats de voz, de texto, fazer ligações de vídeo, etc.

assim como falar sobre suas inseguranças e inquietações. É um pouco preocupante, entretanto, que esse espaço teve que ser construído de forma independente, por mulheres da comunidade.

O sentimento que isso cria é que a própria empresa não tem controle sobre a sua comunidade, e que os mecanismos de denúncia em vigor não funcionam bem o suficiente, já que as mulheres se sentem tão inibidas de jogarem enquanto si mesmas. O Valorosas está em funcionamento desde junho de 2020 e hoje em dia conta com mais de 170 membros, todas mulheres.

### **3.4. Experiência feminina casual no *Valorant***

Como parte da estrutura metodológica do trabalho, foi determinado que seriam feitas entrevistas semi-estruturadas com dois grupos de mulheres, compostos por três e duas participantes cada: o primeiro se tratando de jogadoras casuais de *Valorant*, e o segundo se tratando de jogadoras profissionais do mesmo jogo. Neste subcapítulo serão discutidos os dados que foram colhidos das entrevistas com as jogadoras casuais, o primeiro grupo.

Foram entrevistadas Natália “Markov”<sup>15</sup> Paixão, Victória “Maia” Brito e Luiza “Lulu22k” Neves. As entrevistadas foram escolhidas a partir de alguns objetivos. O primeiro deles sendo a vontade de encontrar pessoas de planos de fundo diferentes, e que não tivessem conhecimento entre si. A primeira, Markov, é uma jogadora que conheço há anos, e que há anos tem experiência com jogos online. Foi escolhida por conta de sua vivência de mais de década com videogames, e a entrevista foi feita por intermédio do Discord, em um servidor em comum.

Já Maia foi escolhida por não ter conhecido apenas uma vez, e nunca ter tido a experiência de jogarmos juntas. Ela também tem anos de experiência com jogos, mas tem uma vivência maior com jogos de console, e não de computador (como é o caso do *Valorant*). A entrevista foi feita através do aplicativo Whatsapp, por meio de áudios.

A última entrevistada, Lulu, é uma jogadora que conheci em uma partida aleatória casual do *Valorant*. Por não ter nenhuma proximidade com ela, e ter a conhecido de forma completamente acidental, achei interessante que ela fizesse parte desse grupo de entrevistadas.

---

<sup>15</sup> O nome entre parênteses indica a *gamertag* das jogadoras, ou seja, o nome que elas utilizam dentro do jogo.

A conversa com ela aconteceu por meio das mensagens privadas no jogo e, mais tarde, por meio das mensagens diretas do Instagram.

Para o início da pesquisa, o desejo era saber os antecedentes dessas jogadoras. Se elas tinham experiência com algum jogo antes de jogar *Valorant*, ou não. Todas elas tinham vivência em jogos digitais, há alguns anos já. E as três vieram de diferentes planos de fundo, sendo Markov uma jogadora nata de PC, Maia tendo iniciado sua vivência em console e Lulu no celular. Os jogos que elas jogavam eram variados, mas já existia um certo interesse por jogos FPS, como o *Valorant*.

Um interesse que eu tinha desde o início era saber o que as tinha levado para o *Valorant*. Ao acompanhar o cenário, é possível perceber ao procurar na *Twitch*, por exemplo, que é um jogo muito jogado por mulheres e por pessoas LGBTQIAP+. Eu queria saber o motivo desse interesse, e isso inspirou uma das perguntas da entrevista. A resposta comum entre as três foi por conta da mecânica de ter habilidade (como se fossem poderes) dentro do jogo. Aliado a isso, teve a questão de ser um jogo de time, onde se pode passar tempo com os amigos jogando.

Movida pela hipótese de que as mulheres normalmente são postas enquanto secundárias, cumprindo papéis de suporte para os homens, perguntei qual era a classe preferida de jogo delas, e nenhuma respondeu suporte ou de cura. Entretanto, recebi como resposta de Lulu que ela preferia escolher um personagem que “ajudasse mais a defender/atacar determinado mapa”, ou seja, o que ajudasse mais o time. Mas todas disseram que quando são percebidas enquanto mulher, é esperado delas que desempenhem a função de assistência às jogadas protagonizadas pelos homens, mesmo quando seu personagem não tem essa função. Isso ocorre até quando jogam com amigos. Assim, pode-se perceber que se concorda com a ideia de que as mulheres são vistas de uma forma secundária no jogo, e não como seres humanos com vontades e habilidades próprias.

Outra curiosidade que eu nutria por conta da pesquisa e a partir de experiências pessoais mesmo era sobre a forma como elas são tratadas durante o jogo, no chat de voz. Para a minha não surpresa, duas das entrevistadas - Maia e Markov - afirmaram que não falavam com frequência publicamente. Quando perguntadas o motivo, elas informaram que têm vergonha e que também têm medo da reação dos outros jogadores.

Markov disse que por sua experiência em outros jogos, ela não gostava de falar porque sempre sofria algum tipo de assédio e foi se acostumando a ficar calada durante as partidas, e afirma que acha que não sofre nenhum tipo de assédio no *Valorant* porque o seu *nick* não deixa claro se ela é um homem ou uma mulher quando ela se comunica no chat de texto. Ela diz que a maioria das interações que ela teve foram positivas, provavelmente por conta disso. E as interações que ela tem por chat de voz acontecem quando ela está em time com amigos ou quando ela percebe que tem outra mulher no time, então ela fala para incentivá-la também. Mas ela disse que sente que eventualmente algum assédio vai acontecer.

Maia afirmou que também só fala no chat de voz quando tem amigos junto com ela, porque ela se sente mais segura. Ou quando ela sente que o time que ela está jogando é tranquilo, ou divertido. Ela disse que nunca recebeu nenhum comentário com fundo de ódio, só recebeu comentários flertando, comentando que gostam da voz dela. Mas que também dá para contar nos dedos as vezes que isso aconteceu, e ela também disse que acha inevitável algum assédio acontecer algum dia. A Lulu disse que sente um preconceito, até mesmo entre os amigos.

Quando questionadas sobre o modo de jogo - competitivo ou casual - que elas mais jogam, houve uma diversidade nas respostas. A Markov joga mais jogos casuais. Maia, quando começou a jogar, só jogava casualmente porque ela queria melhorar no jogo primeiro (ela, como veio do console, não estava acostumada com mouse e teclado). Depois de um tempo ela começou a jogar competitivamente, e hoje em dia joga casual apenas para “aquecer” para o competitivo. E a Lulu joga só competitivo.

Uma pergunta que eu quis trazer para as entrevistas era se elas tinham (ou já tiveram) vontade de se tornarem jogadoras profissionais. Markov respondeu que já, mas de outro jogo (*Overwatch*, Blizzard, 2016). A Maia respondeu que se profissionalizaria trabalhando enquanto streamer, que ela inclusive já tentou ser, mas que acabou não tendo tempo para investir na profissão, que trabalhar como jogadora profissional é algo muito difícil. Já a Lulu nunca pensou em ser jogadora profissional, o que me surpreendeu porque ela joga muito competitivamente o jogo, e poderia ser um caminho se ela começasse a subir os ranques.

Por fim, eu questionei elas sobre o modo como elas enxergam o jogo para as mulheres, e o que elas mudariam se pudessem. A Markov percebe uma falta de atitudes sendo tomadas

para melhorar a experiência feminina de ter que lidar com atitudes sexistas, que a comunidade precisa melhorar quanto a isso. E quem toma conta da comunidade é a própria desenvolvedora do jogo, então há uma insuficiência ali.

A Maia pensa que em comparação com os jogos mais clássicos, como *Counter-Strike: Global Offensive* (*CS:GO*, Valve Corporation, 2012) ou a franquia *Call of Duty* (2003-, Activision) têm muito mais jogadores tóxicos<sup>16</sup>, que ela vê uma melhora no *Valorant* (que foi lançado em 2020). Ela também diz que vê bastante *streamers* femininas, e também encontra muitas meninas no jogo, principalmente meninas mais novas. E a Lulu acha que deveria haver mais investimento na questão de visibilidade feminina, para ser mais comum para a comunidade lidar com mulheres dentro do jogo.

De maneira geral, as entrevistas foram muito esclarecedoras quanto às questões que foram se formando durante a produção do trabalho. As minhas hipóteses foram criadas justamente por conta de uma vivência de anos no universo de jogos, e de lidar com esse tipo de agressão de forma corriqueira. A conversa mais séria com outras mulheres sobre o assunto foi muito enriquecedora, de maneira que eu não me senti sozinha quanto às experiências ruins, mas que pude repensar sobre as experiências boas que eu já tive enquanto jogava.

Uma questão considerada essencial nesse trabalho, entretanto, foi sobre a escolha de personagens, que é esperado uma escolha de suporte para as mulheres por conta do estereótipo feminino que se criou na sociedade. Mas as entrevistas mostraram justamente o contrário, que as mulheres escolhem personagens diversos e que são bem flexíveis ao que diz respeito à habilidade com diferentes classes.

Infelizmente, com esse pequeno espaço amostral, não é possível realizar uma pesquisa que determine uma experiência mais geral das jogadoras de *Valorant*, mas foi uma boa amostra para começarmos a pensar a questão mulheres-videogames. E também pensar na questão do por quê algumas mulheres acabam se afastando dos jogos, justamente por causa de uma coleção de experiências ruins em jogos mais antigos, ou até mesmo jogos novos.

---

<sup>16</sup> Jogadores tóxicos são aqueles com atitudes antidesportivas, que não ajudam o time, que atrapalham o andamento da partida, que assediam e/ou agridem os parceiros de time.

### **3.5. Experiência feminina profissional no *Valorant***

O segundo grupo de entrevistadas são as chamadas *proplayers*, ou seja, as jogadoras profissionais de Valorant. Para essas entrevistas foram convidadas duas mulheres que atuam no cenário competitivo do jogo atualmente, tendo inclusive já trabalhado com organizações. O objetivo da entrevista com elas era justamente saber sobre a vivência feminina no meio profissional, assim como suas dificuldades e opiniões sobre o próprio cenário.

A primeira entrevistada foi Isadora “Kisa” Kaori, uma recente profissional do cenário de Valorant ex-jogadora da Breakout, e a segunda foi Diana “Mittens” Trevisan, que joga competitivamente desde 2016, e já competiu pelo time feminino da Havan Liberty. O objetivo de conversar com as duas foi justamente ter uma visão mais ampla sobre o cenário, considerando que uma tem uma experiência mais atual sobre ser profissional, e a outra já vem de um contexto de jogos competitivos.

De início, o objetivo era saber o panorama do qual as meninas vinham, e como era o comportamento delas no jogo. Para isso, foi perguntado qual jogo elas jogavam antes de *Valorant* e qual a classe que elas preferem jogar. Kisa vinha de um contexto casual, jogando principalmente LoL, e Mittens de CS:GO, também um FPS. As duas, assim como foi observado no grupo anterior, não têm preferência por personagens de suporte, mas sim por personagens de ataque (no caso do jogo, chamado de duelista). No contexto competitivo dentro do jogo, elas não se sentem obrigadas a jogar de nada que elas não queiram, a não ser quando é pelo bem do time.

Quanto à vivência de jogo, Mittens diz que não se sente muito encurralada quando fala no chat de voz porque ela está num elo alto, o que significa que muitas vezes cai com jogadores profissionais que ela conhece, então ela sente que não sofre muito com esse tipo de assédio. Já Kisa, fala apenas se ela sentir que as pessoas do time são tranquilas, se não ela prefere não arriscar.

Mittens e Kisa já atuaram em competições de elos altos no Brasil. Mittens é profissional desde 2016, quando ela começou em CS:GO, e Kisa começou em Valorant depois de competir com amigas em campeonatos menores. As duas comentam sobre treinos intensivos onde tentam praticar personagens diferentes, rever competições passadas, treinar mira, entre outros. Kisa atualmente está sem organização. Mittens está empregada, e ainda

comenta que chega a treinar durante 12 horas por dia praticamente, entre treino individual, treino tático (ela conta que de 14:00 até 21:00), jogar ranqueadas no jogo e assistir partidas passadas.

Na trajetória delas, as duas perceberam dificuldades relacionadas com o fato de serem mulheres em espaços dominados por homens. Kisa diz já ter se sentido muito diminuída por parte dos homens, e por organizações de má fé que não levavam seu trabalho a sério. Mittens conta que já se sentiu menosprezada nesse meio, mas também percebe uma melhora nessas dificuldades no cenário competitivo, mas ela não sabe se realmente houve melhoras ou é por conta de ter chegado em um elo tão alto, em um lugar que ela parece estar mais segura.

Mas as duas percebem alguma melhora no cenário competitivo especificamente do Valorant. Mittens conta que em comparação com o cenário de CS:GO, ela sente que o cenário evoluiu muito. No caso do Valorant existe uma desenvolvedora que apoia o cenário feminino, o que não acontece com muitos outros jogos. Ela também percebe um espaço mais seguro e incentivador tanto para mulheres quanto para pessoas LGBTQIAP+ que querem se tornar profissionais. Kisa comenta que acredita que hoje em dia estão se abrindo mais portas para meninas descobrirem o sonho de serem profissionais e viverem de jogos.

Quando questionadas sobre o *Game Changers*, as duas acreditam em lados mais positivos que negativos quanto à iniciativa. Kisa afirma achar incrível que a própria Riot Games esteja investindo no cenário feminino, o que acaba tornando mais normal a ideia de se ter uma mulher jogadora. E Mittens acredita muito na iniciativa Game Changers, que dá oportunidade para mulheres e movimenta o cenário, incentivando mais mulheres a jogarem tanto profissionalmente quanto casualmente. Ela acredita que esse é o diferencial da Riot para com o Valorant, que nenhum outro jogo com cenário feminino tem esse tipo de incentivo.

Ainda assim, elas acreditam que existem coisas que podem melhorar no jogo. Grande parte do problema, para Kisa, está na própria comunidade de Valorant. A toxicidade dos jogadores é um grande impeditivo para que mais mulheres se sintam confortáveis em jogar videogames. Aliado a isso, ela acredita que ainda há um grande bloqueio das pessoas para com os campeonatos femininos, e ela percebe um constante ataque à construção de um cenário feminino estável por parte de jogadores homens.

Mittens acredita que o cenário feminino, de forma geral, é muito bom e unido até o momento. Mas acredita que algumas mudanças no jogo são necessárias em questões de mecânica. Com sua experiência e seu treino, ela percebe algumas dificuldades gerais que não são passíveis de comentários nessa pesquisa, mas que no alto nível do jogo são empecilhos para uma jogabilidade mais satisfatória.

De maneira geral, a conversa com as profissionais remeteu muito a conversa com as jogadoras casuais. Pôde-se observar uma diversidade muito grande no que diz respeito às escolhas de personagens e classes das mulheres. Isto vai diretamente contra o estereótipo de que elas sempre são o suporte do time (por mais que isso ainda seja esperado delas enquanto jogam ranqueadas, por exemplo). Mas se vê também uma flexibilidade quanto a mudar sua escolha de personagem se for para um bem maior, o bem do time.

Sobre a comunicação por voz dentro do jogo, foi muito curioso ver uma experiência completamente diferente da Mittens a das outras jogadoras. Ela é quem tem o maior nível de jogo entre todas as entrevistadas, então a vivência dela se torna um pouco diferente das outras. Sem contar que ela chegou ao Valorant tendo experiência em FPS, o que a fez partir de um nível mais alto, não tendo tempo o suficiente nos níveis mais baixos para sofrer com assédios.

Entretanto, ela vem de um jogo no qual não existia um investimento tão forte no cenário feminino, e isso fazia com que ela venha de uma vivência na qual seu trabalho não era tão valorizado quanto é hoje. E realmente, o CS:GO é, historicamente, um jogo considerado masculino por conta dos papéis de gênero que operam na sociedade.

Também foi possível observar no que diz respeito à rotina de treinos de um profissional de e-sports. Concordando com o que foi dito neste capítulo, foi comprovado que as práticas tanto individuais quanto em time são feitas de forma exaustiva tal qual a de um atleta de esporte tradicional. Com isso, é possível pensar a forma como as oportunidades de contratação são essenciais para a manutenção da carreira de uma atleta, visto que é quase impossível conciliar a carreira de *proplayer* com outras atividades. E é preocupante a forma como organizações continuam dando preferência aos homens na hora de realizarem as contratações para determinada temporada.

Algo que se repetiu em absolutamente todas as entrevistas foi o fato de todas as mulheres terem, em algum momento, se sentido diminuídas pelo machismo. Em todas as

conversas foi possível perceber que a misoginia exerce um papel muito forte dentro dos jogos online, assim como exerce um papel fortíssimo na profissionalização desses mesmos jogos. Na trajetória de todas elas, passaram por momentos que não foram agradáveis, ou que até as marcaram, pelo simples fato de serem mulheres que jogam jogos online.

Ainda falando sobre o jogo, foi curioso observar que para os mais altos níveis, para as profissionais, o cenário do jogo se torna muito satisfatório. Em comparação com outros jogos mais tradicionais, o Valorant realmente tem uma preocupação maior com a questão da diversidade e inclusão de mulheres e de pessoas LGBTQIAP+. E mostra isso com os investimentos que faz em personagens diferenciados, assim como em iniciativas mais inclusivas como a Game Changers.

No que diz respeito à iniciativa Game Changers, da Riot Games, as meninas profissionais entrevistadas veem mais como positiva do que como negativa. Positiva na medida que movimenta o cenário, e há um investimento fixo e, de certa forma, massivo para que o cenário feminino cresça e se fortaleça. Dessa forma, a impressão que se tem é de que há uma nova possibilidade de investimento para as organizações e empresas, o que pode acabar colocando mais dinheiro para as competições femininas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho foi iniciado com a intenção de investigar a participação feminina no cenário profissional de e-sports no Brasil, utilizando como exemplo o jogo Valorant. Para isso, a princípio foi discutida brevemente a história dos e-sports no mundo, começando nos anos 70, inclusive descobrindo que a primeira vencedora foi uma mulher.

Logo após foi discutida a questão da proximidade (ou não) dos esportes tradicionais. Para isso, foi feita uma comparação utilizando a definição ortográfica da palavra “esporte” para tentar descobrir se era viável ou não considerar o e-sport enquanto esporte. Aliado a isso, pode-se perceber que em alguns aspectos o e-sport se afasta dos esportes na medida em que não é algo que seja de uma intensidade física.

Em seguida, foi pensado sobre o fato de *gamers* de alto nível acabarem se tornando atletas por conta da rotina que eles têm de treinos e de competições, assim como suas contratações para desempenhar seus papéis dentro do jogo. Seguidamente foi discutida a questão da divisão sexual do trabalho, passando pela questão da hegemonia masculina na sociedade e como isso afeta diretamente a questão do trabalho online.

Então a questão da disparidade de oportunidades entre homens e mulheres foi debatida, passando pela questão da não-contratação das mulheres enquanto jogadoras, mas sim enquanto peças de marketing - utilizando o caso Mayumi-INTZ -, e o caso da contratação de mulheres, mas o que isso acarreta para a carreira da pessoa, como foi o caso de Geguri. Aliado a isso, foi pensado também a questão do Game Changers, e o que poderia ser saldo positivo ou negativo da iniciativa.

O terceiro capítulo aborda a questão da vivência feminina em jogos online, e procura entender a forma que os papéis de gênero que operam na sociedade transbordam para dentro dos jogos online, contando com o estereótipo de suporte feminino. Junto a isso, existe a questão da dominação de espaços geeks, tal quais os jogos online, por homens, e a dificuldade feminina de inserção nestes meios.

Foi discutida, então, a indagação acerca do afastamento de mulheres de jogos online, pensando sobre a forma como são tratadas nesse meio influenciando na sua permanência online. Para pensar a questão da resistência feminina às tentativas de afastamento delas, foi

utilizado como um exemplo o servidor Valorosas, no Discord, e o fato de mulheres se juntarem para conseguirem atingir um objetivo em comum - jogar.

Por fim, foram feitas entrevistas com jogadoras casuais e profissionais de Valorant, a fim de saber sobre a experiência delas no jogo, e investigar se havia alguma diferença entre elas. Além disso, existia o objetivo de saber se ser mulher havia surtido algum papel na trajetória delas dentro do jogo, e se o efeito produzido foi negativo ou positivo.

Esse trabalho se faz necessário para o meio acadêmico na medida em que a questão de gênero relacionado aos e-sports ainda é pouco discutida, e era necessário que se trouxesse luz à questão da disparidade entre homens e mulheres nesse meio, tal qual investigar os motivos pelos quais essa disparidade se mantém. A sociedade ainda se apresenta de forma androcêntrica de uma forma tão “natural”, que é esquecido muitas vezes que essa ordem foi inventada e imposta, que não é assim naturalmente, e é necessário que se faça uma contra-corrente para que se discuta mais as questões das mulheres em todos os espaços sociais, inclusive espaços online.

De maneira geral, a pesquisa foi muito esclarecedora quanto às questões iniciais sobre a situação feminina no cenário dos e-sports. Foi utilizado um jogo relativamente novo para ser objeto da pesquisa, e dessa forma foi possível observar tanto melhorias na questão feminina, quanto a manutenção de comportamentos misóginos que já se observava em outros jogos.

As entrevistas foram parte essencial para se obter as respostas para as indagações do trabalho, visto que quem cria a contra-corrente à misoginia online são as próprias mulheres que da sua própria maneira se mantêm firmes nesse espaço dominado por homens. A experiência de poder entrevistar jogadoras profissionais também foi muito rica para poder saber como é a questão da vivência delas num cenário em que poucas mulheres conseguem alcançar.

A hipótese principal desta pesquisa trata sobre o fato do afastamento das mulheres dos jogos digitais por conta do machismo e da misoginia com que são tratadas diariamente fazer com que percam o interesse em se manter jogando o jogo, assim como as impede de jogar competitivamente e escalar os ranques. Por meio das entrevistas com as jogadoras casuais, e

até com as profissionais, foi possível observar que, de fato, ser mulher é uma situação complicada dentro dos jogos.

Isso ocorre porque os homens se veem, muitas vezes, como donos dos espaços online. Dessa forma, eles acabam criando empecilhos para que as mulheres participem do mundo dos jogos, e aquelas que tentam ir contra a corrente e se manterem jogando são tratadas com discriminação, assédio e ameaças. Se manter forte diante desse cenário é um desafio, e um desafio ainda maior quando esse comportamento ocorre justamente no local que as jogadoras consideram seu “trabalho”.

As entrevistas foram realizadas de forma remota, utilizando diversas ferramentas online. Em geral, foram muito proveitosas e as entrevistadas estavam felizes de estarem dividindo suas experiências. Algumas foram mais sucintas que outras, como era esperado, mas todas foram essenciais para a discussão que se criava. Essa parte tão essencial da pesquisa ser realizada de forma remota era uma preocupação por conta da questão impessoal que parece que cria, mas pelo que parece, as entrevistadas estavam muito mais confortáveis de terem sido entrevistadas da maneira que foram.

Para pesquisas futuras seria interessante expandir os jogos a serem estudados, talvez comparando as experiências de jogadoras de jogos mais tradicionais com as jogadoras de Valorant, que se faz um jogo tão novo para a comunidade. Além disso, seria interessante, para a questão de coleta de dados, que essa entrevista fosse realizada com um número mais extenso de mulheres, para se ter uma melhor noção da situação de mulheres em jogos online.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Victor Hugo M. Space Invaders Championship foi o primeiro campeonato de eSports do mundo. Torcedores, 2019. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2019/04/space-invaders-championship-foi-o-primeiro-campeonato-de-esports-do-mundo>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

AUSTIN, J. “I suppose I’ll be patching you up, as usual”: Women’s roles and normative femininity in a team-based video game. *New Media & Society*, Chicago: v. 22, n.1, p.1-17, 2020.

CULLEN, A. L. L. “I play to win!”: Geguri as a (post)feminist icon in esports. *Feminist Media Studies*, Irvine: v.18, n.5, p.948-952, 2018.

Comissão reconhece xadrez, damas, go, bridge e pôquer como atividades esportivas. Câmara dos Deputados, 2017. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/514812-comissao-reconhece-xadrez-damas-go-bridge-e-poquer-como-atividades-esportivas/>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

DALLEGRAVE, L. A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF. In: XIX SBGames, 2020, Recife. Anais... Recife: SBGames, 2020. p.423 – 429.

FARIA, A. C. C.; FEITAS, I. V. T.; LEMOS, P. A. R. S. Um estudo bibliométrico sobre a profissionalização do E-Sports no Brasil. *RBTI - Revista Brasileira em Tecnologia da Informação*, Campinas: v.1, n.2, p.48-61, 2020.

GUERRA, Rodrigo. LoL: Mayumi e INTZ chegam em acordo no qual a jogadora pagará indenização ao clube. ESPN, 2021. 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](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: 31 de janeiro de 2022.

História dos eSports. Confederação Brasileira de eSports. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

LAGE, Vinicius. CBLol 2021 1º Split: como assistir ao vivo, times e datas dos jogos. Techtudo, 2021. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/cblol-2021-1o-split-como-assistir-ao-vivo-times-e-datas-dos-jogos-esports.ghtml>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

LARGHI, Nathália. Mais mulheres jogam jogos digitais; no entanto, mais homens se dizem ‘gamers’. VALor Investe, 2021. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/mercados/brasil-e-politica/noticia/2021/04/10/mais-mulheres-jogam-jogos-digitais-no-entanto-mais-homens-se-dizem-gamers.ghtml>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

MACEDO, Tarcízio. “E-Sports, herdeiros de uma tradição”. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>

Takashi. Space Invaders e Spacewar: Os primeiros campeonatos de esports do mundo. Millenium.gg, 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3936.html>>. Acesso em: 29 de janeiro de 2022.

TAYLOR, Nicholas. Professional Gaming. In: MANSELL, Robin; ANG, Peng (ed.). The international encyclopedia of digital communication and society. London: Wiley Blackwell, 2015. v. 1, p. 987-990.

Tudo sobre o VCT Game Changers Series Brazil. Play Valorant, 2021. Disponível em: <<https://playvalorant.com/pt-br/news/esports/tudo-sobre-o-vct-game-changers-series-brazil/>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

VENTURA, Vitor. LoL: Final do Worlds 2020 teve pico de espectadores menor que 2019. MaisEsports, 2020. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-final-worlds-2020-pico-espectadores/>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.

Worlds 2021: final bate recorde, com 4 milhões de espectadores. GloboEsporte, 2021.  
Disponível em:  
<<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/worlds-2021-final-bate-recorde-com-4-milhoes-de-espectadores.ghtml>>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022.