



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA DE SANTO ANTÃO**

EZIKLEYTON JERONIMO DA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS E O ESPAÇO ORGANIZACIONAL E SOCIAL OCUPADO
PELAS MULHERES**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
2022

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

EZIKLEYTON JERONIMO DA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS E O ESPAÇO ORGANIZACIONAL E SOCIAL OCUPADO
PELAS MULHERES**

Trabalho de conclusão de Curso submetido à Universidade Federal de Pernambuco como parte de requisitos necessários para a obtenção do grau de Bacharelado em Educação Física, sob a orientação do Prof. Marcellus Brito de Almeida.

VITORIA DE SANTO ANTÃO
2022

Catálogo na Fonte
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB-4/2018

S586j Silva, Ezikleyton Jeronimo da.
Jogos eletrônicos e o espaço organizacional e social ocupado pelas
mulheres/ Ezikleyton Jeronimo da Silva. - Vitória de Santo Antão,
2022.
31 p.; tab.

Orientador: Marcellus Brito de Almeida.
TCC (Bacharelado em Educação Física) - Universidade Federal de
Pernambuco, CAV, Bacharelado em Educação Física, 2022.
Inclui referências.

1. Jogos eletrônicos. 2. Mulheres. I. Almeida, Marcellus Brito de
(Orientadora). II. Título.

794.8 CDD (23. ed.)

BIBCAV/UFPE - 042/2022

EZIKLEYTON JERONIMO DA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS E O ESPAÇO ORGANIZACIONAL E SOCIAL OCUPADO
PELAS MULHERES**

TCC apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Bacharelado em Educação Física.

Data de defesa: 22/04/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelus Brito de Almeida. (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. José Antônio dos Santos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Me. Marivanio José da Silva. (Examinador Externo)

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Número de atletas por gênero inscritos no CBLOL	23
Tabela 2 - Número de atletas por gênero inscritos no CBCS.....	24
Tabela 3 – Número de atletas por gênero inscritos na LBFF	24
Tabela 4 - Comparativo de consumo de jogos eletrônicos entre homens e mulheres. ...	24
Tabela 5– Ranking nacional dos 10 jogadores Brasileiros mais bem colocados de acordo com ganhos em competições.....	25
Tabela 6 – Ranking nacional das 10 jogadoras brasileiras mais bem colocadas de acordo com ganhos em competições.....	26

RESUMO

O objetivo deste estudo foi investigar nas bases de dados como se caracteriza o espaço das mulheres no âmbito dos esportes eletrônicos no Brasil. Para isso foi realizada uma pesquisa qualitativa, tendo como procedimento básico a análise do conteúdo encontrado no Scielo, Google Acadêmico, e portais de notícias confiáveis. Os resultados mostraram uma pequena participação feminina nas competições, e a grande diferença na participação entre homens e mulheres nas premiações em competições desta natureza. Conclui-se que a recepção por elas encontradas é fruto de preconceito, violência e diminuição do seu papel dentro do jogo e da competição baseado no sexo.

Palavras-chave: esporte eletrônico; mulher; jogo eletrônico.

ABSTRACT

The objective of this study was to investigate in the databases how the space of women in the field of e-sports in Brazil is characterized. For this, a qualitative research was carried out, having as basic procedure the analysis of the content found in Scielo, Google academic, and reliable news portals. The results showed a small female participation in the competitions, and the big difference in participation between men and women in the awards in competitions of this nature. It is concluded that the reception found by them is the result of prejudice, violence, and a decrease in their role within the game and competition based on gender.

Keywords: electronic sport; woman; video game.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REVISÃO DA LITERATURA	12
2.1 História do jogo eletrônico	12
2.2 A diferença de jogo e esporte.....	14
2.3 A história do esporte eletrônico	14
2.4. Principais competições a nível Brasil.....	15
2.5 A recepção da mulher dentro do esporte eletrônico	16
2.6 Comparação entre premiações do masculino e feminino.....	17
2.7 A violência contra mulheres no ambiente virtual	18
3 OBJETIVOS.....	21
3.1 Objetivo Geral	21
3.2 Objetivos Específicos.....	21
4 METODOLOGIA	22
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	23
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS.....	29

1 INTRODUÇÃO

O estudo do esporte no Brasil tem avançado e debatido temas e questões das mais diversas, mas, ainda que se tenha dado passos importantes na pesquisa acadêmica é fato que ainda ressentimos, e muito, de discussões amplas, profundas e sistematizadas em muitas áreas do conhecimento como atestam Rocha e Bastos (2011). E uma dessas áreas, aponta para fenômeno do esporte eletrônico que vem ganhando popularidade e destaque entre os mais jovens.

O jogo é um fenômeno que está presente na sociedade desde os tempos mais antigos, variando em seus objetivos, podendo ser cerimoniais, culturais e religiosos (BENVENISTE, 2021). Dentro de vários conceitos e objetivos o jogo também pode ter o papel de ludicidade e diversão e com a modernização da sociedade trouxe à tona os jogos eletrônicos, jogos que são acessados através dispositivos eletrônicos, sejam eles consoles, arcades, celulares ou computadores.

A indústria do jogo eletrônico é uma indústria em ascensão, pois, já em 1998, o consumo desses jogos no Brasil chegou a superar 2,8 milhões (MENDES, 2005). Em 2021 a expectativa era de faturar US\$ 2,3 bilhões de dólares segundo a *Newzoo*, empresa que faz análises sobre o setor de jogos (HENRIQUE, 2021). O jogo eletrônico inova em questão de ludicidade e demonstra os avanços culturais ao redor do mundo (SILVEIRA; TORRES, 2007)

Nos dias atuais o jogo eletrônico também se tornou uma modalidade esportiva, na qual o esporte, ao longo do tempo, foi evoluindo, desde o antigo, medieval e agora conhecido como moderno. No esporte moderno ocorreu um processo de adaptação do esporte para que se adequasse a sociedade como ela é hoje (OLIVEIRA e RODRIGUES, 2008).

De acordo com a Confederação Brasileira de eSports (CBeS) o esporte eletrônico teve origem nos Estados Unidos, onde foi realizado o campeonato de *Spacewar*, jogo de estratégia com temática de guerra espacial, desenvolvido no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) em 1962. O campeonato ocorreu em 1972 na Universidade Stanford e teve como premiação um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*. No Brasil o cenário demorou mais a ser difundido, e apenas na década de 2000 o esporte teve um

crescimento no número de torneios graças a chegada da internet. Um dos primeiros times brasileiros a se destacar foi a *Made in Brasil*, time de *Counter Strike*, jogo de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela *Valve Corporation* e que foi muito popular nos anos 2000.

Segundo a CBeS (2019) a partir de 2010 o esporte eletrônico teve um crescimento grande graças os *streamings*, pois através dessas transmissões online o público dos jogos eletrônicos foi capaz de acompanhar os campeonatos de casa de maneira gratuita. Em 2013 cerca de 4,5 milhões de espectadores acompanharam uma competição de DOTA 2, que é um jogo eletrônico gratuito do gênero batalha multijogador, desenvolvido pela produtora *Valve Corporation*. Esse número de espectadores foi alcançado no *The Internacional*, o campeonato mundial de DOTA 2.

Como crescimento do esporte eletrônico no Brasil os atletas começaram a ter rotinas de treino, remuneração, patrocínios e contratos, firmando vínculo com clubes e instituições. De forma similar às rotinas dos atletas de outras modalidades esportivas convencionais essas são características comuns de atletas de esportes convencionais (JENSEN, 2017). E foi durante a primeira década dos anos 2000 que o eSport conseguiu chamar atenção por suas altas premiações e eventos globais (PEREIRA, 2014).

Vale destacar que em um estudo feito pela Pesquisa Game Brasil (PGB) as mulheres são a maioria do público *gamer* no Brasil com cerca de 53% do total dos jogadores de esportes eletrônicos. Mas, ainda assim, ocorre disparidade de diversas ordens entre os gêneros no esporte eletrônico profissional e, como exemplo, mencionamos o caso das premiações.

Segundo os dados da “eSportEarnings” o jogador com maior premiação acumulada em campeonatos, Johan "N0tail" Sundstein – Jogador de Dota2, ganhou cerca de U\$6.983.817,80 dólares americanos enquanto a mulher com a maior premiação acumulada, a atleta Sasha "Scarlett" Hostyn – Jogadora de *Starcraft II*, um jogo de computador de estratégia em tempo real produzido pela *Blizzard Entertainment*, ganhou US\$401.941,18 dólares americanos. Também é importante dizer que as diferenças entre as premiações podem variar de acordo com a modalidade a qual é disputada e o grau de importância do campeonato, mas, seja como for, é comum que as mulheres apareçam

em colocações muito inferiores à de homens no ranking geral das premiações de esportes eletrônicos.

Mesmo no século XXI a sociedade continua a cometer os mesmos erros do passado, onde as mulheres até já foram proibidas de praticar esportes dos quais os homens não achassem propício para o público feminino. Interessantemente, no período da ditadura militar no Brasil, havia uma lei para coibir tais práticas:

Art. 54. Às mulheres não se permitirá a prática de desportos incompatíveis com as condições de sua natureza, devendo, para este efeito, o Conselho Nacional de Desportos baixar as necessárias instruções às entidades desportivas do país" (BRASIL, 1941, sem paginação).

Quando, então, de modo particular voltamos os olhos para as competidoras brasileiras, poucos são os nomes que conseguem se destacar para o grande público. No âmbito geral a maior parte de atletas conhecidas no Brasil são jogadores *Counter Strike - Global Offensive (CS:GO)*, evolução do jogo de tiro que fez sucesso nos anos 2000, onde os campeonatos contam com premiações baixas.

Não diferente de vários outros exemplos do passado, a mulher tem seu papel no esporte eletrônico diminuído por questões de gênero ao assumir que a mulher é frágil e vulnerável, além de sofrerem com situações de discriminação e assédio.

Esse cenário intrigante e delicado nos chama atenção enquanto estudante da área da educação física, pois, entendemos haver na estrutura social, organizacional e esportiva um objeto de pesquisa a ser explorado, compreendido e explicado sob o ponto de vista de áreas que dialogam e que podem trazer uma luz para a questão que ainda ressurte de estudos. A saber a Educação Física, a Sociologia e a Gestão Esportiva, que são bases para nossas análises sobre ambiente do esporte eletrônico e as praticantes mulheres.

Ademais, vale dizer que, o ambiente competitivo feminino também enfrenta questões ligadas diretamente ao gênero. “a mulher, em ambas as circunstâncias, sofreu e sofre com preconceitos pela prática esportiva, sendo os mais prevalentes o sexismo, o machismo, a discriminação e a misoginia” (BICA *et al.*, 2020).

Assim sendo, é nosso objetivo investigar como se caracteriza o espaço das mulheres no âmbito dos esportes eletrônicos no Brasil tendo em conta a dimensão

organizacional e social que elas ocupam e que impactos e consequências tais aspectos revelam no plano da receptividade por elas encontrada.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 História do jogo eletrônico

Historicamente o jogo eletrônico ficou popularizado através dos *Arcades*, que são plataformas eletrônicas que permitem ao jogador acessar um determinado jogo eletrônico em troca de moedas ou fichas que são inseridas na máquina (PEREIRA, 2014). Em 1972 a empresa *Atari* propôs o desenvolvimento de um jogo simples para que pudesse ser jogado por qualquer pessoa, o jogo em questão era um jogo de tênis de mesa com visão aérea da quadra intitulado “*Pong*” que remete ao nome popular do tênis de mesa ou “pingue-pongue”, após um ano a empresa Atari lucrou cerca de 3.2 milhões de dólares americanos. Posteriormente os jogos arcades ganharam mais espaço e foram surgindo vários títulos que ainda são conhecidos nos dias de hoje como *Space invaders* e *Pac man*.

Com a evolução dos arcades a indústria mirou em criar videogames que pudessem ser jogados de casa, a Atari então lançou em 1975 o *Home Pong*. Porém a Atari não foi a primeira a ter consoles, o primeiro console a ser vendido foi em 1967, desenvolvido pelo engenheiro norte-americano Ralph Baer, que trabalhava em uma prestadora de serviços do departamento de defesa dos Estados Unidos, o jogo contava com uma interação entre uma pistola de plástico e a televisão através de um mecanismo de luz.

Posteriormente ele trabalhou em jogos de temática esportiva como: golfe, baseball, corrida e o tênis de mesa. Baer veio ser conhecido como “pai dos videogames” pois em 1968 ele teria desenvolvido um protótipo de console e chamado *Brown Box* que em tradução literal seria Caixa Marrom. Após fechar contrato com a Magnavox, empresa fabricante de televisores, em 1972 foi lançado o console que passou a ser chamado de Magnavox Odyssey e vendeu 350 mil unidades até 1975.

Com o passar do tempo foram surgindo grandes nomes que ainda se fazem presentes nos dias de hoje, após uma queda na popularidade dos jogos da Atari que era o principal nome quando se falava em jogos. Abriu-se espaço para o surgimento de novas desenvolvedoras, a Nintendo aproveitou o espaço lançando consoles, jogos e serviços para que os aficionados pudessem saber mais sobre lançamentos e promoções (PEREIRA, 2014).

O mercado ainda seguiu se desenvolvendo e foram surgindo nomes que atualmente são potências no mundo dos jogos. Em 1994 foi lançado o Playstation vendeu mais de 100 milhões de unidades, o sucesso se deveu a melhora da qualidade gráfica e da vasta gama de jogos que foram desenvolvidos (PEREIRA, 2014). Nos dias atuais o mercado dos consoles é dominado por três grandes nomes, Playstation, Xbox e Nintendo, tendo o Playstation como console mais popular seguido pelo Nintendo e posteriormente o Xbox. A indústria *gamer* movimentou no ano de 2020 a quantia de 53,9 bilhões de dólares no mundo todo segundo a empresa Ampere Analysis (QUEIROZ; MOTA, 2021).

Os jogos para computador começaram a surgir na mesma época em que os arcades fizeram sucesso, porém o computador ainda era de pouco acesso para as massas naquela época. Seguindo a onda da evolução e modernização dos eletrônicos o computador pessoal (PC) passou a ser mais acessível ao público e ganhou vários títulos que se popularizaram na década de 90 como SimCity, jogo simulador de construção e administração de cidades, Wolfstein 3D, jogo de tiro em primeira pessoa.

Embora que o PC também tivesse os mesmos jogos que os consoles, o que fez o computador se destacar foram a chegada da internet e a possibilidade de jogar com companheiros sem a necessidade de sair de casa. Nesse sentido, foram desenvolvidos diversos títulos que tinham a proposta de fazer com que o jogador tivesse uma vida virtual, ao conquistar força, recursos, poderes e principalmente entrar em batalhas contra amigos e pessoas no ambiente virtual. Grande exemplo desse gênero chamado *Massive Multiplayer Online* ou conhecido em português como jogo multijogador massivo é o *World Of Warcraft* lançado em 2004 pela desenvolvedora Blizzard, o jogo teve o equivalente a 29 milhões de jogadores ativos em 2020, esses dados foram coletados através da apresentação de resultados da Activision Blizzard no ano de 2020 (ZAMBARDA, 2021).

Foi através da chegada da internet que tornou-se possível a imersão dos jogadores em um universo novo e fictício, onde foi possível jogar com amigos e jogadores desconhecidos, em diversos gêneros e títulos de jogos fazendo assim com que fosse possível conhecer conectar pessoas de todos os lugares do mundo.

2.2 A diferença de jogo e esporte

O jogo contém relações históricas e culturais com finalidades diversas, uma definição é de que o jogo é uma atividade lúdica experienciada voluntariamente para que o homem possa se abstrair da realidade, através do lazer, com regras maleáveis com o desfecho imprevisível, onde cada ação pode levar a um resultado diferente, o que torna o jogo emocionante. Alguns jogos contam com elementos primitivos onde o homem observa o ambiente e a partir de elementos presentes ali os inspira a construir a dinâmica do jogo, podendo dar origem a diversos jogos com diversas regras (HUIZINGA, 2003).

Em contrapartida o esporte por sua vez com sua modernização passou ser institucionalizado, onde devido ao seu crescimento e aumento dos investimentos, houve uma burocratização. O esporte como conhecemos hoje é dotado de regras universais, definidas e reguladas por instituições com poderes para alterar e definir como deve ser o esporte em questão. Sendo hoje o esporte uma prática que visa o espetáculo e o alto rendimento (MARCHI JUNIOR, 2016).

2.3 A história do esporte eletrônico

A história do esporte eletrônico se inicia muito próximo a popularização dos arcades na década de 70, onde segundo a CBeS a primeira competição esportiva eletrônica aconteceu em 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, cujo nome oficial foi “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”, e a premiação foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone.

A partir dos anos 2000 as competições começaram a crescer e, no referido ano, foram realizados 10 torneios. Esse número cresceu em um ritmo exponencial chegando a marca de cerca de 160 competições em 2010. Tal avanço só se deu graças a popularização da internet que derrubou barreiras físicas e geográficas para o acontecimento dos eventos. Foi nesse período que surgiram grandes campeonatos a nível internacional como *Cyber Games*, *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming* (CBES, 2017).

Foi a partir de 2009 que o esporte eletrônico começou a ganhar a popularidade que o fez atingir os níveis que se tem hoje. Atualmente, os torneios, as equipes ou atletas contam com os patrocínios de grandes marcas que antes só se via em esportes convencionais (PEREIRA, 2014).

2.4. Principais competições a nível Brasil

O Brasil tem avançado muito em suas competições no esporte eletrônico, e possível encontrar campeonatos para várias modalidades de jogos em várias plataformas diferentes, desde o PC mais tradicional até os mobile que ganharam grande força por sua inclusão, onde basta um celular ou tablete para que o jogador possa começar a competir.

Dentre várias competições que existem dentro do Brasil vale destacar o Campeonato Brasileiro de League of Legendes (CBLOL), Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) e o Campeonato Brasileiro de CounterStrike: Global Offensive (CBCS), todos os campeonatos são abertos podendo ter a inscrição de times femininos, masculinos ou mistos. O CBLOL teve origem em 2012 e ocorreu no Brasil Game Show (BGS), considerada a maior feira de jogos da América Latina, o campeonato aconteceu em três dias. Iniciando no dia 12 de outubro de 2012 e encerrando no dia 14 de outubro teve como premiação o valor de US\$50 mil dólares, a equipe campeã conquistou o prêmio de US\$25 mil dólares, que na época convertido para reais se aproximava dos R\$50 mil reais.

Atualmente, o campeonato mudou para um formato de franquia onde são inscritos 10 times, o campeonato é dividido em dois *Splits*, sendo o primeiro Split realizado no primeiro semestre, sendo dividido em 18 rodadas e não mais em apenas um final de semana. O vencedor fica com a vaga para o Mid-Season Invitacional (MSI) e uma premiação no valor de R\$100 mil, já o segundo Split que ocorre no segundo semestre dá a vaga para o *Worlds*, o campeonato mundial de LoL, que conta com premiação de US\$500 mil ao vencedor. Voltado para o público mobile o Freefire tem como seu maior campeonato a nível nacional a LBFF, o campeonato teve início em fevereiro de 2020 após substituir o antigo Free Fire Pro League Brazil.

A competição contava com 12 times e ocorreu na cidade de São Paulo – SP. O campeonato inicialmente teve duração de 6 semanas e contava com premiação de total de R\$100 mil, sendo R\$50 mil para o primeiro lugar, a segunda posição ganha R\$30 mil e o terceiro lugar com 20mil. Hoje o campeonato conta com 18 times no total que são divididos em 3 grupos, eles acumulam pontos e os 12 melhores times vão a final, o campeão recebe a premiação de R\$105 mil reais, o segundo lugar fica com R\$85 mil reais, o terceiro com R\$75 mil e de quarto a decimo segundo recebem a quantia de R\$53.333 mil (GARENA BRASIL, 2021).

O Campeonato Brasileiro De CS:GO foi idealizado em 2019 no fim de outubro e teve sua apresentação em 2020, o campeonato atualmente e dividido em cinco partes que ocorrem ao longo do ano, dentre as etapas o CBCS Elite League abre o campeonato sendo realizado duas vezes ao ano com premiação de R\$100 mil. A outra etapa desse campeonato e o CBCS *Retake Series*, também dividida em duas etapas com premiação total de R\$25 mil. As etapas servem como classificatória para a CBCS Masters que conta com 4 times convidados por ranking e outras 4 por etapas classificatórias e conta com premiação total de R\$50 mil. Ao final do ano competitivo brasileiro temos a última etapa CBCS *Finals*, onde os cinco times que mais pontuaram durante o ano competem pela premiação total de R\$200 mil (BENVEGNÚ, 2021).

2.5 A recepção da mulher dentro do esporte eletrônico

Os campeonatos citados anteriormente possuem uma característica similar, são competições mistas, sem definição de sexo para inscrição de atletas, o que nos revela uma curiosidade em relação aos atletas participantes dessas modalidades, a maioria esmagadora dos atletas são do sexo masculino, foi realizada uma pesquisa em escalões oficiais do CBLOL, LBFF e CBCS do ano 2022.

Foram encontrados 133 atletas inscritos no CBLOL, desses 133 atletas apenas 3 são do sexo feminino, dos 96 atletas na LBFF Série A 2022 não foi encontrando registro de nenhuma mulher na liga durante esse ano e dos 96 atletas na CBCS 2021 não foram encontradas atletas do sexo feminino. As informações das escalões ficam disponíveis em seus sites oficiais, com exceção do CBCS, as informações de escalões foram

encontradas na página *Liquipedia*, o portal tem como objetivo mostrar dados dos maiores campeonatos ao redor do mundo, contando com informações de atletas, premiações e diversas informações do cenário do esporte eletrônico no mundo.

Essa disparidade reflete o tipo de recepção a mulher no esporte eletrônico e a falta de incentivo para que mulheres possam participar desse esporte que vem se mostrando promissor, mas com problemas graves pensamos na igualdade de gênero.

Para que a participação das mulheres seja possível em campeonatos, influenciadoras e atletas, através de esforço próprio, procuram promover eventos e dão vida a projetos que buscam incentivar o crescimento da visibilidade feminina no esporte eletrônico. Um exemplo disso é o projeto *Sakuras eSports*, criado em setembro de 2018 tem como objetivo fomentar o cenário competitivo feminino, dar visibilidade as mulheres que têm interesse em entrar no esporte, a organização realiza eventos, campeonatos femininos de diversos jogos e workshops para especialização dessas mulheres que buscam a profissionalização nesse meio.

Outro projeto com o mesmo objetivo da *Sakuras eSports* é o Projeto Valkírias, que preparar mulheres para o cenário competitivo através de treinos e promoção de campeonatos de maneira gratuita (CORRÊA, 2021). A então personalidade do ano eleita pelo Prêmio Esports Brasil em 2019, Camila “Camilota XP”, realizou um campeonato de *Free Fire* em 2020, exclusivo para o público feminino, com premiação total de R\$ 30 mil reais e 38 mil diamantes, moeda virtual utilizada dentro do jogo para obtenção de itens exclusivos. Esses exemplos mostram a vontade que a mulher tem para se profissionalizar na área e a falta de incentivo recebidas por elas.

2.6 Comparação entre premiações do masculino e feminino.

É possível analisar uma enorme diferença quando se fala no número de atletas quando colocado como critério o gênero. A diferença não para por aí, segundo dados da *eSportsEarnings*, site que tem como objetivo a coleta de informações referentes a premiações de atletas de todo o mundo, as mulheres têm sua remuneração muito inferior se comparadas com atletas do sexo masculino. A mulher com a maior premiação é a atleta Sasha “Scarlett” Hostyn, com premiação de U\$425.939,86 mil dólares, enquanto

isso ocupando o primeiro lugar do ranking masculino temos Johan “N0tail” Sundstein com premiação de U\$ 7.183.837,80 milhões.

Quando voltamos nossos olhares para o cenário brasileiro, a atleta com a maior premiação é Gabriela “GaBi” Maldonado com premiação total de U\$ 13.523,60 mil dólares, no ranking mundial ela ocupada a posição 105 entre as mulheres. Já no gênero masculino podemos encontrar premiações muito maiores, como o atleta Gabriel “Fallen” Toledo que conta com U\$ 1.144.342,41 milhões de dólares e ocupa a posição de 93º lugar no ranking mundial masculino. Essas informações mostram o quanto as mulheres ainda são desvalorizadas como atletas e reflete a falta de incentivo financeiro em competições femininas.

2.7 A violência contra mulheres no ambiente virtual

Historicamente as mulheres têm tido dificuldades para que o seu papel na sociedade seja reconhecido de maneira igual ao do homem, a mulher é vista como sexo frágil, dona de casa, cuidadora do lar e da prole. Essa maneira de pensar as impediram até mesmo de praticar esportes aos quais o homem não achasse próprio para o seu sexo.

As mulheres enfrentam problemas para participar de competições desde o período da Era moderna dos Jogos Olímpicos que teve início em 1896, onde foram proibidas de participarem com a ideia de que elas eram frágeis, e que deveriam ser protegidas pelo homem (FIRMINO; VENTURA, 2017). Esses comportamentos ecoam atualmente, uma vez que não são mais proibidas, elas sofrem principalmente com a violência de pessoas que ainda pensam da mesma forma, reproduzindo o machismo, sexismo, a discriminação e misoginia. O número de atletas femininas presente nos grandes campeonatos de grande porte no Brasil é muito baixo, mas isso não é uma realidade apenas no Brasil, a nível mundial também existe pouca participação feminina em grandes ligas ou que sejam destaques em suas regiões.

Parte desse cenário pode se atribuir a violência sofrida por elas, quando ingressão nesse ambiente, é muito comum receber mensagens de ódio apenas por ser mulher, ser acusada de trapaça quando jogar melhor que um homem e até mesmo receber ameaças de violência sexual. Esse comportamento pode estar diretamente ligado ao fato do

anonimato que a internet proporciona aos seus usuários, onde os usuários se sentem livres para proferir ofensas e discursos sexistas e machistas, uma vez que sabem que raramente essas ações terão punição (MENTI e ARAUJO,2017).

O machismo pode ser entendido como uma forma do homem se sentir superior a mulher baseando-se apenas no gênero. Segundo Castañeda (2006, p. 18) o machismo pode ser entendido como:

[...] um conjunto de crenças, atitudes e condutas, que repousam sobre duas ideias básicas: por um lado, a polarização dos sexos, isto é, uma contraposição do masculino e do feminino segundo a qual são não apenas diferentes, mas mutuamente excludentes; por outro, a superioridade do masculino nas áreas que os homens consideram importantes.

Esse tipo de comportamento em ambiente virtual é demonstrado em pesquisa realizada por Nascimento (2016), onde foram feitas interações feitas via *chat*, o meio de comunicação por mensagens dentro do jogo *League of Legends*, os jogadores replicam comportamentos machistas em situações em que de alguma maneira eles ficam em desvantagem para uma mulher, o jogador com o *Nick Name* (Apelido ou forma de identificação dentro do jogo) “*Epidemiic*” diz que individualmente ela não seria capaz de vencê-lo, e para que isso ocorra e necessário a ajuda de “macho” como dito pelo jogador.

Na mesma pesquisa foi possível ver um jogador proferir ofensas com cunho sexual, o jogador “GanBith” ao ser solicitado para ajudar a jogadora que se identifica com o nome “Rainha do Gelo” desferiu as seguintes palavras após o pedido de ajuda: “vo *gankar* minha rola na sua boca”, a palavra *gankar* dentro do LoL significar sair de sua posição para realizar uma ação em maioria numérica, a ação em si pode gerar benefícios a curto ou longo prazo dentro de uma partida de LoL. Esse tipo de atitude pode ser bem comum, principalmente caso a mulher cometa algum erro durante uma partida onde o homem utilizara do sexo da jogadora pra tentar ofender, coisas como “tinha que ser mulher”, “vai lavar louça, sai do jogo”, então para se defender dessas agressões é comum da parte das mulheres em ambientes virtuais esconderem seu gênero e fazer a utilização de *nicks* masculinos.

Diante desses fatos é possível perceber a dificuldade e alguns dos problemas enfrentados por mulheres no ambiente virtual onde o homem é predominante e abusa da

dificuldade de identificação para violentar a mulher de diversas maneiras em jogos eletrônicos e campeonatos.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Investigar nas bases de dados como se caracteriza o espaço das mulheres no âmbito dos esportes eletrônicos no Brasil tendo em conta a dimensão organizacional e social que elas ocupam.

3.2 Objetivos Específicos

- a) Analisar os impactos e as consequências da receptividade por elas encontrada nesse ambiente;
- b) Identificar o espaço das mulheres na organização e na esfera social do e-sports no Brasil;
- c) Comparar os homens e mulheres no cenário esportivo e virtual, e suas premiações.

4 METODOLOGIA

A pesquisa como temos destacado teve como objeto de estudo as mulheres envolvidas no e-sports no Brasil e o foco envolve, dentre outras coisas, analisar o cenário pautado nas experiências destas atoras sociais neste ambiente virtual do jogo. Também caracterizar o espaço ocupado pelas jogadoras na dimensão organizacional e na esfera social.

Para tanto, foi fundamental traçar um caminho mostrando como a pesquisa se desenvolveu no plano metodológico e assim, tendo como ponto de partida uma discussão empreendida por Santos (2009) sobre ferramentas metodológicas, pois, tal exposição nos situa no que diz respeito ao fato de que,

Dentre as técnicas de pesquisa que podemos considerar como tradicionais encontram-se as seguintes: planilhas de observação, questionários, roteiros de entrevistas, fotografias, filmes, estatísticas oficiais e dados documentais. No trabalho dos cientistas sociais o levantamento e revisão bibliográfica (dados secundários) são fundamentais nas etapas iniciais da pesquisa para mapear o "estado da questão" e estabelecer uma adequada delimitação do tema. A pesquisa documental (dados primários) é uma das técnicas mais antigas na história do pensamento humano, tendo atualmente importante desenvolvimento pela digitalização e ampliação do acesso on-line. No caso da pesquisa bibliográfica e documental se coloca a necessidade de verificar se as fontes são confiáveis, eliminando o denominado "lixo cibernético" (SANTOS, 2009, p.130 e 131).

Partiu-se inicialmente, então, por estas perspectivas acima delineadas recorreremos a uma pesquisa bibliográfica visando mapear o estado da questão, valendo-se dos sites e portais de periódicos como, o Google Acadêmico, Scielo, além de procedermos uma pesquisa documental no ambiente virtual buscando informações que possam ajudar com nossa investigação de caráter exploratório, utilizando as palavras chaves esporte eletrônico. Mulher. Jogo eletrônico.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para análise dos dados foram realizadas pesquisas afim de delinear três aspectos da participação feminina nos jogos e competições, sendo elas a representatividade dentro dos principais campeonatos a nível nacional, a participação do público feminino dentro dessas comunidades de jogos, e por último uma comparação entre as premiações dos atletas masculinos e femininos independente do jogo, levando em consideração apenas os valores totais arrecadados durante os torneios.

No primeiro momento foi realizada uma análise da representatividade feminina dentro do cenário competitivo atual brasileiro, foram selecionados os 3 jogos mais populares, sendo eles o *League of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive* e *Free Fire*. A partir disso foram selecionadas as competições mais importantes: CBLOL, CBCS e LBFF. Foram coletadas as informações de atletas inscritos na competição em seus sites oficiais e ou em plataformas de coleta de dados dos campeonatos no caso do CBCS.

Todos os campeonatos não contam com regra para delimitar o sexo dos atletas, podendo ser times mistos, femininos e masculinos. O CBLOL conta com uma particularidade, ele com o sistema *academy*, esse é um campeonato que ocorre em paralelo a liga principal com intuito de formar novos atletas para sua liga principal, ou seja, atletas inscritos no academy também podem jogar na liga principal e vice versa, por isso entram na contagem de inscritos.

Tabela 1 – Número de atletas por gênero inscritos no CBLOL

Sexo	Quantidade
Masculino	130
Feminino	3

Fonte: LOL ESPORTS BR. - Adaptadas por SILVA, E. J., 2022

Tabela 2 - Número de atletas por gênero inscritos no CBCS

Sexo	Quantidade
Masculino	79
Feminino	0

Fonte: Liquipedia. - Adaptadas por SILVA, E. J., 2022

Tabela 3 – Número de atletas por gênero inscritos na LBFF

Sexo	Quantidade
Masculino	93
Feminino	0

Fonte: FreeFire Sports BR. - Adaptadas por SILVA, E. J., 2022

Fica visível que a participação feminina é quase nula em campeonatos profissionais cujo regulamento permite a participação independente do sexo do atleta, ao total foram encontrados registros de 305 atletas em três campeonatos diferentes, mas contamos apenas com a participação de 3 mulheres, sendo todas do mesmo campeonato, o CBLOL, e mesmo inscritas.

Posteriormente foi feita uma análise da presença feminina dentro da comunidade de jogos de maneira geral, pois não foi possível achar dados específicos dos jogos acima citados. Segundo os dados da Pesquisa Game Brasil é possível ver o consumo por jogos digitais, foram encontrados dados dos anos de 2019, 2020 e 2021.

Tabela 4 - Comparativo de consumo de jogos eletrônicos entre homens e mulheres.

	2019	2020	2021
Homem	47%	46,2%	48,5%
Mulher	53%	53,8%	51,5%

Fonte: Pesquisa Brasil Game. - Adaptadas por SILVA, E. J., 2022

Nota-se portanto uma queda no consumo dos eletrônicos por parte das mulheres, os motivos entretanto dessa diminuição não ficam claros, e possível que um desses motivos seja a recepção por elas encontradas as desencorajando então o consumo de

jogos onde encontraram um lugar repleto de preconceito e violência, uma vez que o objetivo do jogo e descontração e lazer.

Após análise da participação de mulheres nos campeonatos brasileiros, foi feita uma pesquisa e análise de premiações, onde o CS:GO lidera o ranking de premiações de atletas brasileiros, para tal comparação foi analisado a lista de premiação de atletas brasileiros em competições nacionais e internacionais. Foram catalogados por ranking, premiação e os jogos onde competiam.

Tabela 5– Ranking nacional dos 10 jogadores Brasileiros mais bem colocados de acordo com ganhos em competições.

Ranking brasileiro	Nome	Premiação U\$	Jogo
1º	Gabriel “Fallen” Toledo	1.144.342,33	CS:GO
2º	Epitacio “Taco” Melo	1.085.986,48	CS:GO
3º	Fernando “fer” Alvarenga	1.064.743,90	CS:GO
4º	Marcelo “Coldzera” David	1.036.201,46	CS:GO
5º	Lincoln “fnx” Lau	426.167,56	CS:GO
6º	Ricardo “boltz” Prass	396.110,55	CS:GO
7º	Paulo “PVDDR” Damo	395.300,00	MAGIC
8º	Gustavo “Psycho” Rigal	376.533,73	Rainbow Six Siege
9º	Júlio “julio” Giacomelli	374.511,65	Rainbow Six Siege
10º	João “Kamikaze” Gomes	372.533,73	Rainbow Six Siege

Fonte: EsportsEarnings - Adaptadas por SILVA, E. J., 2022

Tabela 6 – Ranking nacional das 10 jogadoras brasileiras mais bem colocadas de acordo com ganhos em competições.

Ranking brasileiro	Nome	Premiação U\$	Jogo
348^a	Gabriela "GaBi" Maldonado	13.523,60	CS:GO
386^a	Karina "kaah" Takahashi	11.660,73	CS:GO
400^a	Juliana "JULTN1" Maransaldi	11.100,82	VALORANT
402^a	Bruna "bizinha" Marvila	10.940,67	CS:GO
438^a	Gabriela "gabs" Freindorfer	9.662,96	CS:GO
446^a	Izabella "izaa" Galle	9.452,40	CS:GO
459^a	Gabriela "gabee" Lopes	8.962,35	CS:GO
472^a	Paola "drn" Caroline	8.423,15	VALORANT
522^a	Flavia "sasa"	7.500,00	TFT
550^a	Natália "daiki" Vilela	6,987.51	VALORANT

Fonte: EsportsEarnings - Adaptadas por SILVA, E. J., 2022

Após análise desses dados fica evidente o domínio masculino no ranking de premiações, isso se deve ao fato do domínio masculino nos esportes desde a origem dos esportes eletrônicos, não só por isso mas a diferença dos valores de premiações entre competições, onde o público masculino é predominante, uma vez que existe a possibilidade da mulher também jogar nesses campeonatos porem não existe o incentivo e iniciativa para inseri-las nos mesmos, as mulheres ficam então a espera de oportunidades para campeonatos exclusivamente femininos que ocorrem com menor frequência e com premiações com valores muito menores que as grandes ligas.

Foi visto que na história a mulher sofre para a participação da pratica esportiva seja ela qual for, esse estudo trouxe dados que analisam esses eventos a partir de uma perspectiva diferente, utilizando não o esporte tradicional onde as mulheres em proibidas com base no seu gênero e preconceitos atrelados a isso, como fragilidade, incapacidade intelectual ou capacidades físicas, o esporte eletrônico, por sua vez rompe barreiras físicas, onde o jogo não necessita de força, não há contato físico com adversários, não há qualquer motivo que faça crer que o homem tenha mais vantagens biológicas, porem

o esporte eletrônico ainda não conseguiu romper os preconceitos sofridos pela mulher, onde ainda é vítima do sexismo, machismo e misoginia, tanto no cenário profissional como no jogo casual. É possível notar o esforço das mulheres através de iniciativas próprias para gerar mais competições e também incentivar o público feminino a lutar seu lugar no esporte de elite em igualdade aos homens.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

E possível ver que o cenário esportivo e a comunidade de jogos online atualmente são muito agressivos e excludentes com a mulher. A diferença no tratamento durante interações dos jogos, inúmeros casos de abuso verbal, machismo, assédio entre outras violências que se tornam mais fáceis de se realizar em ambiente virtual e mais difíceis de se punir. Essas atitudes acabam por desestimular algumas mulheres. As oportunidades geradas para o sexo feminino são poucas em relação àquelas em comparação ao público masculino, ficando claro a diferença na participação delas em grandes torneios e a evasão do ambiente virtual. Porém, aos poucos a mulher vem adquirindo mais espaço no ambiente esportivo e virtual, através de sua resistência e perseverança em um ambiente hostil. Mas para que esse cenário possa mudar é necessário investir mais em competições para o público feminino com premiações melhores, investir na imagem da mulher para a comunidade, e punir os comportamentos violentos e machistas, gerando assim um ambiente mais receptivo para o público feminino.

REFERÊNCIAS

BENVEGNÚ, Lucas. CBCS apresenta calendário para circuito de 2021. **DRAFT5**, [S. l.], 26 fev. 2021. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/cbcs-apresenta-calendario-para-circuito-de-2021> Acesso em: 22 fev. 2022.

BENVENISTE, Émile. O jogo como estrutura. **Brazilian Journal of Policy and Development**, [S. l.], v. 3, n. 3, p. 3-11, 2021.

BICA, Felipe Saraiva Leao; MAIA, José Gilvan Rodrigues; FRANCO, Artur de Oliveira da Rocha. **Uma análise da representatividade feminina nos esportes eletrônicos**. 2020.10 f. TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020.

CASTAÑEDA, M. **O machismo invisível**. São Paulo: A Girafa, 2006.

CORRÊA, Juliano. Mulheres no eSports: coletivos e ações que lutam por inclusão. **Globo Esporte**, [S. l.], 8 mar. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/mulheres-nos-esports-coletivos-e-acoes-que-lutam-por-inclusao.ghtml>. Acesso em: 05 mar. 2022.

BRASIL. Decreto-Lei Nº 3.199, de 14 de abril de 1941. **Diário Oficial**, 2 set. 1965, p. 8984. Disponível em: <http://cev.org.br/biblioteca/deliberacao-n-7-2-agosto-1965/>. Acesso em: 25 dez. 2021.

BRASIL, Garena. Relembre todos os campeões da LBFF. **FreeFire**, [S. l.], 23 jul. 2021. Disponível em: <https://www.ffesportsbr.com.br/2021/07/23/relembre-todos-os-campeoes-da-lbff/> Acesso em: 22 fev. 2022.

FIRMINO, Carolina Bortoleto; VENTURA, Mauro de Souza. A evolução histórica da participação feminina nos Jogos Olímpicos da Era Moderna e a inclusão das mulheres no esporte de competição. **Triade: Comunicação, Cultura e Mídia**, Sorocaba – SP, v. 5, n. 10, 2017.

FREEFIRE: Camilota XP anuncia campeonato exclusivo para mulheres. **Globo Esporte**, São Paulo, 18 mar. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-camilota-xp-anuncia-campeonato-exclusivo-para-mulheres.ghtml>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

HENRIQUE, Arthur. Mercado de jogos no Brasil deve atingir US\$ 2,3 bilhões em 2021. **Olhar Digital**, [S. l.], 5 maio 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

JENSEN, Larissa. **E-Sports**: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal

do Paraná, Curitiba, 2017.

MARCHI JÚNIOR, Wanderley. O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um Modelo Analítico. **The journal of the Latin American socio-cultural studies of sport (ALESDE)**, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 46-67, 2016.

MAY, Tim; MAY, Tim. **Pesquisa social: questões, métodos e processos**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. **Conexão-Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul - RS, v. 16, n. 31, 2017.

MERCADO de eSports no Brasil é um dos maiores do mundo. **TI Inside**. [S. l.], 30 set. 2020 Disponível: https://tiinside.com.br/30/09/2020/mercado-de-esports-no-brasil-e-um-dos-maiores-do-mundo_ Acesso em: 22 fev. 2022

ESPORTES EARNINGS. **Esportsearnings portal**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/>. Acesso em: 21 dez. 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **O que são eSports?** [S. l.]: CBeS, 2021. Disponível em: <http://cbesports.com.br/>. Acesso em: 20 dez. 2021.

OLIVEIRA, Ricardo Benevides Couto; RODRIGUES, Eduardo Fantato. Ciberesporte: os jogos esportivos eletrônicos e a Educação Física. **EF Desportes Revista Digital**, Buenos Aires, v. 13, n. 119, p. 1-1, 2008.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte**: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PESQUISA Game Brasil. Página inicial. **Pesquisa Game Brasil**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 3 mar. 2022.

QUEIROZ, Rafael. Mercado global de consoles faturou US\$ 53,9 bilhões em 2020. Zero Hora, **Olhar Digital**, [S. l.], 12 mar. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/12/games-e-consoles/mercado-global-de-consoles-faturou-us-539-bilhoes-em-2020/>. Acesso em: 22 fev. 2022.

ROCHA, Cláudio Miranda da; BASTOS, Flávia da Cunha. Gestão do esporte: definindo a área. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 25, n. SPE, p. 91-103, 2011.

SANTOS, Tania Steren dos. Do artesanato intelectual ao contexto virtual: ferramentas metodológicas para a pesquisa social. **Sociologias**, SANTOS, Tania Steren dos. Do artesanato intelectual ao contexto virtual: ferramentas metodológicas para a pesquisa social. **Sociologias**, Porto Alegre, ano 11, n. 21, p. 120-156, 2009.

ZAMBARDA, Pedro. Número de jogadores ativos de World of Warcraft cresce. **Radio Geek BR**, [S. l.] 17 fev. 2021. Disponível em: <https://radiogeekbr.com.br/numero-de-jogadores-ativos-de-world-of-warcraft-cresce/>. Acesso em: 23 dez. 2021.