

# A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF

Letícia Dallegrave

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS  
Porto Alegre, Brasil  
leticia.dallegrave@gmail.com

**Resumo**—Este artigo tem como objetivo realizar um levantamento bibliográfico sobre a participação de mulheres na indústria de jogos, com foco no esporte eletrônico, e apontar como o gênero pode ser considerado categoria de análise para a área. A partir de dois exemplos do Brasil, CBLOL e FBFF, é realizado um levantamento da participação feminina na primeira etapa de 2020. Apesar de existir participação feminina, ainda é muito pequena, principalmente considerando jogadores e comissão técnica.

**Palavras-chave**—gênero, eSports, mulheres, esporte eletrônico, jogos digitais

**Abstract**—This article aims to present a bibliographic survey on the participation of women in the game industry, focusing on electronic sports, and to point out how gender can be considered a category of analysis. Based on two examples from Brazil, CBLOL and FBFF, the article search for women working in the first stage of 2020. The findings show that, although there is female participation, it is still very small, especially considering players and the coaching staff.

**Keywords**—gender, eSports, women, electronic sport, digital games

## I. INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos, modalidade competitiva profissional de jogos digitais, estão em crescimento no Brasil e no mundo. Segundo pesquisa realizada pela Newzoo [1], empresa internacional referência em análise de mercado da indústria de jogos digitais, 9,2 milhões de pessoas são consideradas entusiastas (assistem mais de uma vez por mês) em *eSports* no Brasil. Considerando dados de toda a região da América Latina, a audiência de *eSports* totaliza 45 milhões de pessoas, destes 31% se identifica com o gênero feminino. Apesar da considerável presença feminina na audiência, a participação feminina dentro do espaço competitivo ainda é muito pequena.

Diferentes estudos abordam a violência de gênero contra mulheres no universo de jogos no Brasil [2] [3] [4], sendo estes fundamentais para compreendermos os comportamentos e agressões que mulheres sofrem ao estarem inseridas neste espaço. Corroborando com estes trabalhos, o presente artigo tem como objetivo realizar um levantamento bibliográfico sobre o esporte eletrônico enquanto entretenimento e indústria, o papel da mulher neste novo espaço e relacionar os dados encontrados na pesquisa bibliográfica com informações

acerca da participação feminina nos *eSports* no Brasil utilizando como exemplo os jogos e esportes eletrônicos League of Legends e FreeFire.

## II. ESPORTE ELETRÔNICO

Os esportes eletrônicos (*eSports*) surgem como uma nova e crescente indústria dentro da cultura dos jogos, tendo como apoio uma cultura jovem e como fenômeno cultural ubíquo [5]. A competição através de jogos digitais, porém, possui suas origens nos arcades. A implementação do sistema de placar nas máquinas, onde o jogador registrava as suas iniciais e novos jogadores competiam para vencer e registrar o seu nome no lugar, incentivou a competitividade em torno do jogo. Naquele momento, porém, a competição ficava limitada localmente, onde o jogador poderia apenas ser o melhor daquele fliperama ou região. Com a popularização do computador pessoal e a Internet, a competição através de jogos digitais conseguiu seu desenvolvimento e consequente profissionalização. Jogar contra outras pessoas, no início localmente em formato de rede de área local (LAN), fortaleceu a criação de uma comunidade interessada na competição profissional. A Internet potencializou essa comunidade permitindo que as competições ocorressem de qualquer lugar do mundo, sem sair de casa. A competição profissional, aos poucos, consolidou seu espaço, incluindo premiações em dinheiro e regulamentação para proteger os jogadores [6].

A competição através de jogos digitais, agora profissionalizada, é o que conhecemos como esporte eletrônico. Apesar da discussão acerca da proximidade do conceito de esporte, não há uma conceituação acadêmica que seja unânime para o termo [5]. Para o presente trabalho, contudo, utilizaremos o conceito traçado por Macedo [7] que evidencia a natureza híbrida do *eSport*, um fenômeno que “surge como uma 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” [7].

O esporte eletrônico, portanto, “pode ser compreendido como uma nova entidade social híbrida: uma que se compõe de forma interdisciplinar entre esporte, tecnologia, jogo digital, mídia e entretenimento” [7]. A rápida popularização dos *eSports* como um novo produto de mídia de alcance global

“não é simplesmente uma história sobre a transformação do jogo digital em esporte, mas a produção dessa atividade como uma nova forma de indústria”<sup>1</sup> [6]. A profissionalização resulta em novas profissões, patrocínios, infraestruturas e, por consequência, espectadores.

Os jogos digitais, por suas próprias características, exigem ação do jogador [8] [9], eles “nos chamam para sermos participantes ativos, dependem de nossas ações para dar vida a cenários e personagens”<sup>2</sup> [6]. Dessa forma, “quando eu assisto outra pessoa jogar um jogo de computador eu sou frequentemente ativado internamente como um jogador. Eu posso sentir excitação, tensão, lembranças minhas sobre momentos em que estava jogando. Assistir pode me inspirar a voltar para a minha máquina e jogar”<sup>3</sup> [6].

O investimento em esportes eletrônicos na América Latina em 2019 foi de aproximadamente US\$ 32 milhões, sendo que 75% do investimento resultou de parcerias com marcas através de patrocínios, publicidade e direitos de mídia. Entre os 45 milhões de espectadores de *eSports* na América Latina, 26 milhões se considera um espectador ocasional (assiste menos de uma vez por mês) e 19 milhões se considera entusiasta (assiste mais de uma vez por mês) [1].

O esporte eletrônico, sua inserção na sociedade e a maneira como ele influencia a cultura, portanto, são fatores importantes para a presente pesquisa, principalmente em âmbito nacional. Cabe neste momento, porém, entender as particularidades da participação feminina neste espaço.

### III. ESPAÇO FEMININO NA INDÚSTRIA DE JOGOS E NO ESPORTE ELETRÔNICO

Explorar gênero e performance no cenário de *eSports* é ponto fundamental para entender como meninas e mulheres fazem parte deste espaço. Assim como nos esportes, a discussão se torna complexa pois o “status da masculinidade dentro da cultura do jogo é difícil de classificar”<sup>4</sup> [6], porém, mulheres estão inseridas neste espaço que carrega essa particularidade.

“Os videogames codificam as injustiças que permeiam a sociedade como um todo”<sup>5</sup> [10] e, apesar da idade média do jogador ser por volta de 30 anos, alguns comportamentos que ocorrem na comunidade de jogos ainda podem ser vistos como atitudes de garotos imaturos ou jovens. A normalização desse comportamento se relaciona com a cultura patriarcal em que os jogos digitais se inserem. Diversificar a indústria, seja para inserir mulheres ou pessoas da comunidade LGBTQI+, ainda é um desafio “para uma indústria que se centra ativa e intencionalmente homens, tais esforços serão, sem dúvida,

perturbados por envolvimento com entrenchados valores culturais disfarçados de práticas neutras e objetivas”<sup>6</sup> [10].

A hegemonia masculina na cultura e na história dos jogos coloca a mulher em uma posição passiva, como jogadora casual ou participante não-essencial deste espaço [10]. Meninas e mulheres enfrentam este status de masculinidade quando acessam e se relacionam com jogos, seja de maneira casual ou profissional, e, por consequência, acabam marginalizadas neste universo. “No final das contas, muitas jogadoras profissionais experimentam seu compromisso com os *eSports* como um desafio constante. Sua dedicação, domínio do conhecimento e “gamerness” são empurrados de maneiras que os homens em suas posições não enfrentariam”<sup>7</sup> [6]. Quando apresentam excelência no jogo, são consideradas exceção e podem ser acusadas de trapacear, como o caso da jogadora profissional de *Overwatch* Kim “Geguri” Se-yeon, que foi acusada de trapaça ao participar de um torneio onde era a única mulher (e primeira mulher da modalidade) e precisou realizar uma transmissão ao vivo em estúdio fechado para provar que era ela que jogava [11]. Trabalhar na parte de desenvolvimento, muitas vezes, significa ter oportunidades menores de crescimento [12] ou ter a sua habilidade questionada, como o caso *GamerGate* [13]. “Contudo, a novidade do chamado *Gamergate* foi visibilizar, de forma efetiva, que existe uma composição opressiva singular a essas culturas, de jogo um ambiente não planejado e que encontra dificuldades para compor espaços diversos, assim como a existência de grupos ativos, treinados, e bem colocados nessa cultura dispostos a manter as relações de dominação masculina, cisgênero e heterossexual nessa cultura” [13].

Além de enfrentar essa hegemonia masculina, o gênero feminino afeta e influencia diariamente mulheres que seguem o caminho profissional dentro dos *eSports*, onde, muitas vezes, a feminilidade é algo administrado e manipulado pelas empresas (desenvolvedoras e times). Quando chegam em alto nível, mulheres acabam responsáveis por desfazer “padrões tradicionais relacionados ao gênero em seu cenário. E embora devemos nos lembrar aqui que não existe uma categoria ou experiência singular da Mulher; o gênero ainda é sistematicamente implantado em muitas cenas de *eSports* em uma base dualística de feminino / masculino, mulher / homem e feminilidade / masculinidade”<sup>8</sup> [14].

Taylor [6] avança esta discussão da masculinidade no cenário de *eSport* separando-a em dois pontos: a masculinidade geek e atlética. Na cultura geek, domínio e habilidade em áreas como tecnologia, ciências e jogos funciona como capital social: performar melhor em um jogo ou ter mais conhecimento sobre o universo funciona como fonte de conexão social e prazer. Ao mesmo tempo, funciona

<sup>1</sup> Tradução livre do original: “[...] is not simply a story about the transformation of digital play into sport, but the production of that activity as a new form of industry”.

<sup>2</sup> Tradução livre do original: “[...] games call us to be active participants, including their reliance on our actions for scenarios and characters to come alive”.

<sup>3</sup> Tradução livre do original: “When I watch someone else play a computer game I am often activated internally as a player. I may feel excitement, tension, remembrances of my own similar play moments. Watching may inspire me to get back to my own machine and play”.

<sup>4</sup> Tradução livre do original: “Status of masculinity within game culture is difficult to pigeonhole”.

<sup>5</sup> Tradução livre do original: “[...] os videogames codificam as injustiças que permeiam a sociedade como um todo”.

<sup>6</sup> Tradução livre da original: “For an industry that actively and intentionally centers men, such efforts will no doubt be troubled by entanglements with entrenched cultural values masquerading as objective, neutral practices”.

<sup>7</sup> Tradução livre do original: “Ultimately many pro women players experience their commitment to e-sports as constantly challenged. Their dedication, knowledge of the domain, and overall “gamerness” gets pushed in ways men in their position might not face”.

<sup>8</sup> Tradução livre do original: “[...] traditional gender relational patterns on their given scene. And while we should remind ourselves here that there is no singular category or experience of Woman; gender is still systematically deployed on many esports scenes on a dualistic foundation of female/male, woman/man, and femininity/masculinity”.

como ferramenta de inclusão e exclusão. Essa construção não necessariamente se relaciona com identidade de gênero, funciona como uma autoafirmação e colocação dentro de uma cultura de hegemonia masculina. A masculinidade atlética privilegia a hegemonia masculina através da “valorização da força, habilidade física e um tipo de modelo hierárquico de “sobrevivência do mais apto”<sup>9</sup> [6].

No caso específico dos esportes eletrônicos, muitas vezes as mulheres são vistas apenas como apoiadoras, observadoras ou fãs. “Essa colisão de ideologias que cercam gênero, tecnologia e esportes coloca as jogadoras profissionais em uma posição incrivelmente precária”<sup>10</sup> [6]. Mulheres que se inserem ou tentam entrar no cenário dividem os mesmos sonhos e frustrações que seus companheiros homens, porém com desafios adicionais, estes, muitas vezes, responsáveis pela desistência ou saída precoce das meninas do cenário competitivo. “Mulheres em culturas de eSports relatam altos níveis de animosidade dirigida à sua mera presença como performer, em particular quando emaranhadas com sinais de masculinidade esportiva hegemônica”<sup>11</sup> [14]. Dessa forma, o simples fato de ser mulher em um cenário de hegemonia masculina afeta o rendimento da atleta. Não por acaso, uma prática muito comum entre mulheres que atuam em alto nível é esconder seu gênero, seja através de codinomes masculinos ou neutros ou até mesmo com a utilização de programas que alteram a voz [6] [14]. Este comportamento, no entanto, mantém a invisibilidade feminina no cenário, apagando suas conquistas em alto nível e como parte da construção dos *eSports* [14].

Uma solução que busca contornar este cenário e oferecer um espaço confortável para mulheres atuarem em alto nível são os campeonatos exclusivamente femininos. Apesar de terem diferentes razões para acontecer, desde marketing até visibilidade para a equidade de gênero, os campeonatos femininos podem, muitas vezes, funcionar para segregar ainda mais a participação feminina e manter o cenário de *eSports* em sua hegemonia masculina [14]. “Os torneios segregados, paradoxalmente, oferecem a muitos dos que entram nos eSports um espaço onde sua apresentação não é excluída do gênero, apesar do fato de ser “exclusivamente feminino”. Nos torneios convencionais, as mulheres jogam para vencer, mas também jogam e estão posicionadas para “provar” que as mulheres podem jogar”<sup>12</sup> [14]. Os campeonatos femininos criam um espaço de proteção e conforto onde meninas e mulheres podem jogar e experimentar a competição em alto rendimento sem as pressões de ser a única mulher no meio. Esses benefícios, no entanto, se estendem para outras áreas adjacentes, como a visibilidade para narradoras, comentaristas e analistas mulheres, que não teriam espaço e visibilidade em torneios convencionais [14]. Apesar disso, não existe justificativa fisiológica que separem homens e mulheres de

campeonatos e, muitas vezes, a segregação pode dificultar o acesso de mulheres em torneios mistos [6].

Em âmbito nacional, a pesquisa de Galdino [15] que analisa organizações que promovem campeonatos femininos percebe que “a mobilização feminina em prol do empoderamento feminino e da apropriação de mulheres da cena gamer acontece de forma coletiva, horizontal e autogestionada. Sobre as formas de promover o empoderamento das mulheres na comunidade gamer feminina, constatou-se que essas iniciativas atuam com o objetivo de promover a conexão e sororidade entre as mulheres, de debater acerca das questões de gênero no cenário gamer, bem como de dar visibilidade às mulheres gamers que atuam profissionalmente no cenário e buscam o desenvolvimento constante de suas habilidades e de toda a cena feminina”.

Por fim, há uma perpetuação do cenário de *eSport* como um espaço individual e meritocrático, onde a ausência de mulheres se deve pela falta de habilidade das mesmas e não por questões relacionadas a identidade e gênero [6] [16]. Entre os espectadores, “embora alguns comentaristas acreditem que as mulheres estão prestes a fazer sua grande entrada como profissionais nos eSports a qualquer momento, a maioria se contentou em estabelecer que, como as mulheres não chegaram ao topo de nenhum título de eSports como jogadoras profissionais, isso significa que falta algo nelas”<sup>13</sup> [16]. Apesar de considerarem que diferenças biológicas podem dificultar ou ao menos atrasar a entrada de mulheres no cenário profissional, a maior parte dos comentários acreditam que trabalho e dedicação podem sobressair estas dificuldades [16]. Contudo, “a participação em jogos de computador é fundamentalmente construída por meio de formulações sociais e culturais de identidade e lazer, bem como das instituições e estruturas que habitamos”<sup>14</sup> [6] e, conforme visto até o presente momento, há uma hegemonia masculina que afeta e dificulta a entrada de mulheres. “Além das questões de lazer, trabalho e identidade, existem fatores estruturais maiores que moldam a participação. Somos apresentados aos jogos, ensinados a jogar e nos tornamos qualificados pelo nosso envolvimento com os outros. As meninas e mulheres não apenas enfrentam muitas vezes uma batalha difícil quando se trata de escolher jogos de computador como uma identidade de lazer (para não mencionar profissional), elas são frequentemente marginalizadas em seu acesso a comunidades por meio das quais poderiam desenvolver sua experiência em jogos. Às vezes, isso simplesmente acontece porque eles não têm uma grande rede de amigos com quem jogar. No extremo mais extremo, abundam as histórias de mulheres que não conseguem partidas de treino se forem conhecidas como mulheres porque ‘os meninos não gostam de perder para as meninas’”<sup>15</sup> [6].

<sup>9</sup> Tradução livre do original: “[...] valorization of strength, physical skill, and a kind of “survival of the fittest” model of hierarchy”.

<sup>10</sup> Tradução livre do original: “Citação original: This collision of ideologies surrounding gender, technology, and sports puts pro women gamers in a incredibly precarious position”.

<sup>11</sup> Tradução livre do original: “Women in esports cultures report of high levels of animosity directed at their mere presence as performers, in particular when enmeshed with signs of hegemonic sporting masculinity”.

<sup>12</sup> Tradução livre do original: “Segregated tournaments paradoxically offer many of those entering esports a space where their presentation is not elided to doing gender, despite the “all- female” casing. In mainstream tournaments,

women are playing to win, but also playing and positioned “to prove” women can play”.

<sup>13</sup> Tradução livre do original: “While some commenters believe that women are about to make their grand entrance as professionals in esports at any minute now, the majority were content with establishing that, since women have not reached the top of any esports titles as professional players, it means that there must be something they are lacking”.

<sup>14</sup> Tradução livre do original: “[...] participation in computer gaming is fundamentally constructed through social and cultural formulations of identity and leisure, as well as institutions and structures we inhabit”.

<sup>15</sup> Tradução livre do original: “Beyond the issues of leisure, work, and identity are larger structural factors that shape participation. We are

“Compreender o gênero como um processo dinâmico e constantemente em construção, flexível e mutável, nos permite situar o que está acontecendo dentro da masculinidade geek e da cultura do jogo em uma conversa mais ampla envolvendo não apenas as formas tradicionais de masculinidade, mas também a feminilidade”<sup>16</sup> [6]. Entendendo estas questões, mostra-se fundamental um entendimento do gênero como categoria de análise e como utilizar esta questão na presente pesquisa.

#### IV. GÊNERO COMO CATEGORIA DE ANÁLISE

A OPAS Brasil considera o sexo como a diferença biológica e psicológica entre homens e mulheres, por exemplo, hormônios, órgãos reprodutivos, cromossomos. Gênero se refere a características socialmente construídas entre homens e mulheres, por exemplo, normas, papéis, relacionamento entre os dois grupos e isso varia conforme a sociedade analisada [17]. “Na gramática, o gênero é compreendido como uma forma de classificar fenômenos, um sistema socialmente consensual de distinções e não uma descrição objetiva de traços inerentes” [18]. Entre as pesquisadoras feministas americanas, a palavra gênero foi bastante utilizada para enfatizar o caráter social das distinções baseadas em sexo, como uma forma de “rejeição do determinismo biológico implícito no uso de termos como “sexo” ou “diferença sexual”. O termo “gênero” enfatizava igualmente o aspecto relacional das definições normativas da feminilidade” [18]. Ainda segundo Scott [18], “em vez disso, o termo “gênero” torna-se uma forma de indicar “construções culturais” - a criação inteiramente social de idéias sobre os papéis adequados aos homens e às mulheres. Trata-se de uma forma de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas de homens e de mulheres. ‘Gênero’ é, segundo esta definição, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado”.

O termo gênero funciona como uma tentativa das feministas em reivindicar um terreno de definição que sublinhe a incapacidade das teorias existentes para explicar a persistência da desigualdade entre homens e mulheres. Dessa forma, “o gênero, então, fornece um meio de decodificar o significado e de compreender as complexas conexões entre várias formas de interação humana” [18].

A pesquisadora Varikas [19] propõe uma discussão sobre diferentes abordagens existentes para o gênero enquanto categoria de análise e o estudo do mesmo como parte da história das mulheres. A autora, no entanto, questiona “como fazer para passar das abordagens descritivas para as abordagens ‘orientadas para a direção de uma solução dos problemas?’” [19], como tornar a história das mulheres em uma verdadeira categoria de análise. “Não se trataria simplesmente de “torná-las visíveis” na história, ainda que este fosse o resultado principal, embora não negligenciável,

das primeiras contribuições; mas, sobretudo de reafirmar, a propósito delas, que a história não é o resultado de leis impessoais agindo pelas costas dos seres humanos, mas o resultado, sem dúvida enviesado e freqüentemente incontrolável, de ações humanas providas de sentido” [19].

Dentro da pesquisa de jogos, a pesquisadora Friman [20] explora a pesquisa histórica sobre gênero e jogos e avalia os pontos explorados por pesquisas atuais e futuras. Para isso, ela divide três períodos. O primeiro, nos anos 1990, aponta para um interesse em pesquisas sobre diferença de gênero. Naquele momento, os jogos eram vistos como brincadeira para meninos, porém, houve um movimento que buscou entender o sucesso dos pink games e movimentou a indústria, que buscou outros jogos que meninas gostariam de jogar. Apesar da boa intenção, o movimento marginalizou uma parcela das jogadoras, pois não considerou as meninas que gostavam e jogavam qualquer tipo de jogo, independente do rótulo de feito para menino ou menina.

O segundo período, nos anos 2000, as pesquisas abordaram temas sobre a cultura do jogo. A discussão sobre gênero deixou de ser sobre as diferenças entre meninos e meninas para uma noção de analisar o contexto e o ambiente sociocultural do jogar. Naquele momento, as pesquisas apontavam para um público feminino de 40% e os jogos deixaram de ser vistos apenas como entretenimento para crianças. O jogo, neste ponto, começa a ser observado como uma potência industrial e cultural. O último período analisado pela autora considera as pesquisas a partir do ano 2010. Neste ponto, as pesquisas focam em questão de interseccionalidade e masculinidade, aproximando as pesquisas de jogos das pesquisas de gênero, ou seja, deixar de analisar diferenças entre gêneros para analisar o que é um gênero e suas interseções, porém com foco na área dos jogos.

Para a autora, “é vital para o estudo da cultura do jogo compreender o papel que o gênero tem na participação cultural dos jogos, bem como compreender as maneiras pelas quais a cultura do jogo é de gênero”<sup>17</sup> [20]. Na conclusão de seu trabalho, ela afirma ser fundamental para estudos de gênero em jogos “como os jogos se tornaram parte de nossa cultura cotidiana, e o número de jogadores está constantemente em ascensão, é crucial que os estudos de jogo continuem examinando não apenas seus jogadores, seu conteúdo e produção, mas também a cultura do jogo como um todo da perspectiva de participação cultural e inclusão social”<sup>18</sup> [20].

A partir deste levantamento, mostra-se importante uma maior interseção entre estudos de gênero e os estudos de jogos, principalmente acerca de fenômenos mais recentes como os esportes eletrônicos. Buscando preencher esta lacuna, principalmente nacionalmente, a presente pesquisa empreende uma pesquisa exploratória sobre a participação

introduced to games, taught how to play, and skilled up by our engagement with others. Not only do girls and women often face an uphill battle when it comes to choosing computer games as a leisure (not to mention professional) identity, they are often marginalized in their access to communities through which they could develop their gaming expertise. Sometimes this is simply that they don't have a strong network of friends to play with. At the more extreme end, stories abound of women who can't get practice matches if they are known to be a woman because 'boys don't like losing to girls'”.

<sup>16</sup> Tradução livre do original: “Understanding gender as a dynamic process constantly under work, flexible and shifting, allow us to situate what is happening within geek masculinity and game culture into a broader

conversation involving not only traditional forms of masculinity, but femininity as well”.

<sup>17</sup> Tradução livre do original: “[...] such, it is vital to the study of game culture to understand the role gender has in game cultural participation as well as to understand the ways in which game culture is gendered”.

<sup>18</sup> Tradução livre do original: “As games have become a part of our mainstream culture, and the number of gamers is constantly rising, it is crucial that game studies keep examining not only game products, their players, their content and production, but also game culture as a whole from the perspective of cultural participation and social inclusiveness”.

feminina em dois cenários de *eSports* no Brasil: League of Legends e Free Fire.

## V. ANÁLISE CBLLOL E LBFF

A presença e representação feminina é um assunto constantemente debatido, principalmente dentro de desenvolvedoras de jogos [21]. “Assim, parece que, pelo menos por enquanto, é necessário ter um número significativo de mulheres em uma equipe de desenvolvimento para alcançar um design inclusivo de gênero”<sup>19</sup> [21]. Apesar da afirmação ser para o primeiro ponto de contato entre mulheres e jogos, que são as desenvolvedoras, ela pode se aplicar para os esportes eletrônicos. Para a presente pesquisa, como um ponto inicial para uma discussão acerca da participação feminina dentro do cenário de *eSports* no Brasil, buscaremos as mulheres que participaram da transmissão de dois esportes eletrônicos no primeiro semestre de 2020. Neste ponto, cabe tanto mulheres em função de expertise como jogadoras ou comissão técnica e como participantes ativas de transmissões, ou seja, na frente das câmeras. A intenção, neste primeiro momento, é perceber a presença e representação destas mulheres no momento de transmissão do *eSport* como produto de entretenimento.

Dentro do cenário de esportes eletrônicos do Brasil, optamos por escolher os jogos League of Legends, por sua constante relevância entre os jogos mais jogados e assistidos no país [1], e, como um segundo ponto de análise, o jogo Free Fire, que tem no Brasil um dos seus principais cenários competitivos impulsionados pelo forte mercado mobile no país [22]. Optamos, neste trabalho, em deixar de fora o jogo CS:GO, pois, apesar de ser o segundo jogos mais jogado e assistido no país [1], os campeonatos funcionam de maneira descentralizada: existem os campeonatos major, patrocinados pela desenvolvedora Valve, e campeonatos minors, patrocinadas por outras empresas que podem fornecer acesso ou não para os campeonatos major. Dessa forma, diferente dos demais exemplos, não existe uma liga unificada no país que represente o jogo.

O CBLLOL, Campeonato Brasileiro de League of Legends, é competição oficial do jogo no país organizado pela desenvolvedora Riot Games desde 2012. Ocorre anualmente em dois tempos: primeira e segunda etapa do ano. O vencedor da segunda etapa possui vaga para o mundial da modalidade. Além do CBLLOL, a Riot Games produz o Circuito Desafiante (CD), campeonato que dá acesso ao CBLLOL. Para o presente trabalho, consideramos a liga principal (CBLLOL) e a liga de acesso (CD), ambas somente em sua primeira etapa de 2020.

A LBFF, Liga Brasileira de Free Fire, é a competição oficial do jogo no país organizado pela desenvolvedora Garena desde 2020. Assim como o CBLLOL, ocorre em dois tempos: primeira e segunda etapa. O campeonato é subdividido em séries A, B e C, onde A é a principal liga. Para o presente trabalho, analisaremos somente a série A que ocorreu na primeira etapa de 2020, pois a série B começará apenas na segunda etapa, que teve seu início adiado por conta da disseminação do Covid-19 no Brasil.

Analisando a escalação dos times para a primeira etapa do CBLLOL 2020, entre jogadores e comissão técnica, a única presença feminina é a inscrição da jogadora Júlia "Mayumi"

Nakamura [23], no total de 81 inscritos. Ela não é a primeira jogadora a ser inscrita no campeonato, que já contou com a inscrição de Geovana “Revy” Moda [24] em 2015 e Mônica “Riyuuka” Arruda em 2018 [25]. As três jogadoras, apesar de inscritas, não atuaram profissionalmente em partida do campeonato e a jogadora Mayumi durante o campeonato foi retirada da escalação por sua equipe para entrada de outro jogador.

Em 2020, o CBLLOL passou por reformulações em sua equipe de transmissão, incluindo a saída da repórter Carol “Tawna” Oliveira, que era a única mulher que fazia parte da equipe [26]. Para o presente ano, contudo, a desenvolvedora contratou a repórter Rafaela Tomasi, que assumiu as responsabilidades de Tawna e adicionou duas novas participantes para o programa Depois do Nexus, que analisa o campeonato na segunda-feira após os jogos nos canais oficiais da desenvolvedora. As comentaristas Letícia Motta e Ravena “Lunarfox” Dutra completam o quadro de analistas do programa ao lado de Guilherme “Tixinha” Cheida e os ex-jogadores Matheus “Mylon” Borges e Gustavo “Baiano” Gomes. Apesar de fazerem parte dos conteúdos do CBLLOL, elas não fazem parte direta das transmissões oficiais do campeonato. Em coletiva de imprensa ocorrida em janeiro deste ano, o diretor de *eSports* da Riot Games Brasil, Carlos Antunes afirmou que as participações de Letícia e Ravena funcionam como uma experimentação em um novo formato para os conteúdos da empresa, e não descartou a possibilidade delas serem adicionadas a transmissão oficial do campeonato no futuro [26]. Portanto, na transmissão oficial, Rafaela Tomasi é a única mulher dentro da equipe do programa, que possui mais 8 homens em posições de narrador, comentarista e analista. Ela é a única repórter da equipe de transmissão [27].

A primeira etapa do Circuito Desafiante em 2020, não conta com a participação de nenhuma mulher na equipe de transmissão e nem na escalação de times entre jogadores e comissão técnica [28]. Foram 58 inscritos e a equipe de transmissão conta com 3 participantes, um narrador, um comentarista e um analista [27].

A Liga Brasileira de Free Fire (LBFF), em sua primeira etapa de 2020, contou com a participação de 64 jogadores, sem nenhuma participação feminina [29]. A equipe de transmissão conta com 6 participantes, sendo eles Ana Xisdê (Analista), Diego Hads (Narrador), Luis “Folha” (Comentarista), Camilota XP (Apresentadora), Tawna (Repórter) e Murillo Shoow (Narrador) [30]. Metade da equipe de transmissão é formada por mulheres no *eSport* da Garena. Por ser um esporte eletrônico lançado recentemente, não há um histórico de outras inscrições de mulheres no período anterior à primeira etapa de 2020 da liga principal.

Dentro dos limites do presente artigo, foi possível, através de dois exemplos de *eSports* distintos, mapear a presença feminina na primeira etapa de 2020 das duas modalidades tendo como recorte as transmissões. A equipe de transmissão da LBFF, apesar de menor, é mais diversa, e conta com uma mulher em uma posição de especialista, o caso da analista Ana Xisdê. No caso do CBLLOL, houve a intenção de participação de uma jogadora, porém, sem concretizar em participação ativa no campeonato. Além disso, temos a presença de duas repórteres e uma apresentadora. Apesar de não participar das

<sup>19</sup> Tradução livre da original: “Thus, it seems that, for the present at least, it is necessary to have a significant number of women on a development team in order to achieve gender-inclusive design”.

transmissões do campeonato, o CBLOL tem duas mulheres em posições analíticas em programa derivado da sua liga.

## VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo realizar uma reflexão acerca da participação feminina no esporte eletrônico, usando, como exemplo prático, o cenário brasileiro de duas modalidades (League of Legends e Free Fire). Apoiar a falta de mulheres neste espaço apenas através de meritocracia, diferenças biológicas ou apenas falta de esforço desconsidera as questões históricas referente as questões de gênero. Além de lidar com violências simbólicas [2] [3] [4], mulheres muitas vezes precisam anular ou esconder seu gênero enquanto jogam [6] [14] para serem tratadas como iguais pelos demais jogadores. Esconder o gênero é inviável a longo prazo [6] e, mesmo contra a vontade, o gênero faz parte da profissionalização de mulheres que jogam em alto rendimento, que precisa jogar e trabalhar com limitações impostas por ele [14].

Mostra-se fundamental, então, analisar o gênero como uma categoria de análise, buscando, em um primeiro momento, traçar uma história das mulheres neste contexto. Em segundo momento e em trabalhos futuros, podemos problematizar em outro nível as discussões empreendidas para uma busca por soluções da ausência de mulheres no cenário de esportes eletrônicos, principalmente em posições de destaque como jogadoras ou parte da comissão técnica. É importante, e traçamos como objetivo para trabalhos futuros, buscar o contato de mulheres nestes espaços em busca de outras dificuldades que elas podem enfrentar que não foram contempladas na pesquisa bibliográfica ou mesmo soluções. Há também uma limitação de informações de mulheres que podem atuar de maneira invisível, como psicólogas, preparadoras físicas, equipe de comunicação etc., sendo importante, no futuro, buscar uma maneira de incluir todas as mulheres que atuam no esporte eletrônico, independentemente de ser dentro de times ou nas equipes das desenvolvedoras. Outro aspecto que se mostra importante para futuros trabalhos é a inserção de outros jogos e ligas que não sejam produzidas apenas pelas desenvolvedoras.

Questões que envolvem gênero fazem parte da identidade de mulheres que participam da parte visível do cenário do esporte eletrônico. A escalção da jogadora Júlia “Mayumi” Nakamura para o CBLOL, após ter sido descoberta por uma peneira feminina e ter sido destaque na participação de um campeonato menor, não foi concretizada em partidas oficiais. No final da primeira etapa, a jogadora entrou com processo trabalhista contra a equipe alegando esvaziamento de suas funções como jogadora e utilização apenas em ações publicitárias [31], fato que não ocorreu com os demais participantes da equipe. Como o processo ainda está em andamento, não há uma resolução dos motivos para esse esvaziamento, porém, não há referência de processo parecido no país. Segundo informações do processo, a defesa da jogadora não descarta questões referentes ao seu gênero ou mesmo idade como motivo para seu único uso ser em ações publicitárias [31].

A análise feita demonstra que, principalmente em questão de jogadores e comissão técnica, a hegemonia masculina é inegável. Na parte visível da transmissão essa hegemonia pode ser contestada, principalmente pela equipe de transmissão do jogo Free Fire que é formada 50% por mulheres. No CBLOL, a presença apenas de uma repórter

(11%) dentro da equipe de 9 não é situação ideal, ainda mais com a presença de duas mulheres (Letícia e Ravena) que poderiam ser utilizadas na transmissão oficial e não apenas no programa auxiliar do campeonato.

O segundo semestre de 2020, porém, já deixará um marco para o cenário feminino de eSports no Brasil. Na segunda etapa da LBFF o campeonato terá a inédita participação de duas jogadoras, Tami e Laura, como titulares [32]. No Circuito Desafiante, Gabriela “Harumi” Gonçalves entrou para a história como a primeira mulher a participar de uma partida do circuito oficial de League of Legends no país [33].

Se, dentro de desenvolvedoras, um número significativo de mulheres se mostra importante para fazer personagens femininas e criar uma representação verdadeira de mulheres em jogos produzidos [21], o mesmo pode ser aplicado no esporte eletrônico nas demais áreas adjacentes da indústria de jogos. Sendo assim, novos trabalhos sobre o impacto do gênero são fundamentais para traçar a história das mulheres neste contexto e, em breve, buscar soluções para os problemas existentes, como a persistência de uma ideia de meritocracia para defender a ausência delas nestes espaços. Além disso, mostra-se importante que exista um movimento das próprias empresas, sejam equipes ou desenvolvedoras, para aumentar o número de mulheres nestes espaços.

## REFERÊNCIAS

- [1] Newzoo. “The Esports Business in the Americas”, 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/the-esports-business-in-the-americas-newzoo-esports-bar/>. Acesso em 28 jul. 2020.
- [2] S. Fragoso, R. Recuero, M. Caetano, “Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook”. *Lumina, Juiz de Fora – v. 11, n. 1, abril 2017*. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/660/485>. Acesso em 28 jul. 2020.
- [3] G. Kurtz, “Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica”. *Metamorfose, Salvador - vol. 2, n. 1, maio 2017, p. 90-109*. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312/14780>. Acesso em 28 jul. 2020.
- [4] D. Menti, D. Araujo, “Violência De Gênero Contra Mulheres No Cenário Dos Esports”. *Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul – v. 16, n. 31, jan./jun. 2017, p. 73-88*. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/download/4948/3029>. Acesso em: 17 de out. 2018.
- [5] M. G. Wagner, “On the scientific relevance of eSports”. In: *International Conference on Internet Computing 2006, Las Vegas. 2006*.
- [6] T. L. Taylor, “Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming”. Cambridge: The MIT press, 2012.
- [7] T. Macedo, “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>
- [8] J. Juul. “Half-real: video games between real rules and fictional worlds”. Massachusetts: MIT Press, 2011.
- [9] A. Galloway. “Gaming: essays on algorithmic culture”. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- [10] K. Gray, G. Voorhees, E. Vossen. “Introduction: Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture”. In: K. Gray, G. Voorhees, E. Vossen “Feminism In Play”. Charm: Palgrave Games in Context, 2018.
- [11] M. Oliveira, “QUEM É GEGURI, A PRIMEIRA MULHER DA OVERWATCH LEAGUE?”, 23 fev. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/quem-e-geguri-a-primeira-mulher-da-overwatch-league>. Acesso em 29 jul. 2020.
- [12] J. Weststar, M. Legault. “Women’s Experiences on the Path to a Career in Game Development”. In: K. Gray, G. Voorhees, E. Vossen “Feminism In Play”. Charm: Palgrave Games in Context, 2018.

- [13] L. Goulart, H. Nardi. “Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina”. *Mídia e Cotidiano*, Niterói – v. 11, n. 3, p. 250-268, dezembro, 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiacotidiano/about/editorialPolicies#focusAndScope>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [14] E. Witkowski “Doing/Undoing Gender with the Girl Game in High-Performance Play”. In: K. Gray, G. Voorhees, E. Vossen “Feminism In Play”. Charm: Palgrave Games in Context, 2018.
- [15] R. Galdino. “Jogue como uma garota: Mobilização de mulheres na construção da cena feminina no eSport brasileiro”. 2019. 154f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte) - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas-SP.
- [16] M. Siutila, E. Havaste. “A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit”. *Transactions of the Digital Games Research Association June 2019*, Vol 4 No 3, pp 43-74. DOI: <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>
- [17] OPAS Brasil, “Folha informativa – Gênero”, 2015. Disponível em: [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5668:folha-informativa-genero&Itemid=820](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5668:folha-informativa-genero&Itemid=820). Acesso em 29 jul. 2020.
- [18] J. Scott, “Gênero: uma categoria útil de análise histórica. Educação e Realidade”, Porto Alegre – v. 20, n. 2, jul/dez, 1995, p. 71-99. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71721/40667>. Acesso em 29 jul. 2020.
- [19] E. Varikas, “Gênero, experiência e subjetividade: a propósito do desacordo Tilly-Scott”. *Cadernos Pagu*, Campinas - n. 3, p. 63-84, 1994. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1723>. Acesso em 29 jul. 2020.
- [20] U. Friman, “The Concept and research of gendered game culture. Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference”, v. 12. May. 2015. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-concept-and-research-of-gendered-game-culture/>>. Acesso em 29 jul. 2020.
- [21] A. Cox. “Women By Women: A Gender Analysis of Sierra Titles by Women Designers”. In: K. Gray, G. Voorhees, E. Vossen “Feminism In Play”. Charm: Palgrave Games in Context, 2018.
- [22] R. Rietkerk. “Newzoo’s Esports Trends to Watch in 2020”. Jan 7 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-trends-to-watch-in-2020/>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [23] LoL Esports BR. “CBLol 2020 - Primeira Etapa: Escalações Oficiais”. Disponível em: <https://lolesports.com/article/cblol-2020---primeira-etapa-escala%C3%A7%C3%B5es-oficiais/blt671567e0e825a302>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [24] ESPN.com.br. “League of Legends: Com Cute, CNB trará a primeira mulher para sua equipe principal na Superliga”. 01 dez. 2017. Disponível em: [http://www.espn.com.br/noticia/747211\\_league-of-legends-com-cute-cnb-trara-a-primeira-mulher-para-sua-equipe-principal-na-superliga](http://www.espn.com.br/noticia/747211_league-of-legends-com-cute-cnb-trara-a-primeira-mulher-para-sua-equipe-principal-na-superliga). Acesso em 09 ago. 2020.
- [25] E. Teixeira. “paiN Gaming anuncia comissão técnica para 2018”. 20 jan. 2018. Disponível em: <https://www.maisesports.com.br/pain-gaming-comissao-tecnica-2018/>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [26] B. Coutinho. “OPINIÃO: EM SEU 8º ANO, CBLol DECEPCIONA NOVAMENTE PELA FALTA DE MULHERES”. 25 jan. 2020. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/opinio-em-seu-8-ano-cblol-decepciona-novamente-pela-falta-de-mulheres>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [27] GloboEsporte.com. “LoL: Gruntar, Takeshi e Napon vão integrar equipe de transmissão do CBLol”. 20 jan. 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/lol/noticia/lol-gruntar-takeshi-e-napon-vo-integrar-equipe-de-transmissao-do-cblol.ghtml>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [28] LoL Esports BR. “Circuito 2020 - 1ª Etapa: Escalações Oficiais”. Disponível em: <https://lolesports.com/article/circuito%C3%A3o-2020--1%C2%AA-etapa-escala%C3%A7%C3%B5es-oficiais/blt8a615b22758ff3f>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [29] Free Fire. “Times”. Disponível em: <https://www.ffesports.com.br/times/>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [30] Garena Brasil. “ESPECIALISTAS E CONVIDADOS PALPITAM SOBRE FINAL DA C.O.P.A. FREE FIRE”. 18 jul. 2020. Disponível em: <https://www.ffesports.com.br/2020/07/18/especialistas-e-convidados-palpitam-sobre-final-da-c-o-p-a-free-fire/>. Acesso em 09 ago. 2020.
- [31] G. Oliveira. “Jogadora de LoL Mayumi processa INTZ e alega assédio moral”. 11 jun. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/11/jogadora-de-lol-mayumi-processa-intz-e-alega-assedio-moral.htm?cmpid=copiaecola>
- [32] E. Mackus. “Mulheres no Free Fire: Tami e Laura comentam jornada rumo à Série A da LBFF”. 14 abr. 2020. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/6852865/mulheres-no-free-fire-tami-e-laura-comentam-jornada-rumo-a-serie-a-da-lbff](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6852865/mulheres-no-free-fire-tami-e-laura-comentam-jornada-rumo-a-serie-a-da-lbff). Acesso em 09 ago. 2020.
- [33] Redação do GE. “LoL: escalada pela Rensga, Harumi será primeira mulher no circuito oficial”. 27 jul. 2020. Disponível em: [https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-escalada-pela-rensa-harumi-sera-primeira-mulher-no-circuito-oficial.ghtml?utm\\_source=dlvr.it&utm\\_medium=twitter](https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-escalada-pela-rensa-harumi-sera-primeira-mulher-no-circuito-oficial.ghtml?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter). Acesso em 09 ago. 2020.