

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO – PUC-SP
PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS GRADUADOS EM PSICOLOGIA: PSICOLOGIA
SOCIAL – MESTRADO

CLÁUDIA PIAZZA RODRIGUES TAVARES COSTA

CASTING e-SPORTS:
A VIVÊNCIA DAS MULHERES NOS ESPORTES ELETRÔNICOS

São Paulo
2021

CLÁUDIA PIAZZA RODRIGUES TAVARES COSTA

CASTING e-SPORTS:

A VIVÊNCIA DAS MULHERES NOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRA em Psicologia Social, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Carla Cristina Garcia.

São Paulo

2021

C837 Costa, Cláudia Piazza Rodrigues Tavares
Casting e-Sports: A vivência das mulheres nos
esportes eletrônicos. / Cláudia Piazza Rodrigues
Tavares Costa. -- São Paulo: [s.n.], 2021.
106p. il. ; cm.

Orientadora: Carla Cristina Garcia.
Dissertação (Mestrado)-- Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós
Graduados em Psicologia: Psicologia Social.

1. e-Sports. 2. Mulheres. 3. Gênero. 4.
Psicologia Social. I. Garcia, Carla Cristina. II.
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo,
Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia:
Psicologia Social. III. Título.

CDD

BANCA EXAMINADORA

Para todas as meninas e mulheres que já foram ridicularizadas por gostarem
de ‘coisas de meninos’.

Para todas as meninas e mulheres que já enfrentaram diversas violências em
seus *hobbies* e, principalmente, profissões.

Para todas nós que já escutamos que nossos méritos são apenas em função
de nosso gênero.

E para todas nós que também já escutamos que qualquer erro também é em
função de nosso gênero.

RECONHECIMENTO DE APOIO AO PROJETO DE PESQUISA (CAPES)

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 002

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que direta ou indiretamente se fizeram presentes e importantes no processo do mestrado e de construção dessa dissertação:

Aos meus pais, pelo estímulo e apoio quando iniciei as conversas sobre realizar o mestrado. Por serem sempre o porto seguro para onde eu posso retornar nos momentos difíceis e de questionamentos. Por serem, também, um exemplo de vida na busca pelos meus objetivos.

Aos meus irmãos, por estarem sempre disponíveis para darem suas opiniões nos textos e nas traduções das passagens em inglês. Por entenderem, também, os momentos mais complicados de estresse que a escrita nos causa.

Ao meu companheiro, que desde o início acreditou mais em mim do que eu mesma. Pelo apoio em todos os momentos e, sobretudo, pelas renúncias feitas comigo para que essa dissertação se tornasse uma realidade.

Ao Núcleo INANNA de Pesquisa cujas discussões e trocas de conhecimento foram essenciais para meu crescimento.

Às minhas colegas Sara e Mariana, pelos momentos de desabafo sobre as dificuldades e angústias que surgiram no meio do caminho.

À minha orientadora, Carla, que acreditou no projeto de pesquisa e quis trazê-lo à vida junto comigo.

Às minhas entrevistadas, Ana e Milla, que aceitaram contar suas histórias para mim e participar dessa dissertação.

Aos meus amigos e primes, com quem eu deixei de sair ou estar junto em alguns momentos por conta do processo de escrita.

A todas as amigas do Coletivo Vida de Ethel, que fizeram parte dessa jornada com sugestões e recomendações, especialmente por todas as trocas de experiência de vida.

À Bells e à Jeanine, pelos momentos em que se dispuseram a me ouvir e oferecer divertimentos nos momentos difíceis.

À Yasmin e ao Vinicius, por se colocarem à disposição para lerem meu texto e, ademais, por recomendarem textos e autores que enriqueceram o conteúdo dessa dissertação.

Por fim, à CAPES pela bolsa inicial e prorrogada, que permitiu a realização desse mestrado.

Muito obrigada!

RESUMO

Os esportes eletrônicos gradativamente ganham mais força no século XXI como modalidade esportiva. Aliam-se o sentimento de competitividade, tradicional em qualquer disputa desportiva, com as novas tecnologias cada vez mais sofisticadas nos jogos criados, inicialmente, como forma de entretenimento. Movimentando bilhões de dólares anualmente e chamando a atenção de grandes empresas, os *e-Sports* se tornaram um fenômeno, com campeonatos estruturados e prêmios milionários a seus participantes. Como todas as relações sociais que promovem a disputa, o cenário competitivo de jogos eletrônicos é dominado por homens e são poucas as mulheres que conseguem se estabelecer profissionalmente entre eles, sejam como jogadoras, narradoras ou comentaristas. Assim, o presente trabalho buscou entender quais eram as experiências vividas por mulheres que se profissionalizaram na locução dos esportes eletrônicos, valendo-se de entrevistas que identificam semelhanças e diferenças nessas vivências. Foi possível perceber que as duas entrevistadas tiveram apoio familiar na busca pela carreira, assim como respaldo institucional nos momentos em que enfrentaram violências de gênero.

Palavras-chave: *e-Sports*; Mulheres; Gênero; Games; Psicologia Social.

ABSTRACT

Electronic sports emerge gradually stronger in the 21st century as a sport genre. It combines the feeling of competitiveness, traditional in any sporting dispute, with the new and increasingly sophisticated technologies and the games that were created, initially, as a form of entertainment. Moving billions of dollars annually and drawing the attention of big companies. e-Sports have become a phenomenon, with structured competitions and millionaire prizes to their competitors. Like all social relationships, the competitive landscape of electronic games is dominated by men, with few women managing to establish themselves professionally among them, either as players or narrators and commentators. Thus, the present work sought to understand what experiences were lived by women who became professional in the casting of electronic sports, using interviews to identify similarities and differences in these experiences. It was possible to notice that the two interviewees had family support while establishing their career and institutional support in the moments when they faced gender violence.

Keywords: e-Sports; Women; Gender; Games; Social Psychology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. O Jogador Completo	28
Figura 2. O Entusiasta Versátil.....	20
Figura 3.O Jogador Convencional.....	30
Figura 4.O Jogador Pipoca	31
Figura 5.O Observador.....	32
Figura 6.O Entusiasta de Hardware	33
Figura 7.O Preenchedor de Tempo	34
Figura 8.O Jogador Inscrito	35
Figura 9.O Antigo Jogador.....	36
Figura 10. Perfil do Jogador Casual e do Jogador Hardcore brasileiro.....	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Perfil Socioeconômico do jogador brasileiro.....	23
Tabela 2 - Testes para determinar se e-Sports são esportes.....	43

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 – CULTURA DIGITAL E CULTURA GAMER.....	20
1.1 – O QUE É A CULTURA GAMER.....	23
1.2 – AS MULHERES NA CULTURA GAMER	26
2 – O QUE É ESPORTE?	40
2.1 – ESPORTES ELETRÔNICOS SÃO ESPORTES?	41
2.1.1 – Critérios não-aplicáveis ao e-Sports.....	45
2.1.2 – Critérios de aplicação indefinidos ao e-Sports.....	46
2.1.3 – Critérios aplicáveis ao e-Sports	51
2.1.3.1 – Cooperação	51
2.1.3.2 – Competição / Competição entre indivíduos ou equipes.	52
2.1.3.3 – Vencedor e Perdedor.....	52
2.1.3.4 – Regras para criação	53
2.1.3.5 – Pontuação objetiva	53
2.1.3.6 – Grande atração para o público	53
2.1.3.7 – Regras tornam o jogo atraente para o público	54
2.1.3.8 – Eventos são anunciados para o público com antecedência.....	54
2.1.3.9 – Requer Habilidade	54
2.1.3.10 – Jogar	54
2.1.3.11 – Tem função de entretenimento ou lazer	55
2.1.3.12 – Preenche uma necessidade de fazer atividade.....	55
2.1.3.13 – Associação	55
2.1.3.14 – Organização governante é responsável pela elegibilidade	55
3 – AS MULHERES E OS ESPORTES	57
3.1 – AS MULHERES NOS ESPORTES ELETRÔNICOS.....	59
3.2 – NARRADORAS E COMENTARISTAS.....	65

4 – NOSSAS CASTERS	70
4.1 - ANA “XISDÊ” CARDOSO.....	71
4.2 - CAMILA “MILLA” GARCIA	74
4.3 – ANÁLISE.....	76
4.3.1 – Primeiro contato com Video-games.....	77
4.3.2 – O apoio familiar.....	77
4.3.3 – O apoio institucional.....	78
4.3.4 – Localização geográfica	79
4.3.5 – Expectativa da presença feminina no cenário de esportes eletrônicos	80
4.3.6 – Como escolheu a profissão	80
4.3.7 – As violências sofridas	80
4.3.8 – Xenofobia.....	81
4.3.9 – #PORQUEÉMULHER.....	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85

INTRODUÇÃO

“Tá faltando homem nesse jogo”¹

A desigualdade social vem se fazendo presente nos diversos modelos de sociedades e culturas ao longo dos séculos, expressando-se em diversas formas. O tema tem sido discutido, acadêmica e socialmente, há bastante tempo, sendo que, a partir de tais debates sociais, diversas políticas públicas para contornar discriminações já foram propostas e implementadas. Apesar de avanços em algumas áreas, a desigualdade socioeconômica continua presente em nossas vidas diárias em suas diversas formas, fazendo com que continuemos nos debruçando sobre o tema e nos perguntando, como Denise Jodelet (2001) bem indagou: o que faz com que uma sociedade que defende valores democráticos tolere práticas de discriminação e exclusão?

No Brasil, é possível observar as muitas expressões da desigualdade social: de classe, raça, gênero, orientação sexual, entre outras.

A desigualdade mata, deprime, impõe sofrimento (ético-político), fecha o futuro e impede a abertura de horizontes, o acesso à educação e à saúde, fomenta injustiças, reforça o individualismo e a banalização dos male provocados aos homens, a natureza e culpabiliza as pessoas e grupos pelo seu próprio infortúnio (SAWAIA; FIGUEIRO, 2019, p. 666).

No que tange à desigualdade de gênero no país, podemos identificar diferentes questões como, por exemplo, a divisão sexual do trabalho, os estereótipos e a violência, temas os quais serão o foco da presente pesquisa. Na perspectiva de Maria Berriel (1975, apud. MOREIRA, 1988), um estereótipo é uma suposta verdade que, tornando-se tabu, perpetua-se como uma informação abstrata e serve para preservar a estrutura social vigente de modo que o grupo dominante continue em tal posição.

¹ Mensagem enviada na *livestream* da final da seletiva para o time de League of Legends da Athena's e-Sports. Acesso em: 04 de Mar de 2019

Entendemos a divisão sexual do trabalho como a separação social das tarefas, dentro e fora do âmbito doméstico, em função do gênero (AMORÓS, 2017).

A desigualdade de gênero é vivida nas diversas esferas da vida e do cotidiano, sendo uma delas o esporte. As divisões entre o que é esporte “de menino” e “de menina” começam desde a infância - no âmbito familiar e também no âmbito escolar - como, por exemplo, nas aulas de educação física. A ideia de que mulheres seriam menos aptas fisicamente tem se colocado como um obstáculo para que meninas pratiquem atividades físicas consideradas masculinas, ou, então, exigem uma reformulação dos exercícios a fim de que este se adeque à “fragilidade” feminina. (LOURO, 2003).

As dificuldades que mulheres enfrentam no esporte brasileiro vêm de um longo período de invalidação das experiências das atletas e de políticas que atrasavam e prejudicavam as práticas esportivas das mulheres (RÚBIO; VELOSO, 2019). Durante quase quatro décadas, mulheres brasileiras foram proibidas de praticar diversos esportes.

Em 7 de maio de 1940, uma carta, endereçada ao então presidente da república Getúlio Varga foi publicada no jornal Diário da Noite. Na carta, José Fuzeira pedia ao presidente atenção a uma “calamidade que está prestes a desabar em cima da juventude feminina do Brasil” (FUZEIRA, [1940] 2020). Ele se referia ao futebol e ao desejo de algumas jovens de se tornarem jogadoras de futebol. Ele considerava uma calamidade que as jovens praticassem tal atividade, pois “a mulher não poderá praticar esse esporte violento sem afetar, seriamente, o equilíbrio psicológico das funções orgânicas, devido à natureza que a dispôs a ‘ser mãe’.” (FUZEIRA, [1940] 2020).²

Atendendo aos pedidos públicos, em 1941, Vargas sancionou o *Decreto-Lei Federal nº 3.199*, que em seu artigo 54, lia:

Às mulheres não se permitirá a prática de desportos incompatíveis com as condições de sua natureza, devendo, para este efeito, o

² É possível acessar a carta completa em: <<http://contraataque.museudofutebol.org.br/as-cartas/>>, bem como acessar a resposta que Margarida ‘Adiragram’ Pereira enviou ao mesmo jornal três dias depois. Acesso em: 24 de ago. de 2020.

Conselho Nacional de Desportos baixar as necessárias instruções às entidades desportivas do país (BRASIL, 1941).

Em 1965, a *Deliberação Nº 7 do Conselho Nacional de Desportos* especificou em detalhes quais seriam os esportes considerados incompatíveis com a natureza feminina: “Não é permitida a prática de lutas de qualquer natureza, futebol, futebol de salão, futebol de praia, polo-aquático, pólo, *rugby*, halterofilismo e *baseball*.” (CONSELHO NACIONAL DE DESPORTOS, 1965). A proibição só veio a ser revogada em 1979.

No entanto, há inúmeros relatos de times que enfrentaram essa proibição, ainda que não pudessem realizar competições regulares e oficiais (RÚBIO; VELOSO, 2019). Em 2019, O Museu do Futebol, localizado no Estádio do Pacaembu, recebeu a exposição “CONTRA-ATAQUE!”³, que resgatou a história do futebol no Brasil, desde os primeiros relatos de jogos de futebol feminino no país, passando pelos anos de proibição do esporte para as mulheres, até as diversas maneiras de resistência que as mulheres encontraram. Inclui-se, ademais, a volta do esporte legalizado e campeonatos, assim como vitórias e conquistas de mulheres em tais competições até chegar aos desdobramentos recentes no século XXI. Sendo assim, demonstra-se o processo sócio-histórico de luta feminina na esfera esportiva até a contemporaneidade, relembrando mulheres que tiveram suma importância nesse processo, como Léa Campos e Sissi.

Da mesma maneira que ocorre nas relações sociais pessoais, o mundo digital também reproduz as discriminações sociais: apesar de aparentarem ser mais democráticos, os ambientes virtuais excluem as pessoas, já no seu acesso⁴, em virtude da falta de alfabetização tecnológica. Como salienta Bonder (2002), também é possível identificar um acesso e uso diferente da internet por parte de mulheres ou homens.

Ao reproduzir a desigualdade social, o mundo digital também apresenta violências contra as mais diversas minorias sociais, de maneira ainda mais rápida e

³ A exposição ficou aberta a visitação entre os meses de maio e outubro de 2019. Ver: <<http://contraataque.museudofutebol.org.br/>>. Acesso em 04 de nov. de 2019.

⁴ Conforme indicadores do IBGE, 20,1% da população brasileira não tinha acesso a internet em seus domicílios em 2018. Ver Síntese de Indicadores Sociais IBGE 2019 em: <<https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101678.pdf>>. Acesso em 02 de fev. 2021.

profunda, uma vez que “a internet além de potencializar, funciona também como um instrumento de amplificação, repercussão e propagação de ideologias” (MENDONÇA, 2019, p.12). Identificamos esse tipo de comportamento ao vermos as comunidades *incels*⁵ em fóruns como o *4Chan*⁶ e as mensagens misóginas e racistas replicadas por elas.

Outro ambiente virtual em que violências de gênero, raça e orientação sexual se fazem presentes são as comunidades gamers. Ainda que de maneira menos latente que nas comunidades *incels*, ainda é possível identificar discursos de ódio, insultos misóginos e raciais e, em alguns momentos, ameaças de violência física contra pessoas dessas minorias nos chats⁷ dos jogos online, fóruns de discussão, comentários de transmissões ao vivo ou vídeos de *gameplay*⁸.

As comunidades gamers são variadas e diversas, podemos dividi-las em duas grandes categorias para o propósito dessa pesquisa: i) aqueles que fazem dos jogos eletrônicos um passatempo como, por exemplo, os jogadores não profissionais e telespectadores de *e-Sports*; e ii) aqueles que tornam os esportes eletrônicos uma profissão, como é o caso dos jogadores profissionais, *streamers*, narradores e comentaristas de *e-Sports*, entre outros.

Com essas duas categorias explicadas, podemos então observar as diferentes maneiras em que mulheres vivenciam a comunidade gamer em cada uma delas. São frequentes os relatos de jogadoras sobre as ofensas e assédio que sofrem durante partidas quando são identificadas como mulheres, bem como ameaças de violência física se não apresentam desempenho quase que perfeito em algum momento da

⁵ Da junção em inglês de “*involuntary*” e “*celibates*”, traduzindo para “celibatários involuntários”.

⁶ O *4Chan* é um *site* em que os usuários fazem publicações anonimamente, subdividido em diversos fóruns. Os fóruns variam em seus diversos assuntos, mas o *site* ficou conhecido pelos fóruns em que pessoas se organizam para realizar ataques - virtuais ou presenciais -, incitam violência, compartilham conteúdos ilegais como pornografia infantil, entre outros.

⁷ Devido ao fato de muitos termos que envolvem jogos e a novas tecnologias serem frequentemente utilizadas a partir de expressões e termos da língua inglesa, a presente dissertação possui um número considerável dessas expressões. A partir de uma resolução divulgada no Manual de Comunicação do Senado Federal (Secretaria Especial de Comunicação Social), diversas palavras de origem estrangeira que são empregadas com frequência na língua portuguesa - game, chat, online etc. – deixaram de ser grafadas em itálico. Com a intenção de diminuir o uso de marcas em itálico, utilizamos essa nova resolução sempre que possível.

⁸ A palavra “*gameplay*” aqui se refere aos vídeos e transmissões ao vivo de pessoas jogando jogos que são publicados pelos produtores de conteúdo em canais como *Youtube* e *Twitch*.

partida. Fontim e Grando (2012) apontam, a partir de levantamento realizado junto a 120 jogadoras acerca de suas vivências, que 43,5% delas já tiveram suas falhas em jogo atribuídas ao seu gênero, enquanto 38% relataram situações de assédios com cobranças de comportamento romântico e 23% declararam que sofreram algum tipo de agressão.

Dentro do cenário profissional, foco do presente estudo, as experiências das mulheres ainda não foram amplamente exploradas em pesquisas. No entanto, é possível identificar por meio dos comentários nas transmissões online dos campeonatos, bem como em vídeos de *Youtube*, reações negativas a essas profissionais. Desse modo, a pergunta que norteia a presente pesquisa é: Quais as principais dificuldades e violências sofridas por mulheres no universo dos games e esportes eletrônicos?

Os estudos sobre os videogames e a tecnologia, assim como acerca de seus benefícios e malefícios, têm sido realizados há algumas décadas. Da mesma maneira, alguns estudos sobre a relação das mulheres com esses meios também foram realizados, especialmente nos últimos dez anos. No entanto, pela novidade que são os esportes eletrônicos, assim como pela constante chegada de inovações incorporadas a eles, os estudos científicos que se debruçaram sobre o tema são mínimos e, sobretudo, os que se preocuparam em focar nas experiências das mulheres, dentro do cenário esportivo de games, são quase inexistentes.

A Psicologia Social do Esporte busca discutir não apenas as questões de rendimento dos atletas e as relações deles com equipes técnicas, outros atletas e patrocinadores, mas também as questões sociais e culturais vividas por eles (RÚBIO; CAMILO, 2019). Analisar, então, as relações de gênero dentro dos esportes eletrônicos se torna relevante para o aprofundamento da Psicologia Social e da Psicologia Social do Esporte no universo dos *e-Sports*.

Tendo os games se profissionalizado e tornando-se uma profissão é importante que as relações de trabalho que dele surgem sejam investigadas. Como levantado por Laneiro, Ribeiro e Cirino (2019), as atividades profissionais geradas pelos *e-Sports* atendem aos conceitos de trabalho por serem uma atividade remunerada, com

expectativa de resultados e quantidade mínima de horas trabalhadas, ainda que nem sempre sejam legalmente reconhecidas como profissão.

Dentro de um contexto em que os esportes eletrônicos geram relações de trabalho, faz-se necessário também investigar e analisar as relações de gênero presentes nas diversas atividades profissionais criadas. Como lembra Sardenberg (2004, p.31), “o mercado de trabalho, principalmente o que se convencionou denominar de “mercado formal”, tem sido tradicionalmente organizado a partir de uma perspectiva masculina” e as desigualdades de gênero que vemos no “mercado formal” se reproduzem nos âmbitos digitais e de e-Sports.

Para além dessas questões, enquanto mulher, jogadora casual de games e telespectadora de e-Sports e transmissões de jogos eletrônicos, causa-me inquietação a baixa representatividade de mulheres no cenário profissional dos games. Essa inquietação me levou a buscar por mulheres dentro das equipes profissionais e nas equipes de narração e comentaristas. Ao não encontrar muitas mulheres nessas profissões, novos questionamentos do motivo de isso ocorrer surgiram.

Diante deste cenário, o objetivo geral da presente pesquisa consiste em observar e analisar quais são as dificuldades e violências sofridas por mulheres no universo dos games e esportes eletrônicos.

Sendo assim, a presente dissertação deve ser classificada como uma pesquisa de cunho exploratório e qualitativo. Segundo Gil (2008, p. 27):

As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.

A pesquisa qualitativa, por sua vez, é utilizada quando discutimos questões que não podem ser quantificadas, trabalhando com “o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes” (MINAYO, 2002, p. 21, 22). Assim, esse tipo de pesquisa, como explica a autora, empenha-se nas discussões das relações humanas e sociais, focando nas questões que não são captáveis de forma numérica (MINAYO, 2002).

A escolha por esse método se deu pelo fato do assunto investigado, ou seja, mulheres nos esportes eletrônicos, tratar-se de um tema ainda pouco estudado por parte da academia. Além disso, a quantidade de mulheres que estão trabalhando profissionalmente nos esportes eletrônicos é pequena, de modo que levantamentos quantitativos não teriam expressão significativa para a tomada de conclusões.

Para tanto, a pesquisa está dividida em duas etapas: o levantamento bibliográfico e a pesquisa de campo. O levantamento abarcou as questões envolvidas nos esportes eletrônicos como games, tecnologia e esportes de maneira geral, bem como as relações de gênero em todos esses temas. Identificou-se, a partir do exame da literatura na área que, até o presente momento, conta com poucas pesquisas realizadas sobre o tema e, as já publicadas, examinam majoritariamente a relação dos jogadores(as) e os videogames como forma de entretenimento. Por outro lado, há uma menor quantidade de pesquisas voltadas para mulheres na indústria do videogame como programadoras e consumidoras dos mesmos - foi necessário, portanto, utilizar de pesquisas que tratavam sobre esportes tradicionais e traçar uma comparação com os esportes eletrônicos, a fim de identificar se as experiências eram similares ou não.

A etapa de campo, por sua vez, consistiu na realização de entrevistas com mulheres envolvidas diretamente com a temática, por meio de chamadas de voz no aplicativo *Discord*, gravadas e posteriormente transcritas. Conforme Gil (2008), a entrevista é uma técnica de coleta de dados que se utiliza da interação social para obter informações sobre a forma que a pessoa entrevistada se relaciona com o mundo ou a forma como o entende. Os critérios de inclusão consistiram na presença na mídia.

Em relação a esse ponto, decidiu-se aprofundar com maior acuidade na vivência das narradoras e comentaristas dos esportes eletrônicos, por esse motivo, foram realizadas duas entrevistas: uma com uma narradora e outra com uma comentarista.

As entrevistas foram informais que, como define Gil (2008, p. 111), são entrevistas cujo roteiro é “o menos estruturado possível e só se distingue da simples conversação porque tem como objetivo básico a coleta de dado”. A escolha por este tipo de entrevista se deu para permitir que as entrevistadas se sentissem mais confortáveis e, portanto, mais seguras para compartilhar suas experiências dentro do universo de games e esportes eletrônicos.

As entrevistas abordaram a forma como cada uma das entrevistadas entrou em contato com o universo de games de uma forma geral e com os esportes eletrônicos especificamente. Também foram abordadas as dificuldades percebidas por cada uma delas no que se refere a gênero e a relação com família, amigos e outros jogadores. As entrevistas tiveram duração entre 35 e 50 minutos. As duas pessoas entrevistadas foram Ana Xisdê, comentarista de e-Sports, e Milla Garcia, narradora e campeã do reality Looking for a Caster, que são as personagens de quem conheceremos a história, as experiências e os pontos de vista sobre o cenário de e-Sports e a presença feminina neles.

As entrevistas então foram transcritas e separadas de acordo com as experiências semelhantes e diferentes que as entrevistadas relataram. Em relação às semelhanças, analisa-se as causas de tais similaridades em suas trajetórias e experiências, ainda que tenham antecedentes diferentes. Para essa análise, foram levantadas questões de gênero, classe e origem geográfica.

A presente pesquisa respeita todos os procedimentos éticos definidos pela Resolução Nº 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética da PUC-SP e aprovada com o parecer nº 4.068.473. Na Plataforma Brasil, a pesquisa pode ser encontrada sob o CAAE 30829920.1.0000.5482.

Para melhor contextualizar os esportes eletrônicos em nosso mundo e as violências sofridas pelas mulheres dentro deles, a dissertação está organizada em quatro capítulos. No primeiro capítulo abordamos a cultura digital, a cultura gamer e suas intersecções com as questões de gênero. No segundo capítulo discutimos se os esportes eletrônicos podem ou não ser considerados esportes e os argumentos desenvolvidos em tal debate. O terceiro capítulo consiste no resgate histórico da presença feminina no mundo esportivo, tanto como atletas quanto como narradoras, comentaristas e jornalistas, com o intuito de fazer uma comparação com a realidade vivida nos e-Sports atualmente. Por fim, no quarto capítulo analisamos a questão da narração dos esportes eletrônicos, trazendo a história de duas mulheres que narram e comentam grandes competições de esportes eletrônicos no Brasil atualmente.

1 – CULTURA DIGITAL E CULTURA GAMER

“Olha to amando tudo isso, mas triste em ver que os Nicks dela dentro da comunidade do lol, são de forma masculina ou que não identifique o sexo delas.”⁹

Sendo os esportes eletrônicos um fruto do desenvolvimento tecnológico e da organização das comunidades de jogadores, precisamos entender o que é cultura digital, a brecha tecnológica de gênero e o universo gamer, que compreende todos aqueles envolvidos com os jogos eletrônicos de alguma maneira.

Charlie Gere (2008) propõe a existência de uma cultura digital onde entende-se digital como um termo que pode significar um modo específico de vida de um ou mais grupos de pessoas em determinado momento da história. Para o autor, o digital, ou a digitalidade, pode ser entendido como marcador de uma cultura por se referir não só aos objetos de tecnologia, mas também aos sistemas de significação e comunicação que demarcam a vida contemporânea.

As novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) vem, ao longo dos últimos anos, produzindo mudanças bruscas e aceleradas no nosso modo de vida, alterando as relações sociais, de trabalho, econômicas e políticas, os hábitos de consumo, os cuidados com a saúde, a educação e até mesmo o entretenimento (BONDER, 2002). Sendo assim, podemos aplicar o conceito de digital apresentado por Gere (2008) a esse estilo de vida de constante e rápidas mudanças que as TICs nos apresentaram.

Para Gere (2008), os diversos livros e artigos que discutem a questão do digital, seja enquanto tecnologia ou em termos filosóficos, são exemplos da existência dessa cultura. Na perspectiva do autor, parte dessas leituras da digitalidade também realçam o que ele entende como uma má interpretação do que seria a cultura digital. Ele se

⁹ Comentário retirado da publicação no *Facebook* da Athena's e-Sports anunciando as jogadoras selecionadas para o time de *League of Legends*. Acesso em: 04 de mar. 2019. A palavra “lol” é a abreviação do nome do jogo *League of Legends*. A palavra “nick” é uma abreviação para “nickname”, em inglês, “nome de usuário”.

contrapõe, em síntese, aos defensores de que i) a cultura digital representa uma ruptura decisiva contra tudo que a precedeu e ii) tal cultura é derivada e definida pela existência da tecnologia. A partir do estabelecimento da sua oposição a tais perspectivas, Gere (2008, p.17) defende que:

Enquanto cultura, não é nem tão nova quanto pode parecer, nem seu desenvolvimento é essencialmente determinado por avanços tecnológicos. Seria mais preciso sugerir que a tecnologia digital é um produto da cultura digital, ao invés de o contrário¹⁰.

Para o autor, a palavra digital não trata somente sobre as consequências de uma tecnologia em específico, mas, sobretudo, abrange as formas de pensar e fazer que estão integradas a essas tecnologias, permitindo assim o seu desenvolvimento. Assim, podemos entender que a cultura digital não é fruto do desenvolvimento tecnológico, mas uma evolução ou continuação da cultura das mídias¹¹ e não está restrita à internet e às TICs.

Uma das promessas das novas tecnologias e da internet, em uma visão idealizada de seus benefícios, seria uma suposta democratização e horizontalidade de acesso, produção e consumo de conteúdo. No entanto, como ressaltam Leonor Natansohn e Karla Brunet (2009), as relações de poder não são ameaçadas pelo desenvolvimento tecnológico, pois envolvem também a economia, as questões de gênero, raça, classe e faixa etária. Desse modo, podemos identificar uma desigualdade de acesso e uso das TICs entre homens e mulheres, brancos e negros, ricos e pobres e jovens e idosos. Essa diferença no ingresso e utilização das TICs é chamada de brecha digital e, para o presente trabalho, focaremos com maior especificidade na brecha digital de gênero.

¹⁰ Tradução da autora. No original em lingual inglesa: 'as a culture, it is neither as new as it might appear, nor is its development ultimately determined by technological advances. It would be more accurate to suggest that digital technology is a product of digital culture, rather than vice versa'.

¹¹ Por Cultura das Mídias, entendemos o momento em que houve uma combinação entre os diferentes tipos de mídias, aliado ao surgimento de dispositivos que auxiliaram o acesso a informação tornando a comunicação de massiva para individual. Ver *Cultura das Mídias*, Lúcia Santaella, 1992 e *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, Lúcia Santaella, 2003.

Cecilia Castaño (2010, apud NATANSHON, 2013) identifica três tipos de brechas digitais: a primeira é referente ao acesso às redes, medida por meio de dados quantitativos e demográficos. A segunda é sobre o uso que as pessoas dão a essas tecnologias, já a terceira é identificada a partir do exame do lugar que as mulheres ocupam na produção e criação das tecnologias digitais. Há dados que nos permitem identificar com facilidade essa última brecha mencionada: apenas 20% das pessoas que atuam no mercado de Tecnologia da Informação (TI) são mulheres, ganhando menos que os homens, apesar de terem mais qualificação (ACHUTTI, 2019).

Natanshon (2013) considera que para a epistemologia feminista, a brecha é mais profunda: é uma expressão da expulsão das mulheres da ciência, uma questão estrutural que resulta em uma produção de conhecimento androcêntrico¹². Assim, mais importante do que pensarmos na brecha digital de gênero somente como um problema de falta de acesso, precisamos nos preocupar com o sistema tecnológico e científico que, sendo resistente à presença feminina, impede a permanência das mulheres nele.

Um efeito muito evidente disso é que o desempenho das mulheres nos âmbitos masculinizados é afetado pelos estereótipos, a perseguição misógina, a resistência masculina à autoridade feminina, a carência de aliados, a sobrecarga de tarefas (pelo cuidado da família), gravidezes, os problemas de saúde específicos, a exclusão das redes masculinas informais, o excesso de exigências e tensão de todos os superiores (NATANSHON, 2013, p. 22).

Uma vez que é desse sistema androcêntrico que surgem os jogos eletrônicos, é esperado que as relações de poder e a resistência a todos que não fazem parte da demografia dominante se reproduza nesse ambiente, afinal os elementos que definem uma cultura ou subcultura transitam entre regiões, povos e grupos (SANTAELLA, 2003). Assim, a subcultura predominante na comunidade gamer, bem como na tecnológica, é majoritariamente masculina, branca, heterossexual e cisgênera¹³. Isso não significa, necessariamente, que a maioria das pessoas que façam parte da

¹² Por androcêntrico utilizamos a definição de Diana Maffia (2014, p.104): “o homem adulto, branco, proprietário, capaz”.

¹³ Cisgênero se refere a pessoa que se identifica com o gênero que lhe foi designado ao nascer.

comunidade se identifiquem dessa forma, mas sim que as regras sociais e de comportamento foram estabelecidas pensando em homens, brancos, heterossexuais e cisgêneros.

1.1 – O QUE É A CULTURA GAMER

Definir o que é a cultura (ou subcultura) gamer é complicado, pois, como bem lembra Adrienne Shaw (2010), ela é frequentemente definida pela descrição de quem são os gamers. Assim, o estereótipo que temos de um “gamer” é de um homem adolescente, branco, heterossexual e cisgênero. No entanto, a Pesquisa Game Brasil (PGB) indica que desde 2016 a maioria dos gamers no Brasil são mulheres. A PGB 2020 mostra que são 53,1% de mulheres, contra 46,2% de homens. A mesma pesquisa indica que quase 70% dos gamers tem entre 15 e 34 anos¹⁴.

Outro dado importante que a PGB 2020 mostra é referente às condições socioeconômicas dos jogadores brasileiros: mais da metade deles estão nas classes B2/C1, independentemente da plataforma utilizada para jogar, conforme mostra a tabela abaixo.

Tabela 1 - Perfil Socioeconômico do jogador brasileiro

	A/B1	B2/C1	C2/DE
Computador	27,9%	56,1%	16%
Console	27%	50,6%	22,4%
Celular	14,5%	55,4%	30,2%

Fonte: PGB 2020.

É possível perceber que a penetração dos aparelhos celulares na sociedade brasileira permitiu uma maior facilidade de acesso aos jogos para uma parte da sociedade que até então era economicamente excluída deles. O relatório acessado não tem dados de raça, sexualidade ou se os entrevistados se identificavam como

¹⁴ 34,6% na faixa etária entre 16 e 24 anos, e 34,7% na faixa etária entre 25 e 34 anos.

cisgêneros ou transgêneros. Ainda assim, os dados demográficos que a pesquisa fornece são o suficiente para negar tal estereótipo.

Sendo assim, precisamos então definir o que é cultura para entender o porquê da cultura gamer se enquadrar nessa definição estereotipada de gamer que não reflete a realidade de quem eles são. Santaella, (2003, p. 31) define cultura de forma breve como “a parte do ambiente que é feita pelo homem”, e também trás a discussão levantada por Alfred Louis Kroeber e Clyde Kluckhohn que, em 1952, propuseram 164 definições de cultura diferentes separadas em seis categorias. Santaella (2003), por sua vez, as separa em apenas duas: as definições restritivas, que utiliza o termo para descrição e transmissão da organização simbólica de um grupo, dos conjuntos de valores que representam o grupo e a relação do grupo com outros, e aquelas mais amplas onde a cultura se refere aos costumes, gostos estéticos, crenças, línguas, ideias e conhecimento técnico de um grupo. É nessa segunda categoria em que focaremos.

Outro elemento sobre a cultura, ressaltado pela autora, é a sua padronização: os comportamentos aprovados pelo grupo são similares e repetidos, sendo assim reconhecíveis e estruturados (SANTAELLA, 2003). Shaw (2010) propõe que estudemos a cultura gamer e os videogames por meio de três categorias: i) quem joga videogames; ii) como eles jogam e iii) o que eles jogam, para assim termos uma visão mais abrangente e diversa. Ao utilizar esses elementos e definições, podemos entender a cultura gamer mediante os comportamentos apresentados por aqueles que se identificam como parte dessa cultura, e não apenas por intermédio da demografia dessas pessoas.

Como mencionado anteriormente, a cultura gamer deriva do sistema tecnológico que, como Nathanshon (2013) define, é androcêntrico, ou seja, herda elementos, costumes e comportamentos dessa origem. Com essa herança vinda da indústria da tecnologia, os games foram historicamente produzidos por homens e para homens: a maioria dos jogos produzidos entre as décadas de 1970 e 1980 tinham suas narrativas centradas ao redor de personagens masculinos, soldados, aventureiros, criminosos e ciborgues (GALDINO, 2019).

Jéssica Galdino (2019) faz um levantamento histórico de como as marcas de videogame se posicionaram perante o seu consumidor em potencial: no final da década de 1970 os consoles passaram a ser divulgados como um entretenimento para toda a família, porém poucos anos depois voltaram a se posicionar como brinquedos masculinos devido à baixa nas vendas causada pela crise financeira nos Estados Unidos. Para além do posicionamento de marca da indústria de jogos, outra questão que provavelmente influenciou o baixo interesse de meninas e mulheres por games, explica Galdino (2019), foi a grande popularidade dos fliperamas na década de 1980. Esses espaços, assim como lojas de jogos, eram vistos como espaços de domínio masculino, como apontado por Gareth Schott e Kirsty Horrell (2000).

Com o público-alvo definido como masculino e a herança da indústria tecnológica, uma distância entre os gêneros foi criada onde os homens são os dominantes dessa tecnologia e as mulheres amadoras ou novatas (SCHOTT; HORRELL, 2000). Desse modo, o tempo que homens e mulheres dedicam aos jogos eletrônicos, bem como a forma de acessá-los também é marcada por questões de gênero: em seu artigo *Girl Gamers and their relationship with gaming culture*¹⁵, Gareth Schott e Kirsty Horrell (2000) notaram que mulheres precisam “competir” pelo tempo de uso dos consoles de videogame com os homens do seu convívio social e familiar. Enquanto uma das entrevistadas, criança, relata que apesar de ter recebido um console de presente quem mais o utiliza é o pai, outra entrevistada, adulta, conta que só consegue utilizar o console do filho quando o mesmo não está presente.

Esses dados apontam para o fato de que por vários anos as trocas de experiências e discussões sobre videogames foram feitas quase que exclusivamente entre homens, especialmente por acontecerem em ambientes não apenas pouco convidativos para mulheres, como também por serem socialmente restringidos para elas. É o exemplo do caso dos fliperamas, cujos jogos exigiam um pagamento em ficha para serem jogados, dando-lhes assim uma má reputação por serem comparados aos caça-níqueis dos cassinos que, na época, eram controlados em grande parte pela Máfia nos Estados Unidos (DONOVAN, 2010 apud BLANCO, 2017).

¹⁵ Em tradução livre para a língua portuguesa: *Garotas que jogam e sua relação com a cultura do jogo*.

Desse modo, a hegemonia masculina nas discussões sobre videogames durante esses anos foi responsável pela forma como as comunidades gamer se criaram: se apenas eles estavam nos espaços de conversa, apenas eles poderiam criar as regras, os costumes, as gírias e os comportamentos que padronizariam a comunidade gamer e a caracterizariam como uma cultura própria. Ainda hoje, em meio ao primeiro quarto do século XXI, apesar da presença de mulheres nesses espaços ter crescido, as formas de relacionamento e as demais características que formam essa cultura gamer já estão consolidadas e alterá-las é um processo longo.

1.2 – AS MULHERES NA CULTURA GAMER

As experiências vividas por mulheres que jogam são permeadas, frequentemente, pelas características agressivas dessa cultura gamer. De assédios morais e sexuais durante partidas, chegando ao ponto de haver ameaças de morte e estupro às jornalistas feministas que cobrem games, as violências são inúmeras e relatadas por várias mulheres.

Um dos principais exemplos de como essa violência pode escalar rapidamente foi o *GamerGate*, um movimento online que demandava por mais ética no jornalismo de games, mas que foi rapidamente dominado por um grupo extremamente vocal que ameaçavam online as jornalistas que se identificavam como feministas e faziam críticas de videogames. O catalisador do movimento foi a criação de um blog intitulado *The Zoe Post*¹⁶, onde um ex-namorado da desenvolvedora de jogos, Zoe Quinn, acusava-a de tê-lo traído com diversas pessoas, inclusive com um outro jornalista que faz críticas de jogos. Apesar desse jornalista não ter publicado uma crítica ao jogo de Zoe Quinn, *Depression Quest*, a comunidade prontamente utilizou da situação para demandar, teoricamente, mais ética entre os críticos de games. No entanto, o que se estabeleceu, na sequência, foram uma série de ataques pessoais a Zoe Quinn e a outras mulheres envolvidas com a indústria gamer, como a crítica e feminista Anita Sarkeesian (HATHAWAY, 2014).

¹⁶ Blog disponível em: <<https://thezoepost.wordpress.com/>>. Acesso em: 10 de nov. de 2020.

O *GamerGate* expôs um dos problemas que já havia sido notado por parte dos estudiosos que retomaram criticamente o *Girls Game Movement* após seu término (KAFAL et. al, 2011): de que a inclusão feminina dos *games* não estava na mecânica ou temática dos jogos e sim em fatores sociais e culturais como falta de acolhimento nos ambientes *gamers*, pouco incentivo para meninas jogarem em seus ambientes sociais, baixa representatividade feminina nos jogos e quase nenhuma divulgação publicitária que também incluísse mulheres (BLANCO, 2017).

Para as jogadoras, as violências começam desde a sua dificuldade no acesso aos jogos e/ou consoles e na falta de representatividade positiva nos jogos (SCHOTT; HORELL, 2000) até o assédio moral e sexual nas comunidades online (FORTIM; GRANDO, 2012). Assim, a relação das mulheres com a cultura gamer é afetada por questões de gênero, pois muitas vezes são consideradas como jogadoras secundárias: ser dona de um console de videogame não as garante tempo de jogo e sequer as livra do trabalho doméstico, como acontece com homens. Dessa forma, para as mulheres, os espaços de jogos são confinados à casa e elas não demonstram grandes participações na cultura gamer de forma abrangente, negociando sua participação nesse meio tido como masculino, (SCHOTT; HORELL, 2000).

Essa posição marginalizada se reflete na frequência com que mulheres se consideram (e são consideradas) gamers. De uma forma mais superficial, os gamers podem ser divididos em dois tipos: casuais e *hardcore*. No entanto, definir esses dois grupos não é tão simples: alguns defendem que jogadores *hardcore* são aqueles que dedicam muitos anos para aperfeiçoar suas habilidades de jogo. Por outro lado, na academia, costuma-se levar em consideração apenas as horas diárias e/ou semanais dedicadas ao jogo (GALDINO, 2019). A PGB2020 considera também os hábitos de consumo dos jogadores para classificá-los como casuais ou *hardcore*.

Para a Newzoo (2020), os jogadores são divididos em oito personas¹⁷ diferentes, ao invés de empregar a nomenclatura de casual e *hardcore*. Essas personas apresentam comportamentos de consumo diferentes, variam em idade e gênero e vem

¹⁷ Persona é um conceito de *marketing* que se refere a uma representação fictícia do cliente ideal, criada utilizando-se dados reais sobre o comportamento e a demografia dos clientes. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/glossario-de-marketing-digital/#p>>. Acesso em 20 de nov. de 2020.

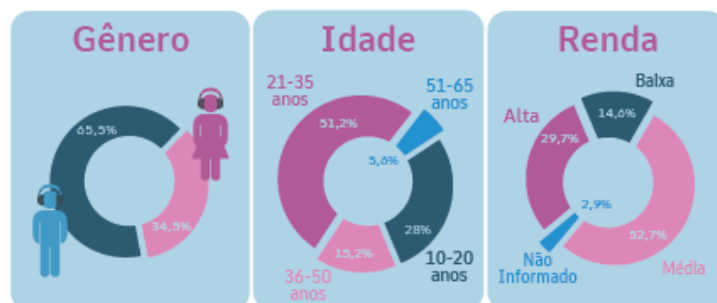
de núcleos familiares e econômicos diversos. Nas figuras abaixo é possível identificar cada uma dessas oito personagens, identificadas pela Newzoo, com os dados demográficos filtrados para o levantamento feito por eles sobre o mercado brasileiro:

Figura1. O Jogador Completo



Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 2 - O Entusiasta Versátil



O Entusiasta Versátil

Trabalho



"Eu estou interessado em todas as formas de jogo, desde jogar a assistir e tudo que está no meio"



6,78% dos gamers

O Entusiasta Versátil é um ávido jogador que joga muitas horas na semana. Eles podem não ser tão dedicados quanto os Jogadores Completos, mas jogos ainda são de extrema importância para essa persona. Eles normalmente têm empregos em tempo integral, então pagar pelos novos jogos - bem como pelos hardwares de jogo mais novos - não é um problema. O Entusiasta Versátil gosta de uma experiência de jogos holística, combinando o ato de jogar com consumir conteúdos relacionados a jogos, e ter diversos hardwares dedicados para jogos.

Assiste eSports?

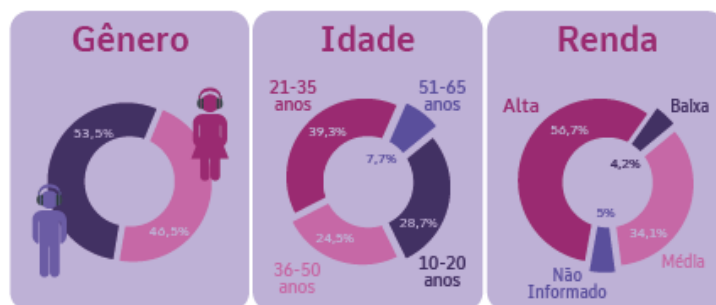


Com quem Mora



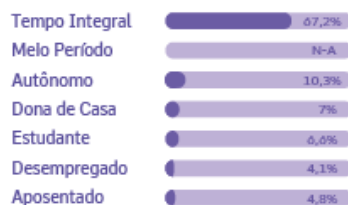
Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 3 - O Jogador Convencional



O Jogador Convencional

Trabalho



"Eu não assisto muito outras pessoas jogarem. Eu tenho bastante hardware de jogo, então eu prefiro jogar eu mesmo"



1,9% dos gamers

O Jogador Convencional de hoje lembra muito o Jogador Completo de 10 anos atrás, antes dos avanços em vídeos de jogos e o crescimento exponencial dos e-Sports. Ver outras pessoas jogando é de pouco a nenhum interesse para o Jogador Convencional. Ainda assim, eles se importam em estar atualizados sobre os últimos lançamentos e desenvolvimentos. Nada vai impedir que essa persona atenda as suas necessidades de jogos, então comprar os novos hardwares é parte da diversão.

Assiste eSports?

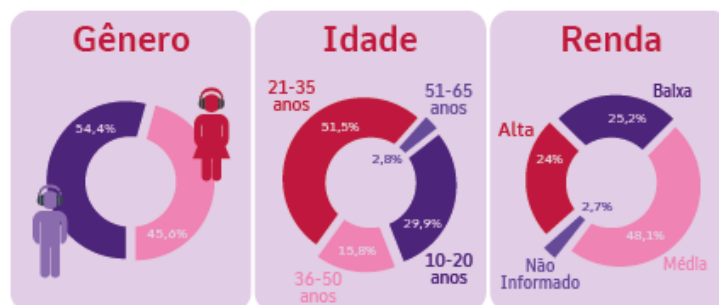


Com quem Mora



Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 4 - O Jogador Inscrito



O Jogador Inscrito

Trabalho



"Eu gosto de jogos de alta qualidade, preferencialmente grátis ou com desconto. Eu vou gastar em hardware apenas quando necessário"



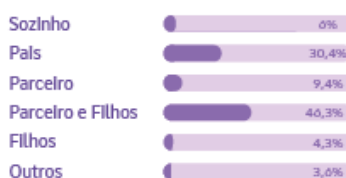
24,4% dos gamers

Jogadores Inscritos se importam bastante com jogar, mas o que os diferencia é sua indiferença quanto ao hardware. Eles gastam bem pouco em hardware, com uma aprte significativa dessa persona não gastante nada. Eles até compram hardwares quando necessário, ou os recebem como presente, ou os comprar sem ter pensado em usá-los para jogos. Para essa persona, é tudo sobre software.

Assiste eSports?

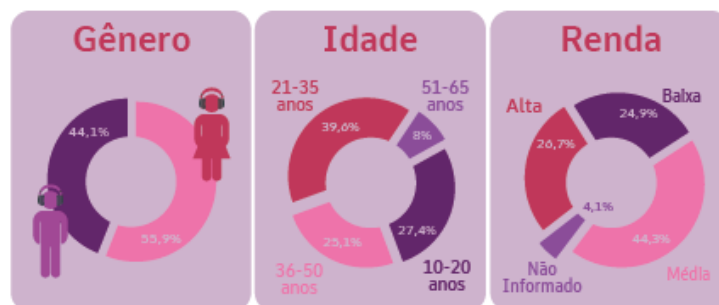


Com quem Mora



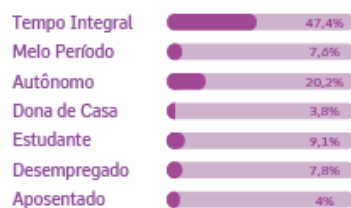
Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 5 - O Jogador Pipoca



O Jogador Pipoca

Trabalho



"Jogar videogames pode não ser meu passatempo favorito, mas eu definitivamente gosto de ver os outros jogando"



21,33% dos gamers

Os Jogadores Pipoca podem não dedicar muito tempo para jogar durante a semana, mas isso não os impede de estar na Twitch, Youtube e/ou Mixer para assistir diversos conteúdos de jogos e/ou eSports, seja sozinho ou com amigos. Apesar de jogarem ocasionalmente, eles preferem aproveitar a indústria através de vídeo. Da mesma maneira, eles também gastam muito tempo assistindo televisão e outros vídeos online.

Assiste eSports?

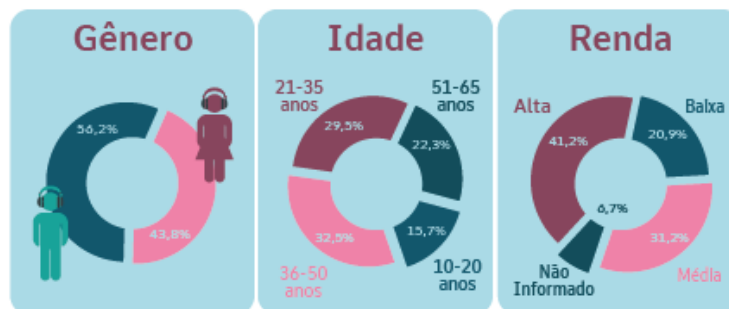


Com quem Mora



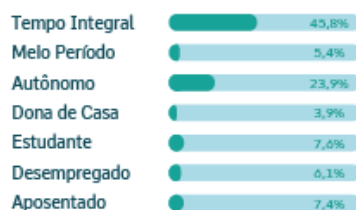
Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 6. O Observador



O Observador

Trabalho



"Eu costumava jogar bastante. Sempre que eu assisto a grandes eventos de eSports e outras pessoas jogando videogames, a paixão por jogos é ressignificada"

10,33% dos gamers



O Observador assiste conteúdos de jogos em forma de vídeo e eSports na Twitch, Youtube a/ou Mixer, mas quase nunca joga. A maior parte das pessoas nessa categoria são antigos jogadores que um dia gostavam de jogar, mas -por conta de trabalho e/ou outros compromissos familiares- já não tem mais o hardware ou tempo necessário para jogar. Ou, como muitos fãs de esportes tradicional, simplesmente gostam do espetáculo de assistir os profissionais jogando.

Assiste eSports?

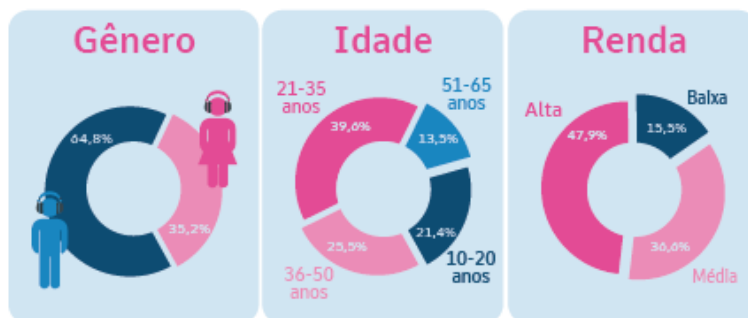


Com quem Mora



Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 7. O Entusiasta de Hardware



O Entusiasta de Hardware

Trabalho



"Eu estou sempre acompanhando as últimas notícias e tendências em hardwares. Seja para o trabalho ou para diversão, eu quero uma experiência otimizada"

6,67 dos gamers



O Entusiasta de Hardware é casual em seu modo de jogar e não costuma dedicar muito tempo para jogar ou assistir conteúdo de jogos na semana. Quando essa persona joga, no entanto, o hardware é essencial. Os Entusiastas de Hardware não abrem mão dos melhores equipamentos de jogos, então gastam valores altos em hardwares e demais equipamentos relacionados a jogos. Seu amor por computador, eletrônicos e gadgets normalmente vão além dos jogos.

Assiste eSports?

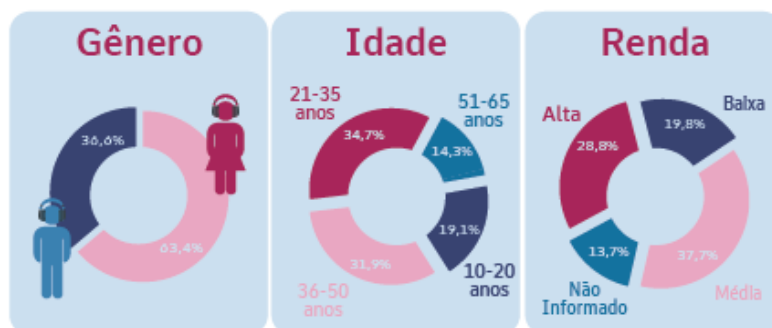


Com quem Mora



Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

Figura 8 - O Preenchedor de Tempo



O Preenchedor de Tempo

Trabalho



"Eu só jogo quando tenho tempo livre ou em eventos sociais. Jogos de celulares são meus preferidos"



12,75% dos gamers

O Preenchedor de Tempo tem pouco interesse em conteúdo de jogos ou eSports. Esses jogadores casuais raramente gastam mais do que algumas horas jogando por semana, então eles não veem jogos como uma parte importante de suas vidas. Eles jogam para passar o tempo; por exemplo, jogando uma rápida rodada de Candy Crush ou Clash of Clans enquanto estão a caminho do trabalho ou esperando por amigos. Por esse motivo, hardware é irrelevante para Preenchedores de Tempo.

Assiste eSports?



Com quem Mora



Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

A NewZoo criou também uma nona persona, que não é considerada um tipo de jogador ou um tipo de entusiasta de jogos, pois se refere a uma pessoa que já jogou e consumiu conteúdos relacionados a videogames, mas no momento não o faz mais:

Figura 9 - O Antigo Jogador



Fonte: NewZoo (2020). Arte: Jeanine Adler

É possível notar que mulheres são maioria nas categorias de “Preenchedor de Tempo” e “Jogador Antigo”, onde tempo é uma semelhança importante: enquanto Preenchedores de Tempo jogam apenas para passar o tempo livre enquanto aguardam por outra atividade, os Jogadores Antigos são pessoas que julgam não ter tempo livre

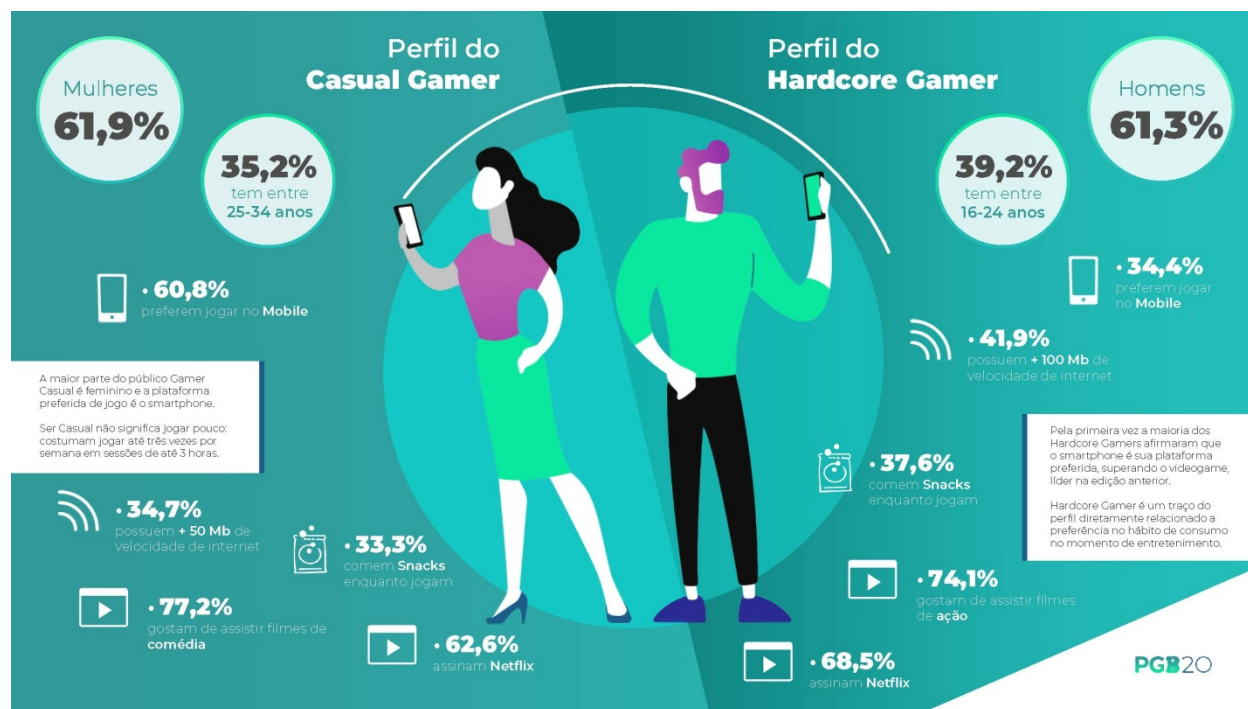
para dedicar aos jogos e, por isso, os abandonaram, mas pretendem retornar em breve. Também tem uma maior presença em categorias que são mais ligadas ao que normalmente é considerado um jogador casual, como as de “Jogadores Pipoca” e “Jogadores Assinantes”, pois dedicam menos tempo aos jogos, notícias e aos *hardwares*.

Da mesma forma, a diferença entre homens e mulheres em categorias mais próximas do considerado “*hardcore*” são maiores: “Jogadores Completos”, “Entusiastas Versáteis” e “Jogadores Convencionais” são pessoas que dedicam muito tempo a praticamente todas as facetas que envolvem games: jogar, acompanhar notícias, assistir e investir em *hardware*.

Assim, não surpreende que a PGB2020 aponta que apenas 23,3% das mulheres que jogam se identificam como gamers, contra 43,8% dos homens, apesar de elas representarem mais da metade da demografia de jogadores brasileiros, afinal a maior parte delas acaba se enquadrando em categorias, e tendo comportamentos, que não se enquadram no entendimento do que é um gamer, pois essa categoria frequentemente é associada ao gamer *hardcore* (ou, nas palavras da Newzoo, os Entusiastas de Jogos, aqueles que dedicam muitas horas aos jogos, jogando, lendo e assistindo sobre, além de dedicarem parte do tempo e dinheiro aos *hardwares* como consoles, controles, e apetrechos para computadores).

Eles também classificam que a maior parte dos jogadores casuais são mulheres, sendo 61,9% e os jogadores *hardcore* são em maioria homens com 61,3%. No entanto, as duas grandes diferenças de comportamento de consumo entre esses dois perfis é a velocidade da internet e o tipo de filmes que preferem assistir, como ilustra a figura abaixo:

Figura 10 - Perfil do Jogador Casual e do Jogador Hardcore brasileiro



Fonte: PGB 2020

Assim, é possível identificarmos duas informações importantes: as classificações de “casual” e “hardcore” (assim como as nove personas propostas pela Newzoo) são passíveis de alteração ao longo do tempo e, sendo assim, podem muitas vezes se mesclarem ou se confundirem, como bem aponta Jesper Juul (2010). A segunda percepção importante é a de que apesar da presença em massa de mulheres entre os jogadores de jogos eletrônicos e, conseqüentemente, como integrantes da cultura gamer, elas são consideradas “apenas” jogadoras casuais, um rótulo atribuído frequentemente de forma negativa.

De certa maneira essa é, de fato, a visão de uma parte da comunidade gamer, pois, como bem pontua Juul (2010), alguns jogadores e desenvolvedores de jogos mais tradicionais consideram que os jogos casuais são uma forma popularizada demais do que eles consideram uma arte de jogos eletrônicos. Para essas pessoas, existe uma separação entre quem é um “gamer de verdade” e o “não gamer” usando os tipos de jogos para fazer essa separação: os verdadeiros gamers não jogam jogos

considerados casuais ou menos complexos (exemplo: *Candy Crush*), logo quem joga esse tipo de jogo não seria “gamer de verdade”. Assim, ao serem consideradas jogadoras casuais, mulheres não poderiam ser verdadeiras gamers.

No entanto, para nós, a melhor definição do que é um gamer vem de Juul (2010, p.2), que descreve a experiência de ser um gamer como “um simples sentimento de *atração*, de olhar para um jogo e querer jogá-lo”¹⁸. Possivelmente, trata-se da explicação mais despretensiosa que encontramos no decorrer dessa dissertação, porém, certamente, a que faz mais sentido ao observarmos toda a demografia de jogadores, casuais ou hardcore, e que se consideram gamers, ou não: qualquer pessoa que olha para um jogo e sente um impulso em jogá-lo é, então, um gamer.

¹⁸ Tradução livre da autora. No original em língua inglesa: “as the simple feeling of a *pull*, of looking at a game and wanting to play it”.

2 – O QUE É ESPORTE?

“Porque diabos alguém teria inveja de um time feminino?”¹⁹

A fim de, mais a frente, discutirmos as violências sofridas pelas mulheres que se envolvem nos esportes eletrônicos, faremos, no início do presente capítulo, comparações entre esportes tradicionais e e-Sports. Desse modo, faz-se necessário entendermos se os esportes eletrônicos podem, ou não, ser considerado uma modalidade esportiva, permitindo-nos, então, identificar as vivências femininas em todos os esportes, sejam tradicionais ou eletrônicos para verificar as semelhanças e peculiaridades entre modalidades.

A definição do que é esporte é um tópico intensamente debatido, no qual há diversos conceitos e exigências diferentes para se determinar o que pode ou não ser considerado um esporte. De modo geral, costuma-se entender por esporte toda atividade física que a) envolva habilidades, obedeçam a regras específicas e sejam praticados individualmente ou em equipe; ou b) que tenha como objetivo o lazer ou condicionamento físico e de saúde do praticante (MICHAELLIS, 2015).

No entanto, essa definição muda conforme buscamos por definições na academia e nos órgãos oficiais de esportes de alto rendimento. O Comitê Olímpico Internacional (COI), quando responde a pergunta de quais são as condições necessárias para que um esporte seja reconhecido por eles, informa que a primeira exigência é ser governado por uma Federação Internacional (FI), que siga as regras da Carta Olímpica, o código internacional antidoping e o código olímpico de prevenção de manipulação de jogos.²⁰

Valdir Barbanti (2012), ao definir o que é esporte diz que existem três condições que devem ser consideradas: refere-se a atividades específicas, que acontecem sob determinadas condições e dependem das orientações subjetivas de quem pratica essas atividades. O autor propõe, ademais, que esportes seriam atividades que envolvem esforço físico, habilidades motoras ou proeza física. Tais atividades devem

¹⁹ Comentário retirado da publicação anunciando as jogadoras contratadas para o time de League of Legends da Athena's e-Sports. Acesso em 04 de mar. de 2019.

²⁰ Disponível em <<https://www.olympic.org/fag/sports-programme-and-results/what-are-the-conditions-required-for-a-sport-to-be-recognised-by-the-ioc>> Acesso em 04 de ago. de 2020.

ocorrer em um formato de uma competição estruturada que siga regras padronizadas por organizações oficiais cuja motivação para participação tenha fatores intrínsecos e extrínsecos.

Já Claus Tiedemann, em palestra ministrada no Congresso de Crotone (2004), define esporte como uma atividade cultural na qual seres humanos, sem a intenção de se machucar deliberadamente, envolvem-se em uma relação com outras pessoas com o intuito de se comparar a elas, de acordo com as regras adotadas, bem como desenvolver suas habilidades, especialmente as motoras.

Manoel Tubino (1999), por sua vez, entende que o esporte está diretamente ligado aos jogos e que, ainda que existam diferentes entendimentos do que é esporte, “ele é um fenômeno profundamente humano, de visível relevância social na história da humanidade e intimamente ligado ao processo cultural de cada época” (1999, p.13). O autor separa, também, os esportes em três manifestações diferentes: i) o esporte-educação, com função socioeducativa, utilizando princípios como participação, cooperação e responsabilidade; ii) o esporte-participação, também chamado de esporte popular, que tem como função o lazer e a diversão em tempo livre e iii) o esporte-performance, também chamado de esporte de alto rendimento, que é norteado pelas competições, com regras e códigos que devem ser estritamente seguidos.

2.1 – ESPORTES ELETRÔNICOS SÃO ESPORTES?

Com relação aos esportes eletrônicos, é primeiramente necessário entender se podem ou não ser classificados como esporte de alguma maneira. Essa discussão tem sido levantada tanto pela mídia quanto pela academia nos últimos anos devido ao crescimento da modalidade. Utilizando as diversas definições e conceitos do que pode ou não ser um esporte, identificaremos ao longo do capítulo quais são as semelhanças e diferenças que o e-Sports apresentam em relação aos esportes tradicionais.

Tubino (1999) separou os esportes em oito modalidades diferentes: esportes olímpicos, esportes de tradição não-olímpica, as artes marciais, esportes-aventura ou de desafio, esportes de relação com a natureza, esportes intelectivos, esportes de

identidade cultural e esportes de expressão corporal. Podemos argumentar que os esportes eletrônicos se encaixam, de alguma maneira, em duas delas: os esportes-aventura ou de desafio e os esportes intelectivos.

Ainda que Tubino (1999) tenha pensado em esportes como o triatlo, automobilismo e ciclismo para a modalidade de esporte-aventura ou de desafio, o autor traz que novas provas têm surgido que não são de natureza esportiva e que, entretanto, exigem técnicas e qualidades físicas com alto nível de aperfeiçoamento. Nos e-Sports, como será discutido mais adiante, os atletas apresentam movimentos e ações que requerem técnica e habilidade, de modo que, neste quesito, pode ser classificado dentro dessa modalidade esportiva.

Ao explicar o esporte intelectivo, o autor aponta que a percepção cartesiana de que esportes deveriam envolver jogo, competição, movimento e institucionalização, barrou muitos jogos de salão de serem considerados esportes por não atenderem suficientemente o critério de movimento. Com a prática esportiva se tornando um direito de todos, inclusive de pessoas idosas ou com restrições de mobilidade, o conceito de esporte foi ampliado e permitiu que atividades como xadrez e aeromodelismo passassem a ser consideradas esportes (TUBINO, 1999). Os esportes eletrônicos requerem certo nível de movimentação do corpo (como mãos, e braços, por exemplo), fato que analisaremos mais adiante, além de contarem com a estratégia e comunicação de seus praticantes. Sendo assim, entende-se, afinal, que é possível classificá-los, sem dificuldades, nesta modalidade.

Outros acadêmicos, ao redor do mundo, debruçaram-se sobre o tema nos últimos anos e alguns “testes” foram criados para identificar quais seriam as exigências necessárias para que uma atividade fosse considerada um esporte. Holden, Kaburakis e Rodenber (2017) fizeram um levantamento de dezessete desses testes e suas diferentes exigências, a fim de analisar em quantas delas os esportes eletrônicos se encaixam ou deixam de se encaixar.

Para usufruto de nosso trabalho, empregaremos apenas nove desses testes, pois os outros cinco são argumentos levados a um pleito jurídico de uma equipe americana de Animação de Torcida (*Cheerleader*), que queria ser reconhecida como um time atlético de sua universidade. Por trazerem critérios muito relacionados à

realidade da prática esportiva dentro de universidades americanas, entendemos que eles não se relacionam com a questão levantada nessa dissertação. Da mesma forma, desconsideramos a exigência específica ligada à jurisdição americana: “b)Algo inerente a atividade que a torna inexpressiva” presente no teste de *Lakier 2014*, em virtude de se tratar de um debate sobre a aplicabilidade da Primeira Emenda da Constituição dos Estados Unidos²¹ aos telespectadores de e-Sports ou não. Sendo assim, refere-se exclusivamente a uma realidade e legislação americana, não sendo relevante para os demais países e, sobretudo, para o Brasil.

Conforme identificamos na tabela abaixo, de todas as exigências apontadas, apenas duas não se aplicam aos esportes eletrônicos, sendo elas: grandes atividades motoras e o uso de somente máquinas simples. Outros cinco requisitos foram classificados como “indefinidos”. Enquanto isso, vinte e três foram identificados como sendo aplicáveis (das quais, vinte e duas se aplicariam, também, fora dos Estados Unidos).

Tabela 2 – Testes para determinar se e-Sports são esportes

e-Sports são esportes?	
Teste Aplicado	Aplicabilidade no e-Sport
Lüschen 1970 – Nafziger 1988	
a) Cooperação	Sim
b) Associação	Sim
c) Competição	Sim
Slusher 1973	
a) Regras para criação	Sim
b) Regras fazem o jogo ser atraente para a audiência	Sim
c) Preenche uma necessidade de fazer atividade	Sim
Michelman 2000	

²¹ A primeira emenda da Constituição dos Estados Unidos trata-se sobre o direito à liberdade de expressão, da imprensa e religiosa. Disponível em: <<https://constitution.congress.gov/constitution/amendment-1/>>. Acesso em 02 de nov. de 2020.

a) Percepção pública da atividade	Indefinido
Wasserman 2008	
a) Grandes atividades motoras	Não
b) Somente máquinas simples	Não
c) Pontuação objetiva	Sim
d) Competição entre os participantes	Sim
Lakier 2014	
a) A Função é entreter e não educar ou politizar	Sim
b) Algo inerente a atividade que a torna inexpressiva.	Sim
c) Atividade competitiva	Sim
Guttman 1978	
a) Jogar	Sim
b) Conjunto de regras	Sim
c) Determinação de vencedor e um perdedor	Sim
d) Uso estratégico e habilidoso do corpo	Indefinido
Suits 2007	
a) Conjunto de regras definidas	Sim
b) Requer habilidade	Sim
c) Requer habilidade física	Indefinido
d) Tem grande atração	Sim
e) Alcançou estabilidade institucional	Indefinido
Definições de dicionário adaptadas por Jackiw 2014	
a) Atividade física	Indefinido
b) Para diversão, recreação ou lazer	Sim
c) Envolve habilidade	Sim
d) Competição	Sim
Código dos EUA	
a) Critério de elegibilidade estabelecido por uma associação governante	Sim
b) Entre competidores individuais ou times de competidores	Sim

c) Eventos são anunciados ao público antes do início	Sim
--	-----

Fonte: Holden, Kaburakis e Rodenber (2017)²²

Considerando o fato de que alguns critérios aparecem de forma repetida nos diferentes testes, iremos abordá-los apenas uma vez nos próximos parágrafos. Para separar as exigências e discuti-las mais a fundo, utilizamos a mesma nomenclatura que Holden, Kaburakis e Rodenber (2017) utilizaram para formular a tabela: aplicáveis, não-aplicáveis ou indefinido.

2.1.1 – Critérios não-aplicáveis aos e-Sports

Percebemos dois critérios considerados como não-aplicáveis: a presença do uso de “grandes habilidades motoras” e o uso de “apenas máquinas simples”. O primeiro deles está diretamente ligado a principal argumentação contra os esportes eletrônicos: a atividade física, principalmente aquelas relacionadas ao uso de força física e movimentação do corpo.

Apesar dos esportes eletrônicos não exigirem esforços físicos como corrida e força muscular, como vemos em esportes como o futebol e o vôlei, eles exigem questões como agilidade e precisão, as chamadas habilidades motoras finas, que também são encontrados em esportes como o tênis e o golfe.

Um estudo inicial realizado pelo *Institute of Movement Therapy and Movement-oriented Prevention and Rehabilitation* da Universidade de Colônia (Alemanha), identificou que jogadores profissionais de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) realizavam em torno de 400 movimentos por minuto no teclado, cerca de quatro vezes mais do que um usuário comum, sendo esses movimentos não simétricos e utilizando ambas as mãos.

Portanto, é perceptível que os esforços físicos exigidos pelos esportes eletrônicos são de natureza diferente daqueles exigidos pelos esportes tradicionais. Pelas partidas se darem sentadas, não existe uma movimentação de todos os

²² Tabela adaptada e traduzida de forma livre da língua inglesa para a portuguesa pela autora.

membros do corpo, ainda que haja movimentação -às vezes simultânea- simultânea das mãos, braços, ombros e torço.

Jan Tamboer (1992) discute sobre a necessidade da atividade e habilidade física para a definição do esporte, questionando, em primeiro lugar, a definição de fisicalidade do corpo. Para ele, ações como falar, raciocinar e pensar também podem ser definidas como atividades físicas uma vez que a mente é parte do corpo. Ele propõe então que a pergunta deixe de ser ‘por que esportes tem de envolver habilidades físicas?’ e se torne ‘por que esportes devem envolver habilidades de ações motoras?’. Para ir além, ele também questiona o motivo pelo qual a habilidade no desempenho das ações motoras ter de ser considerada como um critério para a definição de esporte.

Desse modo, a questão da atividade física nos e-Sports está mais para “indefinida” do que para “não-aplicável”, tendo em vista que a própria definição de atividade física, como sendo movimentação do corpo e o uso de habilidades motoras grossas, pode ser questionada, assim como Tamboer (1992) o faz.

O segundo critério tido como “não-aplicável” é o de uso de apenas máquinas simples durante as partidas e competições esportivas. Considerando os esportes eletrônicos, seria impossível aderir a esse critério, uma vez que o principal instrumento utilizado para a realização das partidas são computadores e a internet. No entanto, a aplicabilidade deste critério também pode ser questionada nos esportes tradicionais: o uso do árbitro de vídeo no futebol, tênis e basebol, por exemplo, fazem com que esses esportes deixem de atender ao critério de apenas máquinas simples poderem ser utilizadas, pois empregam o uso de tecnologia relativamente sofisticada durante uma partida ou competição e que, ademais, possuem a capacidade de afetar o resultado da mesma.

2.1.2 – Critérios de aplicação indefinidos aos e-Sports

Entre os cinco critérios tidos como indefinidos, novamente, temos três que estão relacionados com a questão da atividade física: ‘uso estratégico e habilidoso do corpo’, ‘requer habilidade física’ e ‘atividade física’. Como já discutido nos parágrafos

anteriores, a própria definição de atividade física pode ser questionada se considerarmos, como Tamboer (1992) o faz, que o corpo é mais do que os movimentos musculares e de articulação que fazemos com ele. Desse modo, ter a atividade física como um critério para definição de esporte exige um maior detalhamento do que é, ou não, considerado uma atividade física.

Da mesma maneira, também precisaríamos nos aprofundar mais no que significam ‘uso estratégico e habilidoso do corpo’ e ‘requer habilidade física’. Pode-se questionar se podemos eliminar os esportes eletrônicos nesses quesitos, considerando o grau de detalhes e precisão necessários para os 400 movimentos assimétricos por minuto com ambas as mãos (RUDOLF et al., 2016). Tal miríade de gestos pode ser interpretada como um uso estratégico e habilidoso do corpo e/ou uma habilidade física? Ponderando o fato de que a velocidade e precisão com que esses movimentos são feitos pelo jogador afetam o resultado da partida (positiva ou negativamente) e que o usuário comum faz apenas metade desses movimentos no mesmo período (RUDOLF et al., 2016), é possível argumentar que um jogador profissional demonstra o uso do seu o seu corpo de uma forma estratégica e habilidosa e, portanto, preencheria ambos os requisitos.

O quarto critério indefinido é o que discute sobre a existência, ou não, de uma estabilidade institucional. Jenny et. al (2016) levanta dois pontos ao discutir se os esportes eletrônicos atendem a esse critério. O primeiro deles é que estabilidade é algo que se constrói com o tempo e, sendo os e-Sports algo recente, ela ainda estaria sendo construída.

O segundo ponto levantado é sobre a institucionalização: os esportes tradicionais são governados por instituições como o COI, os Comitês Olímpicos nacionais, as Federações Internacionais, entre outros. Nos e-Sports, apesar de existir uma Federação Internacional, a IESF (International eSports Federation), com 76 países membros, eles são apenas responsáveis pelas regras e regulamentos da Copa do Mundo de e-Sports. As demais competições, como o *Campeonato Mundial de League of Legends*, o *The International*, o *World Series*, o *Overwatch Contenders*, entre outros, são organizados pelas desenvolvedoras de cada jogo.

Apesar de vários países serem membros da IESF, alguns países, como o Brasil, por exemplo, não tem uma federação nacional que regulamente as diferentes competições, os contratos de trabalho dos atletas ou regras sobre as transferências de atletas entre equipes (nacionais ou internacionais). O assunto é, inclusive, considerado polêmico dentro do país.

Em trâmite no Senado desde 2017, a *PL 383/2017*, propõe a autenticação do e-Sports como esporte no Brasil, reconhecem, ademais, como “fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico” (BRASIL, 2017).

Entre os anos de 2015 e 2016 uma confederação brasileira chegou a ser criada, a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL), porém suas atividades foram encerradas: atritos com os clubes e desenvolvedoras dos jogos tornaram as atividades quase impossíveis e, em 2018, a entidade teve a certificação no Ministério do Esporte suspensa por não atender aos requisitos exigidos (BOCCHI, 2018). Apesar de teoricamente não ter certificação e não ser mais um membro da IESF, a CBDEL ainda aparece na aba membros do site da federação.

Desse modo, a institucionalização dos esportes eletrônicos pode ser questionada ou colocada em risco, uma vez que as desenvolvedoras, hoje, são as principais responsáveis pela organização dos campeonatos, premiação dos vencedores e punição dos jogadores e times que descumprem as regras estipuladas.

O último critério tido como incerto é o da percepção do público sobre a atividade. Holden, Kaburakis e Rodenber (2017) entendem que Michelman (2000) propõe que o esporte é dependente de o público o entender enquanto esporte. Esse critério seria, então, muito subjetivo e passível de mudanças. Afinal, se é o público quem define o que é ou não esporte, diversas categorias poderiam então surgir ou deixar de existir conforme o público determinar.

A percepção do público sobre os e-Sports serem ou não um esporte é, de fato, incerta. Uma pesquisa no Reino Unido, feita pela equipe do site Statista, perguntou a 2,139 participantes, via online, que tipo de conteúdo relacionado a esporte eles gostariam de ver nos canais esportivos durante as paralisações de campeonatos

causados pela COVID-19. Em sua maioria, os participantes responderam que não tinham interesse em ver esportes na TV (44%), seguido de *replays* de jogos ou campeonatos clássicos dos esportes tradicionais (23%). Os e-Sports receberam apenas 9% de apoio, sendo dividido entre 5% e-Sports que reproduzem esportes tradicionais (exemplo: *FIFA 2020*) e 4% de e-Sports que não são relacionados a esportes tradicionais (exemplo: *Fortnite*).

No entanto, ao mesmo tempo em que ainda vemos alguma resistência da população para com os esportes eletrônicos, notamos o crescimento da audiência dos campeonatos em transmissões online, bem como a espaço que os e-Sports tem nos canais esportivos (online e em televisão). A Newzoo, empresa especializada em análises e dados sobre o mercado de jogos eletrônicos, publica quadrimestralmente diversas estatísticas sobre games, incluindo de e-Sports.

Em 2020²³, a Newzoo previa que a audiência daquele ano chegaria a 495 milhões de espectadores ao redor do mundo, chegando a 646 milhões no ano de 2023. Eles estimaram, ademais, que em 2020 1,9 bilhões de pessoas já teriam algum conhecimento sobre o que são os esportes eletrônicos e que, por fim, a receita gerada seria de U\$ 1,1 bilhão.

Como mencionado acima, os e-Sports vêm ganhando espaço, também, na mídia esportiva.²⁴ O grupo Globo, através da GloboSat e dos canais online como Globo Esporte, tem investido nos diversos campeonatos de e-Sports: em 2016 a *SporTV* transmitiu a final do *CBLol* ao vivo, bem como a classificatória brasileira para o mundial e a final do *Mundial de League of Legends*. E desde 2017 eles têm um acordo com a RIOT Games para transmitir a temporada completa do *CBLol*. As partidas do circuito internacional de *CS:GO* também são transmitidas pela *SporTV* e *SporTV.com* desde 2017 – e, em um acordo feito em 2019 entre a Globo e a RFRSH Entertainment,

²³ Os dados são referentes ao relatório NewZoo publicado em 2020 intitulado 2020 Global Esports Market Report. Por ter sido publicado no primeiro semestre de 2020, o relatório fazia previsões para o ano que se iniciava. O relatório de 2021, com os resultados reais de 2020 e as previsões para 2021 não havia sido publicado até a conclusão da presente dissertação, motivo pelo qual optamos por utilizar os dados do relatório de 2020.

²⁴ Os próximos cinco parágrafos contam com muitas referências bibliográficas de reportagens jornalísticas sobre os casos mencionados. Por uma questão estética e a fim de facilitar a leitura, todas as referências e links dessas reportagens podem ser encontradas em “Sitiografia”, ao final dessa dissertação.

responsável pelo torneio, colocou São Paulo como uma das etapas do circuito. Outros campeonatos como os de Free Fire, FIFA, PES, e Rainbow Six:Siege também são transmitidos pela SporTV, parcial ou integralmente.

A ESPN também dedica uma parte de sua programação para os esportes eletrônicos: além de transmitir dois grandes campeonatos de Overwatch - O Overwatch Contenders South America e o Duelo do Atlântico -, tem um canal que dedica uma parte de sua programação aos esportes eletrônicos: o ESPN Extra. Além da transmissão dos campeonatos, são dois programas para falar exclusivamente sobre e-Sports e games: O Arena e-Sports e o Match Making. Canais como Band Esportes e Esporte Interativo também já dedicam uma parte de sua grade de programação para transmitir jogos eletrônicos.

Outro indicativo da aceitação dos esportes eletrônicos como esportes são o envolvimento de equipes de esportes tradicionais. Nos últimos anos, times de esportes tradicionais começaram a investir nos esportes eletrônicos, como é o caso dos clubes brasileiros Flamengo, com seu time *League of Legends*, e o Corinthians com o *Free Fire*. Fora do Brasil o River Plate, na Argentina, e o Club América no México possuem times de FIFA. Apesar de serem poucos os times que abraçaram os *e-Sports* em seu catálogo, chama a atenção que são times de grande expressão em seus respectivos países, com alta quantidade de fãs e grande capacidade de investimento financeiro.

Em 2019, os times brasileiros brilharam em campeonatos: o Flamengo foi campeão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) e classificado para a disputa do Mundial de League of Legends - sendo desclassificado após perder na repescagem para a Royal Youth, da Turquia; o Corinthians venceu a Free Fire Pro League Brasil - campeonato brasileiro do jogo - e também garantiu uma vaga no Mundial de Free Fire, do qual saiu vitorioso. Tais vitórias mostram que esses times estão, de fato, levando a sério o esporte eletrônico, investindo em seus times de esportes eletrônicos de modo similar ao que ocorre com outros esportes profissionais considerados mais tradicionais (remo, futebol, basquete). Do mesmo modo, os patrocínios oferecidos aos times de esportes eletrônicos e as competições, também são um demonstrativo do crescimento na aceitação. Para além das empresas de

tecnologia, os patrocínios também têm vindo de marcas não-endêmicas²⁵. A Red Bull e a Gillette, por exemplo, são patrocinadoras de campeonatos como o CBLol e a Blast Pro Series. Já a Vivo patrocina a equipe Keyd, enquanto a Coca-Cola é patrocinadora da equipe da paiN Gaming. De acordo com relatório da Newzoo (2019), em parceria com a *e-Sports* BAR, 54% dos acordos de patrocínio nas Américas no ano de 2018 vieram de marcas não-endêmicas.

Desse modo, o critério sobre a percepção do público poderia ser melhor classificado como “em consolidação”, ao invés de “indefinido”, uma vez que ainda que não seja unanimidade a percepção do público quanto aos *e-Sports*, ela vem em uma curva de crescimento que só tende a aumentar nos próximos anos.

2.1.3 – Critérios aplicáveis aos *e-Sports*

Entre os vinte e três critérios que Holden, Kaburakis e Rodenberg (2017) consideraram como aplicáveis, iremos discutir vinte e dois deles. De forma resumida, os critérios são: cooperação, associação, competição, regras para criação, regras tornam o jogo atraente para o público, pontuação objetiva, existe um vencedor e um perdedor, a competição se dá entre indivíduos ou equipes, tem grande atração, os eventos são anunciados ao público com antecedência, requerem habilidade, uma associação governante é responsável pela associação, o ato de jogar preenche uma necessidade de fazer atividade e tem função de entretenimento ou lazer e não educativa ou política.

2.1.3.1 – Cooperação

Assim como Holden, Kaburakis e Rodenberg (2017), julgamos que os *e-Sports* atendem esse critério ao ver as relações entre os jogadores - de um mesmo time e de

²⁵ Exemplo de marcas não endêmicas nos esportes eletrônicos são McDonald's, Adidas, etc. Exemplo de marcas endêmicas nos esportes eletrônicos são: Intel, Dell, Hyper X, etc

times rivais -, bem como a relação entre os times em si, durante partidas e campeonatos. Para que confrontos e torneios aconteçam com sucesso, é necessário que os jogadores e os times, ainda que trabalhando como rivais, atuem em conjunto, buscando uma disputa saudável.

2.1.3.2 – Competição / Competição entre indivíduos ou equipes.

Igualmente, o critério de competição é o mais fácil de ser identificado nos *e-Sports*: os jogadores e/ou times estão sempre em disputa. Em *League of Legends*, por exemplo, as equipes competem para ver quem derrota o Nexus do time adversário primeiro. Já no *CS:GO* e no *Free Fire*, o objetivo é eliminar completamente o time adversário ou ser a única equipe sobrevivente no final do tempo determinado. Em *Overwatch*, as partidas ocorrem em esquema de “melhor de três”²⁶. Em suma, nos jogos supramencionados, os objetivos variam entre atacar e defender, dependendo de qual a posição do seu time naquela rodada.

2.1.3.3 – Vencedor e Perdedor

Jogos competitivos, em sua maioria, sempre terminam com uma equipe como vencedora e outra como perdedora. Em esportes tradicionais, pode-se ocorrer de partidas específicas permitirem o empate, ainda que as competições não o permitam. Nos *e-Sports* que reproduzem esportes tradicionais, a possibilidade de empate em partidas específicas é possível assim como na versão “vida real” dos mesmos. Já nas demais modalidades de esportes eletrônicos, o fato de os jogos estarem, no geral, em constante alteração por parte das desenvolvedoras, faz com que a possibilidade ou não de existir empate em partidas específicas possa sofrer mudanças de tempos em

²⁶ Melhor de três é um formato de competição em que são realizadas três partidas entre as equipes competidoras e aquela que ganhar duas delas é a vencedora. A quantidade de partidas -e vitórias necessárias para se ganhar a competição- pode ser outra, mas as mais conhecidas e utilizadas são as de três, cinco e sete.

tempos. No entanto, os campeonatos sempre têm uma única equipe/time como campeão.

2.1.3.4 – Regras para criação

Os esportes eletrônicos, assim como os tradicionais, têm regras específicas e claras sobre as condições de vitória, derrota, assim como o que é considerado legal ou ilegal dentro das partidas e competições. Tais regras que determinam o vencedor e perdedor da partida são determinadas pelas desenvolvedoras dos jogos, que muitas vezes são também as responsáveis pela organização dos campeonatos e, portanto, pelos critérios de atividades legais ou ilegais por parte dos jogadores e times.

2.1.3.5 – Pontuação objetiva

Do mesmo modo que as regras, as pontuações para cada ação dentro da partida são determinadas pelas desenvolvedoras dos jogos. Já as pontuações de campeonato são decididas por quem o organiza e, como as produtoras são as responsáveis pelas principais competições, cabe a elas decidir o quanto cada vitória ou derrota resultam em termos de pontuação. Essas informações são divulgadas abertamente tanto para os competidores quanto para os telespectadores, de forma que elas são claras e de conhecimento público.

2.1.3.6 – Grande atração para o público

Como discutimos nas seções acima, o interesse público pelos e-Sports cresce ano a ano e as perspectivas são de crescimento cada vez maior. Um exemplo da tendência de aumento desse interesse é o impacto que o isolamento social imposto pela COVID-19 teve na audiência dos esportes eletrônicos. Segundo o site Statista (2020), o primeiro dia da ESL Pro League 2020, campeonato de CS:GO, em março, apresentou um aumento de 27% de audiência em relação ao ano anterior.

2.1.3.7 – Regras tornam o jogo atraente para o público

Um dos critérios identificados por Holden, Kaburakis e Rodenberg (2017) é o de que as regras criadas para a realização das partidas e competições sejam, também, atraentes para o público. Entendemos que a audiência e a receita gerada por um esporte podem ser indicativos do quão atraente ele é para o público. Uma vez que os esportes eletrônicos demonstram tendência de crescimento em ambas as questões, consideramos que preenchem o requisito de ser atraente ao público.

2.1.3.8 – Eventos são anunciados para o público com antecedência

Os campeonatos de esportes eletrônicos têm temporadas definidas, com as datas de início e encerramento das partidas sendo anunciadas pelos organizadores com antecedência. Ademais, alguns dos confrontos são presenciais e com venda de ingressos para o público, tal qual ocorre com os esportes tradicionais.

2.1.3.9 – Requer Habilidade

Como previamente discutido, os esportes eletrônicos exigem dos atletas habilidades motoras finas, tais quais a precisão e agilidade ao clicar as teclas do teclado ou do mouse, fazendo esses movimentos de forma simultânea em alguns dos momentos.

2.1.3.10 – Jogar

Holden, Kaburakis e Hodenberg (2017) e Jenny et al. (2016) entendem “jogar” como uma atividade voluntária e intrinsecamente motivada, que tenha como objetivo a diversão ou prazer. Assim como eles, entendemos que os esportes eletrônicos se encaixam neste critério ao observar que os atletas de e-Sports se envolvem com os jogos de forma voluntária e por diversão e prazer.

2.1.3.11 – Tem função de entretenimento ou lazer

Além das competições oficiais de esportes eletrônicos, os jogos oferecem a opção para atletas ou não atletas de jogar de forma casual, inclusive na opção de competição. Desse modo, entendemos que a função de entretenimento e lazer é preenchida ao ser possível jogar no cenário competitivo sem que competição oficial esteja ocorrendo.

2.1.3.12 – Preenche uma necessidade de fazer atividade

Do mesmo modo que os seres humanos têm frequentemente o desejo de competir por meio de jogos, entendemos que a necessidade de fazer atividade é preenchida nos *e-Sports* ao considerar atividade como algum tipo de ação. Ainda que o tipo de atividade que os esportes eletrônicos ofereça seja de natureza diferente, o estímulo que os jogos eletrônicos oferecem atendem a essa necessidade de atividade para os atletas de *e-Sports* (HOLDEN; KABURAKIS; RODENBERG, 2017).

2.1.3.13 – Associação

Como vemos em Holden, Kaburakis e Rodenberg (2017), este critério é atendido uma vez que os jogadores têm uma mútua compreensão do que é o jogo, bem como das regras impostas a ele pelas desenvolvedoras e organizadoras de campeonatos e uma aderência a essas normas.

2.1.3.14 – Organização governante é responsável pela elegibilidade

Sendo as desenvolvedoras dos jogos as principais organizadoras de campeonatos oficiais e, portanto, as responsáveis pelas normas que o regularizam, cabem a elas também decidir quais são as diretrizes para escolher os atletas e times que são elegíveis para participação na competição.

Desse modo, podemos notar que as convergências entre os *e-Sports* e os esportes tradicionais são muito mais frequentes do que as divergências. Para além de uma discussão técnica, no entanto, o argumento em prol dos *e-Sports* é fortalecido ao percebermos que o próprio COI já acena positivamente para a inclusão dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva, ao incluí-lo em discussões sobre o futuro dos esportes (SAVONITTI; NISHIDA, 2019).

3 – AS MULHERES E OS ESPORTES

“Sensacional primeira vez que poderei ver um time Full suporte jogando”²⁷.

Por desigualdade de gênero entendemos a estrutura social de poder que coloca mulheres como sendo inferiores aos homens, utilizando-se de conceitos patriarcais de diferenças sexuais inatas e hierárquicas (SCOTT, 1989, 2018) (CAVANA, 2017). Ana Maria Captanio (2005, 2010) conversa com seis atletas e duas ex-atletas, de cinco modalidades esportivas diferentes: judô, natação, futebol de campo, handebol, e vôlei de quadra para discutir como elas veem a desigualdade de gênero no mundo esportivo.

Essa desigualdade de gênero pode ser vista desde a diferença salarial entre homens e mulheres, na falta de uniformes apropriados para o corpo feminino no futebol e até nas dificuldades da profissionalização do esporte, sem grandes investimentos por parte das empresas e federações esportivas. As esportistas das modalidades lidas mais como masculinas levantaram questões sobre como recebem menos do que os homens, mesmo sem considerar os patrocínios gigantescos que empresas como Adidas, Nike, Rexona etc. costumam distribuir entre atletas homens:

Algumas frases resumem as situações de diferenças salariais, negativamente, para o judô e o futebol de campo: “as diferenças são gritantes”, “Hoje não sei afirmar, mas que a diferença existe, existe”, [na época em que competia a diferença entre salários era em torno de 40%], “é uma piada de mau gosto!”, “a gente não tem campeonato, mal tem salário”, “no ano passado (2004), times pagaram cem reais por mês, entendeu”, “acho que no futebol isso é gritante, é uma coisa absurda!” (CAPTANIO, 2010, p.76).

Já as esportistas do vôlei de quadra se referiram sobre a diferença salarial de forma positiva: elas, de modo geral, costumam ganhar mais do que os homens. Conforme Leonardo Oliveira (2010) isto ocorre, possivelmente, pela percepção, no Brasil, de que o vôlei seria um esporte feminino ou “de mulher”. Ainda que não isentas

²⁷ Comentário feito na publicação do Facebook da Athena's e Sports anunciando as jogadoras escolhidas para formar o time de *League of Legends*. Acesso em 04 de mar. de 2019.

de violências de gênero, as atletas de vôlei perceberiam a desigualdade de maneira mais branda do que as de outras modalidades percebidas, socialmente, como masculinas.

Outro ponto importante é a dificuldade de profissionalização das mulheres nesses esportes: enquanto os homens têm dificuldades de obter sucesso por terem muitas pessoas tentando competir, as mulheres têm dificuldades por não terem ninguém interessado em apoiá-las para que elas possam se dedicar exclusivamente ao esporte como os homens o fazem (CAPTANIO, 2005),

Um ponto levantado na pesquisa de Captanio (2010) foi a ‘masculinização’ dos corpos por virtude do ganho de massa muscular. Quem trouxe a questão, durante as entrevistas, foi uma das atletas de handebol, ao dizer que “(...) uma mulher atleta e uma não atleta, o rapaz vai olhar para a não atleta. Ele vai falar: ‘essa daí? Cheia de músculos, meio masculino’, já não vai gostar muito, né?” (CAPTANIO, 2010, p. 74). Essa percepção de que um corpo musculoso é necessariamente masculino é uma das maneiras sociais utilizadas para reforçar a fragilidade e pequenez dos corpos femininos, a fim de manter-se a noção de que a força física e resistência corporal sejam exclusividade dos homens, ainda que os corpos femininos sejam capazes de suportar muito mais do que os corpos masculinos.

Assim, muito mais do que as questões puramente biológicas, as questões sociais, culturais e psicológicas, influenciadas pelas normas da sociedade, afetam muito mais o rendimento esportivo e a participação esportiva das mulheres:

No esporte há uma grande valorização de atributos arbitrariamente considerados masculinos, como a força, o poder, a liberdade e a competitividade, em detrimento dos arbitrariamente considerados femininos, como a delicadeza, a fragilidade, a inatividade entre outros (CAPTANIO, 2010, p. 72).

Essa valorização dos atributos “masculinos” em detrimento dos “femininos” leva a uma manutenção, segundo Captanio (2005, 2010), do controle social do poder que um gênero impõe sobre outro. Assim, mulheres esportistas, de forma geral, acabam vistas como fora do padrão por performarem características que não lhe foram socialmente atribuídas. Dessa forma, quanto mais ‘masculina’ for considerada a

modalidade e de uma esportista, maior é a sensação de que elas estão fora do padrão. A quebra desses padrões e desses controles sociais não é fácil e muitas vezes se dá a passos lentos ou utilizando de brechas, como ocorreu com o futebol feminino no Brasil.

3.1 – AS MULHERES NOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Nos esportes eletrônicos, mulheres também enfrentam dificuldades em se estabilizar como esportistas e serem levadas a sério. Conforme discutido anteriormente, a desigualdade de gênero se faz presentes no universo gamer e, assim como nos esportes mais tradicionais, podemos identificar essas e outras questões de desigualdade de gênero nos e-Sports.

De forma similar ao que ocorre nos esportes em equipes tradicionais, os times nos esportes eletrônicos são divididos em diferentes posições, cujos nomes específicos variam de jogo para jogo, além de apresentarem funções diferentes no desenvolver de uma partida.

Em jogos de formato *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)²⁸, podemos dizer que existem duas grandes categorias de funções que se subdividem em diversas posições. Essas duas categorias de funções são, em resumo: i) as mais agressivas, nas quais o jogador está ativamente matando adversários e destruindo elementos do time adversário; e ii) as menos agressivas, em que o jogador tem como objetivo auxiliar os demais jogadores do seu time a avançarem curando seus personagens durante batalhas e oferecendo proteção e escudos a eles e aos elementos de defesa de seu time. As posições menos agressivas são frequentemente chamadas de suporte.

Existem diferentes estilos de suporte, de modo que o suporte pode não fornecer apenas cura, mas também jogar agressivamente, ajudando o ADC a prejudicar os oponentes, para que o ADC possa matar o inimigo mais rapidamente. No entanto, Soraka nunca recebeu outros estilos de suporte, não apenas pela suposição de que o suporte de cura é o papel mais fácil, mas também pela presunção de que papéis de apoio

²⁸ Em tradução livre para a língua portuguesa: Arena de Batalha Online Multijogador.

agressivos eram inapropriados para Soraka, porque ela era mulher e jogadora iniciante (SE JIN, 2017, p. 48).²⁹

Um dos grandes mitos existentes na comunidade gamer é de que as mulheres que jogam só podem e só conseguem jogar na posição de suporte. Tal argumento é embasado em estereótipos de gênero, como a ideia de que mulheres não podem e não são agressivas. Essa ideia é tão forte que em 2019, durante a League of Legends Continental League, principal campeonato russo de LoL, o time ROX em sua primeira partida contra a Vaevictis e-Sports, um time composto exclusivamente por mulheres e o primeiro time feminino a participar de uma competição oficial da Riot Games, banuiu cinco personagens da posição suporte, como forma de provocação e humilhação ao adversário que era somente composto por mulheres (GALDINO, 2019).

No *League of Legends*, por existirem muitos campeões³⁰ - mais de 140 -, é impossível que um jogador consiga dominar plenamente todos eles e, portanto, acabam por se especializar em apenas alguns. Antes do início de uma partida, cada time tem o direito de banir alguns campeões, impedindo assim que o time adversário utilize tais personagens durante a partida. Desse modo, o ato de banir campeões antes do início da partida é uma das muitas decisões estratégicas que um time deve tomar e que podem levar ou não a vitória.

O fato de um time profissional tomar a decisão de banir campeões de apenas uma posição em uma partida oficial pelo maior campeonato nacional, sem o uso de critérios estratégicos e com os jogadores rindo da situação mostra que as tentativas de mulheres de entrar no cenário profissional de esportes eletrônicos não são levadas a sério.

Posteriormente, no mesmo campeonato, outro time também apresentou postura considerada discriminatória contra a Vaevictis: A equipe Veja prolongou

²⁹ Tradução da autora. No original em língua inglesa: "There are different styles of support, implying that support can not only provide healing but also be aggressive by helping the ADC harm opponents so that the ADC can kill the enemy more expediently. However, Soraka was never offered any other support roles not only because of the assumption that the healing support is the easiest role but also the presumption that aggressive supporting roles were inappropriate for Soraka because she was both a woman and a novice player".

³⁰ Campeão é o nome dado aos diversos personagens de *League of Legends* com o qual você pode jogar.

propositalmente a finalização de uma partida, o que é considerado conduta antidesportiva. Ambas as equipes foram advertidas pela Riot Games Rússia, por violarem regras do campeonato contra discriminação e comportamento antidesportivo. As punições aplicadas a ambos os casos não foram divulgadas publicamente pela Riot.

O caso da Vaevictis e-Sports é de extrema importância para nós: apesar de não ter sido a primeira tentativa de se criar um time exclusivamente feminino nos esportes eletrônicos, foi o primeiro time a disputar um campeonato expressivo de *League of Legends* organizado pela própria Riot Games. A experiência vivida em 2019 por essa equipe foi cercada de polêmicas desde a sua formação: A Vaevictis e-Sports foi criada no final de 2015, ao comprar o time Night Inside, que já estava qualificado para o LCL Spring Season 2016. Entre 2016 e 2018, a equipe teve trocas de jogadores e desempenhos variados nas competições em que participou.

Em fevereiro de 2019 a empresa anunciou que estava contratando um time exclusivamente feminino para competir na LCL; seria o primeiro time com essa característica a competir numa liga profissional de *League of Legends*. As reações foram variadas: de um lado a expectativa de ver mulheres em uma liga profissional; do outro o receio e as acusações de que seria apenas um golpe publicitário.

As acusações e críticas tinham fundamento: todas as jogadoras contratadas tinham como expertise principal a função de Suporte, e todas elas ranqueavam³¹ como Diamante, o mínimo exigido na maioria das competições para se participar. Seus adversários todos tinham resultados muitos superiores, ranqueado em sua maioria como GrandMaster (SACCO, 2019). Esses dois dados principais sobre as jogadoras selecionadas para participar do time demonstram pouco cuidado na seletiva e nenhuma preocupação com os resultados dos jogos que estavam por vir.

Colocar um time de jogadores Diamante para jogar contra um time de jogadores Master seria, analogamente, o mesmo que colocar um time da Segunda Divisão do Campeonato Brasileiro de Futebol para jogar contra um Real Madrid, Barcelona ou

³¹ O rank é a classificação individual de cada jogador dentro do cenário competitivo. Em *League of Legends* existem 9 grandes 'ranks': Iron, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Master, GrandMaster e Desafiante. As classificações de Iron até Diamante são divididas de IV à I. Um jogador sobe de classificação conforme ganha partida. O método utilizado para separar cada um dos ranks é o sistema ELO de avaliação, criado por Arpad Elo, no final dos anos 30.

Bayern de Munique. Existe chance do time da segunda divisão ganhar? Mínimas, embora o resultado mais provável seja uma goleada por parte dos times europeus que contam com jogadores de altíssimo nível e toda estrutura para desenvolverem ainda mais suas habilidades. O resultado, então, foi exatamente o esperado: a Vaevictis perdeu todos os jogos que disputou durante o ano de 2019 e como consequência a Riot Games Russia removeu o time por baixo desempenho para as competições de 2020 (ARBULU, 2020).

Assim, o experimento - como a própria empresa definiu ⁻³² da Vaevictis e-Sports com um time completamente feminino estava fadado ao fracasso desde o princípio e nada mais foi do que isso: um experimento, com resultados desastrosos e que não auxiliou em nada a causa de equidade de gênero dentro do cenário competitivo de jogos eletrônicos. Pelo contrário, dificultou ainda mais a luta das mulheres que pretendem se profissionalizar: a péssima tentativa da Vaevictis será trazida à tona quando um time feminino tentar ser criado ou posicionado em competições pelos próximos anos como um exemplo de que deu já errado e além da pressão natural que uma competição carregada, esses times sofreram com a pressão de terem sucesso para não reforçarem ainda mais o estereótipo.

No Brasil, desde o final de 2018, um time feminino foi criado; o Athena's e-Sports (DEOLINDO, 2018). A primeira seletiva realizada por eles foi para um time de *League of Legends* e diversas dificuldades apareceram: muitas inscrições, poucas pessoas envolvidas com a parte administrativa da equipe e várias acusações de priorizarem uma ou outra pessoa, bem como de não serem transparentes sobre o processo de seleção³³.

³² A frase completa é: 'É o tempo para experimentos. Nós gostaríamos de checar o quão competitivas um time feminino será numa liga profissional e o quão forte será seu desenvolvimento'. No original: 'It's time to experimente. We would like to check how competitive the women's team will be on the professional stage and how strong their progress will be'. Disponível em: <https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/>. Acesso em: 08 set. de 2020.

³³ Em seu Facebook oficial, a Athena's e-Sports fez mais de uma publicação sobre as dificuldades apresentadas e nos comentários é possível identificar as acusações mencionadas. É possível ler as publicações e comentários nos três links abaixo: <<https://www.facebook.com/athenasesports/posts/791659177848243>, <https://www.facebook.com/athenasesports/posts/792129327801228>, <https://www.facebook.com/athenasesports/posts/811474019200092>> Acesso em: 10 de ago. de 2020.

Hoje a Athena's e-Sports conta com times de CS:GO, Rainbow Six:Siege, LoL, Call of Duty (CoD), Fortnite e Apex Legends, com seletivas para outras equipes acontecendo (JUNIOR, 2019; SPORTV, 2019; MORAIS, 2019; ROCHA, 2019; ATHENA'S ESPORTS, 2019). O time ainda não conseguiu resultados suficientes para entrar nos circuitos principais das maiores modalidades como LoL, Rainbow Six:Siege, CoD e CS:Go, entretanto participa regularmente de diversos campeonatos, de modo a fortalecer a equipe para que eventualmente possam disputar uma vaga em campeonatos como o CBLLoL, por exemplo.

A experiência que a Athena's e-Sports vem desenvolvendo desde 2018 é mais cuidadosa do que a empregada pela Vaevictis: além de realizarem seletivas para criar seus times com as melhores jogadoras que encontrarem, a organização preza por fortalecer o time antes de se preocupar em participar dos grandes campeonatos.

Vale estarmos atentos aos próximos passos da organização, analisando cuidadosamente as decisões que vão tomar com os times e suas atletas. Acredito que temos uma organização que pode trazer muitos resultados positivos para o cenário feminino nos esportes eletrônicos e, portanto, merece nosso tempo.

Outra iniciativa que visa promover o desenvolvimento feminino nos esportes eletrônicos é o Projeto Sakura, fundado por Missa, Moon³⁴ e Bruna Carvalho, tem como objetivo auxiliar mulheres que têm interesse em League of Legends e querem se profissionalizar no mercado a adentrarem nele.

Em 2019, elas realizaram uma parceria com a INTZ para criar o projeto Invocadoras, com o objetivo de identificar, preparar e treinar mulheres para o cenário competitivo de League of Legends junto de uma das grandes equipes de League of Legends no país. Do projeto, saíram duas contratações para a equipe da INTZ: Tainá “Yatsu” dos Santos e Julia “Mayumi” (LUCIANO, 2019).

Outro projeto voltado às mulheres nos esportes eletrônicos é o quadro “Garotas Mágicas”, criado em 2019 pela Riot para comemorar o Dia da Mulher. O quadro reúne cinco streamers de League of Legends: Riyuuka, Queen, Thaiga, Gabruxona e Kyure, jogando nas diferentes posições que o jogo oferece. As partidas estão disponíveis no

³⁴ Missa e Moon são os nomes utilizados nas redes sociais pelas outras duas fundadoras do Projeto Sakura.

Youtube, no canal individual, de cada uma das jogadoras. Por jogarem como um time e revezarem a posição em que cada uma joga, o quadro permite ver a versatilidade que elas têm enquanto jogadoras e auxiliar na quebra de estereótipos referentes à posição em que as mulheres podem jogar.

Em 2020, pela primeira vez uma mulher jogou em uma partida de campeonato oficial de League of Legends. A goiana Gabriela “Harumi”, joga na posição de Suporte e é membro da equipe Rensga, que disputa o Circuito Desafiante do CBLLoL, algo comprável, no futebol, à “Série B” do Campeonato Brasileiro. A equipe ganhou a partida contra a Falkol, garantiu a segunda posição a classificação para a semifinal do campeonato e eliminou a equipe adversária (MACKUS, 2020; RIGUEIRAS, 2020; GLOBO ESPORTE, 2020).

Apesar de ser a primeira a disputar uma competição oficial, Harumi não foi a primeira a aparecer no cenário competitivo de LoL no Brasil. Julia “Mayumi” participou da SuperLiga ABCDE, em 2019, pela INTZ e chamou a atenção com vídeos de suas jogadas se tornando populares na China (OLIVEIRA, 2019). Mayumi chegou a ser inscrita para o primeiro circuito do CBLLoL 2020, porém após recuperação de outro jogador, ela acabou sendo substituída. Em maio de 2020, a jogadora anunciou a sua saída do clube e entrou com uma ação judicial³⁵, alegando irregularidades no contrato, assédio moral e “esvaziamento de função” (OLIVEIRA, 2020).

A CNB e-Sports Club trouxe uma jogadora para sua escalação em 2017, também pela SuperLiga ABCDE: Julia “Cute” Akemi estreou como suporte pela equipe e ainda que fosse a jogadora com o maior ELO e o melhor desempenho durante a partida, recebeu diversas mensagens de ódio durante a mesma, recebendo a culpa pela derrota da equipe (COUTINHO, 2017; ESPN, 2017). A ação de responsabilizar apenas a mulher pela derrota da equipe é algo recorrente nos jogos online, experimentado por boa parte das jogadoras, como mencionado na introdução desta pesquisa. Também se faz frequente a violência verbal, que é muitas vezes tratada como natural ou como uma brincadeira (CALLOU et al., 2020).

³⁵O processo corre em segredo de justiça, de modo que não é possível verificar o andamento dele ou sua conclusão.

Para 2021, o Campeonato Brasileiro de League of Legends mudou o formato e passou a ser uma competição em franquias. Desse modo, o Circuito Desafiante deixou de existir e para substituí-lo foi criado o CB Academy de League of Legends: um campeonato também oficial da Riot, mas com os times de base das equipes do CBLLoL (ABREU, 2021).

Para o ano de 2021, cinco mulheres foram inscritas para o CB Academy: Elizabeth "Liz", da LOUD, Larissa "Lawi" e Ariel "Ari", do Cruzeiro, Tainá "Yatsu" da INTZ e Gabriela "Harumi" da RENSGA (TARTAGLIA, 2021). Os participantes do CB Academy podem eventualmente vir a jogar no CBLLoL, o movimento contrário também é possível. Com isso, a inscrição dessas jogadoras se torna um marco importante na história dos campeonatos de League of Legends no Brasil, uma vez que existe agora a possibilidade delas jogarem na principal competição do jogo no país.

Em síntese, vemos que a presença de jogadoras mulheres nos esportes eletrônicos ainda é pequena e repleta de violências e dificuldades. Porém, as experiências recentes citadas mostram que aos poucos, o cenário competitivo - tanto por parte das equipes quanto por parte do público- vem se abrindo para a presença feminina.

3.2 – NARRADORAS E COMENTARISTAS

A indústria esportiva não é feita apenas de atletas e empresas, mas também de cobertura jornalística e divulgação nos diversos meios de comunicação. As narrações e análises feitas por comentaristas durante partidas e competições de esportes, além de transmitirem emoção e informações, são de extrema importância para aqueles que não tem um conhecimento completo do esporte em questão.

Do ponto de vista dos fãs, ter informações sobre transações de jogadores, investimentos e patrocínios feitos aos atletas, assim como o andamento das competições, faz parte da experiência de se acompanhar um ou mais esportes. Para aqueles que não conhecem aquele esporte, ter alguém explicando o que está ocorrendo ou passando informações que o ajudem a compreender as regras da partida, pode auxiliar a pessoa a se interessar pela modalidade. Assim, a narração e os

comentários esportivos fazem parte de uma transmissão e não devem, de forma alguma, ser colocadas em segundo plano.

Em muitos dos esportes, a narração e, sobretudo, os comentários são frequentemente feitos por ex-atletas e juízes ou jurados daquela modalidade, pois eles podem trazer para além do conhecimento técnico sobre o esporte, também a própria vivência dos anos de atividade. Sendo assim, ao escolherem os esportes e quais modalidades dentro de cada esporte que merecem tempo de transmissão, os veículos de comunicação estão indiretamente escolhendo, afinal, quem serão as pessoas que falarão sobre eles. Podemos perceber isso ao notar que as vitórias das atletas nas diversas modalidades femininas não recebem o mesmo tratamento de que as masculinas.

O fato de uma mulher ser premiada por uma conquista esportiva não garante a ela visibilidade nos meios de comunicação por essa conquista. [...] O fato de uma mulher aparecer em uma notícia, não significa que é fácil para o leitor encontrar o texto que fala sobre ela. Vai ser difícil valorizar as conquistas esportivas porque a hierarquia de notícias, que determina quais informações são mais importantes, evidencia o fato de que as vitórias femininas não são relevantes³⁶ (ANDUJAR, 2014, p. 95).

Ao longo da história da cobertura jornalística, tivemos homens narrando emocionados momentos históricos e quebra de recordes, homens comentando belas jogadas e exaltando as diversas técnicas apresentadas pelos atletas. Quase sempre essas narrações, análises e comentários eram feitos sobre as competições de outros homens.

Já nas modalidades femininas, a presença da ex-atleta frequentemente é acompanhada de um segundo comentarista masculino (que pode vir a ser, também, um ex-atleta), além do narrador. Podemos perceber, então, que para além de não

³⁶ Tradução livre da autora. No original em língua espanhola: "Que una mujer consiga ser laureada por una conquista deportiva no le garantiza visibilidad en un medio de comunicación por ese logro. [...] que la mujer aparezca en la información no significa que al lector le sea fácil localizar el texto en el que se habla de ella. Será difícil valorar los logros deportivos porque la jerarquización de la información que determina qué información es más importante que otras, evidencia que los triunfos femeninos no son relevantes".

existir tempo o suficiente de transmissão das modalidades esportivas das mulheres, o espaço reservado para as ex-atletas falarem também é apropriado por homens.

Em geral, as mulheres não são interessantes nem como testemunhas, nem como especialistas. Nos poucos casos em que são chamadas, as “Convidadas”³⁷ o são com mais frequência. (ANDUJAR, 2014, p. 101)³⁸.

Com o interesse pelo futebol feminino crescendo levemente no país, alguns canais de televisão passaram a procurar por mais representação feminina também na cobertura. Em 2018, tivemos a primeira Copa do Mundo da FIFA com os jogos mais importantes sendo narrados por mulheres, pelo canal Fox Sports 2. Apesar de ter dado a possibilidade às mulheres de narrarem e comentarem a partida, a transmissão ficou para o canal secundário da empresa, com o canal principal transmitindo os jogos com a narração padrão (MENDONÇA, 2018).

Na internet, a repercussão disso foi dividida entre os que abraçaram a nova fase, parabenizando o canal pela iniciativa e acompanhando os jogos por ele, e os que não seguraram os comentários maldosos e preconceituosos, dizendo que voz de mulher não combina com futebol, que mudaram de canal por não aguentarem, que as mulheres não sabiam do que estavam falando e a máxima do ‘quem lacra não lucra’.

Mulheres terem seus conhecimentos e opiniões invalidados por homens é algo que ocorre a todos os momentos, nos diversos âmbitos da vida de uma mulher. Muitas mulheres já passaram por situações em que homens tentaram lhe ensinar coisas que já sabiam, questionaram se o que elas estavam afirmando era real ou as interrogaram para ‘testar’ seus conhecimentos sobre o assunto.

Essa situação de homens constantemente questionarem ou invalidarem o conhecimento das mulheres é conhecida hoje como *mansplaining*³⁹ ou, em tradução literal, “homem explicando”. O termo foi cunhado na internet para descrever a

³⁷ Na pesquisa, Andujar divide as personagens femininas em “Pertencentes ao âmbito esportivo”, que são atletas, juízas, entre outros e “Convidadas”, que são as familiares de atletas, famosas, entre outros.

³⁸ Tradução livre da autora. No original em língua espanhola: “En general, las mujeres no interesan ni como testigos ni como expertas. En los pocos casos que sí interesan las ‘Invitadas’ lo son con mayor frecuencia.”

³⁹ Junção das palavras “man” e “explaining” que significam, respectivamente, “homem” e “explicando”.

experiência de diversas mulheres em que um homem lhe explica algo de maneira condescendente e confiante, tendo um conhecimento incompleto sobre o assunto, mas assumindo que sabe mais do que a mulher para quem está explicando (MERRIAM-WEBSTER, 2018). Um exemplo dessa situação é relatada por Rebecca Solnit, autora do livro *Men Explain Things To Me*: Rebecca e uma amiga estavam em uma festa quando o dono da casa, ao descobrir que ela havia escrito um livro sobre o fotógrafo Eadweard Muybridge, quando decidiu-lhe contar sobre um livro muito importante que havia sido recém publicado sobre esse fotógrafo. Foram necessárias várias interrupções da amiga de Rebecca até que ele se desse conta de que estava explicando o livro para a autora do mesmo, sem sequer tê-lo lido (SOLNIT, 2012).

No universo *geek*, de games e dos esportes, mulheres são frequentemente acusadas de não saberem nada sobre o assunto e estarem envolvidas no meio apenas para tentar impressionar algum homem.

Membros proeminentes da cultura geek acusaram (algumas) mulheres de participarem da cultura nerd apenas para conseguirem a atenção de homens ou parecerem legais. Em outras palavras, essas mulheres não são nerds “legítimas” (Peacock, 2012). Isso levou ao popular meme da “Fake Geek Girl” (ROBINSON, 2014, p.2)⁴⁰

O mesmo acontece com as mulheres que narram, comentam e cobrem esportes de uma maneira geral. Quando narradores e comentaristas homens falam algo e o público não concorda, surge-se um debate sobre as diferentes opiniões. Todavia, quando isso ocorre com mulheres, as reações são sempre de dizer que elas estão erradas e não abrem espaço para discutir opiniões diversas.

Tal falta de credibilidade que as mulheres têm no meio esportivo faz com que elas precisem se esforçar mais para conseguir espaço, ao mesmo tempo em que seu trabalho precisa ser praticamente impecável, pois ele será analisado minuciosamente pelos espectadores, prontos para atacar qualquer coisa que identifiquem como falha.

⁴⁰ Tradução livre da autora. No original em língua inglesa: “Prominent nerd community members have accused (some) women of participating in nerd culture merely to gain the attention of men or to appear cool; in other words, these women aren’t “legitimate” nerds (Peacock, 2012). This led to the popular Internet meme of the “fake geek girl””.

Quando falamos sobre mulheres que narram e comentam esportes eletrônicos, a realidade não é muito diferente: são minoria, têm poucas oportunidades e sofrem de falta de credibilidade. A dificuldade de oportunidade que mulheres narradoras e comentaristas de esportes eletrônicos é similar a de outras mulheres no mercado de trabalho: além das empresas oferecerem poucas chances para novos narradores e comentaristas, quando essas vagas são oferecidas, homens costumam ter preferência.

Apesar do crescimento anual que os esportes eletrônicos têm apresentado, ainda é um mercado que está se estabelecendo e, portanto, teremos mais oportunidades de torná-lo menos desigual quando falamos em gênero.

4 – NOSSAS CASTERS

“Se em algum campeonato eu fico na final contra uma mulher.... Eu até vou embora...já sei que ela vai ganhar”

“Só ganhou porque é mulher”

“Looking for a female caster”⁴¹

Nos esportes eletrônicos a narração e os comentários são imprescindíveis: temos momentos em que as partidas estão paradas e sem ação nenhuma acontecendo e cabe ao comentarista auxiliar a manter a atenção do espectador, trazendo dados sobre o jogo, as equipes, as atletas e a competição de maneira geral. Em outros momentos temos muita ação acontecendo ao mesmo tempo e, nesses instantes, o papel do narrador é auxiliar o espectador a focar nas ações mais importantes e decisivas que ocorrem naquele momento.

Ao contrário de um jogo de basquete, futebol ou vôlei que, para o público geral, são considerados mais fáceis de acompanhar se estiverem sem uma narração, mesmo por espectadores casuais que pouco entendem do esporte, um jogo de esporte eletrônico pode se tornar muito confuso, especialmente para aqueles que não dedicam muito tempo a ele. Assim, a dupla de narração e *caster* é uma escolha importante na hora de organizar um campeonato.

No Brasil temos diversos exemplos de duplas que trabalham muito bem, com uma sincronia muito boa. São poucas as que contêm uma mulher ou são exclusivamente femininas. Faltam mulheres nos principais campeonatos e transmissões de esportes eletrônicos hoje e, principalmente, oportunidades para essas mulheres. Com duplas muito consolidadas nos cenários, as emissoras e organizadoras de competições não querem arriscar a abrir espaço para quem está começando ou até mesmo para quem tem bagagem, mas é pouco conhecido pelo público.

⁴¹ Frases retiradas dos comentários no vídeo no Youtube da final do Looking for a Caster. Acesso em 18 jan 2020.

Deste modo, resta às mulheres que querem narrar e comentar os jogos eletrônicos, conquistar espaço e público por meio dos campeonatos femininos, criando portfólio e contatos suficientes para, quem sabe, conseguirem um espaço maior no futuro. São poucas as mulheres que têm contrato fechado com alguma emissora ou organizadora para narrar ou comentar as partidas, isso leva muitas delas a não conseguirem sobreviver exclusivamente dos esportes eletrônicos, precisando dividir seu tempo entre estudos e trabalhos.

Nas próximas páginas, dedicar-nos-emos a conhecer as histórias, as experiências e o ponto de vista de duas personagens: Ana Xisdê, que é caster, e Milla Garcia, que é narradora. Apesar de não trabalharem juntas, como dupla, ou de sequer cobrirem os mesmos games, suas vivências dentro do cenário de e-Sports apresentam semelhanças em diversos pontos, bem como divergências interessantes que merecem ser debatidas.

4.1 - ANA “XISDÊ” CARDOSO

Ana Cardoso, 25 anos, formada em pedagogia, é conhecida como Ana Xisdê em suas redes sociais e no cenário de esportes eletrônicos, especialmente de *Overwatch* e *Free Fire*.

Ana decidiu que queria ser comentarista de esportes eletrônicos assistindo ao CBLol, quando percebeu que nas transmissões não tinha nenhuma mulher, “já que não tem nenhuma mulher pra me representar, então eu mesma vou lá”, ela conta. O sentimento de frustração que não ver uma mulher nas transmissões também foi um estímulo para entrar no meio, “por que é que não tem nenhuma mulher? Não tem ninguém que tenha o conhecimento pra tá lá?⁴²”, questionou.

A partir desse momento, ela decidiu que chegaria a uma transmissão de esporte eletrônico. Passou, então, a se preparar para isso, procurando por oportunidades nos

⁴² No processo de transcrição das entrevistas, optamos por manter as marcas de oralidade próprias da linguagem falada o mais próximo possível da sua versão escrita, a fim de manter as marcas de coloquialidade e estilo das falas das entrevistadas.

campeonatos de *League of Legends*. Entretanto, com o cenário já completamente consolidado e muitas pessoas já trabalhando nele, a oportunidade de mostrar o que ela sabia não aparecia.

Em 2016, a Blizzard lançou um novo jogo, o *Overwatch*, com a intenção de transformá-lo em um esporte eletrônico. Foi nessa ocasião que a grande oportunidade de Ana surgiu: um amigo, que sabia da intenção dela em se tornar comentarista de e-Sports, falou do jogo para ela e a presenteou com uma cópia do mesmo. Com um jogo novo e um cenário competitivo começando, Ana teria mais chances de conseguir sua oportunidade inicial. Dedicou-se a conhecer e estudar o jogo e passou a oferecer seus serviços de comentarista nos grupos do *Facebook* onde os campeonatos eram divulgados e organizados.

Apesar de ser um cenário novo, algumas das dificuldades encontradas no *League of Legends* se repetiram: uma dupla de narrador e comentarista, que haviam migrado do *League of Legends* para o *Overwatch* quando o jogo ainda estava em beta⁴³, acabavam tendo preferência: eles tinham experiência, já eram conhecidos e eram uma dupla, o que significava que a organização do campeonato não precisava procurar por um narrador e um comentarista separado. Foi apenas em 2017 com o OverD.vas, o primeiro campeonato feminino de *Overwatch* no Brasil, que Ana teve sua primeira oportunidade como comentarista.

A hora que eu percebi que ia ter um campeonato feminino dentro do *Overwatch* no Brasil, eu pensei 'Bom, essa é a minha oportunidade, porque esse é o diferencial que eu vou ter desses meninos: Eu sou mulher e provavelmente o pessoal vai querer uma mulher pra representar e ser a cara do campeonato'. E foi exatamente isso que aconteceu (Ana Cardoso).

Depois do OverD.vas, Ana encontrou a sua dupla e a partir desse momento mais portas começaram a se abrir para ela: começou um processo de se mudar para São Paulo e teve seu trabalho reconhecido pela Blizzard, sendo chamada para comentar o

⁴³ Beta é um termo utilizado na indústria de vídeo-games para jogos que ainda não foram lançados completamente e estão em fase de testes. Alguns jogos são testados por pessoas contratadas pela empresa, outros são lançados para o público ainda nessa versão, de modo que os jogadores estão cientes de que o jogo pode apresentar falhas pois ainda está em desenvolvimento.

Overwatch Contenders, uma competição oficial do jogo, em nível internacional, com o objetivo de desenvolver novos *pro-players* e times para a Liga *Overwatch*.

O processo de transição não foi fácil: mudar de cidade, deixando toda a família para trás, em busca de uma nova carreira é difícil para qualquer pessoa. Ademais, para Ana, a situação foi agravada por dificuldades que enfrentou com um colega de trabalho que não aceitava a presença dela ali e tentava a todo custo provocá-la: “queria me cutucar, queria que eu brigasse, que eu falasse alguma coisa, o tempo inteiro mandando indireta, ou até direta mesmo”. Apesar das tentativas de conversa e de entender como poderia tornar a convivência mais agradável - ou suportável -, a situação só passou a melhorar depois que a própria Blizzard se envolveu. Ana diz que não sabe qual foi o trabalho feito pela empresa, mas que após isso a convivência tornou-se melhor: “eu sei que a pessoa passou a me aceitar, não a tipo nossa, super me tratar bem, mas pelo menos não me incomodar”.

Para ela, trabalhar com *Overwatch* pode ter ajudado a bloqueá-la de tantas violências e preconceitos que outras mulheres sofrem no universo de games - não que não tenham acontecido pequenos casos, como a busca pelo status de relacionamento dela ou frases como “volta pra cozinha” e “vai lavar uma louça” - pela posição inclusiva que o game tem: entre os personagens possíveis de jogos, temos personagens latinos, LGBTQs, mulheres e não-brancos. A Blizzard sempre deixou claro essa intenção inclusiva do game, de modo que a comunidade acabou, em grande maioria, acompanhando o sentimento.

O reconhecimento e o apoio da produtora do jogo que ela comentava fez toda a diferença para não deixar dúvidas da capacidade e do conhecimento que Ana tinha sobre *Overwatch*. Com esse apoio, trabalhos surgiram com mais frequência, Ana eventualmente se aventurou a comentar outro jogo que estava surgindo no cenário: o *Free Fire*, da Garena, um jogo *mobile*.

Em 2019, Ana ganhou como Melhor Caster no Prêmio e-Sports Brasil. O prêmio é dividido entre categorias populares (3) e categorias técnicas (14). Entre os 51 finalistas, divididos nas 17 categorias, apenas três mulheres foram indicadas aos prêmios: Ana, como Melhor Caster, Camila “Camilota” Silveira, como Personalidade do Ano, e Gabriela “Win98” Vieira, como Melhor Atleta de *Overwatch*.

Das 17 categorias que envolviam a indicação de pessoas ligadas aos e-Sports, três eram indicadas por Júri Popular (Melhor Caster, Melhor Streamer e Craque da Galera), as demais 14 categorias eram indicadas por um Júri Técnico que selecionava oito pessoas. O Júri Técnico fez, então, 112 indicações, das quais apenas 2, ou seja 1,7%, foram mulheres, sendo elas Camila e Gabriela. A terceira mulher indicada foi Ana, pelo Júri Popular.

Ana e Camila saíram vencedoras de suas categorias, juntando-se aos 15 homens que venceram as demais.

Em seu discurso do prêmio, Ana fez questão de agradecer a todas as outras pessoas que estiveram envolvidas nas transmissões que ela trabalhou e todas as pessoas que votaram no prêmio para que ela pudesse ser a vencedora e finaliza dizendo que, para ela, significa muito estar ali representando “as mulheres, porque eu sou a única finalista mulher da categoria popular”.

Em 2020, Ana participou da Liga Brasileira de *Free Fire* como comentarista oficial, e ainda que tenham acontecido imprevistos decorrentes da pandemia causada pelo SARS-CoV-2, foi selecionada como finalista na categoria “Apresentador/a do ano” o *e-Sports Awards* 2020, premiação internacional que ocorre desde 2016 selecionando, por meio de votos do público e dos especialistas, os melhores do ano.

4.2 - CAMILA “MILLA” GARCIA

Nascida em Fortaleza, mas “baiana de coração”, Milla, 33, sempre gostou de futebol e foi através dele que descobriu não só sua paixão por *games* - ao ver um amigo jogando um jogo de futebol no Super Nintendo - como também pela narração.

Em 2018, o Esporte Interativo e a patrocinadora Lay's lançaram o *reality show* intitulado A Narradora: Lay's buscando uma voz feminina para narrar futebol. A vencedora, Viviane Falcone, foi a primeira mulher brasileira a narrar uma semifinal da UEFA Champions League in loco, ou seja, diretamente do estádio onde acontecia o jogo. Dentre as doze mulheres que tentaram o prêmio estava Milla.

Naquele momento, conta ela, que uma paixão surgiu: “Mas ali, no primeiro dia que eu narrei, eu me descobri como narradora e vi que era aquilo que eu queria fazer”. Apesar de não ter vencido o primeiro reality show que participou, Milla se mudou para São Paulo e passou a narrar não só partidas de futebol como também de outros esportes como basquete e futsal.

Em 2019, o canal SporTV criou um *reality show* intitulado *Looking For a Caster* em busca de *caster* para o jogo *Rainbow Six:Siege*. Quem ganhasse o reality show iria narrar a final do campeonato brasileiro, ao lado de dois narradores já conhecidos pelo público. Os games nunca deixaram de fazer parte da rotina de Milla, e a inscrição no *Looking For a Caster* partiu de uma marcação de uma amiga, que sabia que ela narrava e jogava *Rainbow Six:Siege*, na publicação de divulgação do programa no Instagram.

Dos seis participantes, duas mulheres: Barbara “Babi” Micheletto e Camilla “Milla” Garcia, que viria a ganhar o programa mais tarde. Desde as primeiras divulgações dos participantes do programa, Milla se viu alvo de críticas e acusações de “lacrção”, “politicagem” e “enfiar feminismo até nos games” e sua vitória gerou comentários machistas durante a transmissão do programa e posteriormente nos comentários do vídeo no Youtube⁴⁴, alegando que a vitória dela seria apenas pelo fato de ela ser uma mulher. A repercussão levou a GloboSat a criar a campanha #PorqueÉMulher.

Como um primeiro passo para a campanha, a GloboSat criou um vídeo⁴⁵ de 3 minutos e 26 segundos, que foi veiculado em todos os canais pagos do grupo Globo, mostrando o momento da final do *Looking For A Caster*, colocando pessoas ligadas com os esportes eletrônicos para ler e reagir aos comentários feitos sobre a vitória de Milla, dizendo que ela só havia ganho “porque é mulher”.

Além disso, palestras e entrevistas foram organizadas com a presença de Milla e outras pessoas envolvidas com esportes tradicionais e eletrônicos para discutirem a presença das mulheres nesses meios. Sendo uma campanha da GloboSat, outros canais do grupo se envolveram: o Telecine, por exemplo, programou uma maratona de

⁴⁴ Ver Anexo A, no final da dissertação, para capturas de tela.

⁴⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=spM7xYn77i4>>. Acesso em 20 jan 2020,

filmes que tivessem como protagonistas apenas mulheres. Aos poucos outras mulheres passaram a usar a *hashtag* para compartilhar experiências que tiveram por serem mulheres e demonstrar apoio umas as outras. Camilla conta que uma das coisas que ela achou mais legal foi ver uma menina contando sua experiência, ainda quando criança, por gostar de usar boné.

O mais legal da campanha #PorqueÉMulher, é saber que ela não é pra mim, né, ela é pra todas as mulheres que enfrentam alguma coisa todos os dias, porque a gente sempre enfrenta, então, o convite da #PorqueÉMulher é que todas as mulheres falassem sobre alguma situação que elas passaram, por ser mulher, e a gente viu muita coisa legal (Camila Garcia).

A campanha, que começou como uma maneira de chamar atenção para os preconceitos vividos pelas mulheres na cobertura esportiva, passou então a ser sobre todas as violências que mulheres sofrem em suas vidas profissionais, que minimizam suas vitórias com a justificativa de que só as conseguiram pelo fato de serem mulheres.

4.3 – ANÁLISE

Durante as entrevistas, foi possível identificar rapidamente relatos de vivências parecidas contados por Ana e Milla, mas também diferenças tanto nas experiências como na percepção que elas têm de suas próprias histórias. Outras situações foram percebidas por mim, durante meu levantamento sobre as histórias das duas entrevistadas, de modo que elas foram também acrescentadas aos dados para que a análise fosse realizada.

Após as entrevistas realizadas e transcritas, procurei traçar as semelhanças em seus relatos, de modo a entender se poderia haver, ou não, um padrão de experiências vividas por conta de seu gênero, bem como se essas experiências seriam positivas ou negativas e, por fim, se eram ou não relevantes para as decisões tomadas pelas entrevistadas. Da mesma forma, identificar as diferenças relatadas também me serviu o mesmo propósito.

4.3.1 – Primeiro contato com Video-games

O contato com a tecnologia e os videogames desde a infância foi uma realidade tanto para Ana quanto para Milla, cada uma de sua maneira. Para Ana este contato veio por meio de seu pai: técnico em computadores, ele sempre levava equipamentos para casa e a colocou para jogar jogos simples quando criança. Posteriormente a família comprou um console de videogame, mas o interesse de Ana pelos jogos de computador já estava consolidado.

Milla teve o primeiro contato com videogames por amigo, ainda na infância, vendo-o jogar no Super Nintendo. Após isso, ela pediu um console para a mãe que acatou o pedido, dando-lhe um Master System, console produzido pela Sega. Este contato com os games tão cedo se torna relevante para que o interesse delas continue crescendo conforme elas cheguem as fases de adolescência e adulta.

Justine Cassell e Henry Jenkins (1998) argumentam que o acesso a essas tecnologias e aos videogames durante a infância ajudam a moldar o interesse, a visão e a atitude que as pessoas têm desses campos quando adolescentes e adultas. Em um estudo informal, Cassell (1998) identificou que meninas demonstravam interesse por cursos de informática para auxiliá-las profissionalmente no futuro, enquanto os meninos o faziam apenas porque gostavam de brincar com computadores. Cornelia Brunner, Dorothy Bennet e Margaret Honey (1998) identificaram um padrão similar com adultos: mulheres tem uma maior tendência a pensar em tecnologia como um meio ou ferramenta, enquanto os homens a vêem mais como um produto ou arma.

Assim, podemos concluir que a ideia de que meninas e mulheres não se interessam pelos games e áreas de tecnologia não estão relacionadas a um real desinteresse por parte delas, mas pela falta de acesso e contato com essas questões durante os primeiros anos da infância.

4.3.2 – O apoio familiar

Assim como o contato com os jogos desde a infância, outra situação que se repetiu nas histórias de Ana e Milla, e que ambas consideram importantes para seu

sucesso, foi o apoio familiar que receberam ao decidirem fazer da narração e locução de esportes (tradicionais e/ou eletrônicos) uma profissão. Para Milla, o apoio que sua mãe sempre lhe deu em todas as decisões que tomou sobre sua vida profissional foi essencial para que as dificuldades encontradas pelo caminho fossem superadas. Não à toa, Milla denomina sua mãe como “fã número 1”.

Ana também relata o apoio dos pais em suas decisões profissionais: apesar de idealizarem um futuro ideal para ela em profissões mais tradicionais, sempre fizeram o possível para que obtivesse sucesso na profissão que ela escolheu fosse evitando fazer barulho próximo ao quarto, quando Ana estava em transmissão, ou no apoio durante o processo transitório da mudança para São Paulo.

Caroline Mota, Antônio Neto e Betania Tanure (2017) entrevistaram executivas de alto nível em diversas organizações no Brasil para identificar a percepção que elas tinham do quão influente seus pais foram em sua carreira e de como isso se deu. De acordo com elas, o impacto de seus pais não foi na decisão de qual carreira seguir, mas sim diretamente no sucesso obtido nessa carreira, mediante aos estímulos educacionais e de incentivo a buscarem o que queriam e uma independência financeira. Desse modo, concluímos que o apoio dos pais nas decisões profissionais dos filhos faz diferença em dificultar ou facilitar o caminho a ser percorrido.

4.3.3 – O apoio institucional

Entre as situações relatadas por Ana e Milla, uma que chamou a atenção positivamente foi o apoio institucional que ambas receberam quando enfrentaram situações de discriminação de gênero. Durante o primeiro ano, em que Ana esteve com a Blizzard na *Overwatch Contenders*, 2018, uma das pessoas que trabalhavam com ela na cobertura dos campeonatos de *Overwatch* apresentava comportamentos hostis, com intenção de provocar causar incômodos: “queria me cutucar, queria que eu brigasse, queria que eu falasse alguma coisa, o tempo inteiro mandando indireta, ou até direta mesmo”.

Apesar de tentativas de conversa e entender o que estava ocorrendo por parte dela, foi apenas quando a própria empresa precisou intervir para que a convivência

pudesse se tornar suportável para Ana, que relata não saber exatamente o que foi feito, mas que após isso a pessoa passou a aceitá-la: “Foi da água pro vinho mesmo que tipo, não me tratasse bem, mas já era o suficiente porque antes era o inferno na terra”.

Para Milla, a violência partiu do público para com ela: desde o primeiro momento em que apareceu nos episódios do *Looking for a Caster*, ela recebeu críticas por conta de sua posição política enquanto mulher feminista e ao ganhar a competição teve sua vitória reduzida ao seu gênero. Como resposta, a GloboSat, dona dos canais SporTV onde foram transmitidos os episódios, criou a campanha #PorqueÉMulher, utilizando e ressignificando a frase negativa dos comentários, de que o único motivo para a vitória dela é por ser mulher.

4.3.4 – Localização geográfica

Ainda que a natureza tecnológica dos esportes eletrônicos permita uma maior flexibilidade nas localidades em que os jogadores e narradores estejam durante as partidas e campeonatos, estar nos grandes centros urbanos como São Paulo e Rio de Janeiro ainda é um diferencial. Com maior investimento financeiro, as metrópoles apresentam uma qualidade de conexão com a internet melhor do que em cidades do interior dos estados, o que torna as transmissões e partidas mais fluidas. A existência de espaços de eventos para um público numeroso aumenta o atrativo econômico desses municípios.

Sendo assim, é natural que nossas duas entrevistadas hoje residam na cidade de São Paulo, cada uma vindo de um local diferente: Ana era residente de Itu e se mudou para a capital paulista em 2019, após um ano de idas e vindas entre as duas cidades por conta da *Overwatch Contenders*. Milla morava em Salvador, Bahia, com a mãe, mudou-se para o Rio de Janeiro durante a gravação do *reality* A Narradora Lay's e posteriormente para São Paulo, buscando por mais oportunidades como narradora esportiva.

4.3.5 – Expectativa da presença feminina no cenário de esportes eletrônicos

A presença de mulheres no cenário de e-Sports tem crescido nos últimos anos, conforme discutido nos capítulos anteriores. As duas entrevistadas veem isso como algo positivo, principalmente no que diz respeito ao apoio que existe para esse crescimento: o apoio que Harumi recebeu na partida que disputou recentemente é um exemplo claro desse apoio crescente. Existe também uma expectativa por parte das entrevistadas de que a presença feminina se torne tão grande, comum e aceita que discussões como a presente dissertação não precisem mais ser realizadas.

4.3.6 – Como escolheu a profissão

Os caminhos que levaram nossas duas entrevistadas para a locução esportiva foram bem diferentes: Milla só descobriu a paixão pela narração ao participar do A Narradora Lay's, e a inscrição no *reality* aconteceu pelo amor ao futebol. Já Anna não passou pelos esportes tradicionais antes dos *e-Sports* e foi assistindo ao CBLol e, a partir disso, ao notar a falta de presença feminina entre os narradores e comentaristas, veio a decisão por buscar esta carreira e se tornar uma caster profissional.

Ainda que não tenha sido a porta de entrada principal para Milla, a falta de representatividade feminina abordada por Ana também foi sentida por ela, que conta que durante sua infância e adolescência só se lembra de uma comentarista cobrindo esportes na televisão. A presença de mulheres nas transmissões esportivas é relevante quando pensamos no fato de que as representações apresentadas nas mídias são a base na qual a sociedade e os indivíduos moldam crenças e ações (MORIGI, 2004).

4.3.7 – As violências sofridas

Identificar violências que sofremos não é sempre fácil, especialmente quando elas são sutis ou cotidianas. Sendo assim, Milla e Ana têm percepções diferentes das violências de gênero que relataram terem sofrido. Para Ana, o tratamento recebido do colega de trabalho se configurou como um tipo de agressão, mas as mensagens

recebidas durante transmissões como “volta pra cozinha” e “vai lavar louça”, bem como o interesse pela vida amorosa dela, não representaram tão fortemente uma ofensa.

Milla, por outro lado, identifica a hostilidade presente nos comentários dos episódios do *Looking For A Caster* como uma violência de gênero com uma maior facilidade: “tudo isso porque uma mulher ganhou um programa, talvez se ele [o outro finalista] tivesse ganho, não tivesse tido tanta repercussão”.

4.3.8 – Xenofobia

Apesar de não identificada e relatada por Milla, ao acompanhar os comentários feitos ao vivo na transmissão do *Youtube* na final do *Looking For A Caster*, é perceptível a xenofobia praticada por alguns telespectadores ao mencionarem o sotaque da narradora como um dos pontos que a tornariam inapta para narrar bem uma partida de *Rainbow Six:Siege*.

Criada na Bahia, Milla apresenta um sotaque típico da região, localizada no Nordeste brasileiro. De acordo com Marcos Bagno (2015), avaliações feitas sobre os sotaques estão diretamente ligadas com o prestígio socioeconômico e político de cada região. Ao ser estereotipada como uma região politicamente atrasada e socialmente subdesenvolvida, o sotaque nordestino tem, então, uma carga de desprestígio (BAGNO, 1999).

Prova disso é o emprego recorrente de personagens nordestinos em novelas de televisão, sempre interpretados por atores e atrizes não nordestinos que falam com um sotaque estereotipado e exagerado, com o fim de obter efeitos de humor e depreciação (BAGNO, 1999, p. 126).

4.3.9 – #PORQUEÉMULHER

Como mencionado anteriormente, a campanha #PORQUEÉMULHER foi criada como resposta aos comentários na final do *reality show Looking For A Caster* atribuindo a vitória de Milla exclusivamente ao fato dela ser mulher, ao invés de sua capacidade. Além do vídeo inicial, que colocou personalidades dos esportes eletrônicos para ler os comentários e rebatê-los, foram realizadas palestras sobre o assunto.

O apoio vindo por parte da GloboSAT é extremamente importante, ao demonstrar que a discriminação de gênero não pode ser tolerada. Também passa uma maior segurança para mulheres que queiram entrar na cobertura jornalística do cenário esportivo, tradicional ou eletrônico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos sobre os videogames e a tecnologia, assim como os seus benefícios e malefícios já vêm sendo realizados há algumas décadas. Da mesma maneira, alguns estudos sobre a relação das mulheres com esses meios também foram realizados, especialmente nos últimos dez anos. No entanto, pela novidade que são os esportes eletrônicos, os estudos que se debruçaram sobre eles são mínimos, e os que se preocuparam em focar nas experiências das mulheres dentro do cenário esportivo de games são quase inexistentes.

No levantamento bibliográfico inicial, foi possível identificar que existiam poucas pesquisas já realizadas sobre o tema, com quase todas falando de videogames e, em menor quantidade, investigações acerca de mulheres na indústria do videogame como programadoras e consumidoras dos mesmos. Assim, foi necessário utilizar de pesquisas que tratavam sobre esportes tradicionais e traçar uma comparação com os esportes eletrônicos, a fim de identificar se as experiências eram similares ou não.

Pudemos perceber que as vivências femininas dentro do mundo esportivo tradicional e eletrônico tinham muitas semelhanças. Os pontos em comum são especialmente próximos em relação às experiências de desigualdade de gênero na área, tanto de narração quanto de comentários, sendo diversas as dificuldades encontradas muito próximas. No decorrer do trabalho foram destacadas algumas delas, sendo que as de maior peso nos relatos das entrevistadas são a falta de oportunidade e, sobretudo, de credibilidade e de que possuem o domínio e a qualificação para agirem como propagadoras de conhecimento sobre a modalidade tradicional ou eletrônica - que estão cobrindo.

Ademais, notamos que as reações às mulheres narrando e comentando esportes eletrônicos e tradicionais são muito próximas: muitas ofensas são proferidas atacando desde o sotaque até a aparência física dessas profissionais, além de ataques à inteligência e ao conhecimento delas sobre o esporte sendo discutido quando os

espectadores não concordam com o que foi dito por eles. Outra fórmula de crítica utilizada é uma frequente comparação com profissionais homens como forma de diminuir o trabalho das profissionais.

Com todas as dificuldades identificadas durante a pesquisa e relatadas pelas entrevistadas, percebemos que a presença de mulheres nos esportes eletrônicos, apesar de pequena, causa incômodo por questionar noções socialmente construídas do papel das mulheres na sociedade. Por outro lado, pudemos perceber também durante o desenvolvimento da pesquisa que existem movimentos preocupados com a representação feminina no cenário e dispostos a trabalhar para melhorá-la. Notamos, além disso, uma melhora nos últimos anos nas reações e apoio para com as mulheres envolvidas no cenário profissional de *e-Sports*. A oportunidade de criar um ambiente menos desigual, ao redor dos esportes eletrônicos e suas mídias, é não apenas existente como também grande.

Portanto, será necessário acompanhar os próximos anos e ações por parte dos veículos de comunicação, produtoras de jogos e times de *e-Sports* para que sejam cobradas posturas que auxiliem na luta pela inclusão da mulher nos esportes eletrônicos. É válido também que os estudos sobre como essa integração está ocorrendo continuem sendo realizados, bem como investigar as relações de classe e raça que surgem dentro de um esporte inerentemente elitizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Victor. **CBLOL: datas dos jogos e como assistir ao CB Academy 2021 ao vivo.** TechTudo. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/cblol-datas-dos-jogos-e-como-assistir-ao-cb-academy-2021-ao-vivo-esports.shtml> Acesso em: 19 de jan. de 2021.

ALMEIDA, Maria E. G. G; MAGALHÃES, Andrea S. Escolha profissional na contemporaneidade: projeto individual e projeto familiar. **Rev. bras. orientac. prof.**, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 205-214, dez. 2011. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-33902011000200008>. Acesso em: 02 de out. de 2020.

AMORÓS, Ana. División Sexual del Trabajo. In: AMORÓS, Celia (org.). **10 Palabras Clave sobre mujer**. 1. ed. 9. reimpressão. Madrid: Editorial Verbo Divino, 2017.

ANDUJAR, Clara S. B. Las mujeres en la prensa desportiva: dos perfiles. **Cuadernos de Psicología del Deporte**, v.14, n.1, p 91-102, 2014.

ARBULU, Rafael. **Equipe Feminina de LoL, Vaevictis e removida da LVL por baixo desempenho.** Canaltech. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lvl-por-baixo-desempenho-160703/>> Acesso em: 13 de mar. 2020

Athena's eSports. **Anúncio da equipe de League of Legends**. 2019. Disponível em: <https://www.facebook.com/athenasesports/posts/837326193281541>>. Acesso em: 29 de ago. de 2020.

BAGNO, Marcos. **Preconceito Linguístico**. São Paulo: Loyola 1999.

BARBANTI, Valdir. O QUE É ESPORTE?. *Rev Bras Ativ Fís Saúde* [Internet]. 26º de abril de 2012. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 30 de ago. 2020.

BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2017. Disponível em: Acesso em 25 mar. 2018.

BOCCHI, Nicholas. O Direito por trás do fracasso da CBDEL. **Lei em Campo**, 7 dez. 2018. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/o-direito-por-tras-do-fracasso-da-cbdel/>. Acesso em: 7 de ago. de 2020.

BONDER, Glória. **Mujer y desarrollo**: Las nuevas tecnologías de información y las mujeres: reflexiones necesarias. Santiago de Chile: CEPAL, 2002.

BRASIL. **Decreto-lei nº 3199, de 14 de abril de 1941**. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. [S. l.], 1941.

BRUNNER, Cornelia; BENNETT, Dorothy; HONEY, Margaret. Girl Games and Technological Desire. In: Cassell, Justine; Jenkins, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat**: Gender and Computer Games. Cambridge: The MIT Press, 1998.

CALLOU, Regiane C. M et al. Violência de gênero em jogos online: Consequências, redes de apoio e estratégias de enfrentamento. In: **Diálogos Interdisciplinares** v.9, n.2, p. 154-173. 2020. Disponível em: <https://revistas.brazcubas.br/index.php/dialogos/article/view/863/874>>. Acesso em 30 de ago. de 2020.

CAPITANIO, Ana M. Autopercepção de desigualdades de atletas mulheres. **Polêm!ca**, v.9, n.2, p 70-83, abril/junho de 2010.

_____. **Gênero e Esporte**: A análise da auto-percepção das desigualdades. 2005. Dissertação de Mestrado. Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

CASSELL, Justine; JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat**: Gender and Computer Games. Cambridge: The MIT Press, 1998.

_____. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. In: Cassell, Justine; Jenkins, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat**: Gender and Computer Games. Cambridge: The MIT Press, 1998.

CAVANA, María L. Diferencia. In: Amorós, Celia (org.). **10 Palavras Clave sobre mujer**. 1. ed. 9. reimpressão. Madrid: Editorial Verbo Divino, 2017.

CONSELHO NACIONAL DE DESPORTOS (Brasil). **Deliberação Nº 7 de 02 de agosto de 1965**. [S. l.], 1965.

COUTINHO, Beatriz. Precisamos falar sobre a jogadora Cute. **Versus**. 2017. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/precisamos-falar-sobre-cute>>. Acesso em 10 de ago de 2020.

DEOLINDO, Breno. Athenas é a primeira organização de eSports para mulheres no Brasil. **The Enemy**. 2018. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/athenas-e-a-primeira-organizacao-de-esports-para-mulheres-no-brasil>> Acesso em 29 de ago. de 2020.

Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos, 2015. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br>. Acesso em: de ago. de 2020.

Distribution of opinions on what sport related themes should replace live sports on television (TV) during the COVID-19 pandemic. **Statista**. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/1108780/covid-19-what-should-replace-live-sports-opinion/>>. Acesso em 07 de ago. de 2020.

ESPN. 'League of Legends: Com Cute, CNB trará a primeira mulher para sua equipe principal na Superliga. ESPN. 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>> Acesso em 30 de ago. de 2020.

FAQ COI. What are the conditions required for a sport to be recognized by the IOC?. **COI**. Disponível em: <<https://www.olympic.org/faq/sports-programme-and-results/what-are-the-conditions-required-for-a-sport-to-be-recognised-by-the-ioc>>. Acesso em: 4 de ago. de 2020.

FONTIN, Ivelise; GRANDO, Carolina M. Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. In: **XI Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. 2012. p. 134-138.

FUZEIRA, José. **[Carta publicada no jornal Diário da Noite, endereçada ao Presidente da República Getúlio Vargas]**. 7 mai. 1940. Disponível em: <http://contraataque.museudofutebol.org.br/as-cartas/>. Acesso em: 16 de jun. de 2020.

GALDINO, Renata J. **Jogue como uma garota: Mobilizações de mulheres na construção da cena feminina no eSport brasileiro**. 2019. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte. Pontifícia Universidade Católica, Campinas, São Paulo. 2019.

GERE, Charlie. **Digital Culture**. 2. ed. rev. Londres: Reaktion Books Ltd, 2008.

GIL, Antônio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**: 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GLOBO ESPORTE. Circuito Desafiante 2020: com Harumi, Rensga vence Falkol; Liberty avança. 2020. **GE**. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/circuito-desafiante-2020-com-harumi-rensa-ga-vence-falkol-liberty-avanca.ghtml>>. Acesso em 09 de ago. de 2020.

_____. **LoL: Escalada pela Rensga, Harumi será primeira mulher no circuito oficial**. 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-escalada-pela-rensa-harumi-sera-primeira-mulher-no-circuito-oficial.ghtml>>. Acesso em 09 de ago. de 2020.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. **Olympic Charter**. Lausanne: DidWeDo, 2020. Disponível em: https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/EN-Olympic-Charter.pdf#_ga=2.207728469.658353018.1596569158-900324761.1596569158> Acesso em: 4 de ago. de 2020.

JAY HATHAWAY. What Is Gamergate, and Why? An Explainer for Non-Geeks. **Gawker**. 10, Outubro, 2014. Disponível em: <http://gawker.com/what-is-gamergate-and-why-an-explainer-for-non-geeks-1642909080>>. Acesso em 14 de nov. de 2020.

HOLDEN, John T; KABURAKIS, Anastasios; RODENBERG, Ryan. The future is now: esports policy considerations and potential litigation. **Journal of Legal Aspects of Sport**, v.27, 46-78, 2017.

JENNY, Seth E. et al. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport." **Quest**, v.69, n.1, p. 1-18, 2016.

JODELET, Denise. Os processos psicossociais da exclusão. In: Sawaia, Bader. **As artimanhas da exclusão: análise psicossocial e ética da desigualdade social**. 2001. cap 3.

JUNIOR, Jairo. R6: ATHENA'S ANUNCIA ENTRADA NO COMPETITIVO DO GAME COM NOVA EQUIPE FEMININA. **Versus**. 2019. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/r6-athenas-anuncia-entrada-no-competitivo-do-game-com-nova-equipe-feminina>>. Acesso em 29 de ago. de 2020.

_____. R6: CS:GO: ATHENA'S E-SPORTS ANUNCIA SUA PRIMEIRA LINE-UP DO GAME. **Versus**. 2019. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/csgo-athenas-e-sports-anuncia-sua-primeira-line-up-do-game>>. Acesso em 29 de ago. de 2020.

JUUL, Jesper. **A CASUAL REVOLUTION: Reinventing Video Games and Their Players**. London, England: The MIT Press, 2010.

KAMPFF, Andrei. Esporte eletrônico precisa ter uma federação? E uma Justiça Esportiva?. **Blog Lei em Campo**, 5 out. 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/10/05/esporte-eletronico-precisa-ter-uma-federacao-e-uma-justica-esportiva/>> . Acesso em: 7 de ago. de 2020.

KIM, Se Jin. **Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends**. 2017. Dissertação de Mestrado. Graduate School of The University of Texas at Austin, Austin, Texas, 2017.

LANEIRO, Tito; RIBEIRO, Luísa; CIRINO, Graziela. eSports, trabalho ou diversão? Uma perspectiva luso-brasileira. In: LOPES, P. & REIS, B., **Comunicação Digital: media, práticas e consumos**. Lisboa: NIP-C@M & UAL, 2019. pp. 157-181.

LOURO, Guacira L. **Gênero, sexualidade e educação: Uma perspectiva pós-estruturalista**. 6. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

LUCIANO, J. **INTZ Contrata duas jogadoras para integrar seu elenco de League of Legends**. Nerdweek 2019. Disponível em: <<https://nerdweek.com.br/intz-contrata-duas-jogadoras-para-integrar-seu-elenco-de-league-of-legends/>> Acesso em 22 jan. 2020

MACKUS, Evelyn. **LoL: ‘Não falta menina, falta oportunidade’, diz Harumi após estreia no Circuitão**. ESPN. 2020, Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/7220249/lol-nao-falta-menina-falta-oportunidade-diz-harumi-apos-estreia-no-circuitao> Acesso em 09 ago. 2020

MAINSPLAINING. Merriam-Webster Dictionary Online. 2018. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/mansplaining-definition-history>> Acesso em: 21 dez 2020.

MENDONÇA, Analméria S. C. **Liberdade de expressão nas mídias virtuais: discurso de ódio e notícias falsas como meio de violação dos Direitos Humanos nas interlocuções virtuais**. 2019. Dissertação (Mestrado em Direitos Humanos). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

MENDONÇA, Renata. Pela 1ª vez, Copa terá narração feminina: o que vem depois?. **Dibradoras**. 2018. Disponível em: <<https://dibradoras.blogosfera.uol.com.br/2018/06/12/pela-1a-vez-copa-tera-narracao-feminina-o-que-vem-depois/>>. Acesso em 30 de ago. de 2020.

MINAYO, Maria Cecília de S. et al. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**: 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002

MORAIS, Vitória. Athena's e-Sports anuncia oficialmente sua lineup de Call of Duty no PS4. **VGBR**. 2019. Disponível em: <<https://vgbr.com/2019/08/02/athenas-e-sports-anuncia-oficialmente-sua-line-up-de-call-of-duty-no-ps4/>>. Acesso em 29 de ago. de 2020.

MOREIRA, Angela M. V. **Preconceito e estereótipos relativos à cor, sexo e status**. 1988. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1988.

MORIGI, Valdir J. Teoria social e comunicação: representações sociais, produção de sentidos e construção dos imaginários midiáticos. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação**, v. 1, n. 1, 2004. Disponível em: <<http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/9/10>>. Acesso em 03 de out. de 2020.

MOTA, Carolina; CARVALHO NETO, Antônio; TANURE, Betania. Influência da família e sucesso na carreira das executivas brasileiras. **Arq. bras. psicol. [online]**. 2017, vol. 69, n.3, pp. 100-115. ISSN 1809-5267. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672017000300008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 02 de ago. de 2020.

NATANSHON, Leonor G; BRUNET, Karla S. CiberespacioY Mujeres, una tierra em transe. **Revista latinoamericana de ciencias de la comunicacion**, [S. l.], ano VI, número 11, p. 170-181, 28 de out. de 2020.

NEWZOO. **2020 Global Esports Market Report**. 2020.

_____. **Brazil Demographics**. 2020. Disponível em: <<https://platform.newzoo.com/explorer/market/Brazil/demographics>>. Acesso em 28 de dez. de 2020. Acessado pelo plano “pro” no período de teste gratuito.

_____. **Newzoo’s Gamer Segmentations**. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Newzoo_Gamer_Segmentation.pdf>. Acesso em 10 de dez. de 2020.

_____. **Newzoo’s Gamer MotivationStudy**. 2020. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Newzoo_Gamer_Motivation_Study_Free.pdf?utm_campaign=Gamer%20Motivation%20Campaign&utm_medium=email&hsmi=81876244&hsenc=p2ANqtz--0Ni7zio6FpUhQuT4J5HFgAwygCb9Mq7QcH0Upv_RXcXnv9ho4wasjLYsT1aWwc27DncdX7XH>

[uYPcrKSpTX7xIHJuXYvt5QFJ5C0I5zazwmixABr4&utm_content=81876244&utm_source=hs_automation](https://www.youtube.com/watch?v=uYPcrKSpTX7xIHJuXYvt5QFJ5C0I5zazwmixABr4&utm_content=81876244&utm_source=hs_automation)>. Acesso em 24 de dez. de 2020.

_____. **The e-Sports Business in the Americas**. 2019.

OLIVEIRA, Gabriel. **Jogadora de LoL Mayumi processa INTZ e alega assédio moral**. Start. 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>>. Acesso em 09 de ago. de 2020.

OLIVEIRA, Leonardo E. S. **O jogo dos gêneros e o gênero do jogo: o caso do voleibol**. 2010. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2010.

OLIVEIRA, Matheus. **LOL: MAYUMI DA INTZ VIRALIZA NA CHINA COM CLIPE DE JOGADA DA SUPERLIGA. Versus**. 2019. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/lol-mayumi-da-intz-viraliza-na-china-com-clipe-de-jogada-da-superliga>>. Acesso em 10 de ago. de 2020.

PAAßEN, Benjamin, Morgenroth, Thekla, Stratemeyer, Michelle. **What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture**. Sex Roles 76, 421–435, 2017.

Projeto de Lei nº 383/2017. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1593909604313&disposition=inline>> Acesso em: 7 ago 2020

RIGUEIRAS, Siouxsie. **LoL: Gabriela “Harumi” estreia no circuitão e entra pra história**. START. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/07/30/goharumi-estreia-de-pro-player-causa-comocao-na-comunidade.htm>> Acesso em 09 de ago. de 2020.

ROBINSON, Sonnet. **Fake Geek Girl: The Gender Conflict in Nerd Culture**. 2014. Dissertação de Mestrado. University of Oregon Graduate School, Eugene, Oregon, 2014.

ROCHA, Eduardo. **Athena's e-Sports Faz Seletiva para Equipe de Apex**. Nós Nerds. 2019. Disponível em: <<https://nosnerds.com.br/athenas-e-sports-faz-seletiva-para-equipe-de-apex/>>. Acesso em 29 de ago. de 2020.

RUBIO, Kátia, CAMILO, Juliana. **Psicologia Social do Esporte**: 1. Ed. São Paulo: Laços, 2019.

RUBIO, Kátia; VELOSO, Rafael C. As mulheres no esporte brasileiro: entre os campos de enfrentamento e a jornada heórica. **Revista USP**, São Paulo, n. 122, p. 49-62, julho/agosto/setembro 2019.

RUDOLF, Kevin et. al. **Stress im eSports**: Ein Einblick in Training und Wettkampf. In: eSport Konferenz "Professionalisierung einer Subkultur?", Bayreuth, Alemanha, 2016.

SACCO, Dom. **All-female Russian LoL team Vaevictis Esports lose 52-2 in the LCL: Is this really about giving women a platform or is it just an unfair publicity stunt?** eSports News UK. 2019. Disponível em: <<https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/>> Acesso em 12 de mar. 2020.

_____. What is video game culture? Cultural Studies and Game Studies. **Games and Culture**, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

SARDENBERG, Cecilia M. B O Trabalho Feminino no Brasil: Desigualdades de gênero e contrastes regionais. In: SARDENBERG, Cecilia M. B; FERREIRA, Silvia L; COSTA, Ana A. A. **A face feminina do complexo metal-mecânico**: mulheres metalúrgicas no Norte e Nordeste. [S. l.: s. n.], 2004. cap. 1.

SAVONITTI, Gabriel; NISHIDA, Toshihiro. Entretenimento moderno, eSport e o não esporte. In: RUBIO, Kátia. **Dos pós ao neoolimpismo: esporte e movimento olímpico no século XXI**. 2019. cap. 2.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28–44, 2012.

SIOUX GROUP; BLEND; ESPM; GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil**. 2020. Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>>. Acesso em 2 de dez. de 2020.

SAWAIA, Bader B; FIGUEIRA, Eugênia B. G. Psicologia social e o estudo da desigualdade: reflexões para o debate. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 659-670, ago. 2019.

SCOTT, Joan. Gender: a useful category of historical analyses. In: _____. **Gender and the politics of history**. New York, Columbia University Press. 1989.

_____. **The Persistence of Gender Inequality**. 2018. Disponível em: <<https://www.ias.edu/ideas/scott-gender-inequality>> Acesso em: 20 ago. 2020

SOLNIT, Rebecca. Men Explain Things to Me: facts didn't get in their way. 2012. **HuffPost**. Disponível em: <https://www.huffpost.com/entry/men-explain-things-to-me_b_1811096>. Acesso em: 21 de dez. de 2020.

SPORTV. **Athena's e-Sports anuncia equipe feminina de Fortnite**. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/athenas-e-sports-anuncia-equipe-feminina-de-fortnite.ghtml>> Acesso em 29 ago. 2020

TAMBOER, Jan W. I. **Sport and Motor Action**. Journal of the Philosophy of Sport, 1992, XIX, 31-45.

TARTAGLIA, Rafael. LoL: CB Academy 2021 tem recorde de mulheres, Goku e mais; veja curiosidades do 1º Split. **Globo Esporte**. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-cb-academy-2021-tem-recorde-de-mulheres-goku-e-mais-veja-curiosidades-do-1o-split.ghtml>>. Acesso em 19 de jan. de 2021.

TIEDEMANN, Claus. **Sport (and culture of human motion) for historians**. Transcrição de palestra dada no IX International CESH Congress. Crotone, Itália. Set 2004
Disponível em: <<http://kulturwiss.info/tiedemann/documents/VortragCrotone2004Englisch.pdf>>. Acesso em: 4 de ago. de 2020.

TUBINO, Manoel. **O que é esporte?**. 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1999. 67 p.

REFERÊNCIAS SITIOGRÁFICAS

<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/sportv-acerta-parceria-e-vai-transmitir-toda-temporada-de-league-legends.html>. Acesso em: 06/02/2020

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/free-fire-world-series-2019-corinthians-supera-russos-e-e-campeao-mundial.ghtml>. Acesso em 06/02/2020.

<https://www.meutimao.com.br/noticias-do-corinthians/333740/corinthians-estreia-no-mundial-de-free-fire-e-vai-em-busca-de-titulo-inedito>. Acesso em 06/02/2020.

https://www.terra.com.br/diversao/games/esports/flamengo-e-o-grande-campeao-do-cblol-2019-e-vai-para-o-mundial_2da4c6b85eeefd4ca7b556432c1424c8jgtu5g30.html. Acesso em 06/02/2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/mundial-de-lol-2019-flamengo-vacila-perde-tres-jogos-e-acaba-eliminado-pela-royal-youth.ghtml>. Acesso em 06/02/2020.

<https://canaltech.com.br/esports/blizzard-e-espn-fecham-acordo-para-transmissao-de-torneios-de-overwatch-na-tv-140515/>. Acesso em 07/02/2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/globo-e-globosat-acertam-parceria-com-a-blast-pro-series-evento-internacional-de-csgo.ghtml>. Acesso em 07/02/2020.

<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/06/sportv-acerta-transmissao-de-torneios-de-csgo-da-esl-ate-o-fim-de-2017.html>. Acesso em 07/02/2020.

<https://mundoconectado.com.br/noticias/v/12285/sportv-transmitira-1a-etapa-da-liga-brasileira-de-free-fire>. Acesso em 07/02/2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/fifa/noticia/fifa-eworld-cup-comeca-nesta-sexta-feira-com-transmissao-do-sportv-cinco-brasileiros-brigam-pelo-titulo.ghtml>. Acesso em 07/02/2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mundial-de-fifa-sportv-transmite-torneio-a-partir-de-quinta-feira-veja-horarios.ghtml>. Acesso em 07/02/2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/com-transmissao-do-sportvcom-seletiva-do-mundial-de-pes-chega-a-argentina.ghtml>. Acesso em 07/02/2020.

<https://www.terra.com.br/esportes/lance/final-do-brasileirao-rainbow-six-2018-ter-transmissao-no-sportv,15d095fc8af45a48541032d30e20654d82ci6hs4.html>. Acesso em 07/02/2020.

<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/07/jogos-revisao-interna-entenda-como-funciona-o-modo-novo-competitivo-de-overwatch.html>. Acesso em 08/08/. 2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>. Acesso em 08/08/ 2020.

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/csgo-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>. Acesso em 08/08/. 2020.

<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/free-fire/noticia/free-fire-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>. Acesso em 08/08/2020.

<http://cbesports.com.br/artigos/conheca-as-regras-dos-torneios-de-overwatch/>. Acesso em 08/08/2020.

<https://www.statista.com/statistics/1108317/covid-esl-pro-league-viewers/>. Acesso em 08/08/ 2020.

<https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/>. Acesso em 12/03/2020.

<https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/>. Acesso em 12/03/2020.

<https://nerdweek.com.br/intz-contrata-duas-jogadoras-para-integrar-seu-elenco-de-league-of-legends/>. Acesso em 22/01/2020.

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/07/30/goharumi-estreia-de-pro-player-causa-comocao-na-comunidade.htm>. Acesso em 09/08/2020.

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7220249/lol-nao-falta-menina-falta-oportunidade-diz-harumi-apos-estreia-no-circuitao. Acesso em 09/08/ 2020.

<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/circuito-desafiante-2020-com-harumi-rensa-ga-vence-falkol-liberty-avanca.ghtml>. Acesso em 09/08/2020.

<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-escalada-pela-rensa-ga-harumi-sera-primeira-mulher-no-circuito-oficial.ghtml>. Acesso em 09/08/ 2020.

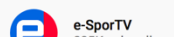
ANEXO A



#LookingForACaster #L4C #eSporTV
FINAL DO LOOKING FOR A CASTER | Nyvi, Patife, Retalha e Cameram4n | e-SporTV

345,614 views • Streamed live on Jul 19, 2019

1.2K 607 SHARE SAVE

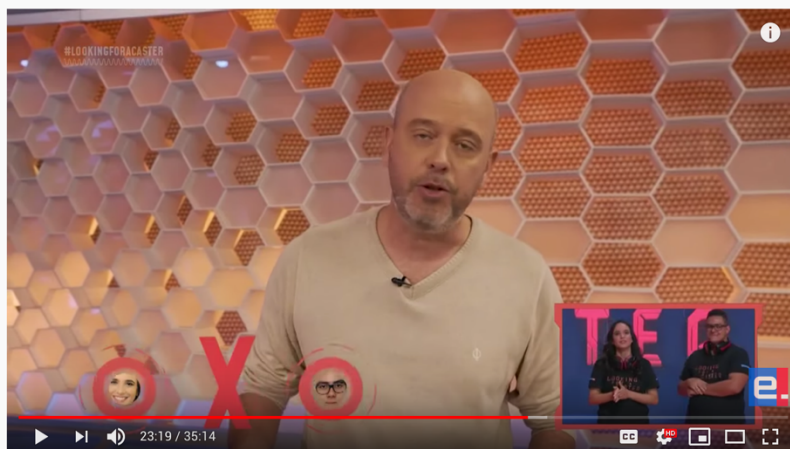


SUBSCRIBE

Live chat replay

KKKKKKK
Sparkis zofi é triste kkkk
Ju *Lovely* salve heinkel lindo meu amor
Ric games VAMO STOKER
INVENÇÃO MALUCA já é o campeão #STOKER
sergio soares joker é o melhor
Ric games só tá torcendo pra Milla pq ela é mulher
Heinkel F1 @Nicesho0t salve meu rei
FUTEBOL DAS EUROPA MILLA CAMPEÃ!
Vanessa Beckman Go Milla!
Mariasorvetao Carvalho Deus te abençoe Milla
LecaoR6 eca
Otávio to entendeno porra nenhuyma
Nicesho0t Opa
Gamer Lagado #GoStokerGO e tira essa mina com sotaque horrível!
Mariasorvetao Carvalho excelente narrado Milla

HIDE CHAT REPLAY



#LookingForACaster #L4C #eSporTV
FINAL DO LOOKING FOR A CASTER | Nyvi, Patife, Retalha e Cameram4n | e-SporTV

345,614 views • Streamed live on Jul 19, 2019

1.2K 607 SHARE SAVE



SUBSCRIBE

Live chat replay

Matheus M. #teammilla
Felipe Oliveira Feminismo wins
Otávio Kkkk olha quem eles colocam pra opinar kkkk
Nicesho0t #GOSTOKER
LecaoR6 eca
Gamer Lagado A GLOBO SO QUER INVESTIR NO CENARIO FEMININO POR CAUSA DOS CHOROS FEMINIASTAS HOJE EM DIA, ENTÃO O VOTO DA GLOBO É SO POR QUE ELA É MULHER
Oliveira & Chz stocker brabo
Sr Kaloh A opinião e minha e eu acho ela ruim
Sparkis n tem nenhuma mulher no cenário, lógico que a milla vai ganhar
yluix x vou mutar na hora da live
COELHO NEGRO FEMINISMO WINS
Tania Del Rei vai stokerr
Dayana Carvalho #TEAMMILLA
Diego Andrade Milla 🙌

HIDE CHAT REPLAY



#LookingForACaster #L4C #eSporTV

FINAL DO LOOKING FOR A CASTER | Nyvi, Patife, Retalha e Cameram4n | e-SporTV

345,614 views • Streamed live on Jul 19, 2019

1.2K

607

SHARE

SAVE

...



e-SporTV

SUBSCRIBE

Live chat replay

- Sparkis DESLIKEEEE ficar montando final do resultado por vitimismo
- Vitor Costa gado
- Astro camera man pqp
- Eduardo Martin gadão
- Luquinhas Marconex GADO
- Gabriel Barbosa gado d+
- Sparkis GADOOOOOO
- Gabriel Barbosa gadao
- Pedro Lucas gadao bro
- Hydra1921 DESLIKEEE SO GANHOU POR SER MULHER STOKER NARRA MT MAIS E MANJA MAIS DO JOGO
- DarknessFlame A gente nao é machista a milla tem muito mais o que melhorar do que o stoker ate pq ela n tem muito conhecimento do jogo
- GudownYT BaT Brothers gado
- carlos alberto MILAAA
- pai do iTeus_ gadin

HIDE CHAT REPLAY



#LookingForACaster #L4C #eSporTV

FINAL DO LOOKING FOR A CASTER | Nyvi, Patife, Retalha e Cameram4n | e-SporTV

345,614 views • Streamed live on Jul 19, 2019

1.2K

607

SHARE

SAVE

...



e-SporTV

SUBSCRIBE

Live chat replay

- Renan ROUBADO
- Kheops R6 Pior que politica
- All Might feminismo até demais mermão
- Luiz OG machistas no chat
- Diego Andrade uhullllll eh millaaaaaa
- Oliveira & Chz claro aham
- Matagal JG ROUBADOOOOOOOOOO
- IRai btw dislike
- João Mateus Oliveira Parabéns! 😊
- Nicesho0t Stoker o melhor
- COROLHO - lcc ta ai stoker
- Diego Andrade parabéns !!!
- Ruann melo GG MILLA
- xTheusZz Vitovismo
- Luquinhas Marconex tilta nao
- Gabriel Faria stoker eh bem melhor

HIDE CHAT REPLAY



#LookingForACaster #L4C #eSporTV

FINAL DO LOOKING FOR A CASTER | Nyvi, Patife, Retalha e Cameram4n | e-SporTV

345,614 views • Streamed live on Jul 19, 2019

1.2K 607 SHARE SAVE

e-SporTV

SUBSCRIBE

Live chat replay

- iDraG A MANO FULL GADO
- Paulo Barbosa menina é boa de vdd
- Lala sousa10 GG
- Henrique Augusto sem sentido
- Leandro Junior tendi
- DarknessFlame Mds
- Iviane Heckert robado , so pq é mulher
- FVVA140306 Aff
- Marcelo Costa sabia!!!
- Sparkis SENTA O DEDO NO DESLIKE
- Travesti Do Stoker meuui deuddd
- Flote R6 rip r6
- Monstic BR MILA MILA MILA MILA MILA
- Just One Copper boa krl
- iDraG VSF MANO
- Marcelo Costa sabiaa!!!

HIDE CHAT REPLAY



URUGUAYO 06 3 months ago

Vou nem falar nada,todo mundo sabe que teve aquela ajudinha

52 REPLY



João Vitor Monteiro 3 months ago

Sacanagem dms essa final

A mina errou o nome da zofia na prova final, nas saber o nome dos operadores é complicado, espero q ela saiba q ganhou pq é mulher

97 REPLY

Hide replies



Amante da leitura 3 months ago

é tudo balela esses concursos
era óbvio que a garota ia ganhar

4 REPLY



Tcgjgghkgjhuh C 3 months ago

Hum hum machista hum hum

REPLY



Pipizinho Gameplays 3 months ago

Que palhaçada!!!!!!! Em todos os lugares o público tá reclamando e chega na hora da votação do público ela ganha , isso é a globo meus amigos uma palhaçada

38 REPLY



ArmaSilenciada 3 months ago

Looking for a Female caster

👍 37 🗨️ REPLY

⬆️ [Hide replies](#)



Matheus Gregory 3 months ago

exatamente

👍 2 🗨️ REPLY



Douglas Vicentini 3 months ago

So deviam ter avisado Stoker antes

👍 🗨️ REPLY



ErasGG 3 months ago

QUE PIADA! Espero que lancem as parciais da votação, para vermos essa "votação"... Só ganhou por causa do papo de mulher ter que se impor, e blá blá blá... Que pena, do Stocker, puro talento desperdiçado...

👍 12 🗨️ REPLY



dakkaa 3 months ago

Stoker se destacou mais, ganhou o voto dos jurados, mas infelizmente perdeu e simplesmente por causa de 'feministas' e outros que ficam vendo machismo em tudo, obviamente como tem uma mulher e um homem na final o machista opressor tem que perder, parabéns tão levando o rainbow six pro abismo.

👍 65 🗨️ REPLY

⬆️ [Hide replies](#)



TK6_Natsugb 3 months ago

falou tudo!

👍 8 🗨️ REPLY



SH4Z4N 3 months ago

Falou tudo !!!!

👍 5 🗨️ REPLY



SH4Z4N 3 months ago

Vamos fazer um protesto e não vamos ver a final do br6

👍 7 🗨️ REPLY



Henrique Mazioli 3 months ago

Cara eu não conheço nada de rb6 e esse é literalmente o primeiro EP que vi desse programa. É óbvio que o cara sabia mais do game, mas te dou como exemplo os narradores do cblol, Toboco é um ótimo narrador mas que não manja tanto do game como outros COMENTARISTAS. Achei q ela passou mais emoção mano.

👍 1 🗨️ REPLY





Sam 027 3 months ago

Tá de sacanagem, nunca que essa mina narra melhor que o stoker mas essa porra só se deu dessa forma pelo fato de tá havendo alguns preconceitos dentro do jogo e eles aproveitaram pra botar uma mulher no cenário da narração, o stoker é bem superior, só que fizeram isso certamente pela imagem do cenário quanto às mulheres, botaram ela pra figurar nesse cenário, stoker merecia de mais, não assisto final do Brasileiro nem fudendo

👍 6 🗨️ REPLY



VASCAINO Normal 3 months ago

Sabe nem o nome dos operadores e vai narrar a final do BR6, piada essa final

👍 5 🗨️ REPLY



Felipe Nicolai 3 months ago (edited)

Só achou que a vencedora foi escolhida antes mesmo do "programa" começar! Eles queriam uma mulher (nada contra, calma). Ia ser entre uma ou a outra, mas uma foi péssima e a outra melhorzinha, então ganhou a Milla. Eles querem colocar as mulheres mais no cenário e isso não é ruim, porém todos viram que Stoker era muito mais competente narrando. (Nada contra a Milla) mas foi meio manipulado essa votação.

👍 5 🗨️ REPLY

▲ [Hide replies](#)



Fernando Pessoa 1 month ago (edited)

Eh ruim sim, perde qualidade em nome de algo q n aconteceu naturalmente, se a mulher q algo ela tem q no mínimo, merecer nao entrar por cota, mulher não é assim tão subjugada pra merecer cota em tudo q existe.

👍 2 🗨️ REPLY



Renan Farias 3 months ago

Fla o q poucos tem coragem de falar, ganhou pq ficaram com pena pq é mulher etc, com frescurinha de poder feminino... ao invés de seguir pela técnica, tom de voz, emoção, call bem passada, noção de jogo... stoker era superior em td e conseguia passar as informações rapidamente msmo em situações bem acelerada. Stoker pra mim ganhou e em protesto nem vou ver essa final!

👍 47 🗨️ REPLY



suiced_boy 3 months ago

Foi roubado só ganhou para as mulheres terem mais visibilidade pq o Stoker era bem melhor e o retalha babando o ova da Mila

👍 45 🗨️ REPLY

▲ [Hide replies](#)



Jose Paulo 3 months ago

Retalha tá e pegando ela

👍 4 🗨️ REPLY



Vinsmoke SANJI 3 months ago

Hmmmm retalha safadao

👍 1 🗨️ REPLY



Opa Baum? 3 months ago

Se em algum campeonato eu fico na final contra uma mulher... eu até vou embora.. já sei que ela vai ganhar..

👍 5 🗨️ REPLY



BRZinho 3 months ago

Ela só ganhou pq é mulher o Stoker é bem melhor cara

👍 6 🗨️ REPLY



Rafa Carraro 3 months ago (edited)

Pavor dessa Milla "politizando" até a porra do L4C.

Tudo ela coloca a palavra feminismo.

Foda-se o feminismo! Vença por ser bom, não pq precisa de uma representante mulher.

Read more

👍 13 🗨️ REPLY

▲ [Hide replies](#)



Vinsmoke SANJI 3 months ago

Nem foi roubado

👍 🗨️ REPLY



Pedro e Alana 3 months ago

LACRACao

👍 🗨️ REPLY



Fernando Pessoa 1 month ago

A mulher ganhou pq eh mulher.

👍 🗨️ REPLY



Felipe Cunha 3 months ago

esse feminismo nos game

👍 3 🗨️ REPLY



Emerson M 3 months ago

Já era visto que uma das minas ganhariam k

👍 🗨️ REPLY



Lorde Vitor 3 months ago

Feminismo gritou

👍 1 🗨️ REPLY



Pierre Queiroz 3 months ago

Lacrasix! Lembrando que quem laca não lucra!!! por isso essa porcaria está cheia de Hackers...

👍 9 🗨️ REPLY



Fernando Pessoa 1 month ago

GANHOU POR CAUSA DO LOBBY DO FEMINISMO, QUE QUER DA TUDO AS MULHERES SEM Q ELAS SE ESFORCEM PARA NADA, O MAXIMO DE DIREITOS COM O MÍNIMO DE DEVERES, RESUMO DO FEMINISMO NESSE PROGRAMUNHA AI.

👍 🗨️ REPLY