

# PREECONCEITO E DISCRIMINAÇÃO CONTRA AS MULHERES NO CENÁRIO BRASILEIRO DE ESPORTES ELETRÔNICOS

PREJUDICE AND DISCRIMINATION AGAINST WOMEN  
IN THE BRAZILIAN E-SPORTS SCENE

PREJUICIO Y DISCRIMINACIÓN CONTRA LAS MUJERES  
EN EL ESCENARIO BRASILEÑO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

*Pedro Henrique Rocha Lima<sup>1</sup>, Cássia Cristina Furlan<sup>2</sup>*

## RESUMO

Objetivamos estudar preconceitos e discriminações sofridos por mulheres nos jogos eletrônicos. Para o levantamento de dados, o método utilizado foi um questionário misto online, desenvolvido através da plataforma de formulários do Google, o *Google Forms*, e divulgado em redes sociais, exclusivamente em grupos de integrantes de alguns *e-Sports*, para serem respondidos por mulheres, visando à obtenção de informações sobre acontecimentos envolvendo discriminação/preconceito dentro do ou relacionados ao ambiente virtual de jogos. Participaram do estudo 110 mulheres, com idades entre 15 e 30 anos, de diferentes regiões do país. Entre os resultados encontrados, notamos que a sociedade virtual é certamente tóxica e misógina, e as mulheres precisam buscar métodos de camuflagem para conseguirem desfrutar dos jogos e *e-Sports* de forma prazerosa. Nesse contexto, há a necessidade de pensarmos ações, no âmbito educacional, para combater ações discriminatórias, preconceituosas e violentas, dentro e fora do ambiente virtual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Gênero. Preconceito.

## ABSTRACT

We aim to study prejudice and discrimination suffered by women in electronic games. For data collection, the method used was a mixed online questionnaire, developed through the Google Forms platform, Google Forms, and disseminated on social networks, exclusively in groups of members of some *e-Sports*, to be answered by women, aiming to obtain information about events involving discrimination/prejudice within or related to the virtual gaming environment. 110 women, aged between 15 and 30 years, from different regions of the country participated in the study. Among the results found, we note that the virtual society is certainly toxic and misogynistic, and women need to seek camouflage methods to be able to enjoy games and *e-Sports* in a pleasurable way. In this context, there is a need to think about actions, in the educational sphere, to combat discriminatory, prejudiced, and violent actions, inside and outside the virtual environment.

**KEYWORDS:** Games. Gender. Prejudice.

<sup>1</sup> Graduado em Educação Física - Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Dourados, MS - Brasil. E-mail: [pedmm50@gmail.com](mailto:pedmm50@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Educação - Universidade Estadual de Maringá (UEM). Maringá, PR - Brasil. Professora Adjunta - Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Dourados, MS - Brasil. E-mail: [cassiacfurlan@gmail.com](mailto:cassiacfurlan@gmail.com)

**Submetido em:** 11/03/2021 - **Aceito em:** 12/06/2021 - **Publicado em:** 19/07/2023

**RESUMEN**

Nuestro objetivo es estudiar los prejuicios y la discriminación que sufren las mujeres en los juegos electrónicos. Para la recolección de datos, el método utilizado fue un cuestionario mixto en línea, desarrollado a través de la plataforma Google Forms, Google Forms, y difundido en las redes sociales, exclusivamente en grupos de miembros de algunos e-Sports, para ser respondido por mujeres, con el objetivo de obtener información sobre eventos que involucren discriminación / prejuicio dentro o relacionados con el entorno de juego virtual. En el estudio participaron 110 mujeres, con edades comprendidas entre los 15 y los 30 años, de diferentes regiones del país. Entre los resultados encontrados, notamos que la sociedad virtual es ciertamente tóxica y misógina, y las mujeres necesitan buscar métodos de camuflaje para poder disfrutar de los juegos y los e-Sports de una manera placentera. En este contexto, es necesario pensar en acciones, en el ámbito educativo, para combatir las acciones discriminatorias, prejuiciosas y violentas, dentro y fuera del entorno virtual.

**PALAVRAS-CLAVE:** Juegos. Género. Prejuicio.

\*\*\*

**1 INTRODUÇÃO**

Esta pesquisa busca discutir questões acerca da discriminação e do preconceito dirigidos às mulheres no cenário de esportes eletrônicos (*e-Sports*) no Brasil. Esporte eletrônico, Ciberesporte ou *e-Sports* são alguns dos termos para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os/as profissionais. Os esportes eletrônicos são, de acordo com Wagner (2006, p.1, tradução nossa), “uma área de atividades desportivas na qual os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades físicas e mentais na utilização das tecnologias de informação e comunicação”.

Já Maric (2011, p. 6, tradução nossa) define *e-Sports* como “uma competição de videogame organizada”, pois além do caráter competitivo presente nos esportes convencionais, no esporte eletrônico há grande influência da mídia, com transmissões televisionadas, fãs e todas as características já conhecidas no aspecto de espetáculo dos esportes. Pesquisa realizada pela Agência Global Newzoo (ALVES, 2019) revelou que no cenário brasileiro, nos últimos 2 anos, houve crescimento de 28% na economia, fechando o ano em 31 milhões de dólares em faturamento via *e-Sports*.

Objetivamos, nesta pesquisa, analisar a participação e visibilidade das mulheres nos esportes eletrônicos, bem como verificar a percepção das jogadoras com relação às barreiras enfrentadas por elas na busca por direito à visibilidade como mulheres jogadoras e identificar como essas mulheres têm construído e interpretado identidades fictícias nos jogos, visando contornar episódios de preconceito e discriminação vivenciados por elas dentro do ambiente virtual. O trabalho em questão foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica e exploratória. A pesquisa exploratória é definida por Gil (2007) como a que proporciona maior familiaridade com o problema visando explicitá-lo em suas diferentes nuances. Pode envolver levantamento bibliográfico e entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado.

Para o levantamento de dados, o método utilizado foi um questionário misto online (com perguntas abertas e fechadas), desenvolvido através da plataforma de formulários do Google, o *Google Forms*<sup>3</sup>, e divulgado em redes sociais, exclusivamente em grupos de integrantes de alguns *e-Sports*, para serem respondidos por mulheres, visando à obtenção de informações sobre acontecimentos envolvendo discriminação/preconceito dentro do ou relacionados ao ambiente virtual de jogos.

Buscando explicitar a situação da comunidade *gamer* no Brasil, elaboramos um questionário misto contendo nove perguntas fechadas e uma aberta (permitindo às participantes fornecerem relatos de experiências com o preconceito nos jogos). O questionário esteve aberto para respostas entre os meses de abril e novembro de 2020, e foi divulgado por todo o território nacional através de grupos exclusivos para mulheres jogadoras (casuais ou profissionais) no *Facebook* e *WhatsApp*. Durante os sete meses em que esteve aberto, o questionário foi respondido por 110 mulheres pelo país.

A próxima seção constitui-se de uma contextualização acerca do cenário dos jogos eletrônicos evidenciando a participação das mulheres e as barreiras enfrentadas por elas, a partir das explicitações encontradas em diferentes pesquisas. E, na sequência, buscamos apresentar os dados coletados nesta pesquisa, destacando o perfil de mulheres participantes e alguns relatos que proporcionam reflexões sobre o cenário atual de vivências das mulheres nos espaços dos *e-sports*.

## **2 MULHERES E O MUNDO DOS E-SPORTS: CONTEXTUALIZANDO O CENÁRIO ESPORTIVO**

Os gêneros de jogos mais comuns associados com esportes eletrônicos são os de estratégia em tempo real (RTS), luta, tiro em primeira pessoa (FPS) e *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). O surgimento do primeiro evento de e-Sports foi na década de 1970, de acordo com a Confederação Brasileira de eSports (CBeS, 2017, p. 1), sendo que “a primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo *Spacewar*, cujo nome oficial foi ‘Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar*’”.

Entretanto, o cenário dos e-Sports foi se intensificar apenas a partir do início da década de 2000, quando, ainda de acordo com a CBeS (2017, p. 1), “[...]o esporte eletrônico passou por um grande crescimento, de 10 torneios no ano 2000 para 160 no ano 2010. Algo mudava no cenário competitivo dos jogos eletrônicos”. Essa mudança foi provocada pela globalização que a internet proporcionou, possibilitando campeonatos à distância entre pessoas em

---

<sup>3</sup> A pesquisa foi desenvolvida em meados de 2020, quando a pandemia da COVID-19 se disseminava e, portanto, foi realizada inteiramente no formato online, sem interações físicas com as participantes da pesquisa.

diferentes lugares do mundo.

Historicamente, os *e-Sports* eram dirigidos a uma pequena audiência, com pouca representação nos meios de comunicação de massa, como a televisão. Com o passar do tempo, os *e-Sports* passaram a ganhar uma considerável fama entre diversos países chamando a atenção de meios de comunicação em massa, com destaque para a televisão (sendo exibidos em canais como BandSports, ESPN Brasil, Esporte Interativo, Fox Sports Brasil e SporTV).

Até meados de 2011, os *e-Sports* eram praticamente exclusivos em países como a Coreia, a China e alguns países da Europa. Atualmente, têm recebido cada vez mais visibilidade no Brasil com a representatividade dos primeiros brasileiros em finais de campeonatos, conquistando espaço no cenário competitivo.

Com o objetivo de fomentar o cenário profissional brasileiro, negociar patrocínios, aumentar o profissionalismo dos clubes, entre outros, foi criada a “Associação Brasileira de Clubes de eSports” ou (ABCDE), uma associação feita pelos principais times de *e-Sports* do país. Segundo pesquisa recente da “SuperData”, 71 milhões de pessoas no mundo acompanharam a transmissão das competições de jogos eletrônicos em 2013. Só no Brasil, de acordo com dados da pesquisa feita pela SuperData (2015), no mesmo ano, a *Brasil Gaming League* contou com 640 mil pessoas assistindo às finais de *League of Legends*.

Em relação ao jogo *League of Legends*, um dos jogos de maior sucesso, são 67 milhões de jogadores/as todos os meses (considerando-se amadores/as e profissionais), de acordo com informações da Riot Games, empresa criadora do game. O número expressivo vem ganhando força e movimentou o setor em cerca de US\$ 748 milhões em 2015, valor que, na previsão dos idealizadores, deve triplicar nos anos subsequentes (PEREIRA, 2016, web). Para Menti e Araújo (2017), a evolução das novas tecnologias, gráficos, plataformas e propostas no mercado de videogames acontece com muita frequência e, portanto, a atualização de jogos e campeonatos de *e-Sports* vem ganhando força nos últimos anos, principalmente por serem angariados por grandes empresas.

É interessante observar que a expressão ‘jogadores profissionais’ está, na grande maioria dos casos, fazendo referência a ciberatletas do sexo masculino, e isso ocorre devido ao preconceito de gênero dominante no âmbito dos *e-Sports* e na sociedade em geral. A escritora Linda Nicholson, em seu artigo “Interpretando o Gênero”, faz-nos refletir sobre a palavra gênero, desconstruindo o significado dominante da palavra.

"Gênero" é uma palavra [...] usada de duas maneiras diferentes, e até certo ponto contraditórias. De um lado, o "gênero" foi desenvolvido e sempre usado para descrever o que é socialmente construído, em oposição ao que é biologicamente dado. Aqui, "gênero" é tipicamente pensado como referência a personalidade e comportamento, não ao corpo; "gênero" e "sexo" são, portanto, compreendidos como distintos. De outro lado, "gênero" tem sido cada vez mais usado como referência a qualquer construção social que tenha a ver com a distinção masculino/feminino, incluindo as construções que separam corpos "femininos" de corpos "masculinos". Esse último uso apareceu quando muitos perceberam que a sociedade forma não só a personalidade e o comportamento, mas também as maneiras como o corpo aparece (NICHOLSON, 2000, p.2).

É importante compreender, no entanto, que os estudos de gênero não negam a materialidade corpórea (BUTLER, 2003), biológica, mas afirmam, necessariamente, que as construções acerca das identidades de gênero são realizadas pela linguagem e pelo discurso que permeiam culturas e sociedades. Portanto, como nós interpretamos o gênero depende do contexto e da sociedade em que vivemos e não decorre, necessariamente, de um sexo biológico pré-definido. Nesse contexto, as relações de gênero se estabelecem de modos diferenciados e, nas sociedades ocidentais, a desigualdade de gênero é visível em muitos setores da sociedade, a exemplo dos *e-sports*, hierarquizando e produzindo relações assimétricas entre homens e mulheres.

Um estudo do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD, 2020) mostra que cerca de 90% da população mundial têm algum tipo de preconceito contra mulheres. A análise mostra que o preconceito contra as mulheres persiste em todo o mundo, tanto entre os homens como entre as mulheres. Entre os/as consultados/as em 75 países e territórios, 90,6% dos homens e 86,1% das mulheres mostraram ter ao menos um preconceito claro na questão da igualdade de gênero em áreas como política, economia, educação, violência doméstica e direitos reprodutivos das mulheres. Além disso, 28% dos consultados consideram justificado que um homem bata na sua esposa.

Os 75 países e territórios considerados respondem por 81% da população mundial, e as discrepâncias entre eles são grandes. Se na maioria dos países africanos, latino-americanos e do Oriente Médio quase todos/as os consultados/as têm algum tipo de preconceito contra as mulheres, na Europa, na Austrália, no Canadá e nos Estados Unidos os percentuais são bem menores. No Brasil, 89,5% dos/as entrevistados/as revelaram ter ao menos um preconceito contra mulheres; e 52,39%, ao menos dois, considerando as áreas apresentadas. Os/as brasileiros/as se revelaram mais preconceituosos/as na questão da integridade física da mulher, com percentual chegando a 77,95%. Isso inclui a violência doméstica e os direitos reprodutivos (PNUD, 2020).

Tendo conhecimento sobre a característica preconceituosa e discriminatória da sociedade em relação às mulheres, faz-se necessário entender também sobre como essas características se expressam no ambiente dos *e-Sports*. De acordo com Tassi (2012, p. 1, tradução nossa),

Na cultura onde é ensinado que existem ‘coisas’ de meninos e ‘coisas’ de meninas, os jogos de videogame, por muito tempo, foram desenvolvidos e voltados ao público masculino. Mesmo com o marketing das empresas, o investimento pesado na sexualização exagerada de personagens femininas em games, violência, lutas e outros aspectos fizeram com que os jogos fossem criados para satisfazer expressões de masculinidade.

Nesse contexto, é importante a compreensão dos modos como os jogos eletrônicos aparecem na sociedade e alinhados à que perspectivas. Souza (2016, p.10) expõe que

os jogos eletrônicos foram criados em um laboratório militar americano e depois continuaram a ser desenvolvidos por engenheiros eletrônicos – homens. Ou seja, o videogame surgiu como uma expressão essencialmente masculina, permeado pelas suas respectivas visões de mundo, de sociedade e de humanidade. Além disso, os games surgiram no contexto da Guerra Fria e do confronto, características associadas à masculinidade. Esse contexto colaborou para que a temática principal dos jogos fosse a guerra ou os confrontos de modo geral (os objetivos eram matar, destruir, conquistar etc.).

Ainda segundo Souza (2016), as aparições de discriminações contra as meninas nos jogos eram menos ‘visíveis’ (valorizadas) devido à imagem forte de um feudo masculino que restringia a participação feminina, e, por isso mesmo, poucas meninas jogavam e não existia um questionamento concreto sobre o preconceito nos jogos.

De acordo com Fortim (2008), desde o surgimento dos computadores e games, ambos são culturalmente vistos como atividades masculinas, direcionados com maior frequência a meninos, mesmo que ambos os gêneros compartilhem interesses pelos *games*.

Em relação às estratégias utilizadas nos videogames para hierarquização da participação nos mesmos, seguem-se discursos vinculados a um determinismo biológico, afirmando que as diferenças são consequências de fatores biológicos e perpetuando a idéia de que as mulheres têm uma capacidade inferior à dos homens. Ou seja, certos fenômenos sociais e a capacidade intelectual feminina são unicamente atribuídos a questões biológicas, legitimando desigualdades a partir de discursos reducionistas (NICHOLSON, 2000, p. 23).

Fica claro o equívoco do argumento segundo o qual a mulher é inferior ao homem devido à distinção de suas funções biológicas. Segundo Hayes (2007), a distância das mulheres do cenário de videogames é em geral somente resultado de fatores sociológicos, e não biológicos, como muitos acreditam.

A hipersexualização na representação de personagens femininas nos jogos, juntamente com a predominância de lutas como aspecto central do jogo, têm sido a primeira barreira para a integração de mulheres. [...] Por exemplo, o prazer no combate, ou agressão física, como refletido na ampla gama de jogos que enfatiza a guerra, o tiro e a luta com espadas, é visto como uma expressão de biologia (altos níveis de testosterona) e socialização (a necessidade social de que o homem tem que ser forte, destemido e fisicamente poderoso) (HAYES, 2007, p.23, tradução nossa).

Infelizmente, no Brasil, a discriminação e até casos sérios de violência contra mulheres que tentam a carreira profissional nos jogos ainda é muito grande. Já houve registro de casos de assédio e perjúrio contra mulheres durante as competições profissionais. Com isso, tem-se a confirmação do excesso da cultura machista na comunidade dos esportes eletrônicos.

Esse comportamento, aliado ao sentimento de anonimato que a internet proporciona e à impunidade, se prolifera em todo ambiente virtual. O abuso verbal que as jogadoras sofrem durante as partidas profissionais ou de entretenimento, muitas vezes é relatado aos expectadores em tempo real, no sistema de streaming. Também não existe um sistema que incentive as mulheres a denunciarem as agressões ou registrarem boletins de ocorrência, o que torna ainda mais comum esse tipo de prática online (MENTI; ARAÚJO, 2017, p.9).

Pelo simples fato de serem mulheres, frequentemente são excluídas de competições em equipes mistas. Um exemplo é o caso da jogadora Hanae Oseki que foi proibida de participar de uma competição em time misto. “Após o caso viralizar na internet, a organização voltou atrás e ensaiou, novamente, uma tentativa de desculpa. De alguma forma, a nova justificativa conseguiu ser pior do que as primeiras” (MENTI; ARAÚJO, 2017, p. 82).

Alegando “confusão” por parte dos funcionários responsáveis pelas redes sociais, a organização dos jogos explicou que, “na verdade, não são aceitos times mistos por conta das viagens para os jogos”. O comunicado continua em um tom nauseante, pois, segundo Menti e Araújo (2017, p. 82), “se um pai de menina vê a filha viajando no meio de quatro homens, ele vai achar desagradável”.

Concluindo, para Menti e Araújo (2017, p. 83), uma maneira que as meninas encontraram para fugir dos assédios ou preconceitos é se esconderem atrás de *Nicks* masculinos. “A prática de utilizar um nome que não denuncie seu gênero é comum, pois assim é possível escapar do assédio e de retaliações aos menores erros, até diversas ameaças de estupro”, relata uma das jogadoras profissionais presentes no estudo mencionado.

As mulheres são vítimas de violência de gênero com muita frequência no mundo *online*, e isso ocorre devido aos constantes estereótipos sob os quais elas são colocadas. Nenhum homem precisa escolher um nick neutro para não ser vítima de violências diversas no ambiente virtual, mas infelizmente mulheres precisam, visto que os xingamentos são direcionados ao fato de serem mulheres (ofensas sexistas, machistas e misóginas). A elas é retirado o direito de se sentirem ofendidas e violentadas pelos comentários, como se ao

aderirem ao ambiente hostil e masculino tivessem que aceitar toda a gama de preconceitos e discriminações presentes no ambiente virtual.

Mulheres ainda sofrem, em pleno século XXI, preconceito e discriminação, o que faz com que tenham que provar constantemente a irrealidade nos rótulos impostos. Assim, as mulheres buscam reconhecimento e lugar, tanto como *gamers* quanto no mercado de trabalho da área (FORTIM,2008).

Sobre o perfil do/a *gamer* brasileiro/a, no ano de 2016, a Pesquisa Game Brasil, cujo objetivo era traçar o perfil do *gamer* brasileiro, apontou pela primeira vez o público feminino como maioria dos *gamers* no Brasil. A pesquisa mostra que o público feminino cresceu notoriamente nos últimos anos devido à diversificação de estilos e de tecnologias disponíveis no mercado. Segundo a agência de tecnologia interativa Sioux, em parceria com a *Blend New Researche*, a ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), as mulheres, em 2015, representavam 52,6% do público que consumia jogos no país em contraposição ao ano anterior, em que eram 47,1% (GLOBO,2016). O estudo apontou ainda que 34% tinham entre 25 e 34 anos, 55% preferiam jogos de estratégia e 80% gostavam de jogar com os filhos.

Na edição de 2020, de acordo com Walker (2020), o público feminino representou 53,8% dos *gamers* no país, indicando o crescimento do número de jogadoras e a permanência das mulheres, pelo sexto ano consecutivo, como maioria nos jogos eletrônicos. Além disso, a pesquisa mostrou também que 69,8% das mulheres no Brasil jogam jogos eletrônicos, sejam online ou off-line, independentemente da plataforma (PC ou mobile).

No entanto, esse resultado gerou grande repercussão nas mídias sociais e inclusive houve vários questionamentos quanto ao quantitativo ‘real’ de mulheres no jogo, levantando dúvidas sobre a existência de mulheres e se, de fato, as mesmas poderiam ser consideradas ‘*gamers* de verdade’. Esses resultados servem para expor ainda mais a surrealidade das ações e pensamentos preconceituosos, uma vez que, com o público *gamer* sendo de maioria feminino, não existe espaço para as clássicas afirmações preconceituosas como “jogar é coisa de menino”.

Nos MMOs (*Massively Multiplayer Online*), assédio e preconceito são constantemente dirigidos à comunidade feminina. Porém, por outro lado, as mulheres também gostam de jogar e entendem desses jogos, como foi apontado pela pesquisa, e, emitindo suas opiniões, elas afirmaram ser difícil conviver com tanto preconceito (GLOBO, 2016).



Mesmo com a enorme dificuldade de uma mulher conquistar o ambiente de *e-Sports*, uma paulista de 31 anos, Cristina Santos, que é empresária do ramo de pisos industriais e carretos, conseguiu a façanha de conquistar em 2013 o 1º lugar no ranking mundial do *Super Street Fighter IV: Arcade Edition*, um dos mais populares games de luta de todos os tempos. Porém, não são apenas boas recordações, já que Cristina "*Olakristal*" Santos foi alvo da ira de *haters*, os quais não aceitaram que uma mulher invadisse um território historicamente dominado por homens. "Passei maus bocados. Sofri ataques em redes sociais e até na vida pessoal. É uma fase que prefiro esquecer", confessa a jogadora que, anos depois, quebrou outro tabu no universo *gamer* ao se tornar a brasileira com o maior *gamerscore* na plataforma Xbox: 294.619 pontos (BERNARDO, 2017, s/p.).

São muitos os problemas enfrentados pelas mulheres que resolvem frequentar o mundo dos esportes eletrônicos, como demonstra o levantamento abaixo:

Um levantamento de 2012 revela que 63% das 874 jogadoras entrevistadas pelo blog PriceCharting já sofreram assédio em jogos online. Em alguns casos, as jogadoras são obrigadas a ouvir comentários machistas do tipo "Volta pra cozinha, volta!", "Já terminou de lavar a louça?" ou, então, "Pega uma cerveja pra mim". Em outros, são vítimas de propostas indecentes e cantadas ofensivas. "Como qualquer garota *gamer*, já sofri assédio, preconceito e xingamento. Mas, ao contrário da maioria, resolvi lidar de maneira diferente: as ofensas servem de incentivo para melhorar meu desempenho e conquistar meu espaço", diz a paulistana Pamella "Pan" Shibuya, 23 (BERNARDO, 2017, s/p.).

Devido ao assédio, entre outros fatores, 35% das jogadoras decidiram deixar os jogos de lado por um tempo, e outras 9% decidiram abandonar o hobby de vez. A pesquisa de Bernardo (2017) apresenta diversos relatos de jogadoras que sofreram preconceitos e discriminações dentro dos games. Muitas relatam sobre a pressão e a culpa pelos fracassos da equipe e/ou o fato de muitas mulheres serem ofendidas, consideradas prêmios, objetos sexuais, donzelas em perigo e, quando há a insistência em permanecer no jogo, muitas jogadoras relatam inclusive ameaças de estupro e morte, em uma onda de assédio e ódio online, evidenciando a misoginia que ronda o mundo dos esportes eletrônicos. Algumas "estratégias de sobrevivência", como não se comunicar por voz ao jogar com desconhecidos, ou aderir um "*nickname*" masculino são adotadas pelas jogadoras.

Além disso, de acordo com Bristotet *al.* (2017, p. 865), "A figura da mulher está inserida nos games há muito tempo, porém não está representando a diversidade feminina existente. A falta de representatividade é visível na aparência física e no comportamento, quando mulheres são apresentadas em sua maioria de forma estereotipada visualmente [...]", demonstrando que mesmo que exista a participação e representação feminina nos jogos, ela está quase sempre ligada a estereótipos de corpo e roupas com grande apelo sexual, representando mulheres hipersexualizadas, com seios e curvas surreais, seminuas, com uma imagem totalmente inadequada à situação em que a personagem se encontra dentro do jogo

e/ou nas situações de batalhas.

Essa característica de sexualização apelativa e sempre com personagens femininas acaba ofuscando ou até mesmo excluindo fatores como a personalidade e a individualidade da personagem, o que faz com que a maioria das jogadoras não se identifiquem e acabem desanimando e se afastando dos jogos. Além de mostrar padrões femininos surreais, esse padrão feminino apresentado na maioria dos jogos também serve para explicitar o preconceito enraizado neles, focando atrair apenas o público masculino, e não levando em conta as jogadoras.

Para Bristotet *al.* (2017, p. 865), “Um comportamento clássico das personagens femininas nos games é ser submissa ao homem que é representado pelo herói, enquanto ela tem pouco desenvolvimento narrativo, sendo esquecida em boa parte da história, representando apenas a construção social imposta ao gênero feminino [...]”, construção essa que está, em grande parte dos casos, relacionada a auxiliar o herói (majoritariamente representado por um personagem masculino) ou apenas servir como acompanhante para o mesmo.

Diferentemente do que ocorria há pouco tempo no cenário, quando as mulheres presenciavam eventos majoritariamente para acompanhar amigos, filhos ou o companheiro, atualmente elas disputam torneios, assistem aos eventos e jogos por vontade própria. Logo, é preciso reafirmar a igualdade de oportunidades e de acesso a diferentes jogos. Não há jogos para homens ou jogos para mulheres, há jogos que podem e devem ser apreciados por ambos, sem preconceito e/ou discriminação.

Em 2014, Ariane Parra resolveu fundar a *Women Up Games*, que promove a inclusão de mulheres, tanto jogando quanto desenvolvendo, na indústria do videogame. No conjunto dos que jogam *e-Sports*, o índice de mulheres já passou da metade, porém não chega a 10% o de jogos desenvolvidos por mulheres. A *start-up* organiza desde palestras sobre a representatividade feminina no universo online até *workshops* para desenvolvimento de novos títulos. Ariane, em entrevista para a pesquisa de Bernardo (2017, s/p.), afirma que: “Se, um dia, nós conseguirmos mostrar para o público feminino, cis e trans que jogar todo mundo junto é muito mais divertido, teremos atingido nosso objetivo”.

Esse cenário é, sem dúvidas, o cenário perfeito. Porém, infelizmente, sabemos que a realidade está longe desse cenário, seja no Brasil ou no resto do globo, conforme também apontam os dados da nossa pesquisa, apresentados na sequência.

### **3 PARTICIPAÇÃO E VISIBILIDADE DAS MULHERES NOS ESPORTES ELETRÔNICOS: PERCEPÇÕES DE JOGADORAS**

Pudemos observar e compreender, por meio das pesquisas apresentadas, a situação complexa da comunidade *gamer* em relação à participação de mulheres nos jogos eletrônicos.

Nesta pesquisa, 110 mulheres, de diferentes regiões do país, responderam a um questionário online, visando explicitar o cenário atual. Para responder ao questionário, as participantes deveriam acessar o link do mesmo (compartilhado em diferentes grupos de jogadoras online e whatsapp), sendo então redirecionadas para a página do Google Formulários, onde deveriam primeiramente preencher um TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) e só depois prosseguir para as perguntas.

As primeiras questões eram objetivas, sendo elas: “Nome”, para verificação do gênero das participantes; “Idade”, para possibilitar a criação de uma média para as jogadoras; “Ocupação”, para tornar possível traçar um perfil básico das participantes; “Cidade/Estado em que vive” (não obrigatória), para garantir a abrangência de respostas pelos diversos estados do Brasil.

Abaixo apresentamos uma tabela traçando o perfil das participantes:

**Tabela 1.** Perfil das participantes

CARACTERÍSTICAS	N	%
<b>Idade</b>		
de 15 e 18 anos	39	35,5
de 19 e 25 anos	60	54,5
de 26 a 30 anos	11	10,0
<b>Ocupação</b>		
Estudante de Ensino Superior	56	50,9
Estudante de Ensino Médio	22	20,0
Diversas ocupações laborais	32	29,1
<b>Região do país em que reside</b>		
Norte	3	2,7
Nordeste	11	10,0
Centro-Oeste	17	15,5
Sudeste	52	47,3
Sul	13	11,8
Não responderam	14	12,7

Fonte: Autores/as (2020).

Percebemos que a maioria das participantes da pesquisa tem idade de 19 a 25 anos, porém mais de 10 participantes possuem 26 anos ou mais, reforçando que os *e-Sports* não são apenas “brincadeira” ou “coisa de criança”.

Quanto à ocupação das participantes, a de estudantes, tanto de ensino médio, quanto superior, foi maioria, sendo informados cursos como biomedicina, arquitetura e urbanismo, sistemas de informação, psicologia, direito, pedagogia, entre outros, demonstrando a variedade de áreas e interesses. Para as 32 que marcaram alguma profissão, obtivemos diversos tipos de respostas, como: agente de atendimento, técnica em enfermagem,

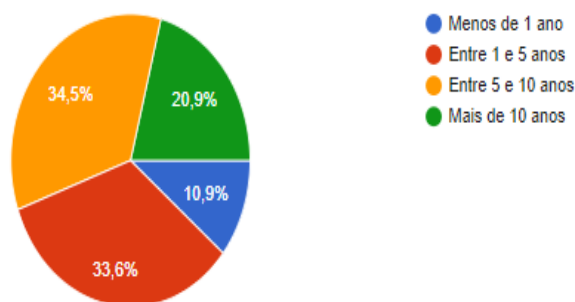
manicure, *trader*<sup>4</sup>, fotógrafa, jornalista, programadora, professora, dona de casa, entre outros. Novamente houve quebra da concepção que relaciona os jogos com a ociosidade, mostrando que os *e-Sports* são para todas.

Por fim, representando a diversidade regional e o alcance que a internet pode proporcionar, a pergunta sobre a região onde as participantes vivem mostra que, embora a maioria seja da região Sudeste (sobretudo de São Paulo e Rio de Janeiro), conseguimos a participação de mulheres de todas as partes do país, como do Rio Grande do Sul, Amazonas, Rio Grande do Norte e Goiás, por exemplo.

Com relação aos resultados das perguntas de múltipla escolha, que têm como foco o cenário dos *e-Sports* e o preconceito/discriminação existentes nesses espaços, os gráficos 1 e 2 representam o tempo destinado aos jogos ao longo da vida das participantes e a média de tempo diário ocupado com os jogos.

**Gráfico 1.** Há quanto tempo você joga?

110 respostas

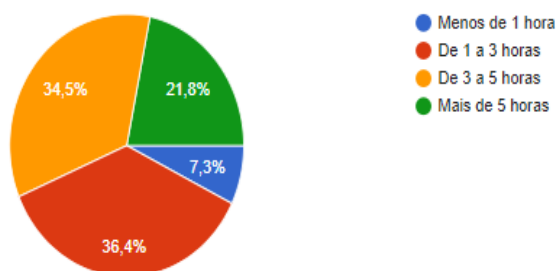


Fonte: Autor(es) (2020).

<sup>4</sup> Investidor do mercado financeiro que busca ganhar dinheiro com operações de curto prazo, aproveitando-se da volatilidade do mercado.

**Gráfico 2.** Quanto tempo em média você joga por dia?

110 respostas



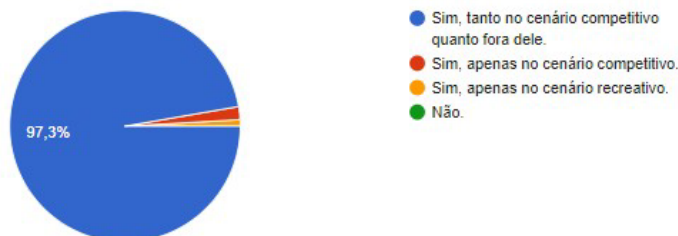
Fonte: Autores/as (2020).

Os dados acima mostram a participação das mulheres e a importância dos jogos na vida delas. Os resultados mostram que 55,4% delas jogam há mais de 5 anos, e 20,9% há mais de 10 anos. E com relação ao tempo que elas passam jogando no dia a dia, podemos observar que apenas 7,3% jogam menos que 1 hora por dia, 70,9% jogam de 1 a 5 horas por dia e 21,8% jogam por mais de 5 horas diariamente.

Quanto ao preconceito no ambiente online dos jogos, o gráfico 3 aponta um dado alarmante. Começamos a visualizar no gráfico a realidade do nosso cenário de jogos e o machismo que ocorre de forma naturalizada nele. Das 110 participantes, 107 (o equivalente a 97,3%) dizem que o preconceito e a discriminação ocorrem contra as mulheres tanto dentro do cenário competitivo (ambiente profissional, onde ocorrem os campeonatos e competições oficiais), quanto fora dele (no cenário recreativo, onde se encontra a maior parte da população que joga algo online). Somente duas participantes acreditam que esse preconceito ocorre apenas no cenário competitivo; e uma que diz o contrário: a discriminação só existe no cenário recreativo. Entretanto, todas apontam a existência da exclusão e preconceito contra as mulheres nos *e-Sports*, fator demonstrado nas pesquisas do PNUD (2020) e do Globo (2016), assim como em Bernardo (2017), apresentando diferentes relatos de gamers.

**Gráfico 3.** Você considera que o ambiente de jogos online (cenário recreativo ecompetitivo) tem preconceito e/ou discriminação com as mulheres?

110 respostas

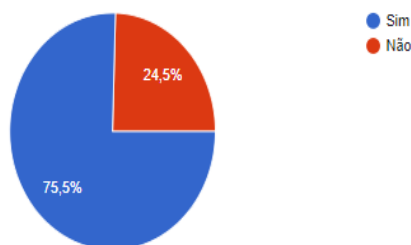


Fonte: Autor(es) (2020)

O gráfico 4 traz uma questão extremamente relevante quando falamos do preconceito no ambiente virtual, que é o disfarce. Geralmente, para evitar os ataques de ódio e discriminação em jogos online, as mulheres optam por criar contas com nick (nome de usuário) masculino, e até mesmo jogar com personagens masculinos, em alguns casos, buscando evitar os ataques, conforme evidenciado por Menti e Araujo (2017). É uma situação triste que pode ser comparada à realidade vivida pelas mulheres em geral, as quais precisam monitorar as roupas que usam e até o modo de falar em público para evitar assédios.

**Gráfico4.** Você já usou algum método para disfarçar sua identidade de gênero como forma de proteção dentro de um jogo?

110 respostas

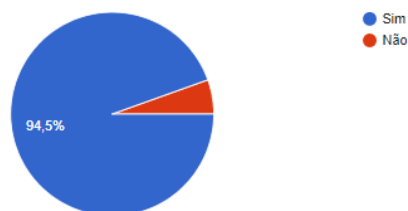


Fonte: Autor(es) (2020)

O gráfico 5 mostra que 94,5% das participantes (equivalente a 104 das 110) já sofreu alguma forma de preconceito ou discriminação dentro dos jogos apenas por ser mulher. Ou seja, das 110 participantes que responderam ao questionário, apenas 6 delas disseram nunca ter passado por uma situação dessas.

**Gráfico5.** Você já sofreu preconceito e/ou discriminação (direta ou indiretamente) dentro de um jogo apenas por ser mulher?

110 respostas



Fonte: Autor(es) (2020)

O caso da jogadora profissional e streamer de *League of Legends* Júlia “Mayumi” Nakamura, que entrou com processo contra a organização INTZ que a contratou para fazer parte do time em 2019, mas nunca chegou a colocá-la na equipe oficial, explicita e explica os dados vislumbrados nos gráficos 4 e 5. Mayumi acusou a equipe por assédio moral, pelo fato de ser mantida fora dos jogos e até mesmo dos treinos da equipe.

Em matéria de Oliveira (2020), publicada no Uol, a advogada de Mayumi diz que a jogadora “sente-se humilhada pelo tratamento diferenciado, onde não recebe treinamento, sofre esvaziamento de suas funções de jogadora, sendo apenas chamada para ações publicitárias, quer seja pelo sexo (existem poucas profissionais mulheres na categoria), quer pela idade”.

Esse é um claro exemplo de discriminação de gênero no cenário competitivo. É importante dizer que esse caso é famoso, já que envolve uma equipe e uma jogadora com grande relevância no cenário, porém existem várias mulheres que tentam ingressar como profissionais nos e-Sports e enfrentam dificuldades e barreiras devidas apenas ao gênero.

Já para demonstrar uma situação envolvendo o ambiente recreativo acerca dos casos de preconceito/discriminação sofridos ou presenciados por elas dentro do ambiente dos jogos online, selecionamos algumas respostas dadas pelas participantes da nossa pesquisa na questão dissertativa (caixa de relatos), disponibilizada no fim do questionário.

Luana, 27 anos, afirma: “dentro do jogo, sofri ataques verbais como ‘vagabunda’ e outras ofensas com conotação sexual”; Geovana, 22 anos, contou que “Geralmente começam com frases obscenas, pedindo nudes, depois vão para o rage [ataque] gratuito que geralmente são frases como ‘tinha que ser mulher’, ‘tem mulher no time, vamos perder!’, ‘vadia’... coisas assim”.



De acordo com Menti e Araújo (2017), essas atitudes escancaram a violência de gênero e o machismo nos esportes eletrônicos. Escolher um nome que torne impossível a identificação de seu gênero, ou mesmo optar pela utilização de um nome masculino, para não passar por situações degradantes ou vexatórias foi a solução encontrada por muitas mulheres.

A participante Ana, de 19 anos, relatou que “várias vezes sofri hates por ser mulher, zoaram meu nick feminino, me assediaram, me falaram que tal jogo eu deveria parar de jogar pq ‘lugar de mulher é na cozinha’. Me mandavam calar a boca, que mulher não sabe jogar entre outras coisas bem chatas”. Emily, 17 anos, conta: “Eu deixei de usar nick feminino no jogo por conta de assédios e pessoas dizendo que já perderam por conta de ter uma menina no time”. Outro relato acerca da forma de tratamento às mulheres é explicitado por Eduarda, 22 anos: “Tive que trocar meu Nick porque era de mulher [...] Onde homens me xingavam e humilhavam no chat do game”. Entre as participantes do questionário, 75,5% (83 mulheres) já utilizaram algum método para disfarçar a identidade em busca de se preservar no hostil ambiente online.

Podemos observar essa hostilidade em várias vivências relatadas. Daniele, 20 anos, expôs que geralmente utiliza nomes masculinos quando joga online, mas afirma que “ao perceber que eu sou mulher quando eu respondo meu namorado no chat, leio coisas do tipo: você deveria estar lavando a louça, lugar de mulher é no tanque, manda pack do pézinho, ‘nossa morreu, tinha que ser mulher’, sai da lane eu jogo sozinho mas não jogo com mulher”. Esses relatos demonstram que apesar do aumento do público feminino (WALKER, 2020), ainda permanecem concepções de gênero que limitam e estereotipam a participação das mulheres nos espaços dos e-sports (BRISTOT et. al., 2017; MENTI; ARAUJO, 2017), reincidindo em perspectivas misóginas, que hipersexualizam e menosprezam a participação das mulheres nos games.

Milena, 24 anos, relata:

Pra começar, desde que comecei a jogar escolhi um nick assexuado, por já conhecer o histórico de tratamento tóxico com as mulheres. Então, sempre uso pronomes masculinos para conversas casuais no jogo. O problema é quando as vezes meus amigos falam comigo no chat e se referem a mim como mulher, daí basta um mínimo erro no jogo pra já vir a tonelada de xingamentos direcionados ao fato de ser mulher.

Esses relatos expõem o fardo de ser mulher dentro dos e-sports, em pleno século XXI. Gabriele, 17 anos, afirma que já participou de campeonatos amadores e “[...] o time adversário jogava muitas piadinhas já que eu era a única menina do meu time. Me chamavam de coisas horríveis e zombavam da minha capacidade só por ser menina”. Sara, 22 anos, conta acerca dos “xingamentos machistas, sempre rola de subestimarem a forma como jogo por ser mulher. Isso também acontece com minhas amigas que jogam”. Para Izabela, 17 anos, entre as hostilidades estavam: “Vai lavar a louça”, “mulher não é boa com videogames”. Relata ainda que faz desenvolvimento de games e, para ela “[...]essa área é majoritariamente masculina, já duvidaram inúmeras vezes de minha capacidade em games por ser mulher, sempre pedem “provas” de que jogo (clássicas perguntas impossíveis, como: “então fale o nome de 10 personagens de games, a ordem de lançamento e suas histórias)””.

Interessante notar como a capacidade feminina sempre é posta à prova ao mínimo deslize dentro do jogo e, em muitos casos, há ofensas e agressões de cunho sexual, ferindo a dignidade da jogadora, como relata Bruna, 19 anos: “Eu estava jogando cs:go e falhei o tiro de *sniper* e toda a equipa começou me xingando falando que se eu tivesse lavando louça era melhor que eu estava ferrando o jogo deles e que eu andei pagando boquete para estar naquele rank, entre outras várias situações”.

Vemos diversos relatos que perpassam o cenário competitivo, com a jogadora sendo humilhada apenas por ser mulher, expressão do preconceito e do sentimento de superioridade dos homens da área de desenvolvimento de jogos, casos que infelizmente são comuns, como xingamento e abuso verbal, e por isso tudo, a tentativa de fuga das mulheres jogadoras dessa realidade através do disfarce.

O que todos esses relatos têm em comum, independentemente do local, cenário ou jogo, é o preconceito. Há discriminação de gênero gratuita, e muitas vezes até expressões de ódio por parte de homens, apenas por dividirem o ambiente virtual com mulheres.

Segundo o site Red Bull Games (COELHO, 2016), especializado em *e-Sports*, as frases mais ouvidas pelas jogadoras, profissionais ou não, são: “Vai lavar louça”, “Vadia”, “Vagabunda”, “Tinha que ser mulher”, “Deve ser gorda”, “Malcomida”, “Mulher só sabe jogar de suporte”, “É por isso que estamos perdendo”, além de outros xingamentos e humilhações.

Essas expressões foram encontradas em vários dos relatos das participantes, e alguns contêm falas ainda mais perturbadoras, como no acontecimento exposto pela Júlia, de 17 anos, que contou: “Geralmente, me xingam de vagabunda e vadia, usam outras frases de baixo calão, como “vem cá chupar meu p\*\*\*” e dizem que jogo mal porque sou mulher”.

Há também o caso da Jheniffer, de 28 anos, que relatou: "Tudo isso dentro de partidas de League of Legends "Mulher só serve pra lavar louça" "Eu vou te estuprar" "Vadia, vagabunda, puta" "Já perdemos, é uma mulher. Mulher só sabe jogar de support e olhe lá" "Mulher nem deveria jogar". Todas são falas que refletem a onda de violências e preconceitos desferidos contra mulheres no ambiente virtual dos jogos eletrônicos.

Esses relatos, além de comprovar a fala do site Red Bull Games, mostram que os ataques vão além das citações feitas por eles. São discursos de ódio que pregam a diminuição e hipersexualização das mulheres, reduzindo-as a objetos e negando seu valor.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados obtidos na pesquisa bibliográfica e pelo questionário aplicado, é possível afirmar que vivemos em uma sociedade tóxica, machista, e principalmente preconceituosa e discriminatória contra as mulheres, o que se explicita de modo intenso nos *e-sports*. Assim como fora da internet, nos ambientes virtuais as mulheres precisam buscar formas de se proteger, de passar despercebidas nos ambientes online, pois como em outros espaços, também na internet há hostilidade ao gênero feminino.

Através de disfarces, como a utilização de nomes de usuários masculinos nos jogos, as mulheres buscam fugir do desrespeito, para assim poderem atuar nos jogos online, desfrutando do prazer que a atividade (como recreação ou atividade profissional) deveria proporcionar a todos os que dela participam. O ambiente dos jogos online é idealizado como de socialização e amizade, mas não funciona assim quando quem participa dele é uma mulher, pois a esta em geral se destina tratamento grotesco e excludente.

Ainda não é possível vislumbrar o fim dessas situações e imaginar uma realidade de igualdade no ambiente virtual, ainda mais quando levamos em conta que essa realidade também é utópica até mesmo fora da internet. Nesse contexto, há a necessidade de pensarmos ações, no âmbito educacional, para combater e buscar minimizar (ou, quem sabe, eliminar) ações discriminatórias, preconceituosas e violentas, dentro e fora do ambiente virtual. Assim, ressaltamos também a importância do/a profissional de Educação Física, visto que os jogos eletrônicos compõem o rol de conteúdos a serem desenvolvidos com os/as alunos/as visando à educação para as relações de gênero, para o respeito às diferenças e para a valorização de homens e mulheres em uma sociedade que preze pela igualdade. Ainda há um longo caminho pela frente, mas é preciso buscar uma atuação consciente para que desigualdades de gênero possam ser combatidas e desconstruídas em todos os espaços e, inclusive, nos *e-sports*.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Pablo. **O que esperar do esporte eletrônico no Brasil em 2019**. 7 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://designculture.com.br/esporte-eletronico-no-brasil-em-2019/>. Acesso em: 05 jun. 2019.
- ARAÚJO, Luciane Marques de. A relação entre sexo, identidades sexual e de gênero no campo da saúde da mulher. **Rev.Enferm.** UERJ, v.22, n.1, p.134-138, 2014.
- BERNARDO, André. **Maioria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>. Acesso em: 07 de jun. 2020.
- BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das Mulheres nos games. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGames, 16., 2017. **Anais eletrônicos...**Curitiba, 2017.Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em: 06 ago. 2020.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão das identidades**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.
- COELHO, Ana Gabriela. **Opinião: o machismo nos eSports não é normal: Red Bull Games**, 27 maio 2016. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/>. Acesso em: 28 jan. 2020.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE eSPORTS (CBes). **História do eSports**. 2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 20 nov. 2019.
- FORTIM, Ivelise. Mulheres e games: uma revisão do tema. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGames, 7., 2008. **Anais eletrônicos...**Belo Horizonte: SBGames, 2008. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGamesGC-2008-Final-CD.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2019.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GLOBO. **Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa**. Game Brasil 2016 é realizada por Sioux, Blend new Recherche ESPM. Celular ainda é plataforma mais popular de jogos no Brasil: 77,2%. 16/03/2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html> Acesso em: 07 jun. 2019.
- HAYES, E. Gendered identities at play: case studies of two women playing morrowind. 2007. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/>. Acesso em: 22 jan. 2020.
- MARIC, J. Electronic Sport: How pro-gaming negotiates territorial belonging and gender. **PLATFORM: Journal of Media and Communication**, YECREA Special Issue November, p. 6-23, 2011. Disponível em: [https://platformjmc.files.wordpress.com/2015/04/platform\\_yecrea\\_2011\\_maric.pdf](https://platformjmc.files.wordpress.com/2015/04/platform_yecrea_2011_maric.pdf) Acesso em: 05 jun. 2019.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esportes. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 16, n. 31, jan./jun. 2017, p. 73-88.

NICHOLSON, Linda. **Interpretando o gênero**. Universidade Federal de Santa Catarina. **Revista Estudos Feministas**. v 8, n. 2, p.1-33, 2000. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/11917/11167>. Acesso em: 18 set. 2020.

OLIVEIRA, Gabriel. Esport. **Jogadora de LOL Mayumi processa INTZ e alega assédio moral**. 12 de junho de 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: 19 nov. 2020.

PEREIRA, Thiago. **E-Sports revela atletas e ganha destaque no cenário brasileiro**. O Tempo. 16/6/16. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/interessa/tecnologia-e-games/e-sports-revela-atletas-e-ganha-destaque-no-cenario-brasileiro-1.1323065> . Acesso em: 12 jan.2020.

PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento). Human development perspectives. **Tackling social norms**. A game changer for gender inequalities. 2020. Disponível em: [http://hdr.undp.org/sites/default/files/hd\\_perspectives\\_gsni.pdf](http://hdr.undp.org/sites/default/files/hd_perspectives_gsni.pdf) .Acesso em: 20 set.2020.

SOUZA, Guilherme Teixeira Ohl de. **Mundo do videogame possui ranço machista**. Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática (PUC-SP). Vya Estelar – UOL. 1º jan.2016. Disponível em: [http://vyaestelar.uol.com.br/post/2531/mundo-do-videogame-possui-ranco-machista?cyberpsicologia\\_machismo\\_no\\_videogame.htm](http://vyaestelar.uol.com.br/post/2531/mundo-do-videogame-possui-ranco-machista?cyberpsicologia_machismo_no_videogame.htm). Acesso em: 05 jan.2020.

SUPERDATA. GAMES AND INTERACTIVE MEDIA INTELLIGENCE. **The worldwide eSports marketreaches 134 million viewers**. 2015. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/esports-brief/>. Acesso em 10 jan. 2020.

TASSI, Paul. **The Year of eSports**. 20 dez. 2012. Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/#53354b527e11> Acesso em: 02 jan. 2020.

WAGNER, M.G. **On the Scientific Relevance of eSports**. PROC. INTERNATIONAL CONFERENCE OF INTERNET COMPUTING, 2006, p. 37-442. Disponível em: <http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf> . Acesso em: 06 jun. 2019.

WALKER, Marx. Observatório de Games. **Pesquisa revela que 69,8% das mulheres no Brasil jogam jogos eletrônicos**. 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/82696/news/698-das-mulheres-no-brasil-jogam-jogos-eletronicos-indica-pesquisa#:~:text=Dados%20divulgados%20pela%207%C2%AA%20edi%C3%A7%C3%A3o,8%25%20do%20jogadores%20no%20pa%C3%ADs> Acesso em: 10 jul. 2020.

**Revisão Gramatical realizada por:** Dalci Aparecida Bueno  
**E-mail:** [dallan23b@gmail.com](mailto:dallan23b@gmail.com)