

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS

GLÓRIA GOLTARA MAYO LOPES

**MULHERES NO “RIFT”: A CARREIRA DE JOGADORAS DE LEAGUE OF
LEGENDS**

VITÓRIA
2023

GLÓRIA GOLTARA MAYO LOPES

**MULHERES NO “RIFT”: A CARREIRA DE JOGADORAS DE LEAGUE OF
LEGENDS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Maurício dos Santos de Oliveira

VITÓRIA
2023

GLÓRIA GOLTARA MAYO LOPES

**MULHERES NO “RIFT”: UMA ANÁLISE DOS DESAFIOS IMPOSTOS ÀS
JOGADORAS DE LEAGUE OF LEGENDS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau em Bacharel em Educação Física.

Aprovado em 21 de julho de 2023.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Maurício dos Santos de Oliveira

Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal do Espírito Santo
Orientador

Prof. Dra. Mariana Zuaneti Martins

Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. Dr. Rodrigo Leal de Queiroz Thomaz de Aquino

Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal do Espírito Santo

Dedico esse trabalho às minhas companheiras de games: Débora e Gabi. Obrigada pelas inúmeras chamadas de Discord, nas quais me deram o apoio e a motivação para persistir nessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a todas as participantes dessa pesquisa que possibilitaram a realização desse estudo! Obrigado pelo tempo disponibilizado, pelas trocas e, principalmente, por jogarem.

Às minhas companheiras Débora e Gabi, por me acompanharem nos games, pelo apoio e pela motivação que me deram para seguir com os meus objetivos.

Ao Anderson e à Duda, obrigado pelos últimos 4 anos e meio da graduação.

A todos meus amigos que caminharam comigo durante essa jornada.

A Graça e Júlio, eu agradeço por possibilitarem a realização dos meus sonhos.

A Isabella pelo amor e carinho, bem como os conselhos.

Aos amigos do NPG, os meus sinceros agradecimentos por sempre terem um lugar para mim com vocês e, principalmente, pelo café.

Aos professores do CEFD por todo conhecimento adquirido ao longo dos anos.

Ao Maurício por ter acreditado em mim, pelas diversas oportunidades de aprendizado, pelos convites e pela confiança nesse processo.

Obrigada!

*“As pessoas perdem muito tempo e
querem mais. Eles querem mais horas em seus dias, mais dias em seus anos, mais
anos em suas vidas”.*

Ekko

RESUMO

O termo “esports” define partidas eletrônicas competitivas, no ciberespaço, entre indivíduos ou equipes por meio de computadores/consoles, jogos (*software*) e internet (LEE; KO, 2005). Ao analisarmos o cenário mundial de esports, observamos que o jogo League of Legends é um dos mais populares no mundo (CARBONE, 2021). Mas, as oportunidades entre os jogadores profissionais estão distantes de serem iguais, principalmente, na questão de gênero. Os jogos de computadores, assim como os consoles de videogame, continuam a ser dominados pelos homens (TAYLOR, 2009). A partir dessa conjuntura, o objetivo deste estudo foi analisar a carreira de jogadoras *hardcores* de League of Legends que estão envolvidas ou já estiveram envolvidas no cenário competitivo de LOL. Metodologicamente, optamos pelo percurso da pesquisa descritiva com a obtenção dos dados por meio da técnica da entrevista semiestruturada. O N da pesquisa foi composto por 10 jogadoras profissionais ou semi-profissionais com experiência competitiva do jogo. Para a organização e análise dos dados, recorreremos à Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011). Após a Análise Temática, observamos 4 categorias: Formação Esportiva, Infraestrutura, Apoio e Desafios. Sendo a formação esportiva subdividida em 2 subcategorias: iniciação e especialização. Na categoria de Infraestrutura obtivemos 5 Unidades de Registro sendo elas: treinos, competição, equipe multidisciplinar, local e equipamentos. Na categoria de apoio, obtivemos 7 Unidades de Registro sendo elas: família, amigos, parceiro romântico, treinador, companheiros de time, equipe multidisciplinar, financeiro/material. A última categoria relacionada ao desafio foi composta por 9 Unidades de Registro: dupla carreira, falta de apoio, falta de Reconhecimento, subir de elo, sexismo, toxicidade, assédio sexual, assédio moral, LGBTQIA+Fobia. Percebemos uma aproximação das falas das jogadoras com a literatura, porém destacamos a necessidade de aprofundamento sobre essas unidades em futuros estudos. Aludimos que apesar dos desafios, as jogadoras se mantêm na luta para buscar mais espaço no cenário competitivo de League of Legends.

Palavras-chave: esporte eletrônico; esports; mulheres; cyber atletas.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa do jogo League of Legends.....	13
Figura 2 - Campeã Miss Fortune com a skin fliperama.	19
Figura 3 – A jogadora Geovana “Revy” Moda ao lado do apresentador Melão.	22

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Categoria: etapas da formação esportiva.....	24
Quadro 2 - Categoria: Infraestrutura.	27
Quadro 3 - Categoria: apoio para permanecer na prática esportiva.	28
Quadro 4 - Categoria: desafios da carreira esportiva.....	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 OBJETIVO.....	14
2.1 Objetivos Específicos	14
3 EMBASAMENTO TEÓRICO	14
4 METODOLOGIA	23
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	24
5.1 Formação Esportiva	24
5.2 Infraestrutura.....	27
5.3 Apoio.....	28
5.4 Desafios	29
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	36

1 INTRODUÇÃO

Estudos que analisaram jogadores de esports relatam que os atletas homens consideram que a meritocracia, em outras palavras, a habilidade pessoal do jogador, é o elemento mais relevante no cenário competitivo, não tendo importância o gênero ou a identidade do indivíduo por trás da tela (SUITILA; HAVASTE, 2018; FRIMANS; RUOTSALAINEN, 2018). No entanto, parte dessa mesma comunidade considera que as jogadoras devem omitir e, até mesmo, esconder o seu gênero. Pois, na concepção de muitos homens, aquelas que optam por revelar isso buscam apenas atenção.

Bergström e Ericsson (2020) citam que muitas jogadoras optam por esconder o seu gênero em busca de evitar situações tóxicas durante as partidas. Suitila e Havaste (2018) citam a crença comum entre os jogadores de que as mulheres não gostam dos jogos tanto quanto os homens e, também, não são tão habilidosas. Na opinião desses indivíduos, essa seria a razão de haver poucas jogadoras no âmbito competitivo dos esports. E, apesar de não terem evidências, alguns alegam que as mulheres são biologicamente inferiores quando se trata de jogar vídeo games.

Taylor (2009) explica que o ambiente dos jogos de computadores e de consoles continua a ser um meio dominado pelos homens. Ratan *et al.* (2015) complementam que, embora seja perceptível o aumento na difusão dos jogos para além do público jovem, no que concerne ao gênero, o domínio segue sendo dos homens. Segundo Taylor (2009), trata-se de uma esfera onde as mulheres são marginalizadas, quase invisíveis.

Os videogames sempre estiveram intimamente ligados à masculinidade e continuam a ser predominantemente domínio de homens brancos heterossexuais. Mulheres e meninas são posicionadas como usuárias marginais e menos competentes nas tecnologias digitais (GROEN, 2013, p. 235).

Esse discurso, hegemônico entre os homens, nos auxilia a compreender o fato de que as mulheres se sentem mais pressionadas para serem eficientes quando jogam esports no modo multiplayer, principalmente, dividindo o espaço com os homens (TOMLINSONS, 2010). É perceptível que as mulheres são desafiadas antes mesmo de ingressarem nesse universo competitivo dos esports tendo em vista o estereótipo imposto a elas. Ademais, os homens apoiam uns aos outros nesse meio dos jogos eletrônicos, enquanto as mulheres não têm a mesma receptividade deles.

Assim, observamos que as jogadoras são desencorajadas a enveredar nesse meio desde o início (MCNAMEE, 1998; TILLMANN, 2010).

Ratan *et al.* (2015), ao analisarem o jogo League of Legends, elencam que fatores sociais e psicológicos contribuem significativamente para a escassez de jogadoras. Os autores elencam alguns exemplos, como: a pressão para cumprir funções específicas no jogo; as interações negativas entre os jogadores; e a percepção de que as jogadoras são participantes indesejáveis e/ou não qualificadas na comunidade,

No entanto, apesar do baixo número de mulheres no cenário profissional e, também, da baixa percepção das jogadoras de se perceberem como possíveis *hardcore players* (jogadores que se dedicam aos jogos todos os dias com um determinado propósito), os autores Paaßen, Morgenroth e Stratemeyer (2017), Shen, Ratan, Cai e Leavitt (2016) sinalizam que as jogadoras apresentam desempenho equitativo ao dos homens em jogos online quando treinam a mesma proporção de tempo. Essas pesquisas confrontam o discurso estereotipado dos jogadores masculinos, acerca das mulheres, observado em Suitila e Havaste (2018).

Pode-se compreender que as mulheres são, frequentemente, excluídas no cenário dos esports e são constantemente desafiadas a provar seu nível de habilidade mais que os homens (JENSON; DE CASTELL, 2010; ZOLIDES, 2015), mesmo que estudos mostrem que não há diferenças entre eles.

A partir desses desafios, pode-se refletir que muitas jogadoras evitam jogos competitivos devido aos obstáculos que surgem no meio esportivo eletrônico. Ruvalcaba *et al.* (2018) conjecturam que isso ocorre em parte por causa do sexismo e da sexualização das mulheres, aspecto que promove a objetificação das jogadoras. Devido ao anonimato, os autores consideram que os espaços online podem facilitar a discriminação e a hostilidade em relação às mulheres, assim como para outros grupos minoritários.

Segundo a Pesquisa Game Brasil (2021), a maioria do público consumidor de jogos digitais são mulheres, com 51% do total de jogadores. Porém, apesar de serem grande parte dos usuários das plataformas de jogos, não observamos essa proporção no cenário profissional dos esports, no qual a imagem associada aos jogos competitivos é predominantemente masculina.

No cenário feminino profissional do jogo League of Legends (LOL), foco desse estudo, observamos que desde 2012, quando aconteceu o primeiro

campeonato brasileiro de LOL, somente em 2020 uma jogadora conquistou a titularidade em uma equipe e estreou na elite desse jogo no Brasil (PEREIRA, 2020). Apesar disso, a Pesquisa Game Brasil (2021) aponta que mais da metade dos jogadores incluídos no perfil *hardcore* são mulheres. E, no público casual, as mulheres somam 55,8%.

Num ambiente onde as mulheres têm suas habilidades questionadas permeadas por acusações de serem biologicamente inferiores ou são constantemente assediadas por conta do seu gênero (SUITILA; HAVASTE, 2018), o objetivo deste estudo foi analisar a carreira de jogadoras de LOL que estão envolvidas no cenário competitivo do jogo por meio de uma pesquisa descritiva. Assim, buscamos uma melhor compreensão acerca das barreiras sociais, psicológicas e culturais que as jogadoras enfrentaram e, também, viabilizar uma discussão acerca de possíveis ações para tornar esse espaço mais inclusivo.

Compete mencionar que o LOL é um jogo de estratégia desenvolvido pela empresa Riot Games e que foi lançado no ano de 2009 liderando uma revolução no cenário dos esports (HINDIN *et al.*, 2020). Trata-se de um jogo no qual cada partida é jogada por dois times de cinco jogadores cada (os “invocadores”), que podem escolher os seus respectivos “campeões” para se enfrentarem no mapa intitulado “summoner 's rift” em busca de invadir e destruir a base adversária.

Figura 1 - Mapa do jogo League of Legends.



Fonte: Tartaglia e Novais (2023).

No campo de batalha, as equipes se dividem em rotas onde precisam completar objetivos, como: destruir torres, eliminar os monstros na selva, abater as tropas de minions¹ e campeões adversários com a finalidade de arrecadar dinheiro (RIOT GAMES, 2022). As partidas costumam durar em torno de 20-60 minutos e acaba quando uma das equipes destrói a base do oponente ou quando uma equipe se rende.

2 OBJETIVO

Esse estudo visou analisar a carreira de jogadoras de League of Legends que estão envolvidas no cenário competitivo do jogo.

2.1 Objetivos Específicos

- Investigar o processo de desenvolvimento das atletas participantes do estudo, discutindo os principais eventos presentes desde a iniciação ao alto rendimento.
- Analisar as questões de gênero nos esportes eletrônicos, mais especificamente, no jogo League of Legends.
- Identificar e analisar os elementos que influenciaram no engajamento e na permanência das atletas no esporte.
- Caracterizar o contexto familiar e social das atletas.

3 EMBASAMENTO TEÓRICO

Hindin *et al.* (2020) destacam que, nos últimos anos, o mundo acompanhou o crescimento e a organização de competições de jogos de videogames, comumente conhecidos como esports. Taylor (2012) reflete que os esports estão cada vez mais presentes na vida de muitas pessoas e influenciam o cotidiano desses indivíduos, constituindo-se em um elemento influente da nossa sociedade.

Ao buscarmos uma melhor compreensão acerca do que seriam os esports, observamos em sua essência que se constituem em equipes ou indivíduos que

¹ Os minions consistem em unidades que são associadas a um dos times, os quais surgem periodicamente do nexus e percorrem as rotas em direção ao nexus inimigo. Segundo o League of Legends Wiki (2023), as tropas são controladas por inteligência artificial e atacam automaticamente qualquer unidade inimiga ou estrutura que encontrarem no seu caminho.

competem entre si para determinar quem é o melhor em um determinado jogo eletrônico (HALLMANN; GIEL, 2017). Nesse sentido, Jonasson e Thiborg (2010) acrescentam que os jogadores tentam vencer os seus oponentes de acordo com as regras do jogo.

Hamari e Sjoblom (2017), ao buscarem uma definição para os esports, sintetizam que se trata de uma competição de videogame que pode ser compreendida “como uma forma de esporte em que os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; o acesso de jogadores e equipes, bem como o produto do sistema esportivo é mediado por interfaces homem-computador” (p. 211). É perceptível que a especificidade dos esports, quando comparado às modalidades do esporte tradicional, está relacionada ao fato de que as partidas ocorrem no meio digital (LLORENS, 2017). Assim, os jogadores humanos realizam as ações no "mundo físico", mas os eventos que definem os resultados das partidas ocorrem no "mundo virtual". Em outras palavras, os atletas de esports precisam usar ou interagir, por meio de teclados e mouses ou controles, numa interface humano-computador que conecta seus corpos ao sistema eletrônico.

Nesse sentido, não é surpresa na história do esports que a primeira competição ocorreu em um Laboratório de Inteligência Artificial, onde 24 alunos da Universidade de Stanford competiram para saber quem era o melhor no jogo Spacewar, um dos primeiros videogames, no ano de 1972 (LI, 2016). Na década seguinte, observamos um período marcante no qual Snavely (2014) explica o surgimento de um período de competições intensas que aconteciam nos fliperamas.

Ainda nos anos de 1980 houve a formação do time nacional dos Estados Unidos de videogames que era composto pelos melhores jogadores dos fliperamas e donos de seus próprios consoles. Nessa época, o fundador desse time viajava entre os vários locais de fliperamas para verificar as mais altas pontuações com o intuito de criar uma base de dados (SNAVELY, 2014). Nesse contexto, corroboramos Li (2016) que a competição sempre consistiu em um elemento central dos videogames, principalmente, quando analisamos que, desde os primeiros fliperamas, os jogadores eram ranqueados pelos scores e os melhores escreviam seus nomes/siglas, em apenas três letras, e ficavam numa lista que inspirava outros indivíduos a tentarem superá-los.

Essa competitividade e o potencial de atrair novos adeptos motivou o crescimento do mercado dos jogos eletrônicos, assim como o advento de eventos

competitivos. Pode-se citar, como exemplos: o Space Invaders Championship, no ano de 1980, desenvolvido pela Atari; e em 1990 a Nintendo World Championship. Salientamos que ambos as competições foram criadas por desenvolvedoras de jogos notórias no universo *gamer* (LI, 2016).

Jonassan e Thiborg (2010) consideram que o lançamento da rede mundial de computadores, em 1989, foi um marco no desenvolvimento dos esports, assim como o surgimento de *softwares* e *hardwares* que possuíam tecnologias que permitiam as funções *network* e *multiplayer* na década de 1990. A evolução dos sistemas computacionais permitiu o uso da internet como plataforma para jogar, o que possibilitou aos jogadores de localizações diferentes o ato de interagir no mesmo ambiente virtual de jogo. E, desde então, esse fenômeno segue crescendo em popularidade. Mas, é pertinente lembrar que o termo “esports” emergiu por volta de 1999 com o lançamento da Online Games Association quando Mat Bettington comparou os jogos eletrônicos com os esportes tradicionais durante uma coletiva de imprensa (BALTEZAREVIC; BALTEZAREVIC, 2018).

Essa comparação é recorrente na sociedade em geral e, também, é discutida no meio acadêmico. Principalmente, por conta da habilidade de jogo não ser mensurada por destreza física (HAMARI; SJOBLOM, 2017). A grande diferença entre o esporte tradicional e o esports está no fato de que os jogadores e as equipes atuam no mundo real, mas o produto de suas ações ocorre no mundo virtual e essas são determinantes para o resultado da partida (HAMARI; SJÖBLOM, 2017). Porém, Witkowski (2012) explica que o corpo e o movimento são componentes importantes dos esports. A postura, o controle da respiração e a firmeza do corpo demandada do atleta de esport, contribuem para as sensações de imersão no jogo. Esses aspectos conformam o que Witkowski (2012) vai chamar de “engajamento tátil”, que diz respeito da percepção sensorial e responsividade da interação entre o jogador e o equipamento.

Llorens (2017) acresce, no aspecto físico, que os jogadores necessitam desenvolver as habilidades motoras e o controle corporal, assim como a coordenação olho-mão e a resistência para se manter em posições que permitam a precisão na movimentação do avatar. Ainda nessa questão da comparação entre o esport e o esporte tradicional, Peng Yun (2021) argumenta que a principal conexão está na competitividade do jogo e numa definição nítida entre ganhar e perder. Mas, poderíamos acrescentar, também, a secularização, a igualdade, a especialização, a

burocratização, a racionalização, a quantificação e a busca por recordes que são elementos atribuídos ao esporte moderno por Guttmann (1978) e que se fazem presentes também nos esports.

O ambiente competitivo dos videogames pode ser caracterizado pela presença de ligas que coordenam as equipes, a realização de torneios e de campeonatos e a participação de jogadores (amadores e profissionais) vinculados às equipes ou organizações esportivas que contam com patrocínio de marcas e empresas (HAMARI; SJOBLOM, 2017).

Atualmente, o cenário competitivo de jogos eletrônicos está altamente interligado com os meios de comunicação e a mídia digital, especialmente, pela necessidade do uso de equipamentos para o consumo de conteúdos relativos ao universo dos esports (PENG YUN, 2021). Kaytoue *et al.* (2012) argumentam que essa interligação pode ser considerada uma das diferenças entre o esporte tradicional e os esports, pois a comunidade dos esportes eletrônicos está presente e engajada nas redes sociais, como: Facebook, Twitter e Instagram. Além disso, há também a grande relevância de plataformas de streaming e de vídeo, dentre as quais por exemplo: Twitch e YouTube, respectivamente. Compete mencionar que a Twitch é uma plataforma na qual são transmitidas a maioria dos campeonatos de esports e, também, um espaço de compartilhamento de experiências de jogo entre os indivíduos, por meio de transmissões ao vivo, onde os espectadores interagem por intermédio de chat. Inclusive, muitos jogadores profissionais se beneficiam de “*lives*” para criar engajamento com os fãs.

No panorama dos jogos eletrônicos, alguns tipos de jogos são mais populares dentro do universo dos esports, os quais: *first-person shooters* (FPS), *real-time strategy* (RTS), *card game* e os *multiplayer online battle arena* (MOBA). Dentro do gênero dos MOBAs, em 2019, verificamos que o jogo League of Legends (LOL) foi o mais assistido nas plataformas da Twitch e do YouTube com um total de 348.8 milhões de horas assistidas (NEWZOO, 2020).

Pei (2019) e Messner (2019) citam que cerca de 8 milhões de jogadores, ao redor do mundo, acessaram o jogo LOL diariamente em uma base de dados que possui mais de 60 milhões de cadastros. Salientamos que durante a pandemia de Covid-19, mais precisamente no ano de 2020, o servidor norte-americano atingiu 90% de sua capacidade máxima, um percentual que ocasionou transtornos para os jogadores (COUTINHO, 2020). Esses números demonstram que o LOL, para além

de proporcionar o divertimento que emerge do ato de jogar e do seu caráter competitivo, se tornou um meio de manter o contato social com amigos e desconhecidos nesse período de isolamento social imposto ao redor do mundo.

Ainda recorrendo aos números, de acordo com a Pesquisa Game Brasil (2021), observamos que mais homens se identificam como “*gamers*” (65,8%) em relação às mulheres (57,5%), sendo que ambos jogam na mesma proporção conforme os dados supracitados. Shaw (2011) explica que há uma correlação entre gênero e identidade *gamer*, na qual os homens são mais prováveis de se identificarem como *gamers* do que as mulheres, aspecto que ocorre devido a uma diferença de auto-percepção sobre suas habilidades e dedicação ao jogo. Ademais, as mulheres têm um julgamento mais rigoroso sobre si em relação às questões envolvendo o jogo para se considerar jogadoras de videogames. Ruvalcaba *et al.* (2018), fundamentados em Gray (2012), citam que jogar de forma *hardcore* é compreendida como uma atividade do universo dos homens, o que pode nos auxiliar a entender o baixo engajamento das mulheres no cenário competitivo, embora o número de mulheres ativas no universo *gamer*, no geral, seja compatível ao número de homens.

Bryce e Rutter (2006) e Paaßen, Morgenroth e Stratemeyer (2016) alertam que a indústria de jogos eletrônicos desenvolve o seu conteúdo fundamentada nas preferências do público jovem, masculino e hétero, o que se reflete na escassez de personagens mulheres e na sexualização das poucas que existem (FIGURA 2), bem como nos estereótipos e papéis negativos das personagens nos jogos. Fundamentados em Bryce e Rutter (2006), refletimos que esses aspectos favorecem que os ambientes dos jogos eletrônicos culminam por serem dominados pelos homens e marcados pela assimetria de gênero, no qual as mulheres têm um acesso limitado e assumem papéis específicos. Há o reforço do comportamento ofensivo e estereotipado dos homens para com as mulheres, no qual as mulheres são diminuídas “são só garotas” e, até mesmo, objetificadas.

Figura 2 - Campeã Miss Fortune com a skin fliperama.



Fonte: Riot Games (2023).

Também observamos a questão dos comportamentos tóxicos nos jogos *multiplayers* e na comunidade *gamer* em geral, os quais se referem ao assédio, o *bullying*, a violência, as agressões verbais e a sabotagem (ADINOLF; TURKAY, 2018). E quando uma mulher expõe seu gênero no jogo ou expressa sua identidade *gamer*, ela se torna um possível alvo de assédio sexual (SHAW, 2011; ROUTSALAINEN; FRIMAN, 2018). Bergström e Ericsson (2020) comentam que a toxicidade direcionada às mulheres costuma ser relacionada à sua aparência física, pois elas recebem diversos comentários sobre seus corpos e não sobre suas habilidades no jogo. Ao longo do tempo, as empresas de jogos acabaram implementando recursos de denúncia para tentar combater essas situações, porém ainda é um problema muito persistente que até alguns usuários não acreditam mais em sua funcionalidade, evidenciando que apenas esta medida não é o suficiente para resolver o problema da toxicidade (BERGSTROM; ERICSSON, 2020).

Suitila e Havaste (2018) investigaram a percepção do público sobre as mulheres como jogadoras profissionais ou amadoras. O estudo revelou que grande parte do público masculino enxerga o cenário dos esportes eletrônicos como uma meritocracia, na qual prevalece apenas as habilidades em evidência, ou seja, a identidade e o gênero não importam. No mesmo estudo, esse mesmo público questionou a existência de campeonatos exclusivos femininos, pois desafiavam a ideia de meritocracia. Porém, também houve comentários que defendiam a presença desses torneios, pois eles oportunizavam as mulheres entrarem no cenário competitivo. Outro ponto revelado por Suitila e Havaste (2018) expõe que parte da comunidade pensa que as mulheres não deveriam expor seu gênero no jogo, pois,

na percepção deles, trata-se de uma forma de chamar atenção para ganhar algo em benefício próprio. Isso exemplifica a visão estereotipada e pejorativa de muitos jogadores homens.

Routsalainen e Friman (2018) apresentam a ideia que o cenário dos esportes articula as concepções da masculinidade esportiva com a masculinidade *geek/nerd*, criando uma nova forma de masculinidade hegemônica específica deste ambiente. Assim, consiste em um cenário composto por misoginia, no qual o caminho está longe de ser meritocrático. Routsalainen e Friman (2018) explicam que há diversos obstáculos para serem enfrentados e a escassez de mulheres no campo competitivo não está atrelada à falta de competência e de habilidade, mas devido aos limites impostos a elas até antes de tentarem jogar. Ratan *et al.* (2015) sugerem que o clima social hostil e o estereótipo associado às mulheres de serem inferiores e não habilidosas em jogos, são fatores chave para explicar a disparidade de gênero no ambiente competitivo. Esses aspectos criam barreiras que as impedem de ganhar confiança em suas habilidades no jogo, tendo um impacto negativo na autoestima da jogabilidade das mulheres e criando um ciclo vicioso em que elas acreditam que aquele não seria um espaço para elas, o que reforça ainda mais a estigmatização das mulheres nos jogos.

A partir dessa conjuntura, as mulheres que jogam em alto nível são consideradas representantes do seu gênero e algumas jogadoras relataram no estudo de Routsalainen and Friman (2018) que se sentem pressionadas para desempenhar melhor por serem mulheres. Também foi relatado que algumas não queriam um rótulo associado com o gênero exposto. Esses autores, assim como Ratan *et al.* (2015), trazem à tona a discussão acerca do papel da mulher no jogo.

Ratan *et al.* (2015) discutem como muitas mulheres começaram a jogar League of Legends por causa de seu par romântico e tem o hábito de jogar mais com seus parceiros em comparação aos homens que jogam menos. Além disso, essas mulheres costumam jogar em papéis de suporte para acompanhar o seu par que lhe introduziu no jogo. Salientamos que, no League of Legends, o suporte acompanha o atirador, também denominado de carregador de dano físico/de ataque (ADC). Nessa relação, o suporte apoia o ADC por meio de curas, escudos, *buffs* de dano, configurando e programando batalhas, entre outros. Rattan *et al.* (2015, p. 9) explicam que “como muitas mulheres se sentem pressionadas a jogarem de suporte,

mesmo não diferenciando por habilidade de outros papéis do jogos (talvez ainda mais), são vistas como subordinadas ou menos desejáveis que o papel de ADC”.

Routsalainen e Friman (2018) também exploram esse papel da mulher como suporte no jogo *Overwatch* por meio da personagem Mercy. Trata-se de uma personagem que possui poderes de cura e tem a habilidade de ressuscitar um aliado do time, ela é considerada de fácil jogabilidade. Esse perfil afetivo associado aos personagens de suporte é adotado por muitas jogadoras, como se fosse um papel esperado delas por serem mulheres. Na perspectiva de Routsalainen e Friman (2018), muitas jogadoras a escolhem, pois ninguém quer jogar de suporte e sobram para elas mulheres o papel de assumir uma personagem cujo enredo é pacifista, médica e angélica. Ademais, a campeã Mercy é mais fácil de aprender a jogar, ou seja, menos complexa para quem está iniciando em jogos de FPS ou que gostam do papel de suporte. Compete mencionar que até os homens que a escolhem para jogar são presumidos, por seus companheiros de time, de serem mulheres ou da comunidade LGBTQIA+.

É perceptível que essas questões merecem a atenção do meio acadêmico e Peng Yun (2020) alerta que as investigações na área de gênero, no universo dos jogos eletrônicos, é fato recente. Principalmente, no que concernem as mulheres, sem perder de vista que se trata de um fenômeno complexo. O autor discute as motivações para jogar esportes entre os gêneros e observou que a experiência de imersão no mundo virtual é um grande fator favorável à aderência aos jogos virtuais, porém, quando essa experiência é longa, pode exercer efeitos distintos nas mulheres em relação aos homens. As jogadoras consideram o tempo associado ao jogo como uma forma de desperdiçar um tempo útil, que poderia ser gasto em outras atividades, o que provoca uma sensação de culpa. Tal situação pode incidir nas diferenças entre os gêneros na participação de longo prazo nos esportes. Esse aspecto pode estar relacionado aos estudos que descrevem que as mulheres são mais suscetíveis em entrarem no universo *gamer* como jogadoras casuais e menos habilidosas (HAYES, 2005; DE SCHUTTER, 2011), o que explicaria menos dedicação e menor interesse em enveredar no cenário competitivo profissional.

Peng Yun (2020) também discute como a interação social é um fator fundamental de motivação para a participação nos esportes, tanto para homens quanto mulheres, porém ainda há diferenças de gênero nos aspectos de socialização. Pode-se observar isso quando verificamos que as questões sociais se

constituem no principal atrativo para a iniciação aos esports para as mulheres. Ainda nessa temática, observamos que os homens têm mais relações fora do servidor com seus companheiros de jogo em relação às mulheres. Quanto às motivações de conquista e sucesso acerca do ambiente competitivo, Peng Yun (2020) aponta que 26,1% das mulheres têm essa motivação em comparação com 34,4% dos homens. A competição é um fator altamente influenciado pelos estereótipos de gênero, apesar das mulheres apresentarem interesse em competições de esports, elas acabam abdicando de certas situações de jogo para favorecer os homens. Por exemplo, no LOL há situações em que uma mulher deixa de jogar na posição de ADC, pois seu time não confia em suas habilidades e a culpa de perder o jogo cairia sobre ela, por ser mulher e por ser a carregadora da equipe².

Apesar das barreiras socioculturais envolvidas na participação de mulheres nos esports, no ano de 2020, a jogadora Gabriela Harumi Gonçalves, atleta da Rensga Esports, foi a primeira mulher a disputar uma partida em um campeonato oficial da Riot Games no Brasil (FERREIRA, 2020). Outras jogadoras chegaram perto de estreiar, mas foram impedidas por conta de questões de suas equipes ou problemas pessoais. Rememoramos que Geovana “Revy” Moda (Figura 3) foi a primeira jogadora a ser inscrita no CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), em 2015.

Figura 3 – A jogadora Geovana “Revy” Moda ao lado do apresentador Melão.



Fonte: Leite (2023).

² Entende-se por carregador, aquele jogador que possui um campeão (avatar) que causa a maior quantidade de dano contra inimigos durante uma luta ou na partida.

Posteriormente, em 2020, Júlia Mayumi Nakamura foi escalada pela INTZ para jogar o CBLLOL, mas saiu da organização no final de maio em meio a um processo de assédio moral.

4 METODOLOGIA

Para a elaboração deste estudo, foi escolhido o método da pesquisa descritiva que, na concepção de Fonseca (2009, p. 22), “descreve uma realidade tal como esta se apresenta, conhecendo-a e interpretando-a por meio da observação, do registro e da análise dos fatos ou fenômenos (variáveis)”. É relevante destacar que esse tipo de pesquisa permite que o pesquisador se familiarize com um determinado fenômeno ou, também, que o mesmo possa estabelecer uma nova compreensão acerca do mesmo. Além disso, viabiliza que o pesquisador possa “saber atitudes, pontos de vista e preferências das pessoas” (FONSECA, 2009, p. 22). Aspectos que foram importantes para o desenvolvimento do estudo.

No que diz respeito às colaboradoras, foi selecionado o método de amostragem por intencionalidade, no qual o pesquisador prima pela opinião de determinados elementos da população, cuja seleção é baseada no conhecimento e propósito do estudo (LAKATOS; MARCONI, 2018). De tal modo, as entrevistadas foram escolhidas intencionalmente de acordo com o foco da pesquisa. Nesse sentido, foi feita uma busca pelas protagonistas no cenário competitivo de League of Legends, *tier*³ 2 e *tier* 3, com um N total de 10 jogadoras com perfil *hardcore*. Trata-se de mulheres *cis* e *trans* maiores de 18 anos. Optamos pelo contato via redes sociais, como: Instagram, Twitter, Facebook, Discord e, também, por e-mail.

Compete mencionar que o público alvo da pesquisa era as jogadoras de alto rendimento de League of Legends, as quais disputam o Campeonato Brasileiro (CBLLOL) e a Liga Academy, mas, após várias tentativas, optamos por alterar o universo do estudo tendo em vista o cronograma estabelecido para a realização da Iniciação Científica.

³ A palavra *Tier* no universo dos esportes representa o nível (*rank*) de competitividade. Assim, quanto maior o *tier*, mais competitivo os campeonatos. O *tier* 1 será a elite do esporte marcada pelas equipes que disputam o CBLLOL, o *tier* 2 pode ser caracterizado pelos times que competem torneios como a Liga Academy (segunda divisão) e o *tier* 3 seriam times que participam de classificatórias abertas.

Para a obtenção dos dados, utilizamos a técnica da entrevista semiestruturada. Triviños (1987) explica que essa abordagem privilegia a presença do investigador e oferece ao informante liberdade e espontaneidade, os quais são fatores necessários e que enriquecem a investigação. Em complementação, Gil (2019) cita que a entrevista semiestruturada apresenta flexibilidade, pois permite que ajustes sejam feitos no decorrer de sua realização. Assim, o roteiro pré-estabelecido foi utilizado apenas para garantir observância à temática da pesquisa, pois novos questionamentos foram incluídos no decorrer da abordagem.

Para o tratamento dos dados, a Análise de Conteúdo de Bardin (2011) foi aplicada, a qual consiste em

um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (p. 48).

Bardin (2011) indica que a utilização da Análise de Conteúdo prevê três fases fundamentais, sendo: a primeira a pré-análise, que representa o momento em que ocorre a organização do material com o fim de sistematizar as primeiras impressões em busca de um esquema para o desenvolvimento da análise; a segunda fase é a exploração do material, que contempla o tratamento dos resultados de forma sistematizada com a escolha de unidades de codificação e terá como base a pré-análise; e a terceira etapa é voltada para a inferência e a interpretação do material coletado.

Por fim, ressaltamos que o projeto foi submetido à apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal do Espírito Santo e obteve parecer favorável para a sua realização (CAAE: 49937421.3.0000.5542).

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1 Formação Esportiva

Quadro 1 - Categoria: etapas da formação esportiva.

Categoria	Subcategoria	Unidade de Registro
Formação	Iniciação	Contato com o eSport

esportiva	Especialização	<i>Ethos hardcore</i>
-----------	----------------	-----------------------

Fonte: autoria própria.

Kowert, Domahidi e Quandt (2014) citam que os jogos online proporcionam um ambiente divertido que permite o compartilhamento de experiências entre os indivíduos por meio da rede mundial de computadores. Essas características, na concepção dos autores, facilitam a manutenção e o desenvolvimento de relacionamentos sociais. Shaefer, Simpkins, Vest e Price (2011), ao investigarem alunos de ensino médio, observaram que esses tendem a selecionar atividades fundamentados nas amizades e desenvolvem novos relacionamentos por meio da coparticipação. Nesse sentido, a jogadora J4 cita que os amigos da escola foram os responsáveis por colocá-la em contato com os esports:

Eu comecei, acho que em 2014, quando eu estava no terceiro ano. Aí, o LOL ainda era meio desconhecido. Eu tinha um grupinho de amigos que jogava e precisava de alguém pra fechar 5 pessoas para jogar. Faltava um suporte, aí eu fui! Inventei de ir (J4).

Para outros indivíduos, o primeiro contato com a faceta competitiva dos videogames aconteceu no meio familiar. Para as gerações mais antigas, disputar uma partida de Street Fighter II no Super Nintendo com o/a irmão/irmã pode estar relacionada com a primeira memória nesse âmbito. Jowett e Timson-Katchis (2005), ao percorrerem a literatura, incluem os irmãos na rede social complexa e multifacetada que influencia a experiência de jovens atletas no esporte. Côté (1999) sugere que os irmãos podem ter impacto positivo podendo influenciar a decisão do indivíduo em se especializar em um esporte.

A Jogadora J2 relata que o contato inicial com os esports aconteceu no período da pandemia com o irmão mais novo:

Então, meu irmão que é nove anos mais novo joga [LOL] (...). E ele estava na pandemia se sentindo muito sozinho [...]. Ele me pediu, implorou com todas as forças, para que eu jogasse LOL para fazer companhia para ele (J2).

Hammami *et al.* (2020) citam que para enfrentar a pandemia de COVID-19, muitos governos implementaram ações de distanciamento social que resultaram em milhões de pessoas permanecendo em suas residências por longos períodos. Nesse contexto, Ke e Wagner (2022) destacam que os eSports se converterem em uma alternativa para os esportes tradicionais, principalmente, no público que buscava

entretenimento e competição. Além disso, Tseng, Huang e Teng (2015) e Marta *et al.* (2021) citam o aspecto social dos esports que, mesmo com as restrições sociais, permitiram interações e a formação de comunidades durante a pandemia com a emergência de sentimentos relacionados ao apoio, cumplicidade, confiança e prazer na realização de tarefas com os parceiros de equipe.

Para as jogadoras J1, J6, J9 e J1, o primeiro contato com os esports ocorreu ao acompanharem competições ou assistirem partidas jogadas por *streamers* renomados. A J9 exemplifica essa questão e menciona que:

Meu primeiro contato, com a parte dos eSports, [ocorreu] mesmo sem ser jogo casual, [eu] fui assistir a um campeonato (J9).

Jenny *et al.* (2018) analisam que o crescimento do esports tem levado os jogos eletrônicos para arenas esportivas já existentes e, também, motivando a criação de novos espaços específicos para a realização dos eventos. O Campeonato Brasileiro de LOL, realizado em 2022, ocorreu no ginásio do Ibirapuera em São Paulo com a presença de 10.000 espectadores (GE ESPORTS, 2022), um público variado que contemplou desde a torcida organizada das equipes finalistas até indivíduos que estavam tendo o seu primeiro contato.

A jogadora J1 relata que o seu contato inicial ocorreu ao visualizar partidas do jogo Overwatch da desenvolvedora Blizzard Entertainment:

Meu primeiro contato com esport foi acho que uns 3 anos atrás, no competitivo de Overwatch (J1).

Compete mencionar que se trata de um jogo popular que fez grandes avanços no aspecto organizacional dos esports ao se alinhar aos esportes tradicionais, pois estabeleceu regulamentos sobre salários, ganhos em torneios, benefícios, duração do contrato e instalações de alojamento e de prática (FANFARELLI, 2018).

No cenário dos esports, as *streams* de campeonatos e os *streamers* tem um papel importante na divulgação e na popularização dos jogos nas plataformas de vídeos, sendo a Twitch a mais acessada no universo do esports (GERBER, 2017). Muitos *streamers* atuam como criadores de conteúdo independentes, enquanto outros possuem parcerias com equipes profissionais (SINGER; CHI, 2019). Hamari e Sjöblom (2017), Hamilton, Garretson e Kerne (2014), Seo (2015) e Qian (2019) explicam que os esports são consumidos por *live streams* na internet, nas quais a audiência interage por meio de chat. Gerber (2017, p. 343) sintetiza que:

Os streamers devem gerenciar as expectativas de seus espectadores lendo simultaneamente o canal de bate-papo e respondendo a seus espectadores, comentando sobre seu próprio jogo, e oferecendo performances divertidas que mantêm os espectadores retornando e, muitas vezes, selecionando música apropriada para tocar em segundo plano (...).

No discurso de J6, a jogadora J6 cita a influência das *streams*:

O meu primeiro contato foi por streams mesmo, pelo próprio competitivo brasileiro, vendo o campeonato brasileiro [de LOL] e tudo mais (...) (J6).

Ao questionarmos as jogadoras sobre a especialização, observamos a emergência do *ethos hardcore* de jogadora e mudanças na percepção do jogo ao deixar de ser um *hobby* para uma possível profissão, abaixo destacamos as Unidades de Contexto de J1, J3 e J4:

Cara é muito transformador mesmo. Assim, você começar, você sai do amador para o profissional e começa a aprender muita coisa sobre o jogo da parte técnica e tudo mais. Então, é como se fosse outro jogo para você e outra mentalidade, né? (J1);

Eu acho que a mentalidade no geral (...). Eu estou aqui para jogar, não estou aqui só para fazer amizade (...). (...) é que tem uma grande diferença entre você entrar por um motivo social e tu entrar por um motivo profissional, né? entendeu? (J3);

Porque, eu tive muito contato com o cenário do competitivo masculino, que era muito superior. Então, tipo, eu tinha *scrim* contra menino *challenger*, eu tinha aulas de pessoas do CBLOL. Então, foi ali que eu comecei a entender melhor o LOL e falar assim: não beleza, eu quero fazer disso para minha vida (J4).

5.2 Infraestrutura

Quadro 2 - Categoria: Infraestrutura.

Categoria	Unidade de Registro
Infraestrutura	Treinos
	Competição
	Equipe Multidisciplinar
	Local
	Equipamentos

Fonte: autoria própria.

Assim como nos esportes tradicionais, a competição direciona os atletas de esportes à excelência. Nesse sentido, os jogadores dedicam muitas horas no jogo e, muitas vezes, realizam atividades adicionais ao treinamento para dominar tarefas

particulares (WATSON *et al.*, 2021). Ademais, os autores destacam que a excelência não se restringe ao desempenho individual, mas, também, da equipe. Assim, aspectos relacionados aos equipamentos utilizados, a conexão da internet, a comunicação entre os jogadores e a colaboração são elementos centrais dos treinos e eventos. Trata-se de fatores que emergiram nas falas das colaboradoras do estudo J1 e J5, com destaque para a equipe multidisciplinar com a presença de profissionais, como: psicólogos, nutricionistas e preparadores físicos que contribuem para o desenvolvimento das atletas.

Então, a gente também tinha apoio de psicóloga, que tipo a organização conseguiu pagar psicóloga para o time (J1).

Então, a gente tem estudo com psicólogo uma vez por semana, em casa, em grupo mesmo. Alguns tem preparador físico, então é "vai, roda o punho, vai alonga, não sei o que (J5).

5.3 Apoio

Quadro 3 - Categoria: apoio para permanecer na prática esportiva.

Categoria	Unidade de Registro
Apoio Permanência	Família
	Amigos
	Parceiro romântico
	Treinador
	Companheiros de time
	Equipe multidisciplinar
	Financeiro/Material

Fonte: autoria própria.

No contexto esportivo, a família, os técnicos, os companheiros de equipe e, até mesmo, os árbitros formam uma rede social complexa e multidimensional que influencia na qualidade da participação e da experiência esportiva dos jovens atletas (CÔTÊ, 1999; CÔTÊ; HAY, 2002; BRUSTAD; PARTRIDGE, 2002). Nos esports, observamos que esses atores também emergiram nos discursos das jogadoras:

Tive esse treinador, que me ajudou bastante, me apoiava bastante. Estava sempre eu e ele ali, um apoiando o outro (J1).

Eu jogo desde bem novinha mesmo. Já jogava outros jogos antes, porque eu já tinha muito incentivo em casa, porque minha mãe jogava. Aí, eu via minha mãe jogando, foi ela que me apresentou o LOL inclusive (J8).

Sim, em muitos momentos que eu precisei parar de jogar e tal, eles [amigos] foram as pessoas que me ajudaram a continuar (J9).

Quando eu entrei no time de fato, quem mais me incentivou a continuar ali e a jogar e a melhorar foi a pessoa que estou namorando agora (J10).

Eu estou muito confortável no time que eu estou agora, os meninos me apoiam muito (J5).

Patrocinador já apoiou placa de vídeo (...) (J5).

5.4 Desafios

Quadro 4 - Categoria: desafios da carreira esportiva.

Categoria	Unidade de Registro
Desafios	Dupla Carreira
	Falta de incentivo
	Falta de Reconhecimento
	Apoio Familiar
	Subir de Elo ⁴
	Sexismo
	Toxicidade
	Assédio Sexual
	Assédio Moral
	LGBTQIA+Fobia

Fonte: autoria própria.

Durante o andamento das entrevistas, ficou em evidência a quantidade de desafios que permeiam a carreira de cyber atletas, dentre os quais muitos são semelhantes ao esporte tradicional. Devido à falta de incentivo financeiro, muitas atletas conciliam o esports com o trabalho e/ou estudo. Trata-se de um desafio presente no esporte tradicional (STAMBULOVA; WYLLEMAN, 2018). Essa Unidade de Registro emergiu nos discursos de J1, J2, J3, J4, J5, J6, J7, J9 e J10. Abaixo elucidamos dois excertos para exemplificar essa Unidade de Registro:

⁴ O elo simboliza o nível que a jogadora alcança jogando partidas ranqueadas. Essas partidas são o modo mais competitivo que qualquer jogador pode jogar antes de entrar para um time e disputar campeonatos.

Acho que a única dificuldade que eu tive mesmo foi de rotina [...]. Você tem que se organizar, tem que ter a hora do treino, porque se não, você fica sem comer, sem dormir direito (J1).

Os treinos são geralmente entre às 19h e 20h, então muitas vezes eu deixava de jantar, porque eu teria treino e não daria tempo de comer (J7).

Quanto aos desafios de dupla carreira, Ryba *et al.* (2017) argumenta que a falta de adaptação pode resultar no abandono tanto do esporte quanto da educação. A dificuldade de conciliar esses segmentos das vidas das atletas são fatores significativos no processo de especialização no esporte. Tal relação pode ser exemplificada no discurso de J4 e J2:

Era faculdade de manhã, estágio de tarde, treino de noite, então era tudo muito corrido pra mim (J4).

É bem complexo fazer isso quando você está na faculdade, e eu já estou partindo para o TCC, fazendo estágio. Então, o tempo está muito ocupado. É muito difícil arrumar espaço. Quando eu vejo ofertas de vaga de time que são mais profissionais, que treinam e tal, eles querem treinar todos os dias à noite, todos os dias é algo bem difícil (J2).

Notamos também a falta de apoio nos discursos de J1, J2, J3, J4, J6 e J8, J10, que abrangem desde a comunidade do jogo, perpassando pelas empresas, até a família:

Meus pais nunca incentivam muito, porque não entendem [o LOL] como um esporte, entendem com desperdício de vida (J2).

Eu diria que é a falta de incentivo da própria empresa, tanto da comunidade (J6).

A sensação de frustração e de falta de reconhecimento são elencadas na fala de J1:

Esses sentimentos, se relacionam com a falta de reconhecimento. A gente acaba tendo que ceder muito do nosso tempo e energia sem receber nada (J1).

Acerca dos desafios relacionados ao gênero, Crawford e Gosling (2005) discutem como o espaço dos games historicamente foi controlado e regulado por homens, tanto a indústria cultural de jogos quanto o acesso a eles dentro de casa foram marcados por um controle de figuras masculinas. Dessa forma, mesmo sendo mais da metade do público consumidor, as mulheres enfrentam diversos desafios que permeiam a apropriação desse espaço e que as impedem de reconhecer os esportes como um lugar que também é seu também. E essas barreiras se estendem

conforme jogadoras *hardcores* buscam carreiras no cenário competitivo do universo *gamer*.

Turner (2021) explica que identidade *geek/nerd* possui características não consideradas como masculinas na vida real e, por isso, abre espaço para um novo tipo de imagem masculina online, sustentada pelo contexto de anonimidade da internet, que pode se revelar como agressão ou hipersexualização de mulheres no ambiente de jogos. Suitila e Havaste (2018) comentam que expor o gênero no ambiente do jogo é entendido por parte da comunidade *gamer* como forma de chamar atenção para ganhar algo em benefício próprio. No LOL a forma mais aparente de revelar gênero é por meio do *nick* que é escolhido pelo jogador quando ele cria sua conta. O *nick* é o nome selecionado pelo jogador que fica exposto para os outros *players* durante o jogo como forma de identificação. As jogadoras J1, J3, J4, J5, J7, J8, J9 comentam uma mudança de comportamento de seus companheiros de equipe apenas pelo uso de um *nick* que sugere que uma *player* seja mulher:

O meu nick não é feminino, [...] quando meu amigo falou "ô *****[nome da jogadora]", aí *****[palavrão]. aí começa uma porrada de comentário, é gente dando em cima, gente falando que vai me *boostar*, gente falando "você é ruim", né? E por aí vai (J5).

Não tem como fugir, se você é mulher. Você está muito sujeita a isso, ainda mais se seu *nick* no jogo sugere que você seja mulher ainda (J1).

O cara chegou na sala e falou: "nossa é mulher", porque assim eu já desisti de ter *nick* unisex . No início, eu pegava *nick* unisex para me disfarçar (J3).

Eu nunca tive um *nick* muito feminino, porque eu não queria que soubessem que eu era mulher e me menosprezaram por isso (...). Eu queria focar em jogar, eu não queria focar em ter que me defender por ser mulher (J4).

Meu *nick* tem meu nome. Aí já fala: ah mulher no time já perdemos (J7).

Nossa era muito tipo, "o que você tá fazendo aqui", "vai arrumar a casa", "vai não sei o que". Isso acontecia para caralho, só que agora eu uso nome neutro. Usava nome feminino, mas tive que trocar (J8).

Por exemplo, no começo eu não usava *nick* feminino. Eu não conseguia por. Eu sabia que ia acontecer alguma coisa em algum momento, alguém ia me xingar ou coisa do tipo. Hoje em dia eu já uso (J9).

Rattan e Routsalainen e Friman (2018) discutem sobre como mulheres acabam sendo submetidas ao papel de suporte nos jogos por uma ideia de que esses personagens são mais fáceis de jogar, por serem os únicos que sobram, e pelo enredo a eles associados. Louro (1997) comenta como as mulheres são

“geralmente representadas como secundárias, "de apoio", de assessoria ou auxílio, muitas vezes ligadas à assistência, ao cuidado ou à educação. Podemos verificar isso na fala da jogadora (J7):

Já rolou machismo tipo em campeonato misto. Eu estava num time feminino, mas o campeonato era misto. Aí, os cara baniram 5 suporte, sei lá Lulu, Seraphine, Karma, Yumi e Soraka... sabe esse tipo de coisa?

Nesse discurso fica evidente a subestimação do time adversário pela questão de gênero, reforçando a ideia de que mulheres são inferiores e que não poderiam jogar em outras roles consideradas mais agressivas ou complexas.

Ademais, na fala das jogadoras J4, J5, J9, J10 é perceptível a ocorrência de transfobia no cenário feminino competitivo de League of Legends:

E no começo também o que mudou para cá, é que eles não aceitavam pessoas de gênero fluido, por exemplo, ou até mesmo agênero (sem gênero). Então, tipo isso foi uma coisa que mudou e eu achei super legal (J9).

Eu já presenciei problemas de transfobia nas competições, o que não era para mim. Mas, eu já presenciei vindo de garotas. Hoje em dia uma das meninas que eu jogo é trans e ela já teve problemas com isso (J4).

E aí a nossa mid era trans e rolou transfobia com ela também, falaram: "Ah, mas ela é só um homem que se considera mulher, porque ela está jogando?" (J5).

Já na fala da J2, observamos lesbofobia:

Já vi muitas situações de lesbofobia, se uma pessoa pergunta se é mulher e a outra pessoa responde que é lesbica, ela já começa a falar que isso é falta de **** (J2).

Shaw (2016) pontua que existem homofobia e transfobia casual nos textos dos próprios jogos (falas de personagens, narrativas de história, por exemplo) e reflete sobre a possibilidade de trazer uma inclusividade casual em contrapartida nos discursos que permeiam a mídia e conteúdo de jogos. Janish (2018) argumenta que, para combater as estruturas de poder que asseguram a hegemonia heteronormativa no âmbito dos jogos, é preciso reconhecer as diferenças nos discurso de violência contra pessoas trans daqueles contra mulheres cis, pois esse tipo de agressão não pode ser apenas classificado como misoginia.

Hamari e Sjoblom (2017) discutem sobre a habilidade do esporte eletrônico não ser mensurada por destreza física, porém, no estudo de Suitila e Havaste (2018) é notável que existe o discurso por parte de alguns jogadores sobre mulheres serem biologicamente inferiores quando se trata de jogarem videogames. Sendo assim, é

possível fazer um paralelo com Daolio (2003), quando o autor explica que há diferenças culturais na formação de meninas e meninos em relação a suas habilidades motoras. Discutindo que nas aulas de Educação Física elas são percebidas por uma noção de inferioridade, justificada pelo determinismo biológico, enquanto são culturalmente caracterizadas pela sua aparência e passividade, enquanto os meninos são descritos pelo seu esforço físico e virilidade:

Era uma coisa que ela [mãe da jogadora] não entendia [se referindo aos jogos eletrônicos]. Eu queria mostrar pra ela e ela foi muito contra. Ela falava que isso é coisa de menino, você não deveria estar fazendo isso, você deveria estar fazendo comida (J4).

Daolio (2003) comenta que ao longo do desenvolvimento da menina ela é incentivada à delicadeza e aos cuidados, recebendo de presente bonecas e utensílios de casa de brinquedo, enquanto meninos ganham bola, skate, carrinhos e bicicletas com maior expectativa de ímpeto e ação. Assim, ao longo da vida, esses hábitos baseados na dinâmica cultural vão impactando as habilidades motoras, demarcando essas diferenças na destreza física (DAOLIO, 2003), e chegam a se enraizar até no esportes onde essas barreiras deveriam ser menores.

Bergström e Ericsson (2020) comentam que a toxicidade direcionada às mulheres se apresenta em meio aos comentários acerca de sua aparência física, ou seja, os insultos versam sobre seus corpos e não acerca de suas habilidades no jogo. Esse ponto aparece na fala da J2:

Tem gente que já começa o jogo, lá naquela página de escolha de campeões, e já pergunta quem é mulher, já quer saber o discord, quer saber o instagram, quer saber se é bonita (J2).

As jogadoras J8 e J3 expressaram que durante as partidas e os treinos, com times masculinos, dificilmente são escutadas. Há também a percepção de que são tratadas de forma “diferente”, pois seus adversários ou companheiros de equipe masculinos engajam em conversas não relacionadas ao jogo, demonstrando desconsideração ao profissionalismo delas:

Porque querendo ou não acontece bastante disso, no cenário feminino de começar, a querer a ter aquela aproximação aquela coisa a mais. (...) e a gente ia fazer *scrim* contra os meninos e sempre queriam ficar de papinho no *chat* durante a partida (J8).

Assim, o maior desafio é que se eu entrar num time masculino dificilmente eu vou ser ouvida (J3).

Queriam mandar na gente (os treinadores), mandar coisas que não era relacionada ao jogo, queria ficar de piadinha no privado e coisas do tipo (J9).

Seguindo a linha desses comportamentos, muitas jogadoras relataram casos de assédio, tanto de cunho moral quanto sexual, vindo de treinadores, adversários, membros da equipe, *staff* das organizações e pessoas anônimas em partidas ranqueadas. Vale ressaltar que **todas** as jogadoras entrevistadas relataram uma experiência na qual sofreram ou presenciaram assédio por parte de treinadores.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As condições de isolamento social marcadas pela pandemia do COVID-19 permearam o contexto deste projeto. Lopes-cabarcos *et al.* (2020) explicam que as restrições resultadas da pandemia levaram a um ganho de popularidade nos jogos eletrônicos, caracterizando um período de crescimento do mercado de esportes e aumento de pessoas jogando. Porém, as desigualdades de gênero continuam a caracterizar esse espaço cada vez mais emergente.

No decorrer deste estudo, houve a necessidade de mudar o público alvo de jogadoras de alto rendimento de LOL que disputam o Campeonato Brasileiro e a liga Academy, para jogadoras *hardcores* envolvidas no cenário competitivo por encontramos uma dificuldade em acessar as poucas jogadoras que se enquadravam nesse patamar. Optamos por contatos via redes sociais, como: Instagram, Twitter, Facebook e, também, por e-mail. Apesar do contato por meio dessas vias, não tivemos respostas e por conta do tempo foi necessário a mudança do público alvo para não extrapolar os prazos do cronograma da pesquisa.

Então, a partir disso, foi tomada a decisão de buscar jogadoras do *tier 2* e *tier 3* do cenário competitivo, que são caracterizadas pelo semi-profissionalismo ou próximas do profissionalismo.

Tivemos acesso ao servidor do Discord Inhouse Jinx, o qual é um espaço destinado a mulheres cis, trans e pessoas não binárias que possuem o interesse de se envolver no cenário competitivo independente de elo. Esse espaço, de forma gratuita, possibilita a organização de partidas competitivas e o acesso a informações acerca do cenário competitivo do jogo, bem como viabiliza conteúdos pedagógicos do LOL.

Depois da mudança de público alvo, os contatos com as jogadoras por meio de redes sociais e do servidor de Discord foram bem sucedidos. E, assim, tivemos 10 jogadoras interessadas em participar dessa pesquisa qualitativa.

Vale ressaltar que após o término desse estudo, em outubro de 2022, a Riot Games lançou o primeiro *split* da Ignis Cup, torneio inclusivo de League of Legends, cujo objetivo visa oportunizar mulheres cis e trans e pessoas não-binárias no cenário competitivo do jogo. Porém, há muito ainda a ser desenvolvido, tanto no que concerne a adesão de organizações grandes aos torneios quanto no investimento no cenário inclusivo, para que este possa de fato ser um ponto de partida para as atletas e não a única opção que as restam.

Quanto às análises das entrevistas, na temática de formação esportiva, observamos que o primeiro contato com o esport teve a sua origem relacionada às principais instituições, escola e família, nos relacionamentos imbricados por elas. Também foi fator importante o engajamento no cenário de esports, como: assistir *streams*, acompanhar a cena competitiva assistindo partidas, interagindo com torcidas, ou participando das *lives* de seus *streamers* favoritos. Em relação à especialização, observa-se o *ethos hardcore* de jogador e mudanças na percepção do jogo ao deixar de ser um *hobby* para uma possível profissão.

Quanto à infraestrutura, aspectos relacionados aos equipamentos utilizados, a conexão da internet, a comunicação entre os jogadores e a colaboração são elementos centrais dos treinos e eventos. Além disso, pode-se destacar a equipe multidisciplinar com a presença de profissionais, como: psicólogos, nutricionistas e preparadores físicos como elementos importantes do desenvolvimento de uma equipe.

Nas falas das participantes, observamos que a família, os técnicos, os companheiros de equipe e, até mesmo, os árbitros formam uma rede social complexa e multidimensional que exerce influência significativa na qualidade da participação e na experiência esportiva das jovens atletas.

Quanto aos desafios da carreira esportiva, a falta de incentivo financeiro, a falta de apoio familiar e a geral falta de reconhecimento do esport como uma atividade séria que poderia gerar renda foram motivos de sentimentos de frustração e empecilho. Em relação aos desafios de gênero, desde a necessidade de ocultar um *nick* para não ser generificada e passar por assédio por parte de jogadores, assim como também o machismo e o desrespeito em campeonatos, foram relatados

pelas participantes. Ações de subestimação das capacidades das *players* com a estereotipação para desempenhar papéis entendidos como femininos, também, foram assuntos que emergiram nas falas das jogadoras. Ademais, a transfobia direcionada as jogadoras não cis, foi um fator preocupante nos discursos das participantes do estudo e demonstra a necessidade de explorar mais afundo as questões da transgeneridade nos esports.

Durante o estudo, observamos dados alarmantes sobre a toxicidade no jogo LOL sofrida pelas jogadoras hardcore. Ressaltamos as situações de assédio sexual e moral que merecem a atenção de todos os envolvidos (jogadores, treinadores, gestores e a desenvolvedora do jogo). A comunidade dos esports deve priorizar o estabelecimento de um ambiente saudável e seguro para as jogadoras. Todas essas interações que envolvem o sexismo e os estereótipos de gênero são barreiras na formação de atletas mulheres em um espaço dominado por homens que excluem e objetificam as mulheres.

REFERÊNCIAS

ADINOLF, S.; TURKAY, S. Toxic behaviors in esports games: player perceptions and coping strategies. In: Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion, 2018, Melbourne. Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts, Out. 28–31, 2018, Melbourne, 2018. p. 365-372.

BALTEZAREVIĆ, R.; BALTEZAREVIĆ, B. The impact of video games on the esports formation. *Physical Education and Sport*, v. 16, n. 1, p. 137-147, 2018.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

BERGSTRÖM, H.; ERICSSON, N. How toxicity differ between male and female players in competitive Overwatch. 39 f. Monografia (Bacharelado em Designer de Jogos). Departamento de Designer de Jogos, Universidade de Uppsala, 2020.

CRAWFORD, G.; GOSLING, V. Toys for boys? women's marginalization and participation as digital gamers. *Sociological Research Online*, v. 10, n.1, p. 1–11. 2005.

DAOLIO, J. . *Cultura: educação física e futebol*. 2. ed. revista e ampliada. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

DE SCHUTTER, B. Never too old to play: the appeal of digital games to an older audience. *Games and Culture*, v. 6, n. 2, p. 155–170, 2011.

FRIMAN, U.; RUOTSALAINEN, M. There are no women and they all play mercy: understanding and explaining (the lack of) women's presence in esports and competitive gaming. In: International DiGRA Nordic Conference, 2018, Bergen. Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference, Nov. 28-30, 2018, Bergen: 2018. p. 1-14.

FONSECA, R. C. V. Metodologia do trabalho científico. Curitiba: IESDE Brasil, 2009.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2019.

GRAY, K. L. Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: examining the experiences of African-American gamers in Xbox live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, v. 18, n. 4, p. 261-276, 2012.

GROEN, M. Exclusion and inclusion of women in e-sport and the example of StarCraft: Wings of Liberty. In: Mitgutsch, K.; Huber, S.; Wimmer, J.; Wagner, M.; Rosenstingl, H. (Ed.). *Context matters*. Vienna: New Academic Press. 2013. p. 235-240.

GUTTMANN, A. *From ritual to record: the nature of modern sports*. New York: Columbia University Press, 1978.

HALLMANN, K.; GIEL, T. eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, v. 21, n. 1, p. 14-20, 2018.

HAMARI, J.; SJOBLUM, M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017.

HAVASTE, E.; SIUTILA, M. A pure meritocracy blind to identity": exploring the online responses to all-female teams in Reddit. In: DiGRA International Conference, 2018, Bergen. Proceedings of 2018 DiGRA International Conference, Jul. 25-28, 2018. Turin: 2018. p. 2-17.

HAYES, E. Women, video gaming and learning: beyond stereotypes. *TechTrends*, v. 49, n. 5, p. 23–28, 2005.

HINDIN, J. *et al.* E-esports. In: NAURIGHT, J.; ZIPP, S. (Ed.). *Routledge handbook of global sport*. Nova York: Routledge, 2020. p. 405-415.

JANISH, E. The abject scapegoat: boundary erosion and maintenance in League of Legends. In: HARPER, T.; ADAMS, M.; TAYLOR, N. (Ed.). *Queerness in play. Palgrave Games in Context*. Cham: Palgrave Macmillan, 2018. p. 243-260.

JENSON, J.; DE CASTELL, S. Gender, simulation, and gaming: research review and redirections. *Simulation & Gaming*, v. 41, n. 1, p. 51–71, 2010.

JONASSON, K. ; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.

KAYTOUE, M. ; SILVA, A. ; CERF, L; MAEIRA JR, W. ; RAISSI, C. Watch me playing, I am a professional: a first study on video game live streaming. In: International Conference on World Wide Web, 21., 2012, Lyon. Proceedings of the 21st Annual Conference on World Wide Web Companion, Abr. 16-20, 2012. Lyon: 2012. p. 1181-1188.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. Tropa. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/Tropa>. Acesso em: 27 jul. 2023.

LEE, A. J. E-Sports as a Growing Industry. Research Report. Seoul: Samsung Economic Research Institute, 2005.

LEITE, E. C. Times que buscavam vaga no CBLOL mudam suas lanes. 2015. Disponível em: <https://www.teampay.com.br/noticias/league-of-legends/12684-times-que-buscam-vaga-no-cblol-mudam-suas-lines>. Acesso em: 27 jul. 2023.

LI, R. Good luck have fun: the rise of eSports. New York: Skyhorse Publishing, 2016.

LLORENS, M. R. eSport gaming: the rise of a new sports practice. Sport, Ethics and Philosophy, v. 11, n. 4, p. 464-476, 2017.

LOURO, G. L. Gênero, sexualidade e educação. Uma perspectiva pós estruturalista. Petrópolis: Vozes, 1997.

MCNAMEE, S. Youth, gender and video games: power and control in the home. In: SKELTON, T.; VALENTINE, G. (Eds.). Cool places: geographies of youth cultures. London: Routledge, 1998. p. 195-206.

LÓPEZ-CABARCOS, M. Á.; RIBEIRO-SORIANO, D.; PIÑEIRO-CHOUSA, J. All that glitters is not gold. The rise of gaming in the COVID-19 pandemic. Journal of Innovation & Knowledge, v. 5, n. 4, p. 289–296, 2020.

PAAßEN, B.; MORGENROTH, T.; STRATEMEYER, M. What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. Sex Roles, v. 76, n. 7-8, p. 421–435, 2016.

PENG, Y. The role of gender in Chinese esports culture: an empirical research of women's participation in esports in China. 2021. 256f. Tese (Doutorado em filosofia). Universidade de Glasgow, Glasgow, 2021.

PEREIRA, B. Harumi se tornará primeira mulher a disputar um campeonato oficial de LOL no Brasil. 2020. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil>. Acesso em: 27 jul. 2020.

PESQUISA Game Brasil 2021. Sioux Group, 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 16 nov. 2021.

RATAN, R. A.; TAYLOR, N.; HOGAN, J.; KENNEDY, T.; WILLIAMS D. Stand by your man: an examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*, v. 10, n. 5, p. 438-462, 2015.

RIOT GAMES. O que é League of Legends. Disponível em: <<http://pesquisagamebrasil.rds.land/2021-painel-gratuito-pgb21>>. Acesso em: 04 jan. 2022.

RIOT GAMES. A caçadora de recompensas miss Fortune. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/miss-fortune/>. Acesso em: 27 jul. 2023.

RUTTER, J. ; BRYCE, J. *Understanding Digital Games*. London: Sage. 2006.

RUVALCABA, O. *et al.* Women's experiences in esports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues*, v. 42, n. 4, p. 295– 311, 2018.

RYBA, T. V.; STAMBULOVA, N. B.; SELÄNNE, H.; AUNOLA, K.; NURMI, J. E. "Sport has always been first for me" but "all my free time is spent doing homework": Dual career styles in late adolescence. *Psychology of Sport and Exercise*, v. 33, p. 131-140, 2017.

SHAW, A. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New media & society*, v. 14, n. 1, p. 28–44, 2011.

SHAW, A; ELIZAVETA, F. Where is the queerness in games? Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication (Online)*, v. 10, p. 3877-3889, 2016.

SHEN, C.; RATAN, R.; CAI, Y. D.; LEAVITT, A. Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 21, n. 4, p. 312-329, 2016.

SNAVELY, T. L. *History and analysis of eSport systems*. 2014. 66f. Dissertação (Mestrando em Cinesiologia). Departamento de Cinesiologia e Educação em Saúde, Universidade do Texas, Austin, 2014.

TARTAGLIA, R.; NOVAIS, G. LOL: skins, runas, personagens; o que é e tudo sobre o MOBA da Riot. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-skins-runas-personagens-o-que-e-e-tudo-sobre-o-moba-da-riot-games.ghtml>. Acesso em: 27 jul. 2023.

TAYLOR, N. *Power play: digital gaming goes pro*. 2009. 292 f. Tese (Doutorado em Educação). York University, Toronto, 2009.

TAYLOR, T.L. *Raising the stakes: e-Sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

TRIVIÑOS, A. N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TOMLINSON, C. Building a gamer: player preferences and motivations across gender and genre. Proceedings of DiGRA 2019 Conference, 2019.

TURNER, M. “Yo, is that a gamer girl? I have a boner”; Gendered aggression in competitive video games. Student Research Submissions, v. 384, p. n.p., 2021.

WITKOWSKI, E. On the digital playing field: how we ‘do sport’ with networked computer games. Games and Culture, v. 7, n. 5, p. 349–374, 2012.