



DESIGULDADE DE GÊNERO NOS ESPORTS: UM ESTUDO SOBRE ATLETAS MULHERES NO CS:GO NACIONAL

Palavras-Chave: GÊNERO, DESIGUALDADE, ESPORTE ELETRÔNICO

Autores(as):

LUCAS FONTÃO ABDALLA CORACINI, FEF – UNICAMP

Prof^(a). Dr^(a). HELENA ALTMANN (orientadora), FEF - UNICAMP

INTRODUÇÃO:

Embora não haja consenso em torno do tema, esportes eletrônicos ou *eSports* podem ser considerados o mais contemporâneo ramo do esporte humano. Enquanto alguns consideram os *eSports* como uma forma contemporânea de esporte, outros os veem predominantemente como uma forma de entretenimento. Essa discussão tem ganhado relevância recentemente e incita reflexões sobre a natureza do esporte no contexto moderno. A nomeação da Ministra do Esporte, Ana Moser, trouxe à tona a polêmica, pois ela expressou sua opinião de que os esportes eletrônicos não podem ser classificados como esporte, mas sim como entretenimento.¹ Tal posicionamento trouxe à tona um debate de longa data que continua a influenciar a percepção e a delimitação do campo esportivo.

O termo “esporte moderno” foi utilizado por Norbert Elias e Eric Dunning com o intuito de demarcar uma ruptura entre as práticas corporais tradicionais e o esporte moderno. Essa ruptura é simbólica pois autonomiza o campo esportivo, distanciando-se dos campos da religião e do lazer, possibilitando o desenvolvimento de sua própria cronologia específica, suas próprias regras, códigos, espaços, ética etc. (MARTINS; ALTMANN, 2007). Para Elias e Dunning, os esportes modernos nascem no bojo das sociedades modernas, sendo uma atividade de grupo organizada, centrada no confronto de ao menos duas partes, seguindo regras, que definem a configuração inicial dos jogadores e de seus padrões dinâmicos, de acordo com o desenrolar da prova. Embora para eles o esporte exija “certo esforço físico” (ELIAS, 1992, p. 230), autores mais contemporâneos têm classificado os *eSports* como uma modalidade esportiva (HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

Assim, deparamo-nos atualmente com uma nova variação do campo esportivo, com a existência de competições esportivas sendo disputadas dentro de um videogame ou computador, uma realidade que ainda causa espanto e estranheza para grande parte da população. Para Hamari e Sjöblom (2017), os *eSports* nada mais são do que modalidades esportivas de níveis profissionais mediadas por sistemas digitais, que variam entre diferentes jogos e modalidades, com campeonatos que envolvem atletas, organizações esportivas e patrocinadores.

Segundo Caetano (2019), em matéria para o ESPN, existem diversas modalidades dentro dos *eSports*, como *First Person Shooters* (FPS), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Battle Royale*, *Card Games*, *Fighting* e até mesmo simuladores de esportes “reais”, como futebol, basquete, automobilismo etc. Essas modalidades são compostas por jogos específicos, como os famosos *League of Legends* (LOL) e *Counter Strike: Global Offensive* (CS GO).

¹ “A meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então, você se diverte jogando videogame, você se divertiu. ‘Ah, mas o pessoal treina para fazer’. Treina, assim como o artista. Eu falei esses dias, assim como a Ivete Sangalo também treina para dar show e ela não é atleta da música. Ela é simplesmente uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível. Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, ela não é aberta, como o esporte” (REDAÇÃO DO GE, 2023)

Toda essa esfera que envolve as competições de *eSports* vem crescendo vertiginosamente, revelando uma importante influência na cultura pop, com uma audiência que chegou a um ápice de 459 milhões de espectadores no ano de 2018. Financeiramente, essa influência se reflete no orçamento bilionário que estabeleceu o cenário de *eSports* como uma força no mercado global do entretenimento, com um investimento de 4.8 bilhões de dólares apenas no ano de 2018 (REYES, 2019).

Os esportes eletrônicos se apresentam com o potencial de oferecer uma arena competitiva igualitária onde as diferenças biológicas, culturais ou raciais não teriam espaço. Porém, essa é uma visão utópica, pois, mesmo essa sendo uma modalidade digital e muitas vezes disputada não presencialmente, ela é conhecida por sua extrema hostilidade, com registros frequentes de casos de violência de gênero. Essa característica dos esportes eletrônicos não é restrita apenas ao cenário profissional. É sabido que o que se encontra em jogos online, no geral, é um ambiente predominantemente dominado por homens, com práticas violentas e sexistas reforçadas desde sua criação (FOX; TANG, 2020). Esse tipo de violência não foi necessariamente inventado pela internet, mas acaba se manifestando e replicando de acordo com as práticas e normas culturais desse meio, em que esse comportamento é valorizado e replicado (SHAW, 2014).

Nos *eSports*, essa violência pode se manifesta para além do xingamento, como por exemplo, pelo *Revenge Porn* (pornografia de vingança), onde mulheres têm suas fotografias ou vídeos com conteúdo íntimo divulgados online com a intenção de humilhar publicamente a vítima. “Pesquisas feitas pela agência *Data & Society Research Institute* (2016) apontam que um quarto dos usuários de internet já foram vítimas desse ato.” (MENTI; ARAÚJO, 2017, p. 78). Essas práticas são tão prejudiciais para a comunidade feminina que acabam forçando inclusive uma participação silenciosa em jogos online, e até mesmo a preferência por evitar *nicknames* (apelidos que são mostrados no jogo) ou avatares que revelem seu sexo (FOX; TANG, 2020). Essa prática de “omissão” remete ao século passado, onde era comum que mulheres publicassem seus trabalhos escondendo seus verdadeiros nomes.

“As mulheres do séc. XIX e do início do XX passaram por situações que podem ser comparadas às atuais, indicando, assim, que a violência de gênero não é algo recente. Enquanto hoje o assédio é feito online, no século passado, a repreensão do pensamento da mulher era comumente visto na sociedade. Era comum que, na literatura, mulheres escrevessem seus textos com o auxílio de um pseudônimo. Anna Lins dos Guimarães Peixoto Bretas é o maior exemplo (na literatura brasileira) que cabe aqui ser citado. Mais conhecida pelo seu pseudônimo “Cora Coralina” foi por muitos anos repreendida pelo seu marido que a proibia de escrever e publicar suas poesias. (MENTI; ARAÚJO, 2017, p. 84).

Que configurações essa característica histórica de comportamento violento adquire na atualidade? Como se manifestam na internet? Que desigualdades entre homens e mulheres são fomentadas? Como essas relações se expressam nos *eSports*? Tais questões estão relacionadas a questões históricas e culturais, pois, para Menti e Araújo (2017, p. 82), “a distância do sexo feminino do cenário de videogames, em geral é somente resultado de fatores sociológicos e não biológicos, como muitos acreditam.”

Apesar desse ambiente desfavorável, mulheres lutam para conquistar seu espaço em busca de igualdade e representatividade, de modo semelhante ao que vem historicamente ocorrendo dentro de modalidades esportivas tradicionais (GOELLNER, 2021; ALTMANN, 2017). No ano de 2019, foi criado pela GC (*Gamers Club*), empresa nacional de torneios de *eSports*, a primeira edição da GC *Masters* Feminina, versão exclusiva para participantes mulheres da GC *Masters* convencional, que é considerado o “*Major* Brasileiro” em alusão ao maior torneio mundial de CS:GO organizado pela própria desenvolvedora *Valve* (QUEIROGA, 2020). Essa divisão, apesar de ser considerada um avanço para o cenário feminino de CS brasileiro, levanta questionamentos quanto à necessidade dessa separação, tendo em vista que a GC *Masters* é uma competição teoricamente mista, não existindo nenhuma regra que impeça a participação de times femininos ou de mulheres nos times masculinos.

Assim, a pesquisa proposta neste projeto tem como objetivo questionar quais são os entraves para a participação de mulheres nas competições principais e se a criação de um campeonato exclusivamente feminino promove sua inclusão ou segregação. Propomos entrevistar as atletas que convivem diariamente nesse universo, tentando compreender, pela sua visão, as desigualdades sobretudo no que se refere à discrepância de gênero na participação dos campeonatos de mais alto nível do cenário nacional de CS:GO, dando assim voz a uma comunidade tão subjugada.

METODOLOGIA:

Esse foi um estudo de caráter qualitativo e transversal realizado por meio de entrevistas, afim de ouvir as experiências e relatos das atletas sobre o assunto abordado (FERNANDES, 2017). Para atingir os objetivos propostos foram realizadas entrevistas com atletas mulheres de CS:GO. O requisito para a participação será a atleta ter competido em alguma edição da GC Masters Feminina. Foram entrevistadas cinco mulheres que disputaram esse campeonato, devendo ser maiores de 18 anos de idade. As entrevistas foram gravadas e posteriormente transcritas.

A estruturação do roteiro, a coleta e a análise dos resultados obtidos foram feitas de acordo com o modelo estabelecido por Neto e Triviños (2010) para pesquisa qualitativa em educação física. A partir das entrevistas, os dados coletados foram analisados através de uma categorização temática, facilitando a organização e compreensão conforme os temas apresentados pelo objetivo de pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

O objetivo principal desta pesquisa foi analisar os obstáculos que dificultam a participação das mulheres nas GC Masters, um campeonato de CS:GO considerado misto, e assim investigar se a criação de um torneio exclusivamente feminino (GC Masters Feminina) promove a sua inclusão ou segregação. Através dos relatos das atletas que integram ou já integraram equipes profissionais participantes desse mesmo campeonato, foram identificados temas relevantes e recorrentes que proporcionaram uma compreensão mais aprofundada da desigualdade de gênero presente no cenário de CS GO nacional e também nos *eSports* no geral.

Um dos primeiros aspectos destacados nos relatos foi a influência masculina no início da prática de jogos eletrônicos pelas mulheres. Assim como em outras modalidades esportivas convencionais, as mulheres geralmente são introduzidas aos jogos eletrônicos por meio da influência de homens em suas vidas, como pais, irmãos ou amigos. Esse padrão reflete a influência social e cultural que perpetua estereótipos de gênero e limita o acesso das mulheres ao mundo dos *eSports*. Nesse sentido, é essencial promover um ambiente inclusivo desde cedo, removendo as barreiras que impedem as meninas de entrar em contato com os jogos eletrônicos de forma autônoma e incentivar sua participação em espaços tradicionalmente dominados por homens.

Além disso, os relatos das atletas evidenciaram a importância da prática de diferentes jogos eletrônicos no desenvolvimento de habilidades específicas. Foi abordado que as habilidades adquiridas em um jogo podem ser transferidas para outros jogos, o que sugere que jogar diferentes tipos de jogos eletrônicos pode ser benéfico para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras em geral. No entanto, é importante reconhecer que as mulheres podem enfrentar limitações no acesso a qualquer tipo de jogos eletrônicos (a não ser que influenciadas e incentivadas por um homem) devido a preconceitos, falta de incentivo e falta de referências.

A pandemia de COVID-19 desempenhou um papel fundamental na retomada da participação das mulheres nesse cenário. As restrições impostas pela pandemia proporcionaram uma oportunidade única para as jogadoras se dedicarem novamente aos jogos competitivos, impulsionando novas carreiras e promovendo mudanças na trajetória de atletas já envolvidas. O tempo adicional disponível permitiu que as mulheres gastassem mais tempo jogando e explorando seu potencial, algo que antes era impossível devido à grande quantidade de atividades que deviam ser realizadas em suas vidas pessoais e profissionais, como trabalho, estudo, tarefas domésticas etc. Isso impulsionou o cenário e de acordo com algumas atletas entrevistadas, até o salvou de deixar de existir completamente.

Ficou claro no decorrer da pesquisa que as atletas entrevistadas reconhecem a importância dos campeonatos exclusivamente femininos como forma de oferecer oportunidades de competição e desenvolvimento, apesar de que elas também expressam sua frustração com a necessidade de mais visibilidade e premiações equiparadas às competições masculinas. Há um debate, entretanto, sobre se essas competições promovem a inclusão ou a segregação das mulheres nos *eSports*. Enquanto alguns argumentam que esses campeonatos são necessários para criar um espaço seguro e equitativo para as mulheres, outros questionam se eles reforçam a ideia de que as mulheres não são capazes de competir em pé de igualdade com os homens.

Nesse sentido, é válido que ressaltar que há um consenso entre as atletas entrevistadas de que o *Counter Strike* hoje não é igual em nível de habilidade entre os cenários masculino e feminino. Essa desigualdade, entretanto, não é vista como algo pejorativo, mas sim como consequência da quantidade de aspectos em que o cenário feminino está atrasado em relação ao masculino. Para as entrevistadas, unificar o cenário hoje seria injusto, tendo em vista que as mulheres ainda estão lutando para alcançar o nível de estrutura que os homens encontram desde o início.

Algumas atletas argumentam até que as competições exclusivamente femininas sejam vistas como uma medida temporária, com o objetivo de impulsionar a participação e a visibilidade das mulheres nos *eSports*. O consenso, entretanto, é de que campeonatos exclusivos para mulheres são essenciais para que o cenário feminino cresça e se desenvolva, promovendo um espaço onde atletas mulheres podem competir e se destacar, tudo isso em um ambiente onde elas se sintam bem e seguras jogando.

Em suma, a desigualdade de gênero nos *eSports* é um tema relevante e complexo, que demanda atenção e ações concretas para promover a inclusão e a igualdade de oportunidades. A análise das opiniões das atletas entrevistadas sobre os entraves para a participação das mulheres nas competições principais da GC Masters convencional revelou a apenas algumas das dificuldades enfrentadas pelas atletas no cenário profissional e também a importância das competições exclusivamente femininas.

CONCLUSÕES:

A desigualdade de gênero nos *eSports* é um tema relevante e complexo, que demanda atenção e ações concretas para promover a inclusão e a igualdade de oportunidades. A análise das opiniões das atletas entrevistadas sobre os entraves para a participação das mulheres nas competições principais da GC Masters convencional revelou a apenas algumas das dificuldades enfrentadas pelas atletas no cenário profissional e também a importância das competições exclusivamente femininas.

É inegável reconhecer também que esse esforço está majoritariamente restrito a esse nicho. A fim de promover a igualdade de gênero nos *eSports*, é crucial reconhecer a importância desse campo como um braço relevante dos esportes tradicionais. Somente assim será possível atrair maior atenção da academia, estimulando a pesquisa e o estudo das particularidades desse cenário. Além disso, é necessário envolver também a mídia de forma mais intensa para impulsionar seu desenvolvimento, destacando a relevância e o potencial desse setor, ampliando o alcance das discussões sobre suas desigualdades, assim como já é versado há muito tempo no campo esportivo tradicional.

À medida que avançamos na busca de igualdade esportiva também no mundo dos jogos *online*, é imperativo que reconheçamos seu poder transformador. Ao abrir caminhos para as mulheres nos *eSports*, estamos construindo uma comunidade mais diversa e inclusiva desde sua gênese, encontrada em toda futura menina que queira começar a jogar qualquer jogo eletrônico quando criança. Esse futuro depende de que a responsabilidade de derrubar barreiras, capacitar as mulheres e celebrar suas conquistas seja compartilhada e incentivada. Juntos, todas as partes podem colaborar em criar uma nova era de equidade, onde o talento e a paixão transcendem o gênero, permitindo que todos alcancem seu pleno potencial nos campos de batalha virtuais.

BIBLIOGRAFIA

CAETANO, Rafaela. O que são os eSports? ESPN Esports e Banco do Brasil apresentam: A gente explica e você vira fã! **ESPN**, [S. l.], 3 out. 2019. Disponível em: <http://www.espn.com.br/infografico/o-que-sao-os-esports/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

ELIAS, Norbert. Ensaio sobre o desporto e a violência. In: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. A busca da excitação. Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa, Portugal: Difel, 1992.

FERNANDES, Paula (org.). Manual para Pesquisa Científica na Educação Física. Campinas, SP: [s. n.], 2017. 104 p. ISBN 9788599688366.

FOX, Jesse; TANG, Wai. Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. **Computers in Human Behavior**, [S. l.], v. 33, p. 314-320, abr. 2014. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213002525?via%3Dihub>. Acesso em: 17 nov. 2020.

GOELLNER, Silvana Vilodre. MULHER E ESPORTE NO BRASIL: ENTRE INCENTIVOS E INTERDIÇÕES ELAS FAZEM HISTÓRIA. **Pensar a prática**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 85-100, jun. 2005.

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, [S. l.], v. 27, n. 2, p. 211-232, 3 abr. 2017. DOI 10.1108/IntR-04-2016-0085. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IntR-04-2016-0085/full/html>. Acesso em: 16 dez. 2020.

MARTINS, C. J; ALTMANN, H. Características do esporte moderno segundo Elias e Dunning. **10º Simpósio Internacional Processo Civilizador**, Campinas, abr. 2007 Disponível em: http://www.uel.br/grupoestudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anais10/Artigos_PDF/Carlos_J_Martin_s.pdf. Acesso em: 29 jun. 2021.

MENTI, Daniela; ARAÚJO, Denise. Violência de Gênero Contra Mulheres no cenário dos eSports. **Conexão - Comunicação e Cultura** (UCS), Caxias do Sul, v. 16, n. 31, p. 73-88, jan./jun. 2017. Disponível em: <http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/conexao/issue/view/227>. Acesso em: 26 nov. 2020.

NETO, Vicente; TRIVIÑOS, Augusto. A pesquisa qualitativa na educação física: Alternativas metodológicas. 4. ed. [S. l.: s. n.], 2010. 167 p. ISBN 8520505562.

QUEIROGA, Luís. GC Masters: Primeira edição feminina do “Major brasileiro” vai começar. **ESPN**, [S. l.], 28 jul. 2020. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7293126/gc-masters-primeira-edicao-femininado-major-brasileiro-vai-comecar. Acesso em: 8 dez. 2020.

REDAÇÃO DO GE (São Paulo). Ministra Ana Moser diz que esports não são esportes: Ministra do Esporte comparou treino de atletas de esports ao da cantora Ivete Sangalo e disse que Governo Federal não irá investir neste mercado. **GE**, São Paulo, p. 1, 10 jan. 2023.

REYES, Mariel. Esports Ecosystem Report 2020: The key industry players and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023. **Business Insider**, [S. l.], 18 dez. 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>. Acesso em: 20 nov. 2020.

SHAW, Adrienne. The Internet Is Full of Jerks, Because the World Is Full of Jerks: What Feminist Theory Teaches Us About the Internet. **Communication and Critical/Cultural Studies**, [S. l.], v. 11, n. 3, p. 273-277, 9 jun. 2014.