



A trajetória e presença de mulheres nos *e-sports*.

Palavras-chave: Mulheres; Jogos Eletrônicos; *League of Legends*; *E-sports*.

Giovanna Palhares Gonçalves [FEF/UNICAMP]

Prof.^a Dr.^a Helena Altmann (orientadora) [FEF/UNICAMP]

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos mostraram uma grande popularidade nos dias atuais, tendo inclusive sido impulsionados pela pandemia da covid-19. Esse crescimento está expresso na rentabilidade dessa prática.

Além disso, a presença dessas competições de jogos eletrônicos criou um novo debate acerca do esporte, dividindo opiniões quanto à definição do que é esporte e se os *e-sports*¹ são ou não esporte. Ansgar Thiel, A., e Jannika John (2018) mostram elementos de aproximação do *e-sport* com o esporte, como a identificação dos jogadores profissionais como atletas; competições com a finalidade da vitória, um sistema de pontos pré-definidos; uma estrutura definida por regras; tomada de decisão sobre pressão; habilidades corporais específicas de jogo. Alexandre Vaz (2010) defende que *e-sports* são uma espécie de desdobramento das modalidades esportivas, com características específicas, dos jogos e brincadeiras, com expressões da globalização cultural. Em outra perspectiva, os jogos eletrônicos não poderiam ser considerados elementos da cultura, pois eles não são do domínio da sociedade e de sua cultura, mas sim de empresas e pessoas que o desenvolvem e determinam sua continuação ou não.

Tomando os *e-sports* como esportes e considerando que neste o corpo masculino foi historicamente adotado como referência, precisando as mulheres conquistarem espaço para sua prática (Adelman, 2006, Devidé, 2015, Altmann, 2015), essa pesquisa analisou como as questões de gênero perpassam os *e-sports*, investigando a participação e a trajetórias das mulheres no cenário competitivo de *League of Legends*.

¹ Nesta pesquisa, foi usado o termo *e-sport* para referenciar as competições organizadas de jogos eletrônicos. Segundo Whalen (2013 apud Medeiros, 2018, p. 10), os *e-sports* são um termo para descrever competições de videogames organizadas.

OBJETIVO

- Investigar a história das mulheres no mundo dos games, para compreender os motivos e barreiras que levam a ausência dessas no cenário, a partir dos relatos feitos nas entrevistas.
- Entender a diferença de gênero dentro do *e-sport* e o espaço que a mulher ocupa nesse novo cenário do esporte.

METODOLOGIA

Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas, utilizando a plataforma *Google Meet*, com mulheres que ocupam diferentes espaços dentro do cenário competitivo de *League of Legends*, como *player* (jogadoras), *casters* (apresentadoras), comissão técnica (treinadoras, analistas, etc.), psicóloga entre outras.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Unicamp. O contato para as entrevistas foi feito através das redes sociais, como *Twitter*, *Instagram* e em alguns poucos momentos pelo *Whatsapp*, foi enviado um texto convite para as possíveis participantes, que ao aceitarem participar recebiam o TCLE, contendo mais informações da pesquisa e atestando, através da assinatura, o consentimento da participação na pesquisa.

As entrevistas foram pré-estabelecidas no projeto inicial, contendo um total de 8 entrevistas, sendo essas: 4 *players* (jogadoras) podendo ser da categoria profissional, CBLOL, ou da categoria de base, chamada de *CBLOL Academy*; 2 *casters* (apresentadoras) e 2 participantes da comissão técnica de times também da categoria profissional ou de base. A investigação dos dados foi feita através da análise do discurso, que leva em consideração o contexto em que esse foi produzido, assim, demonstrando “importância tanto ao discurso ou texto em si, quanto aos silêncios que são, ao mesmo tempo, ambíguos e eloquentes” (Lima, 2014, p.7).

RESULTADO E DISCUSSÃO

A primeira etapa de coleta de dados realizada foi a de encontrar meninas que estariam de alguma forma envolvidas com o cenário profissional de *League of Legends*. Através de indicações de amigos ou ex-colegas de trabalhos, cerca de 34 mulheres foram contatadas, através das mensagens diretas do *Twitter*, mas, apesar das várias tentativas, apenas sete aceitaram participar, sendo essas: 4 *players*, 1 *caster*, 1 analista e 1 psicóloga. Todas as entrevistas já foram concluídas, assim como as transcrições dos áudios, que foram feitas pelo site www.notta.ai, devido a imprecisão do site algumas correções precisaram ser feitas e as mídias de vídeo foram deletadas. Sendo assim a construção do relatório final e a análise dos dados ocorrerá durante o mês de agosto com previsão de entrega para o final de setembro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto com a finalização e análise dos dados, busca-se afirmar a hipótese de que os *e-sports*, paralelos aos esportes convencionais, são um local de disputa e as mulheres neles tem dificuldade ou não ocupam os espaços de forma igualitária, devido a uma hegemonia masculina que abrange desde a criação dos jogos até a ocupação de grandes cargos nas competições como treinadores, jogadores, entre outros.

As entrevistas em paralelo da revisão bibliográfica apresentam convergências e distanciamentos, acerca das trajetória dessas mulheres, ou seja o caminho traçado até as categorias profissionais, os relatos se aproximam das pesquisas que mostram diferentes motivos para a desistência dessas de competir, um dos motivos citados, por exemplo é a dificuldade financeira, assim como os estereótipos criados para as mulheres, e também pelo paralelo feito ao papel social que essas exercem, a violência dentro do jogo e a hegemonia masculina fazem a manutenção dos estereótipos das mulheres, o que as afasta do cenário competitivo, segundo o estudo de Kim (2017) afirma-se que os estereótipos fazem com que as mulheres acreditem que os homens são mais propensos que elas naquela área. A manutenção dos estereótipos é feita de diversas formas, sendo elas pelas agressividades e toxicidade dentro do jogo, ou seja, pela representação delas dentro dos jogos, feita baseada nas histórias HQ's, que tinham como alvo o público geek (homens que consomem a cultura nerd), sendo divididas em categorias como: mães, com objetivo de acolhimento e proteção; “menina”, protagonista da própria história; namoradas, símbolo de beleza e companheirismo; sedutoras/vilãs, enquanto perigo para os homens e as super-heroínas, protagonistas das histórias que antes eram voltada aos homens. Todas essas buscam uma forma de ditar valores ideológicos e culturais (Fonseca, 2013). Segundo Bica (2020), essa representação, feita por homens, legitima a perspectiva que

ambos os esportes são dominados por homens, devido à baixa presença de mulheres nas determinadas posições. Outras barreiras como os salários, o acesso aos jogos eletrônicos, a falta de investimento por parte das empresas responsáveis, a ausência de competições femininas, entre outros, serão discorridos no relatório final.

Apesar disso, a criação da Ignis Cup, entra em acordo com as ideias de Kim (2017), que defende a criação de ambientes de introdução e permanência das mulheres no cenário, para que a partir disso possam acessar as categorias principais, a criação de uma rede de apoio e incentivo não apenas para a competição, mas também para o lazer, Harvey (2016, apud Kim, 2017, p.3) acredita que para as mulheres permanecer elas devem participar e desenvolver cada vez mais campeonatos e partidas. Diversos relatos apontam a importância da Ignis Cup, como incentivo, espaço confortável para escalonar a carreira e também uma “vitrine” para que times principais possam as ver, além de tudo o campeonato é um teste da empresa Riot que acredita no cenário feminino, dando credibilidade aquelas envolvidas tanto na competição quanto na organização dela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADELMAN, Miriam. **Mulheres no esporte: corporalidades e subjetividades**. Movimento, v. 12, n. 1, p. 11-29, 2006.

BICA, Felipe Saraiva Leao; MAIA, José Gilvan Rodrigues; FRANCO, Artur de Oliveira da Rocha. **Uma análise da representatividade feminina nos esportes eletrônicos**. 2020.

FONSECA, Livia Lenz. **GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. 2013.

KIM, Se Jin et al. **Gender inequality in eSports participation: examining League of Legends**. 2017. Tese de Doutorado.

LIMA, Senhora Silva et al. **O desafio do conhecimento**. Revista Inter-Legere, n. 14, 2014.

MEDEIROS, João Paulo Alves de. **Esportivização dos jogos eletrônicos: os e-sports são esportes?**. BS thesis. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2018.

THIEL, Ansgar; JOHN, Jannika M. **Is eSport a ‘real’sport? Reflections on the spread of virtual competitions.** European Journal for Sport and Society, v. 15, n. 4, p. 311-315, 2018.

VAZ, Alexandre Fernandez. **Jogos, esportes: desafios para a Educação Física Escolar.** Cadernos de Formação RBCE, v. 1, n. 2, 2010.