

Uma Análise da Representatividade Feminina nos Esportes Eletrônicos

Felipe Saraiva Leão Bica
Instituto Universidade Virtual
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Ceará – Brasil
bk94mn@gmail.com

José Gilvan Rodrigues Maia
Instituto Universidade Virtual
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Ceará – Brasil
gilvan@virtual.ufc.br

Artur de Oliveira da Rocha Franco
MDCC – Departamento de Computação
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Ceará – Brasil
artur.fhtagn@gmail.com

Abstract—A popularização dos e-Sports é um fenômeno recente, com o cenário competitivo se consolidando há pouco mais de duas décadas. Contudo, há problemas estruturais, em especial, quanto à participação feminina. Ao compará-la com a representatividade feminina nos esportes convencionais, podem-se perceber semelhanças e distinções que expliquem como o sujeito feminino é retratado e como aspectos de gênero e de sexo se configuram nessas práticas esportivas. Por conseguinte, o presente artigo dedica-se à investigação dos aspectos sociais, econômicos, culturais e antropológicos da participação feminina nos esportes eletrônicos e nos esportes convencionais, nos quadros nacional e internacional, por meio de pesquisa documental de caráter exploratório, expondo as principais distinções e compatibilidades entre esses meios. A análise foi realizada a partir de dados, de estatísticas e de revisões bibliográficas dos estudos no que concerne sexo e gênero no esporte.

Keywords—e-Sports, gênero, mulher, representatividade

I. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos (*games*) são parte integrante da sociedade moderna, como consequência do progresso e da evolução das mídias como um todo. A indústria de *games* é uma das mais lucrativas do ramo do entretenimento, arrecadando mais do que as indústrias de cinema e de música juntas [1], [2]. Tal evidência põe em cheque a percepção social dos *games*, que, a princípio, seriam atividades descompromissadas, nas quais as(os) jogadoras(es) buscam alcançar determinados objetivos de acordo com regras preestabelecidas em um ambiente sintético [3]–[6]. Alguns títulos apresentam características competitivas, o que tornou possível a criação de campeonatos em *games* específicos. Isso culminou no surgimento dos *e-Sports* (esportes eletrônicos), que seriam “[...] uma forma competitiva de jogar *videogames* em um ambiente profissionalizado” [2]. Apesar do termo *e-Sports* ter surgido no começo dos anos 2000, sua origem dá-se no ano de 1972 com *Space War Intergalactic*, quando alunos da Universidade de Stanford organizaram um campeonato com premiação [2].

Netrek é considerado o primeiro esporte eletrônico, em coluna publicada em 1988 [2]. Desde então, os *e-Sports* alcançaram crescimento expressivo e contínuo: partindo de apenas 10 torneios, em 2000, para 260 torneios, em 2010. A profissionalização desse meio e as premiações em dinheiro desses eventos foram importantes para alavancar o cenário

competitivo [2], [6]. O portal *E-Sports Earnings* [7] reúne informações de torneios, de premiações e de salários de jogadores de *e-Sports* desde 1998. Dados publicados nesse portal revelam o crescimento desse cenário quanto à premiação dos campeonatos. No período de 1998 a 2007, o valor de todas as premiações de torneios de *e-Sports*, quando somadas, foi de, aproximadamente, US\$ 25 milhões. Em contrapartida, de 2008 a 2017, esse valor foi cerca de US\$ 384,5 milhões. Outro valor interessante é referente aos anos de 2018 e 2019: o total de, aproximadamente, US\$ 393,5 milhões superou, em apenas 2 anos, todas as premiações oferecidas na década anterior.

O termo *e-Sports* não pode ser confundido com jogos eletrônicos apesar de depender da existência destes. Segundo Huizinga [5], o jogo é uma atividade lúdica, descompromissada, diferenciando-se apenas em seu contexto: o primeiro sendo virtual; e o segundo podendo ser físico ou não. Na época da publicação da edição original de seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, não havia como relacionar os jogos aos *games*, pois, em 1938, ainda não existiam computadores eletrônicos e eletromecânicos. Para Jensen [2], o jogo eletrônico “[...] se difere do jogo quanto à flexibilidade das regras, porque na maioria dos casos as programações já são pré concebidas, e o *e-Sports* difere-se do game justamente por não ser mais lúdico e não ser mais praticado no tempo de ócio”. O caráter profissional dos *e-Sports* aproxima-se do trabalho, pois os *pro players* são remunerados para seguir uma rotina de atividades dentro de um espaço profissional [2], [6]. Em vista dessa similaridade com o trabalho, os *e-Sports* aproximam-se também dos esportes convencionais por serem mais sérios e menos lúdicos.

De acordo com Guttman [8], um jogo que seja competitivo e organizado pode ser considerado um esporte. Por conseguinte, essas características conceituais de esporte também se aplicam aos *e-Sports* [2], [6]. Em ambos, existem atletas que treinam para alcançarem determinados objetivos, sendo, em sua maior parte, a premiação máxima de suas respectivas competições. O próprio termo “atleta” é derivada das palavras gregas *athlon* e *athlos*, que significam, respectivamente, “prêmio” e “competição”. Dessa forma, os jogadores profissionais são os atletas dessas competições em meio virtual. Outras características citadas por Jensen [2] que aproximam os *e-Sports* dos esportes convencionais, são: 1) rotina

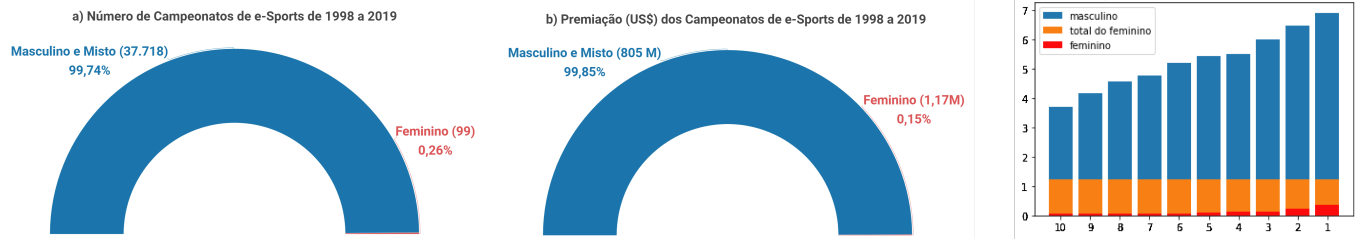


Fig. 1. A comparação dos e-Sports entre os gêneros masculino e feminino evidencia uma grade disparidade: número de campeonatos (a); premiação (b); e as 10 maiores premiações de *pro players* (à direita). Fonte: [7].

de treinos dos *pro players*; 2) remuneração; 3) patrocínios; 4) público; e 5) transmissões televisivas. Canais televisivos, observando o crescimento do cenário de e-Sports, introduziram campeonatos desse meio na sua programação. Por exemplo, o canal SporTV transmitiu um evento de e-Sports pela primeira vez em sua programação, em abril de 2016, e obteve repercussão positiva na rede social *Twitter*.

Contudo, há inúmeras críticas em torno dos e-Sports, principalmente quanto à falta de esforço físico ou à inatividade física em grandes grupamentos musculares, ao sedentarismo e ao isolamento social. Esse imaginário é reflexo da visão estereotipada da sociedade atual, uma vez que os jogos eletrônicos mais recentes mostram uma reconfiguração deste quadro. A exemplo dessa visão, o presidente da ESPN não considera os e-Sports como esporte, e sim como competição, tal como ocorre com o xadrez, ainda que o canal televisivo transmita, por exemplo, competições de pôquer, o qual também não exige esforço físico. Contudo, a ESPN já transmitia campeonatos de e-Sports em 2014, e seu portal na web começou a divulgar notícias e reportagens relacionadas aos e-Sports.

Com o crescimento da cena competitiva, a espetacularização dos e-Sports tornou-se evidente [6], atraindo os públicos feminino e masculino. De acordo com a empresa *Magid*, “[...] o estudo – com 1.000 consumidores de 16 a 45 anos – revelou que as mulheres constituem um terço do público de e-Sports” [9]. Um dado interessante é que 78% do público feminino que acompanha os e-Sports são novas espectadoras, o que pode explicar o crescimento de audiência nesse meio em 2018. Apesar desse crescimento da audiência feminina nos e-Sports, ainda existe uma disparidade enorme de gênero entre os jogadores profissionais na cena competitiva (vide Fig. 1-a) e 1-b).

De acordo com a empresa *Nielsen*, especializada em mediação de audiência televisiva, 7 em cada 10 jogadores são homens [10]. Além disso, apontou-se que o jogo com a maior disparidade entre gêneros é o *Counter-Strike* (CS), com 90% dos *pro players* sendo homens. Essa discrepância também é vista nas premiações dos campeonatos considerando os dois gêneros. Sasha Hostyn, jogadora profissional com maiores lucros em *Starcraft II*, já faturou cerca de US\$ 368,6 mil em premiações ao longo de sua carreira. Enquanto isso, Johan Sundstein, jogador profissional com maior lucro em *Dota 2*, jogo do sub gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA),

já faturou cerca de R\$ 6,9 milhões [7]. Hostyn aparece apenas na 323ª posição do ranking mundial de jogadores profissionais de e-Sports com maiores lucros em premiações. No gênero feminino, o valor somado das 10 primeiras posições desse ranking mundial é de, aproximadamente, US\$ 1,23 milhões, enquanto no gênero masculino, o valor somado é cerca de US\$ 52,7 milhões [7] (vide Fig. 1). Ainda que os jogos e as companhias citadas sejam diferentes e, por consequência, se distinguem quanto ao investimento destas no cenário de e-Sports, os dados podem indicar como estes e suas competições acontecem, de forma geral, quanto à distribuição de premiações para cada gênero. Contudo, não deve ser descartada a hipótese de que o panorama seja ainda mais desigual do que aponta esse indicador.

A discussão sobre gênero e jogos eletrônicos é tema de estudos há mais de vinte anos [11], porém o tema representatividade profissional feminina nos e-Sports ainda carece de aprofundamento. Em vista disso, o presente trabalho visa desenvolver uma análise sobre representatividade feminina em e-Sports no Brasil e no mundo, tendo os esportes convencionais como um parâmetro para comparação. As contribuições deste artigo são as seguintes:

- Discutir gêneros sexuais do ponto de vista da identidade de gênero e do sexo biológico para os esportes eletrônicos e os esportes convencionais;
- Realizar um levantamento do panorama da representatividade feminina nos esportes convencionais e nos e-Sports em contexto mundial;
- Discutir o consumo de *games* pelo público feminino;
- Comparar o cenário de e-Sports brasileiro ao internacional quanto à representatividade feminina nesse meio; e
- Interpretar os dados referentes à representatividade feminina nos e-Sports no contexto brasileiro.

O restante deste artigo encontra-se organizado da seguinte maneira. A metodologia científica está descrita na Seção 2. A Seção 3 contém a discussão dos conceitos de gêneros sexuais, o consumo de jogos eletrônicos pelo público feminino e a representatividade feminina nos esportes convencionais em contextos nacional e internacional. A Seção 4 contém uma comparação do cenário competitivo de e-Sports brasileiro e internacional quanto à representatividade feminina. A Seção 5 é destinada à interpretação dos dados expostos nas seções

anteriores. Por fim, as conclusões e os futuros trabalhos derivados desta investigação são o assunto da Seção 6.

II. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa adotada foi a documental, a qual é desenvolvida a partir de textos já elaborados que possam contribuir para a investigação neste artigo [12]. A natureza das fontes é a principal diferença entre a pesquisa documental e a pesquisa bibliográfica: a primeira se vale de materiais que ainda não possuem um tratamento analítico segundo uma metodologia acadêmica, e são divididos em documentos *de primeira mão*, que não receberam qualquer tratamento analítico, e os documentos *de segunda mão*, que já foram analisados [12]. Artigos e trabalhos acadêmicos relacionados aos temas de esportes, de *e-Sports* e de gênero, foram escolhidos como documentos de segunda mão, assim como jornais online e sites que trabalhem com essa temática, os quais foram utilizados como fonte de dados.

Iniciou-se um levantamento de trabalhos relacionados aos *e-Sports*, incluindo temas que elucidem o contexto dos jogos e a participação feminina em competições, um tema com poucos estudos encontrados. Na maioria das pesquisas, os estudos são qualitativos, de modo a identificar a participação de mulheres em *games* ou a representação feminina nas personagens dos *games* [13], [14]. Por outro lado, notou-se que gênero e jogos eletrônicos configuram um problema mais antigo, anterior à existência destes. Muitos dados podem ser encontrados em sites especializados, em formato de colunas ou entrevistas que envolvem profissionais e personalidades do meio. No tocante à representatividade feminina nos esportes convencionais, destaca-se o trabalho de Hargreaves [15], que investiga a significação e a importância cultural da prática esportiva em diversos períodos históricos, bem como o desenvolvimento da participação feminina na prática esportiva desde a antiguidade, incluindo sua evolução e sua revolução do século XX em diante.

A definição de *e-Sports* adotada neste trabalho é aquela proposta por Jensen [2], a qual tratou a sua relação com os esportes convencionais e modernos como *espetáculo*, assim como essa relação é baseada e mediada pela imagem, um dos fatores-chaves dos jogos eletrônicos. A contribuição de Butler [16] acerca dos sentidos de gênero e de sexo é indispensável para traçar alternativas do tema, visto que ambos são discutidos e tratados de maneiras distintas nas práticas esportivas convencionais e eletrônicas: a primeira é fundamentada na idealização do sexo biológico, enquanto a segunda é alicerçada na conceituação de identidade de gênero. A relação entre gênero e jogos eletrônicos é embasada nos estudos de Jenson e Castell [11], [13], uma revisão de 30 anos sobre *videogames* e gêneros, em especial, jogos online, que categorizou esses jogos e a participação feminina.

III. O FEMININO NOS ESPORTES E *e-Sports*

Nesta Seção, discute-se o par gênero/sexo nos *e-Sports* e nos esportes convencionais. Após isso, trata-se da participação

feminina nos esportes convencionais e do Ciclo Virtuoso [17] aplicado ao consumo de *games* pelo público feminino.

A. Gênero e Sexo

A constituição da sexualidade dos indivíduos é assunto antigo e que permeia diversos campos científicos, partindo de uma estrutura binária e opositora – o feminino e o masculino – para classificar humanos e animais, que pressupõe que o modo de vida de cada indivíduo seria determinado por sua identificação corpórea inata [18], [19]. O advento da definição do sujeito quanto à sua própria sexualidade demandou elaboração de um termo que vinculasse a biologia dos órgãos reprodutivos dos indivíduos à construção social destes, culminando, em 1970, em uma maior visibilidade ao termo *gênero* [19]. As definições de sexo e de gênero são interdependentes, podendo apresentar interseções e analogias em seus sentidos. Coll-Planas [20] argumenta que o sexo é definido pelos seguintes atributos: caracterização do órgão reprodutor, carga hormonal, cromossomos e características sexuais secundárias [20], [21]. Para Teixeira [21], o gênero é “uma categoria de análise usada para determinar os atributos físicos, psicológicos, culturais e simbólicos que, num determinado contexto socio histórico são associados à diferenciação sexual”.

Já para Schiebinger [22], gênero é um produto das condições e das ações de cunho sociocultural, que condicionam os comportamentos ditos feminino e masculino. Ainda que não possa se confundir com sexo, o gênero pode apontar hierarquia de um sexo sobre o outro, e estabelecer os ideais de masculinidade e de feminilidade quanto ao corpo do sujeito. Louro [23] reforça esse pensamento ao afirmar que, desde crianças, aprendemos a ser parte dessa estrutura dicotômica do sexo – homem e mulher, macho e fêmea – por meio da família, a princípio, e, posteriormente, por outros agentes sociais como a escola [21]. Dessa forma, a identidade de gênero, produto dessa construção social, reforça a normalização da heterossexualidade na intimidade do indivíduo, e reafirma a sua condição de naturalidade e de originalidade [16], [19], [21].

Segundo Butler [16], as definições de sexo e de gênero são pauta essencial para a discussão do sujeito mulher, e o uso do par sexo/gênero para conceituar a mulher como sujeito feminino no contexto do movimento feminista. A autora contribui nesta pauta ao mostrar que essa estrutura dicotômica não investiga outros aspectos naturais como o desejo [24]. Isto posto, o estabelecimento do gênero como construção social e como definição posterior ao sexo, presume e prenuncia as disposições de gênero na cultura, e não garante o sujeito mulher, de fato, fêmea. Portanto, Butler [16] apresenta o gênero como um fenômeno inconstante e contextual não derivativo do sexo, mas uma correlação entre relações específicas histórico e culturalmente convergentes [24].

Conseqüentemente, ao analisarmos a participação feminina nos esportes convencionais, e ao trazermos o debate da conceituação do par gênero/sexo, é fundamental pontuar que o papel da mulher no esporte se combina com seu papel

social na história da humanidade, e que a conceituação do sujeito mulher nesses esportes é resultante do progresso do movimento feminista ao longo do tempo [16]. Por conseguinte, a presença feminina nos *e-Sports* é calcada no movimento feminista pós-moderno, o qual foi influenciado pelas compreensões de performance de gênero e de identidade de gênero, conceitos advindos das contribuições de Butler.

Outro fator relevante é referente à divisão dos competidores em relação ao genótipo do sujeito e, conseqüentemente, da fisiologia deste nos esportes convencionais. Assimetricamente, os *e-Sports* não trabalham, na ampla maioria das vezes, com a imaginário de sexo quanto aos seus aspectos biológicos para separar competidores, na maioria de seus campeonatos (vide Figura 1). À vista disso, surgem os seguintes questionamentos: como estabelecer a estrutura binária par/sexo para os indivíduos participantes dos esportes convencionais e dos esportes eletrônicos? Como definir o sujeito quanto ao seu sexo, nesses esportes, para propósitos de pesquisa? A fim de solucionar essas indagações, recorre-se aos conceitos de gênero, de sexo biológico e de identidade de gênero, propostas por uma equipe especializada em múltiplos aspectos da diversidade e da inclusão [25]:

- **Gênero:** é referente aos comportamentos, aos papéis, às expressões, às atividades e aos atributos construídos em sociedade, cuja cultura os consideram como apropriados para homens, mulheres e *peoas não-binárias*. Essa descrição reforça o conceito apresentado por Butler [16], [25], e inclui um grupo de indivíduos que não se identifica com a estrutura dicotômica do sexo;
- **Identidade de Gênero:** modo que o sujeito reconhece o seu gênero, e que pode corresponder, ou não, ao sexo biológico [25]. Mulher – cis, trans e travesti –, homem – cis e trans – e pessoas não-binárias – agênero, bigênero e gênero fluído – são alguns exemplos de identidade de gênero para o indivíduo. Ademais, a identidade de gênero considera valores socioculturais como trabalho, etnicidade e religião para a construção de identidade de gênero dos indivíduos; e
- **Sexo Biológico:** determina os sujeitos quanto às suas características biológicas e, por conseguinte, sexuais, que são presentes em seu nascimento [25]. Os cromossomos e a base genitália, em conjunto com outros fatores, determinam o sexo biológico dos indivíduos. Os exemplos do sexo biológico são: feminino, masculino e intersexo.

Assim, os esportes convencionais adotam noção de sexo biológico para definir o sujeito mulher ou o sujeito feminino [15]. Por sua vez, os *e-Sports* caracterizam esses sujeitos por noções de gênero e de identidade de gênero.

B. Breve Histórico da Participação Feminina nos Esportes

A representatividade feminina na sociedade experimentou uma drástica transição, principalmente, com os movimentos feministas do século XX e a globalização [26]. A mulher participou, ativamente, durante a Segunda Guerra Mundial, possibilitando, adiante, o direito ao exercício de atividades

profissional ou política, vitórias que provocaram rupturas na estrutura patriarcal.

Isso permitiu a (re)inserção das mulheres no âmbito esportivo. Nos primórdios da sociedade, o esporte e a sua prática estavam associados aos hábitos religiosos e à caça [27]. O primeiro registro de mulheres em práticas esportivas encontra-se presente nas paredes de templo egípcios datadas de 2134 a.C. a 2000 a.C. Todavia, apenas no 6º século a.C., encontrou-se o primeiro registro oficial de uma competição atlética para mulheres, com a realização dos primeiros jogos olímpicos da Grécia Antiga. Com a queda da Grécia e a ascensão do império romano, as mulheres passaram um longo período sem atuarem nos esportes, ainda que existissem gladiadoras nesse período [8].

Durante a Idade Média, a prática esportiva voltou a ser exercida pelas mulheres, direito revogado no século XVII. Apenas no final do século XVIII aconteceu o processo de retomada aos esportes, sendo o ciclismo a principal prática do público feminino no final do século XIX [26]. Entretanto, tal reconquista foi lenta e gradual [28], não havendo participação feminina, por exemplo, no restabelecimento dos jogos olímpicos em 1896, na Grécia. De acordo com Oliveira et al. [29], os idealizadores do evento consideravam que a participação feminina banalizaria a cerimônia. Na edição de 1900, em Paris, a inclusão feminina se deu por meio do golfe e do tênis, com cerca de 17 mulheres nas duas modalidades somadas. As Olimpíadas em Estocolmo de 1912, contou com a participação de 48 mulheres e a inclusão da natação, fato que levou a Federação Internacional de Natação Amadora a tornar-se primeira entidade a promover a representatividade feminina nos esportes [29].

A Federação Esportiva Feminina Internacional foi fundada em 1917 para impulsionar a inclusão feminina nos esportes, com destaque para a criação dos Jogos Mundiais Femininos, disputados, em 1922 e 1923, em 3 edições, com mais de 1.000 participantes [29]. Outra ação significativa ocorreu em 1922, em Paris, com a criação dos Jogos Olímpicos Femininos, que contou com diversos espectadores e atletas de várias partes do mundo. A participação feminina aumentou à medida que as Olimpíadas tornavam-se cada vez mais relevantes. Nas Olimpíadas de Munique, em 1972, 1.059 mulheres participaram do evento, o equivalente a 15% do total de atletas. Já nas Olimpíadas de Atenas em 2004, 4.329 mulheres participaram dos jogos, o equivalente a cerca de 40% do total. Para os jogos olímpicos de 2021, em Tóquio, está prevista uma participação feminina de 49% dos atletas (vide Fig. 2).

No Brasil, o direito à prática esportiva pelas mulheres foi obtido vagarosamente, uma vez que os processos de industrialização e de emancipação da escravidão foram tardios, o que levou a construção de uma sociedade patriarcal que perdurou por muito tempo. Anteriormente a isto, as indígenas tiveram sua prática esportiva limitada devido ao processo de colonização dos povos europeus [30]. Em 1910, algumas mulheres brasileiras começaram a praticar esportes como tênis, equitação, basquete e natação [26]). Porém, foi na década de 1930 que a participação feminina brasileira atingiu um

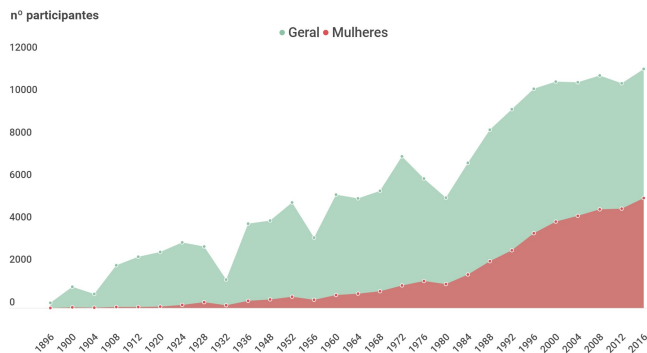


Fig. 2. Dados da participação feminina nas olimpíadas. Fonte: <http://www.olimpiadatododia.com.br/curiosidades-olimpicas/250498-historico-mulheres-nas-olimpiadas/>.

resultado notável, com a nadadora Maria Lenk nas Olimpíadas de Los Angeles, que foi a primeira mulher a representar o Brasil nos jogos olímpicos. Ela se destacou também ao aperfeiçoar e ao inovar a técnica do nado de peito [29]. Ainda na década de 1930, aconteceram o primeiro campeonato feminino de bola ao cesto, e os Jogos Femininos do Estado de São Paulo, eventos que estabeleceram movimentos de esporte feminino [26].

Os Jogos da Primavera de 1949, que perduraram até meados dos anos de 1970, foi um evento fundamental para a emancipação da prática esportiva pelas mulheres. Futuramente, surgiriam os Jogos Abertos Femininos, em 1954, que durou até o início de 1960, e contou com a participação de 30.000 pessoas na edição de 1958. Nos jogos olímpicos, a evolução esportiva feminina no Brasil foi progredindo, e alcançou outro resultado expressivo nas Olimpíadas de Tóquio, em 1964, com a 4ª colocação da brasileira Aida dos Santos no salto em altura [29], mas as primeiras medalhas viriam somente em 1996.

O progresso da representatividade feminina nos esportes resulta de intensa luta por direitos básicos contra uma sociedade patriarcal, sofrendo diversos preconceitos como sexismo, machismo e misoginia. Os argumentos que excluía as mulheres eram vinculados à incapacidade biológica, à condição de mãe, à “masculinização corporal” e à contestação da heterossexualidade [29]. Nesse sentido, o preconceito, no contexto esportivo, está relacionado tanto às capacidades físicas da mulher perante às do homem, quanto aos aspectos concebidos como femininos.

O determinismo biológico foi essencial para a separação dos atletas por sexo biológico nos esportes, e, como resultado, intensificou o imaginário de comportamentos ditos femininos e masculinos, proporcionando o domínio masculino tanto na prática quanto no discurso esportivos [15]. Há inúmeras atividades esportivas que, equivocadamente, foram – e ainda são – relacionadas ao par sexo/gênero como apropriadas ou inapropriadas. Nos jogos de 1900, em Paris, por exemplo, os esportes femininos deveriam ser belos e sem contato físico, o que restringiu sua participação ao golfe e ao tênis [29].

Outro preconceito é a suposta fragilidade do sujeito mulher, que é reforçada pela legitimação da imagem da prática

esportiva como uma atividade, inerentemente, masculina. Assim, a aparência atlética acentuaria os estereótipos dos sexos biológicos, e transformaria o sujeito mulher em um indivíduo menos feminino [15]. Di Pierro [26] constata que, somado a este fator, a participação feminina nos jogos olímpicos acarretaria em uma aparência grotesca, indecente e comprometedor de funções maternas, desintegrando a aparência do sujeito feminino do próprio sujeito feminino [26]. As ações do movimento feminista, ao serem empregadas no espaço esportivo, culminaram na ruptura do arquétipo de fragilidade da mulher e na formação de novas noções e imagem da mulher na prática esportiva. Essa reestruturação gerou um novo conflito pertencente à corporalidade e à sexualidade feminina atual [26], sendo o fisiculturismo feminino um exemplo dessa ambiguidade de valores. O indivíduo feminino depara-se não somente com preconceitos antigos, como pré julgamentos recentes oriundos dos novos padrões femininos. Portanto, a luta feminina nos esportes tornou-se também no ato de resistência e de reafirmação do ser feminino [26].

C. Consumo de Jogos e o Público Feminino

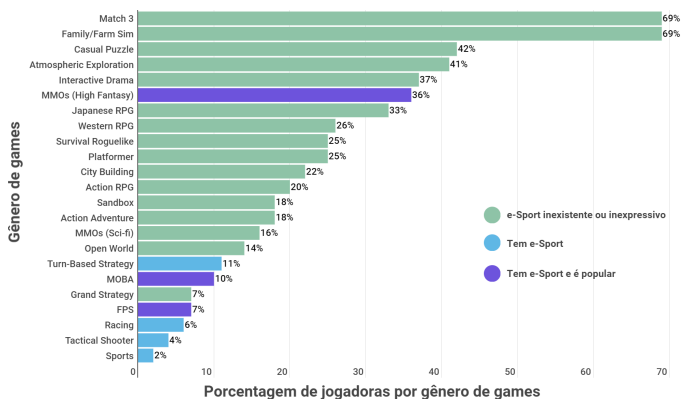


Fig. 3. Porcentagem de jogadoras por gênero de jogos eletrônicos. A pesquisa não indica qual conceito de gênero adotado, o que confirma os problemas encontrados por Jensen e de Castell [11]. Fonte: adaptado da Quantic Foundry [31].

A industrialização no século XIX introduziu a figura da mulher no mercado de trabalho [32]. Com o advento da mídia e tecnologia, as mulheres poderiam mostrar seus valores ideológicos e culturais, de modo a representar a própria perspectiva da mulher no século XXI e romper paradigmas da sociedade patriarcal. Os jogos eletrônicos, que são mídias recentes, ainda expressam pouca representatividade da mulher [14]. De acordo com a *International Game Developer Association* (IGDA), aproximadamente 20% das pessoas desta área são mulheres [33]. A baixa representatividade na indústria de *games* tem influência no processo criativo e no produto final, contribuindo para o conceito de ciclo virtuoso, proposto por Fullerton et al. [17] e utilizado por Hahn no estudo deste processo na indústria de jogos eletrônicos na Alemanha [33].

O ciclo virtuoso [17] tem uma relação forte entre o consumo e a participação do público feminino de *games*, conceito que pode ser separado em quatro partes [33]: produção, estética,



Fig. 4. O ciclo virtuoso. Fonte: adaptado de Hahn [33].

consumo e proposta (Fig. 4). Cada uma dessas partes influencia na percepção, na relação e no consumo que o público feminino tem sobre os jogos eletrônicos. A maioria das pesquisas relacionadas a este tema falham em dois aspectos: gênero como lacuna e gênero como supérfluo ou desnecessário [11]. De acordo com Jenson e Castell [11], gênero como lacuna refere-se à bifurcação do sexo em dois, e o segundo sexo, neste caso, o feminino, é interrogado sobre a representação dos *games* para ele. Dessa forma, a maioria das pesquisas tendem a reproduzir alguns estereótipos sobre preferências de garotas e de mulheres acerca dos *games*. Por outro lado, as pesquisas que abordam o gênero como superfluidade, tratam os dados de maneira quantitativa, de modo a estudar a relação entre homens e mulheres jogando. Assim, essas pesquisas, geralmente, são superficiais, e não problematizam algumas questões axiomáticas do tema. Em paralelo a isso, a diferença entre o número de jogadores de ambos os gêneros nos *games* é pequena: nos EUA, 41% dos jogadores eram do sexo feminino em 2017 [31]. Estudos que remontam a 1998 [13], evidenciam que os *games* seriam um ponto de partida para garotas e mulheres inserirem-se na área de Computação [11], importante no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Assim, uma maior participação do público feminino, inicialmente pelos *games*, encaixa-se no conceito de ciclo virtuoso [33].

É importante notar que, nos *e-Sports*, ainda existem divergências de opiniões sobre como os campeonatos deveriam ser organizados para ambos os sexos. Uma matéria recente da *Sky Sports* mostrou que as opiniões das mulheres que trabalham ou que estão envolvidas nesse ramo são bem diversificadas [34]. Lyen Servranckx, *Pro player* de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), prefere um cenário separado para ambos os gêneros [34]. Joanne Watson, que gerencia o time de esportes eletrônicos *Maestro eSports*, afirma que tal divisão é importante para atrair mais jogadoras, apesar de reconhecer que o cenário para ambos os gêneros ainda seja desigual, principalmente quanto aos investidores e patrocinadores [34]. Emma Fraser, pesquisadora pela Universidade de Manchester, considera que não existem razões biológicas para a separação dos campeonatos de *e-Sports* pelo gênero biológico, e que tal divisão serve apenas para incentivar o ingresso das mulheres em competições. Apesar disso, para Fraser, o ideal seria os dois gêneros disputando os mesmos campeonatos, provando que as mulheres são tão capazes quanto aos homens [34].

IV. REPRESENTABILIDADE FEMININA E *e-Sports*

A representação feminina no cenário de *e-Sports* aumentou, paulatinamente, com a evolução desse meio e ainda apresenta oscilações, aparentemente, sazonais (vide Fig. 5). O primeiro registro de uma competidora em campeonatos de *e-Sports* aconteceu apenas em 2000, com Lee Ji Eun, que faturou cerca de \$ 2,7 mil ao ficar em 1º lugar no evento KBK Masters 2000 de *Starcraft: Brood War*, considerado o primeiro campeonato feminino de *e-Sports* [7]. A popularização de *Counter Strike* (CS) culminou no surgimento de campeonatos, alguns voltados para *pro players* femininas. A Electronic Sports World Cup (ESWC) 2003 contou com \$ 6 mil em premiações [7]. Outras edições da ESWC aconteceram de 2004 a 2008, e de 2010 a 2016, sendo realizadas com o jogo CS:GO neste período. A ESWC 2006 contou com o recorde de \$ 40 mil em premiações (vide Fig. 6), sendo \$13 mil para as campeãs do torneio [7]. CS e CS:GO estimularam o cenário competitivo feminino, promovendo 79 torneios de um total de 99 torneios *e-Sports*, realizados ao longo de 19 anos. A World Electronic Sports Games (WESG) acontece desde o ano de 2017, em Shanghai, e já deu \$ 489,7 mil em premiações de campeonatos femininos de CS:GO [7]. A edição de 2017 contou com \$ 170 mil, maior premiação tanto no CS:GO quanto em todos os campeonatos femininos [7]. A WESG também impulsiona campeonatos femininos de *Hearthstone* desde 2017. Ao longo de 7 edições, que ocorreram de 2017 a 2019, contabilizou-se, aproximadamente, \$ 113,3 mil em todas as premiações (vide Fig. 6).

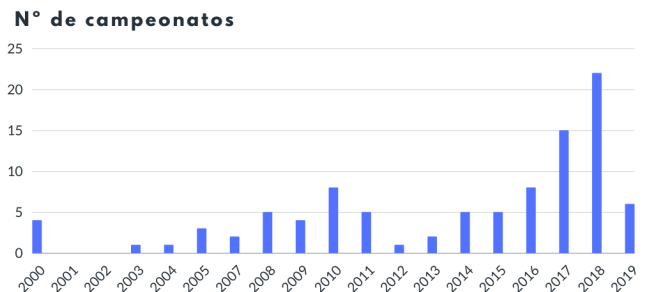


Fig. 5. Número de campeonatos femininos de *e-Sports* ao longo do período de 2000 a 2019. O crescimento no número de torneios advém dos vários movimentos identitários de gênero dos últimos anos, em especial, o movimento feminino do século XXI. Fonte: elaborado pelos autores com dados de [7].

No Brasil, poucos campeonatos femininos de *e-Sports* ocorreram desde os anos 2000. Os 3 torneios registrados, todos de CS:GO e situados em São Paulo, foram: 1) Brasil Game Cup 2017, com \$1.576,87 em premiações; 2) Brasil Game Cup 2018, com \$ 7.800,00 em premiações; e 3) Brasil Game Cup 2019, que deu \$ 7.298,70 em premiações [7], [35]. Entretanto, a atuação feminina não está limitada apenas aos campeonatos e às ligas femininas de *e-Sports*, pois há torneios abertos ao público geral. Dessa forma, ambos os gêneros masculino

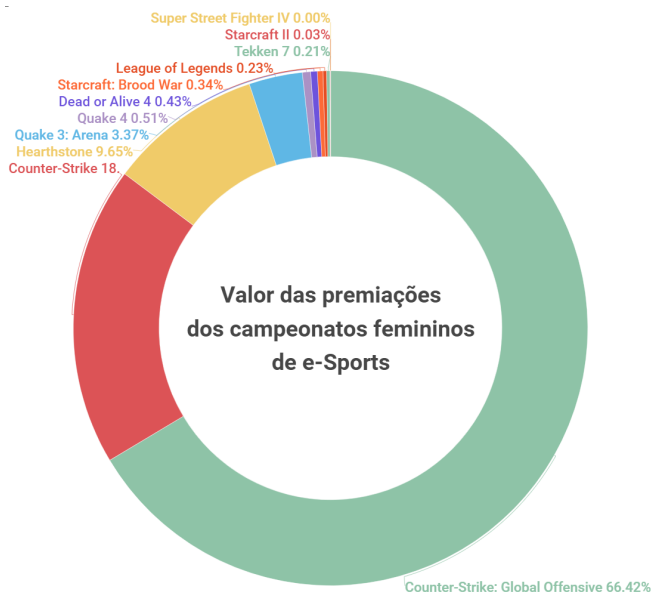


Fig. 6. Gráfico de premiações em dólar dos 99 campeonatos femininos de e-Sports. Fonte: elaborado pelos autores com dados de [7].

e feminino podem participar das competições, e cabe aos organizadores e às empresas de jogos eletrônicos proporem essa opção em seus campeonatos.

Algumas *pro players* se destacam por suas conquistas [7]. Sasha Hostyn, jogadora com maiores premiações em dinheiro, ganhou 36 campeonatos de *Starcraft II*, destacando-se a Intel Extreme Masters (IEM) de 2018, onde superou o icônico jogador sul-coreano Kim Yoo Jin e faturou US\$ 50 mil. Em 2019, a jogadora de *Hearthstone* Li Xiao Ming, venceu o expressivo GrandMasters 2019 e faturou US\$ 200 mil. Antes desse título, a jogadora atingiu, no máximo, a segunda colocação em duas competições diferentes, as quais a introduziram no meio. Essa única e memorável conquista fez a jogadora saltar diversas posições no ranking de jogadores profissionais do gênero feminino com maiores lucros em premiação em campeonatos de e-Sports, alcançando, assim, a 2ª posição (Fig. 1).

Ricki Ortiz é uma mulher trans que compete em jogos de luta desde 2003. Ela venceu diversos campeonatos em vários jogos diferentes, acumulando cerca de \$81,3 mil em sua carreira competitiva. Seu último título relevante foi no torneio Capcom Cup, em 2016, alcançando a 2ª posição e a premiação de US\$ 60 mil [7].

No contexto brasileiro, Julia Akemi foi a primeira *pro player* a participar de um campeonato de *League of Legends* (LoL). Ela estreou em 2017 no time Clube Profissional de Esportes Eletrônicos (CNB) na SuperLiga de LoL [36], 6 anos após início da cena competitiva brasileira de LoL em 2011.

Quanto ao contexto de vitórias nos e-Sports, existem mais *pro players* femininas no gênero FPS como CS e CS:GO. O primeiro time feminino brasileiro a participar neste cenário foi o Ladies.AMD, em 2004, que conquistou o 2º lugar no *Electronic Sports World Cup*. Todas as integrantes disputaram

campeonatos em 2005 e 2006, o que demonstra engajamento com os e-Sports.

Atualmente, a jogadora profissional brasileira com maior posição no ranking de jogadores profissionais do gênero feminino com maiores lucros em premiação em campeonatos de e-Sports se chama Flavia Sayuri. Ela é jogadora de Teamfight Tactics e ocupa a 126ª posição, com \$ 7.500 em premiações [7]. Apesar disso, ela não é muito conhecida no cenário brasileiro quando comparada a nomes como Camila Natale, Bruna Marvila e Gabriela Maldonado, todas atletas de CS:GO.

Ainda que existam *pro players* femininas nos quadros internacional e nacional, sua inclusão nesse meio ainda sofre críticas e preconceitos. Jogadoras como Maria Creveling e Júlia Nakamura sofreram diversas críticas e discriminações em suas respectivas comunidades ao disputarem campeonatos de LoL em equipes mistas, compostas, majoritariamente, por homens [36]. Quando isso não acontece, as jogadoras profissionais são apresentadas na mídia somente ao conseguir se destacar ante aos *pro players* masculinos em campeonatos de grande expressão, como aconteceu com Ricki Ortiz e Li Xiao Ming. Ou seja, o sujeito feminino, ainda que esteja em um espaço virtual e desvinculado do mundo real, pode sentir reflexos destes como o preconceito e a discriminação [37].

V. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A pesquisa trata de comparar duas equipes femininas e duas equipes masculinas do jogo CS:GO, sendo duas delas equipes brasileiras, quanto às premiações em dinheiro alcançadas no período de junho de 2018 a junho de 2019. O jogo CS:GO foi escolhido devido tanto à sua popularidade no cenário competitivo quanto pelo número de campeonatos que este título possui. Além disso, é realizada uma comparação com os dados referentes à média salarial das jogadoras do futebol feminino, em âmbito nacional, e do tênis feminino, em âmbito internacional. O futebol feminino foi escolhido devido à sua popularidade no Brasil tanto em campeonatos femininos quanto em campeonatos masculinos. Já o tênis feminino, em contexto mundial, foi escolhido tanto pela sua tradição nos jogos olímpicos quanto pela sua alta premiação em campeonatos.

As equipes selecionadas em âmbito internacional foram (CLG) “Counter Logic Gaming” (feminino) e “Astralis” (masculino). Em contexto nacional, as equipes “paiN Gaming” (feminino) e “FURIA Esports” (masculino) foram selecionadas. Quanto à participação em campeonatos, a paiN esteve presente em 5 torneios, enquanto o time da CLG atuou em 13 campeonatos [35]. Ou seja, nesse mesmo período, o time norte-americano teve mais que o dobro de campeonatos que a equipe brasileira. Quanto aos times masculinos, a equipe da FURIA participou de 37 campeonatos e o time da Astralis de 24 competições [35]. Assim, os dois times femininos somados têm um total de 18 participações de CS:GO, enquanto os times masculinos apresentam 61 participações no total, que equivale mais que o triplo de campeonatos com a participação dos times femininos. Essa diferença no número de competições sugere

uma prevalência dos campeonatos masculinos em detrimento aos femininos no cenário geral de CS:GO.

Com respeito às premiações, há uma discrepância enorme entre as 4 equipes. O time da paiN ganhou \$ 898,00 em premiações, enquanto a equipe da CLG faturou cerca de \$ 111,5 mil no mesmo período [35]. Já os times da Astralis e da FURIA conseguiram, respectivamente, \$ 3,9 milhões e \$ 217,2 mil em premiações [35]. Ao comparar as duas equipes femininas, a equipe da CLG faturou cerca de 12.658% a mais que o time da paiN. Isso pode indicar como o cenário competitivo feminino no Brasil é pequeno quando comparado ao internacional. Dentro do cenário brasileiro, a diferença entre os times da FURIA e da paiN é mais acentuada, e revela uma predominância notável da premiação do time masculino perante o feminino.

Ao confrontar o valor em premiações dos times de *e-Sports* com aqueles referentes aos esportes convencionais, podem-se elaborar hipóteses de similitudes e de diferenças entre estes quanto à representação feminina. A média salarial das jogadoras brasileiras de futebol de um time profissional de futebol é de, aproximadamente, \$ 1.183,69¹. No período de um ano, uma jogadora de futebol pode receber até cerca de \$ 14 mil como salário. Levando em conta apenas a premiação do Campeonato Brasileiro de Futebol Feminino (CBFF), cada atleta pode ganhar cerca de \$ 1 mil, e ter seu valor de temporada de \$ 15 mil². Portanto, o total recebido pelo time feminino inteiro da paiN como premiação por ano representa apenas 4% da premiação do CBFF em 2019. Por outro lado, o time feminino CLG norte-americano de CS:GO pode ganhar, por ano, 5 vezes a quantia obtida por uma equipe brasileira de futebol feminino.

A disparidade é ainda mais evidente em relação ao tênis feminino internacional. Serena Williams, uma das atletas com maior número de títulos no tênis feminino e a atleta mais bem paga de 2019, conseguiu cerca de \$ 4,2 milhões apenas em premiações³. Note-se que apenas a equipe da Astralis se aproxima do valor adquirido por Serena Williams em premiação. Da lista de jogadores profissionais do gênero masculino com maiores lucros em premiação em campeonatos de *e-Sports* disponibilizada no site [7], apenas os jogadores do time *OG Esports* conseguiram um valor individual próximo ao valor adquirido por Serena Williams, com cerca de \$ 3,1 milhões para cada jogador, e premiação total de \$ 15 milhões [7].

Quanto à representatividade feminina, destacam-se as seguintes características como semelhanças entre os esportes convencionais e os *e-Sports*:

- **Trajetória da participação feminina:** a inclusão feminina ocorre, vagarosamente, em ambos os contextos. Nos esportes convencionais, tal representação aumentou à medida que as Olimpíadas cresciam, o que possibilitou

a inserção da mulher em diversas modalidades. Nos *e-Sports*, a participação tende a aumentar à medida que as mulheres consigam participar do cenário competitivo de *e-Sports* em vários títulos diferentes. Assim, ao adaptarmos o conceito do ciclo virtuoso de Hahn (2018) [33] para a prática dos esportes eletrônicos por mulheres e a presença feminina nesse meio, deduz-se que, quanto maior a quantidade de jogadoras, maior a quantidade dessas profissionais nos *e-Sports*, e, portanto, maior será a possibilidade de criar um ambiente propício para que mais jogadoras possam ingressar nessa carreira;

- **Preconceito:** a mulher, em ambas as circunstâncias, sofreu e sofre com preconceitos pela prática esportiva, sendo os mais prevalentes o sexismo, o machismo, a discriminação e a misoginia. O determinismo biológico contribui na construção do ser masculino como modelo a ser enaltecido na prática esportiva [15]. A falta de atletas femininas nos esportes eletrônicos, por exemplo, favorece à alienação da comunidade de jogos eletrônicos, o que aumenta a probabilidade de incidências dos casos de preconceito contra jogadoras [38].
- **Relação com a mídia:** a imagem reproduzida na mídia legitima a perspectiva que ambos os esportes são praticados, predominantemente, pelo homem [15], [38], [39]. Nos esportes convencionais e nos *e-Sports*, a imagem da mulher é empregada quando esta consegue algum feito relevante, sugerindo, equivocadamente, que superar *pro players* masculinos fosse grande realização, quando, na realidade, isso seria absolutamente normal, caso a participação feminina ocorresse em condições de equidade.

É razoável assumir que ambas as práticas esportivas apresentem distinções nos aspectos discutidos a seguir:

- **Pagamentos e investimento no cenário competitivo:** os esportes convencionais são praticados há décadas, fato que propiciou a construção de um ambiente competitivo em alto nível que pudesse gerar renda para os envolvidos. Assim, à medida que as mulheres ocuparam esse espaço e começaram a ganhar prêmios e salários pela prática esportiva de alta performance, maior tornou-se o investimento nos esportes femininos e, conseqüentemente, os pagamentos que as mulheres recebem por desempenhar essa atividade também cresceram. Por ser um fenômeno recente e ainda sofrer com a herança sociocultural desfavorável, os *e-Sports* ainda têm muito espaço a ser conquistado quanto às premiações e aos salários das jogadoras do cenário competitivo, sobretudo, no contexto brasileiro;
- **Representatividade feminina em competições:** observa-se a maior diferença, pois, nos esportes convencionais, o sexo biológico dita a separação de suas modalidades em competições. Por outro lado, os *e-Sports* permitem a participação de times femininos, de times masculinos e de times mistos em competições de jogos em equipe, como CS:GO e LoL. Ademais, atletas de todos

¹<https://www.salario.com.br/graficos-da-pesquisa-salarial>

²<https://dibradoras.blogosfera.uol.com.br/2019/10/01/brasileiro-feminino-tem-a-mesma-premiacao-ha-4-anos-campeao-levou-120-mil/?cmpid=copiaecola>

³<https://forbes.com.br/listas/2019/08/15-atletas-femininas-mais-bem-pagas-de-2019/#foto14>

os gêneros podem competir em jogos individuais como *Street Fighter V*. Embora existam ligas e competições femininas de *e-Sports*, a ampla maioria das competições pode ser disputada por qualquer atleta, independente do sexo biológico dos competidores; e

- **Acesso à prática esportiva:** outro ponto-chave na comparação entre os esportes e os *e-Sports*. No primeiro caso, não é necessário o uso de artefatos digitais para realizar atividades pertinentes a esta prática esportiva. Em sentido oposto, o emprego de artefatos tecnológicos é indispensável nos *e-Sports*, e está intrinsecamente ligado ao modo que suas práticas se desenrolam. Logo, apenas aqueles que têm acesso aos artefatos tecnológicos como smartphones e computadores podem participar dos campeonatos. Em países como o Brasil, que sofre de problemas socioeconômicos severos, a prática dos *e-Sports* pode ser limitada devido à exclusão digital da sua população [6]. Somado a isto, têm-se o estereótipo de que os dispositivos tecnológicos são melhor performados por homens e com foco nestes, o que corrobora com o baixo número de usuários femininos de computadores e de consoles, por exemplo, que são as plataformas com maior quantidade de modalidades de *e-Sports* [11], [39].

A partir da análise realizada, é possível apontar caminhos que os *e-Sports* podem seguir no futuro a fim de relacioná-los com a participação feminina. Os três cenários distintos vislumbrados nesse artigo são os seguintes: 1) *e-sports* como contracultura ou alternativa aos esportes modernos; 2) *e-Sports* como parte dos esportes convencionais; e 3) *e-Sports* como futuro dos esportes convencionais [40], [2].

No primeiro cenário, os *e-Sports* seriam uma contracultura ou uma alternativa aos esportes modernos por não serem amplamente aceitos pela sociedade como um esporte. A falta de legitimidade do termo e de uma organização que dirija as várias modalidades e as associações de esportes eletrônicos – como a Federação Internacional de Futebol e Associações (FIFA) para o futebol, o futsal e o futebol de areia – contribuem para esta hipótese [40], [2]. Os *e-Sports* já se configuram, desse modo, em âmbitos nacional e internacional: com relação aos esportes modernos – como o xadrez, o golfe e o tiro ao alvo – os esportes eletrônicos são mais inclusivos quanto ao gênero e à identidade de gênero dos seus competidores. Contudo, este cenário pode acentuar preconceitos e estereótipos antigos quanto ao ser feminino, gerando novos comportamentos e pensamentos intolerantes decorrentes dos aspectos de gênero e de identidade de gênero como a homofobia, principalmente, em países com problemas socioculturais profundos concernentes aos aspectos citados.

Já no segundo cenário, os *e-Sports* seriam considerados entre as modalidades de esporte convencional. Contudo, para que isso aconteça, é imprescindível a instituição de um comitê internacional que gerencie os vários *e-Sports* existentes. Como os jogos são, em sua maioria, produzidos por empresas distintas, torna-se incerta a concepção dessa entidade [40], [2]. Além disso, tal entidade teria que garantir que empresas, jogos e jogadores possuam condições de acesso iguais, em especial,

à inclusão digital. Países como a Coreia do Sul, a China, a Rússia, a Hungria e a Dinamarca, consideram o *e-Sport* um esporte oficial. Entretanto, o COI e as outras organizações esportivas internacionais acreditam que os *e-Sports* não são considerados modalidades esportivas [40], [2]. No Brasil, os esportes eletrônicos podem passar a ser enxergados como esporte convencional caso o Projeto de Lei do Senado 383/2007, proposto pelo senador Roberto Rocha, seja aprovado⁴. Com a concretização dessa hipótese e a constituição de uma entidade internacional que administrasse os *e-Sports*, seria possível criar melhores condições para a inclusão feminina, visto que, observado respeito às conquistas por igualdade de sexo e gênero, essa instituição garantiria condições de ingresso e de participação semelhantes aos jogadores masculinos nos contextos nacional e internacional. Por outro lado, sob uma ótica pessimista, o sexo biológico e o determinismo biológico seriam prováveis agentes causadores de uma possível separação dos jogadores femininos e dos jogadores masculinos. Ou seja, os *e-Sports*, porventura, reforçariam a estrutura dicotômica par/sexo presente em tantos esportes convencionais, assim como preconceitos e estereótipos advindos dessa divisão. Advogamos que esse cenário deve ser evitado, pois, assim, os *e-Sports* perderiam uma das qualidades que os diferenciam dos esportes convencionais: a inclusão de gênero e de identidade de gênero como pauta e característica para a prática esportiva.

Por fim, tem-se o terceiro cenário, no qual os *e-Sports* seriam o futuro dos esportes convencionais. Com o tempo, os esportes eletrônicos substituiriam os esportes convencionais por meio da simulação, por exemplo [40], [2]. Ou seja, as competições seriam virtualizadas, de modo a proteger os atletas (e.g., boxeadores não sofreriam os severos danos típicos desse esporte). Com o desenvolvimento de tecnologias mais robustas, esse cenário poderia se concretizar, porém em um futuro distante. Como esse cenário é o menos provável dos três apresentados, seria extremamente complexo analisar uma conjuntura em que os *e-Sports* substituam outros esportes de irrefutável tradição. Vale salientar, entretanto, que o esporte é uma prática social moldada pela sociedade e está em constante progresso [2]. Neste sentido, pressupõe-se que os *e-Sports*, como futuro dos esportes convencionais, poderão reproduzir os mesmos estereótipos e discriminações dos esportes potencialmente substituídos, com o acréscimo de novos preconceitos advindos da performance da tecnologia e da inclusão digital.

VI. CONCLUSÕES

Entender as semelhanças e as distinções entre os *e-Sports* e os esportes convencionais é inevitável para construir um cenário competitivo que inclua as jogadoras com as mesmas condições que o jogador masculino ostenta. Nesse sentido, o espaço virtual é tão importante quanto o espaço esportivo para a luta e a ocupação femininas. Além disso, entender o ser feminino não só como sexo biológico, que é fator primordial para a organização dos esportes convencionais e tudo que

⁴<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/07/09/aprovado-em-turno-suplementar-projeto-que-regulamenta-esportes-eletronicos>

advenha dele – como o preconceito – mas, também, como gênero e identidade de gênero, faz-se substancial para projetar novas configurações da prática nos *e-Sports*.

Este artigo analisou aspectos sociais, econômicos, culturais e antropológicos da participação femininas nos *e-Sports*. Investigou-se como essa participação se dá nos contextos nacional e internacional, tendo como parâmetro principal os esportes convencionais. Baseado em indícios descobertos neste artigo, pode-se afirmar que os *e-Sports* possibilitam que o seu cenário competitivo seja mais heterogêneo e que jogadores de todos os gêneros possam disputar os mesmos torneios. Por outro lado, as trajetórias das mulheres aparentam maior dificuldade em ganhar *momentum*: a representação do ser feminino na mídia quase que só ocorre quando se superam marcos inicialmente conquistados por homens, o que leva à controversa legitimação da imagem do homem como praticante esportivo a ser enaltecido como reflexo de uma cultura patriarcal fortemente enraizada. Por meio de comparações entre as premiações em dinheiro oferecidas nos campeonatos, foi possível constatar a discrepância existente também entre a prática dos *e-Sports* quando há uma separação entre jogadores femininos e masculinos em ligas e campeonatos próprios nas conjunturas brasileira e internacional.

Os principais temas de pesquisa futura vislumbrados a partir deste artigo são: estudo sobre o perfil socioeconômico de jogadoras; mapeamento da participação feminina brasileira em campeonatos internacionais; refletir acerca do perfil da participação; e teorizar sobre possíveis novas configurações, mais inclusivas, dos *e-Sports*.

REFERÊNCIAS

- [1] L. Santaella, “Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games,” 2009.
- [2] L. Jensen, “E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas [dissertação],” Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2017.
- [3] A. S. Bastos, R. F. Gomes, C. C. Dos Santos, and J. G. R. Maia, “Assessing the experience of immersion in electronic games,” in *2017 19th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)*. IEEE, 2017, pp. 146–154.
- [4] R. Caillóis, *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Editora Vozes Limitada, 2017.
- [5] J. Huizinga, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000, vol. 4.
- [6] E. Z. L. dos Santos, L. O. Moreira, E. F. Coutinho, and J. G. R. Maia, “Assessing socioeconomic issues of the brazilian e-sports scene,” in *Proceedings of SBGames 2018 – Culture Track – Full Papers*, vol. 1. SBC, 2018, pp. 581–590.
- [7] E. Earnings. (2020) Esports earnings portal. [Online]. Available: <https://www.esportsearnings.com/>
- [8] A. Guttmann, *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press, 2004.
- [9] X. UOL. (2017) Mulheres são quase 1/3 dos espectadores de e-sports nos eua, segundo pesquisa. [Online]. Available: <http://xlg.uol.com.br/noticias/2017/06/16/mulheres-sao-quase-13-dos-espectadores-de-esports-nos-eua-segundo-pesquisa>
- [10] ESPN. (2017) Counter-strike é o esport mais assistido no mundo, diz pesquisa. [Online]. Available: <https://www.esportsearnings.com/>
- [11] J. Jenson and S. De Castell, “Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections,” *Simulation & Gaming*, vol. 41, no. 1, pp. 51–71, 2010.
- [12] A. C. Gil, *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.
- [13] J. Jenson and S. de Castell, “Online games, gender and feminism in,” *The international encyclopedia of digital communication and society*, pp. 1–5, 2015.
- [14] G. Araujo and G. Pereira, “Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de overwatch,” *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 2017.
- [15] J. Hargreaves, *Sporting females: Critical issues in the history and sociology of women’s sport*. Routledge, 2002.
- [16] J. Butler, “Problemas de los géneros, teoría feminista y discurso psicoanalítico,” 1992.
- [17] T. Fullerton, J. Fron, C. Pearce, J. Morie *et al.*, “11 getting girls into the game: Toward a “virtuous cycle”,” *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, 2008.
- [18] M. Foucault, “A hermenêutica do sujeito,” 2006.
- [19] L. A. Goulart, “Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade,” 2012.
- [20] G. Coll-Planas, “Dibujando el género.” *Norte de Salud Mental*, vol. 11, no. 46, pp. 109–110, 2013.
- [21] F. Teixeira, “Hipersexualização, gênero e media,” *Interacções*, vol. 11, no. 39, 2015.
- [22] L. L. Schiebinger, *Nature’s body: Gender in the making of modern science*. Rutgers University Press, 2004.
- [23] G. L. Louro, “Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas,” *Proposições*, vol. 19, no. 2, pp. 17–23, 2008.
- [24] C. Rodrigues, “Butler e a desconstrução do gênero,” *Revista Estudos Feministas*, vol. 13, no. 1, pp. 179–183, 2005.
- [25] T. Consultoria. (2020) Unicórnio da diversidade: um olhar holístico sobre os recortes. [Online]. Available: <https://medium.com/todxs/unic%C3%B3rnio-da-diversidade-um-olhar-hol%C3%ADstico-sobre-os-recortes-57b8fa92b36d>
- [26] C. Di Piero, “Mulher e esporte: uma perspectiva de compreensão dos desafios do ironman,” *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [27] A. Guttmann, *Women’s sports: A history*. Columbia University Press, 1991.
- [28] J.-L. Chapelet, “La gouvernance du comité international olympique,” *Article pour le livre: Gouvernance des organisations sportives, coordonné par Bayle E. et Chantelat P*, vol. 51, pp. 52–53, 2006.
- [29] G. Oliveira, E. Cherem, and M. J. Tubino, “A inserção histórica da mulher no esporte,” *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, vol. 16, no. 2, pp. 125–133, 2009.
- [30] F. Delsahut and T. Terret, “First nations women, games, and sport in pre-and post-colonial north america,” *Women’s History Review*, vol. 23, no. 6, pp. 976–995, 2014.
- [31] N. Yee, “Beyond 50/50: Breaking down the percentage of female gamers by genre,” *Quantic Foundry*, vol. 19, p. 2017, 2017.
- [32] L. L. Fonseca, “Gamer girls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina,” 2013.
- [33] S. Hahn, “Researching the gender divide of digital games: How to overcome the virtuous cycle of the games industry,” *Acta Ludica*, vol. 2, no. 1, 2018.
- [34] P. Ingham. (201) Do women-only esports leagues give them a foothold or segregate them further? [Online]. Available: <https://www.skysports.com/more-sports/esports/news/34214/11110314/do-women-only-esports-leagues-give-them-a-foothold-or-segregate-them-further>
- [35] Liquipedia. (2019) Brasil game cup female 2018. [Online]. Available: https://liquipedia.net/counterstrike/Brasil_Game_Cup/2018/Female
- [36] F. S. Giuliana Holiscki. (2020) Presença feminina nos esportes eletrônicos. [Online]. Available: <https://labdicasjornalismo.com/noticia/3706/presenca-feminina-nos-esportes-eletronicos>
- [37] B. d. V. de Souza and L. R. Rost, “Front line: Machismo nos campos de justiça do league of legends.”
- [38] M. D. Evanson, “Examining female gamers’ perceptions and attitudes of behaviors in the gaming community,” Ph.D. dissertation, Marietta College, 2017.
- [39] S. J. Kim *et al.*, “Gender inequality in esports participation: examining league of legends,” Ph.D. dissertation, 2017.
- [40] K. Jonasson and J. Thiborg, “Electronic sport and its impact on future sport,” *Sport in society*, vol. 13, no. 2, pp. 287–299, 2010.