

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**

**CAROLINA RODRIGUES HELFSTEIN LIMA**

**LEVEL UP: MULHERES EM COMBATE – UMA ANÁLISE SOBRE A  
PARTICIPAÇÃO FEMININA NA INDÚSTRIA DOS GAMES**

**São Borja**

**2019**

**CAROLINA RODRIGUES HELFSTEIN LIMA**

**LEVEL UP: MULHERES EM COMBATE – UMA ANÁLISE SOBRE A  
PARTICIPAÇÃO FEMININA NA INDÚSTRIA DOS GAMES**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Jornalismo da  
Universidade Federal do Pampa, como  
requisito parcial para obtenção do Título de  
Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr. Roberta Roos Thier

**São Borja**

**2019**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do  
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

L7321 Lima, Carolina Rodrigues Helfstein

Level Up: Mulheres em Combate - uma análise sobre a  
participação feminina na indústria dos games / Carolina  
Rodrigues Helfstein Lima.

161 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade  
Federal do Pampa, JORNALISMO, 2019.

"Orientação: Roberta Roos Thier".

1. Participação feminina . 2. Mercado de videogames. 3.  
Igualdade de gênero. I. Título.

CAROLINA RODRIGUES HELFSTEIN LIMA

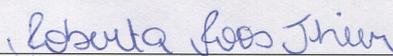
**LEVEL UP: MULHERES EM COMBATE – UMA ANÁLISE SOBRE A  
PARTICIPAÇÃO FEMININA NA INDÚSTRIA DOS GAMES**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Jornalismo da  
Universidade Federal do Pampa, como  
requisito parcial para obtenção do Título de  
Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr. Roberta Roos Thier

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 03, dezembro de 2019.

Banca examinadora:



Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Roberta Roos Thier  
Orientadora  
Unipampa



Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Alciane Nolibos Baccin  
Unipampa



Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Vivian de Carvalho Belochio  
Unipampa

## **AGRADECIMENTOS**

Que aventura a graduação foi. Pensar que não sou a mesma menina que entrou na faculdade, receosa, com medo de tudo dar errado, pensando a todo momento em ligar para os pais e pedir para voltar para casa, é no mínimo, intrigante. Enquanto escrevo esta pequena parte desta grande pesquisa, me lembro de, nos primeiros dias de faculdade, ter escrito alguns versos sobre medo e angústias. Neles, a personagem principal havia saído do planeta Terra e viajado através de anos luz, com a nave mãe, até Marte – um lugar estranho povoado por alienígenas verdes, que falavam uma língua diferente. Todavia, quem diria que, alguns meses depois, Marte se tornaria aconchegante como seu antigo lar.

Sou muito grata a tudo o que conquistei e a todos que estão comigo até hoje. A faculdade não foi apenas uma fase, mas uma jornada em que conheci pessoas que levarei para a vida, visitei lugares que nunca havia cogitado a possibilidade de conhecer e desbravei meu universo interior como nunca havia feito antes.

Foi só durante estes últimos dias de trabalho a ficha caiu. Mais uma fase está terminando e com ela, novas incertezas surgirão... a única certeza que carrego é saber que não será a Carolina de 2016 que enfrentará esse percurso. E que nele, levarei comigo amizades incríveis que construí durante meu período em Marte, digo, na faculdade e todos os aprendizados que me tornaram a mulher que sou hoje.

Palavras não são o suficiente para expressar minha gratidão por tudo o que aprendi e vivi nesta cidade. Mas, não posso deixar de citar o que cada pessoa me agregou durante esta aventura.

A paixão e a sagacidade que carrego em mim devo aos meus pais. Obrigada por confiarem em mim durante esses quatro anos, por me deixarem seguir o sonho de estudar numa universidade federal, mesmo que ficasse a mais de mil quilômetros de distância de casa. Sem o contínuo apoio de vocês, eu nunca teria chegado tão longe. Vocês me inspiram a ser uma pessoa melhor todo dia.

O meu lado criança é todo de vocês, Arthur, Monique e Lucas. Espero que possa ser um grande exemplo para vocês, assim como vocês – mesmo ainda sendo pequenos – são para mim. Obrigada por despertarem tudo o que há de melhor dentro de mim. A cada dia que passa, apesar da longa distância, me sinto cada vez mais próxima e conectada. Cada risada, cada brincadeira, cada briga; tudo isso me enche de força para conquistar o mundo para vocês.

Força, inteligência, humanidade e sensatez são mais fortes hoje graças aos amigos que sempre estiveram ao meu lado durante tormentas e calmarias. Vocês me mostraram o que há de

melhor em mim. Espero ter feito o mesmo por vocês. Acreditem em vocês, assim como eu acredito, por favor. O mundo é nosso! Que a nossa amizade prevaleça aos quilômetros de distância e as mudanças que virão.

O meu crescimento pessoal também foi construído por vocês, Beatriz e Nathalia. Apesar de nossos horários e dias disponíveis nunca baterem, percebo o quanto nós crescemos desde que nos conhecemos. Vocês são mulheres incríveis que me inspiram todo dia. Amizades que levarei para o resto da vida, sou grata pela parceria nesses mais de seis anos juntas. Vocês fazem um bem imenso para mim.

O meu lado pesquisador devo, sobretudo, a você, Roberta, por ter me incentivado, e acima de tudo, aceitado me orientar nesta fase final! Fico extremamente lisonjeada por tê-la como parceira neste trabalho de conclusão de curso. Obrigada pela confiança, pela paciência e, principalmente, por ter acreditado na minha capacidade desde o início. Sem você, esse trabalho não seria nada.

Por fim, gostaria de me agradecer. Parafrazeando Snoop Dogg, em 2018, após ganhar outra estrela na calçada da fama em Hollywood. “Eu gostaria de me agradecer por acreditar em mim, pelo trabalho duro, por não procrastinar, nunca desistir, por ser uma doadora; dar mais do que do que receber, por fazer mais o certo do que o errado. *Gostaria de me agradecer por apenas ser eu mesma*”.

Bom, eu ainda não tenho uma estrela na calçada da fama, mas espero que, algum dia possa pelo menos mobilizar massas e dar voz a diversos públicos como futura jornalista. Neste TCC eu inicio este trabalho, dando holofote à voz feminina sob uma indústria ainda considerada masculina.

Obrigada a cada um, por terem me preenchido com tantas coisas boas nesses últimos anos. E a você, leitor deste trabalho, desejo boa leitura. Espero que possa agregar algo desta pesquisa, assim como todas as pessoas citadas neste simples agradecimento acrescentaram algo importante em mim.

## RESUMO

No Brasil, há quatro anos consecutivos as mulheres são maioria entre os jogadores, o que estabelece uma alteração social no que foi convencionado durante anos – de que o mercado de videogames era formado apenas por homens. A partir desta constatação, verificamos a necessidade de observar, para além do público jogador, como a participação feminina acontece na indústria dos games atualmente, em outras áreas relacionadas. Desta forma, este trabalho tem como objetivo analisar a participação feminina neste mercado. Por muito tempo, apenas homens tinham a oportunidade de trabalhar na esfera pública da sociedade, em consequência, eles foram os responsáveis pela criação e desenvolvimento de diversos setores, inclusive, a indústria dos jogos. Para entender como se desenvolve a participação feminina neste cenário, utilizamos questionários semiestruturados entre sete mulheres atuantes na indústria, a fim de verificar se existe desigualdade de gênero e preconceito contra sua participação. Foi apurado que as mulheres ainda enfrentam situações discriminatórias, muitas vezes misóginas, conjuntura que reflete antigos padrões sociais. Mesmo assim, elas permanecem no mercado, fazem o que gostam e juntas, unem-se em prol de um cenário respeitoso e igualitário.

Palavras-chave: Participação feminina, mercado de videogames, igualdade de gênero.

## **ABSTRACT**

In Brazil, for four consecutive years, women are the majority among players, which establishes a social change in what has been agreed for years – that videogame's market was made up only of men. From this finding, we verified the need to observe, in addition to the gamer public, how female participation happens in the games' industry today, in other areas related to games. Thus, this paper aims to analyze female participation in this market. For a long time, only men had the opportunity to work in the public ambit of society, as a result, they were responsible for the creation and development of various sectors, including the gaming industry. To understand how female participation develops, we used semi-structured questionnaires among seven women working in the industry to verify if there is gender inequality and prejudice against their participation. It was found out that women still face discriminatory situations, often misogynistic, a conjuncture that reflects old social patterns. Even so, they stay on the market, do what they like, and together they come together for a respectful and egalitarian scenario.

Keywords: Female participation, gaming market, gender equality.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Mulheres e mercado de trabalho: um olhar histórico sobre o mundo e o Brasil .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Situação Atual .....</b>	<b>16</b>
<b>2.3 História dos Games.....</b>	<b>19</b>
<b>2.4 A evolução da participação feminina na indústria dos games .....</b>	<b>24</b>
<b>2.5 Jornalismo de Games e e-Sports: <i>Versus</i> em evidência.....</b>	<b>32</b>
<b>3. PROCESSOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>37</b>
<b>4. RESULTADOS E ANÁLISE .....</b>	<b>41</b>
<b>4.1 O Mercado de e-Sports .....</b>	<b>43</b>
<b>4.2 Preconceito online: “Você é mulher!” .....</b>	<b>46</b>
<b>4.3 Indústria de games: perspectivas e diferenças.....</b>	<b>52</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>60</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>63</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>70</b>
<b>APÊNDICE A – ENTREVISTA ARIANE PARRA.....</b>	<b>74</b>
<b>APÊNDICE B – ENTREVISTA BÁRBARA GUTIERREZ.....</b>	<b>81</b>
<b>APÊNDICE C – ENTREVISTA GABRIELA THOBIAS.....</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE D – ENTREVISTA ISABELLE LEAL .....</b>	<b>101</b>
<b>APÊNDICE E – LARISSA JENSEN.....</b>	<b>114</b>
<b>APÊNDICE F – ENTREVISTA TALITA MORAES .....</b>	<b>128</b>
<b>APÊNDICE G – ENTREVISTA VICTÓRIA RODRIGUES .....</b>	<b>143</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Por mais que a vigente Constituição de 1988 garanta igualdade de direitos para mulheres e homens, ainda encontramos um mercado de trabalho brasileiro que trata ambos de maneira desigual. Essa desigualdade está atrelada a história da construção social formada entre gêneros. Desde os primórdios, a mulher foi excluída do ambiente público e inferiorizada por características referentes ao seu gênero, e desta forma, julgada como incapaz de se envolver na esfera trabalhista.

Desde o século XX, as mulheres encontram brechas sociais para tentar se lançar no mercado de trabalho, o que, para Santos (2009, p.12) foram “táticas necessárias para desvendar as sutilezas engendradas de forma criativa pelos dominados, com vistas a reagir à opressão que sobre elas incide”. Os reflexos das tentativas de inserção podem ser observados atualmente, através do aumento da participação feminina no mercado – fato este que, em épocas anteriores, seria considerado um ato de loucura, visto que a obrigação da mulher era manter o lar, marido e filhos. Ao transgredir a moral e as leis impostas pela Igreja e pelo homem, a mulher era considerada louca.

Segundo o levantamento feito pela Organização Internacional do Trabalho (OIT), 48,5% das mulheres em todo o mundo trabalhavam em 2018 – número que corresponde aos progressos alcançados conforme o decorrer das décadas. Segundo o estudo, a diferença da participação entre mulheres e homens desde 1990 foi diminuindo, sendo a maior redução referente aos anos anteriores a 2009. O número vem decaindo de lá para cá, o que pode significar a invalidação de melhorias alcançadas na luta pela igualdade de gênero no mercado de trabalho.

Foi com o auxílio do movimento feminista, como aponta Castells (1999) e contínuas movimentações femininas dentro da sociedade – observadas com mais atenção no segundo capítulo desta pesquisa – em busca dos seus direitos que, cada vez mais, as mulheres conseguem garantir seu espaço na esfera pública. Mas, mesmo com a crescente introdução delas no mercado de trabalho, as mulheres ainda precisam lidar com situações de assédio, diferenças salariais, desigualdade de direitos e dupla jornada de trabalho.

A partir destas constatações, verificou-se a necessidade de abordar esta mesma temática especificamente dentro de um nicho do mercado, avaliando se estas questões se refletem em áreas que estão em desenvolvimento e que começam a ganhar mais destaque. À vista disso, foi sondado que o mercado gamer está em contínuo crescimento no Brasil. Dentro da indústria de videogames, os esportes eletrônicos, conhecidos como e-Sports, são cada vez mais consumidos

pela população. Segundo dados do relatório da empresa Newzoo, em 2018 o Brasil tinha 7,6 milhões de entusiastas assistindo partidas, torcendo e consumindo conteúdos relacionados aos e-Sports. Além disso, a quatro anos consecutivos, a maior parte dos jogadores brasileiros é formada por mulheres. Em 2019, o público feminino representava 53% do total de jogadores, de acordo com a Pesquisa Game Brasil, realizada pela empresa Sioux.

O rápido crescimento desse mercado fez com que nos questionássemos quais são as condições profissionais entre mulheres e homens, levando em consideração que, por um longo período, videogames eram ditos como brinquedos de meninos. Por isso partimos da problemática: como a participação feminina na indústria de games se desenvolve atualmente, visto que durante muito tempo este mercado era classificado como masculino?

Com a intenção de responder a problemática, o objetivo geral deste trabalho é analisar uma parcela da indústria dos games através da inserção do público feminino. Para isto, a técnica metodológica escolhida foi a aplicação de questionários semiestruturados, não só às mulheres que têm a jogatina como profissão, mas a outras meninas que também estão inseridas nesta indústria, a fim de entender as mais diversas óticas possíveis. Alicerçado a isto, foram definidos três objetivos específicos. O primeiro busca fazer um levantamento histórico sobre o mercado de games como um todo; o segundo objetivo, pretende verificar se há e como se desenvolve a desigualdade de gênero nos nichos contemplados por este trabalho e, por fim, está o terceiro que busca incentivar o debate contínuo sobre a participação feminina nesta e em diversas áreas, identificando como as mulheres se organizam hoje para conquistar seu espaço na esfera pública.

Para sistematizar o processo, este trabalho está dividido em seis partes. Os capítulos referentes a fundamentação teórica foram roteirizados, tendo como ponto de partida no capítulo dois a diferenciação do papel social da mulher e do homem, mostrando como, durante anos, a mulher se movimentou para se livrar da esfera privada e lançar-se no espaço público da sociedade. Em seguida, avaliamos os reflexos dessas movimentações, mostrando a situação atual da mulher no mercado de trabalho depois de anos de luta, para então, entrar de fato na história dos videogames no quarto tópico. Além de mostrar a evolução dos jogos eletrônicos, foi avaliado o papel da mulher neste cenário conforme o passar dos anos.

Finalmente, apresentamos a evolução da presença feminina dentro do cenário de videogames, ao observar como se dava sua relação e participação neste espaço e como isso se refletia no distanciamento entre mulheres e games – e no último capítulo teórico, em relação ao jornalismo, examinamos quais são as características da editoria especializada em games. Após esta síntese, partimos para a metodologia da pesquisa, análise dos resultados das entrevistas semiestruturadas e considerações finais.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 Mulheres e mercado de trabalho: um olhar histórico sobre o mundo e o Brasil**

O arranjo familiar, a partir do século XVII, possibilitou a distinção entre o trabalho feminino e masculino, principalmente em função da valorização da infância. Segundo Olinto e Oliveira (2004) a divisão sexual do trabalho estabelece o lugar das mulheres e dos homens não só na família, mas também na sociedade. Enquanto, a partir desse período, as mulheres são preservadas à esfera privada, dependendo financeiramente do marido, os homens são lançados à esfera pública.

A mulher abdica suas ambições pessoais para cumprir o papel de “rainha do lar”, visando o bom funcionamento da vida privada. Dentro dessa esfera, a mulher precisa manter o bem-estar do marido, auxiliar na educação dos filhos e desempenhar as tarefas domésticas. Codognoto (2011) reforça que essa caracterização feminina, como destinada aos afazeres domésticos e maternidade, limita a mulher ao universo privado e reforça a interdependência dos sexos, já que o marido assume a função de provedor do lar.

A concepção funcionalista proposta por Parsons e Bales afirma que a família é a “instituição fundamental na manutenção do funcionamento regular da ordem social” (SANTOS, 2008, p.28). Cabe a mãe a responsabilidade de instruir a criança durante seus primeiros anos de vida, passando-lhe valores e normas, e assim, construir sua identidade – que muitas vezes reproduz desigualdades de gênero; uma vez que esses ensinamentos são relativos ao período histórico. Ou seja, naquela época, crianças aprendiam que mulheres carregavam a obrigação de pertencer ao lar e homens deveriam mantê-lo economicamente. A mulher trabalhar fora de casa era sinônimo de uma condição pobre e desprezível (PROST, 1992). Conforme o passar das décadas, essas características sobre as estruturas sociais foram mantidas e repassadas a cada nova geração.

No Brasil, durante período colonial a mulher burguesa era usada como moeda de troca em casamentos, tido como negociações de interesses políticos e econômicos, com o objetivo de manter determinadas famílias com o poder absoluto. A mulher solteira é obrigada, desta forma, a manter sua virgindade – característica que concede mais valor a negociação do matrimônio. Ao casar-se, deveria zelar pela união a partir da fidelidade e submissão ao marido e, em consequência, ser mãe, o ápice da realização feminina (PINTO, 2015). Sua sexualidade estava ligada apenas a reprodução. Para além disso, a mulher que rompesse com sua verdadeira função era considerada louca. Seu papel era único e totalmente ligado a administração do lar.

Nas classes mais baixas, também cabe a mulher obedecer às ordens masculinas. Conforme Pinto (2015), elas eram obrigadas a servirem aos senhores de engenho ou trabalharem como costureiras, bordadeiras, lavadeiras, vendedoras de quitutes, prostitutas ou na roça utilizando sua força física. Quem não obedecesse aos padrões morais instaurados pela dominação religiosa e masculina era excluída do convívio social. Esquecidas à margem da sociedade, eram consideradas históricas por transgredir as leis.

Ao mesmo tempo, numa primeira manobra para se desvincular do espaço privado, mulheres de classes mais altas, tomadas pelo tédio, se integraram ao movimento abolicionista para se livrar da incumbência do lar. Contudo, ainda subordinadas, elas eram responsáveis por arrecadar fundos para o movimento e não faziam parte dos debates públicos. Durante a Primeira República, de 1890 até 1930, o papel da mulher continuou sendo atrelado à sua natureza de gênero, ou seja, a sua delicadeza e fragilidade. Esse período é marcado pelo desejo de transformar o Brasil numa nação civilizada, culta e moderna, baseando-se nos ideais da elite, ciência e ao modelo europeu.

Segundo Santos (2009), o filósofo iluminista Rousseau trouxe fortes influências sobre a construção identitária da mulher, ao associá-la a um ser submisso e ordenado pelo homem. Rousseau atribui ao homem características como “forte, corajoso, ativo, inteligente, pensante; [enquanto a mulher] Sofia é naturalmente fraca, submissa, passiva, complemento masculino” (SANTOS, 2009, p.3). As diferenciações de gênero são reforçadas num momento em que as cidades estão em constante desenvolvimento sob a mão de obra masculina. O ambiente público passa a ser considerado insalubre para a mulher frágil, por isso ela deve permanecer dentro de casa, provendo a manutenção familiar – pois ali, a mulher mantém sua pureza e sua verdadeira missão.

A substituição do domínio da Igreja pela medicina abriu espaço para a mulher se lançar pela primeira vez no ambiente público, num momento em que a maternidade passa a ser rotulada cientificamente. “Trata-se de superar as práticas atrasadas das comadres, os conselhos e crenças entendidos como arcaicos e fundamentados no senso comum” (SANTOS, 2009, p.7). A chamada maternidade científica trouxe, com a puericultura, a oportunidade de a mulher ingressar no espaço acadêmico da enfermagem, já que a maternidade assume o papel de função social (FREIRE, 2008).

Com o projeto de urbanização em andamento, outras oportunidades são dadas à mulher, como a inserção no mercado de trabalho como professora em escolas (profissão reconstruída a partir da relação da docência com a maternidade). Ainda assim, elas trabalhavam meio período

com baixa remuneração para continuar dependendo do marido como primeira fonte de renda e para ter tempo disponível às tarefas domésticas.

Contudo, a Revolução Industrial se torna um marco importante de corrupção do espaço público para as mulheres. O aumento da necessidade de mão de obra trouxe oportunidade para elas se desvirtuarem do privado, em especial àquelas de camadas mais populares da sociedade, e ganharem mais visibilidade na esfera pública, sobretudo dentro da indústria têxtil. Os principais motivos que fizeram a mulher conseguir trabalhar nessa área foram a dispensabilidade da força muscular e a familiaridade feminina com a tecelagem. Em São Paulo, de acordo com o levantamento “Mulheres e trabalhadoras”, feito em 1981 pela pesquisadora Maria Valéria Junho da Pena, o surgimento das primeiras fábricas têxteis levou mulheres das camadas mais populares a trabalharem como operárias. Em 1872, 9.519 mulheres trabalhavam na indústria de algodão com 10.256 operários ao todo. Outras formas de sustento eram atividades como fiação, tecelagem, produção de fumo, chocolate e redes, realizadas por mulheres que conviviam com a instabilidade econômica do marido (SANTOS, 2009, p.14). Mesmo assim, o salário feminino ainda era um complemento à renda masculina: mulheres ganhavam 30% a menos que os homens. Além disso, muitas vezes a mão de obra feminina e infantil substituíam o trabalho escravo recém abolido.

Entre os séculos XIX e XX, periódicos escritos por mulheres reivindicavam um novo olhar sobre o papel feminino no Brasil, defendendo a inserção dela no espaço público, além do direito ao divórcio, ao voto feminino e educação superior para mulheres. Bertha Lutz, formada em biologia e em direito, organizou, em 1922, a Federação Brasileira para o Progresso Feminino, junto a mulheres da elite intelectual, econômica e profissional, defendendo em primeiro lugar, o sufrágio feminino. Dez anos após sua criação, através de campanhas para mobilizar a opinião pública e líderes políticos, em 24 de fevereiro de 1932 a mulher consegue seu primeiro direito sob o Código Eleitoral Provisório, proposto no governo de Getúlio Vargas. A partir dessa data, qualquer mulher tem direito a votar e se candidatar.

No século XX maiores movimentações entre as esferas pública e privada acontecem. A Segunda Guerra Mundial, a globalização e o movimento feminista foram fatores determinantes para a integração das mulheres na vida pública em todo o mundo. Foi nos Estados Unidos, quando os homens vão para o fronte da guerra, em que ocorre a primeira movimentação em massa. Um montante significativo de mulheres precisa ocupar o espaço deixado pelo homem na sociedade. Elas se lançam, assim, com mais expressividade, em diversas áreas, não se limitando, como antes, apenas a área têxtil. Para Probst (2005) esse é o marco da inserção da mulher no mercado de trabalho.

Com o final da guerra em 1945, as mulheres foram obrigadas a voltar a esfera do lar para reconstrução do país. Inclusive, políticas públicas incentivavam a mulher a voltar ao cargo de mãe, esposa e dona de casa, através da divulgação de cartazes em que ela aparecia, mais uma vez submissa, servindo ao marido ou organizando o lar. Muitas resistiram, mas o retorno à vida privada foi inevitável. Assim, “a presença masculina novamente predomina no mercado de trabalho e muitas mulheres, sobretudo as casadas, voltam a se dedicar exclusivamente às atividades domésticas” (JESUS, ALMEIDA, 2016, p.6). De volta ao lar, a mulher retoma sua atenção ao movimento feminista – que havia se restabelecido após o fim da Primeira Guerra Mundial com a conquista do movimento sufragista, e mais uma vez posto de lado com a insurgência da Segunda Grande Guerra.

Após o golpe de Estado em paralelo ao fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, o Brasil também inicia uma campanha em favor da figura da mulher como provedora do lar. Os Anos Dourados marcaram a retomada da maternidade, casamento e dedicação ao lar como essência feminina. Segundo Galeazzi (2001), após a Segunda Guerra, o desenvolvimento econômico cresceu na América Latina. A expansão econômica trouxe mais oportunidades de trabalho, até mesmo para as mulheres.

O primeiro movimento feminista acontece em 1960, nos Estados Unidos, formado por mulheres da classe média que questionavam a condição submissa da mulher em vários âmbitos sociais, exigindo direitos iguais entre os gêneros. Para Jesus e Almeida (2016), o feminismo não é uma guerra entre os sexos, mas uma luta contra discriminações sexistas. Pouco a pouco, as mudanças vão se evidenciando dentro da sociedade. Segundo Pinto (2015), a década de 1960 é marcada pela inversão de antigos valores, na qual o casamento, a divisão do trabalho entre os gêneros e o cuidado com a criança dão lugar a individualidade e a busca de direitos igualitários.

A redução do número de nascimentos e a participação da mulher no mercado de trabalho formal também implicam em mudanças na organização familiar. O advento dos métodos contraceptivos é um marco neste processo de transição do coletivo ao individual, do destino ao desejo. A mulher assume o poder sobre o seu corpo, sobre a sexualidade e sobre a vida, conforme observa Badinter (2011). Elas podem escolher o que antes se tratava de uma “obrigação religiosa, um instinto ou, ainda, um dever de perpetuação da espécie” (PINTO, 2015, p.33). Castells (1999), aponta quatro características que intensificaram a força feminina no mercado: as transformações da economia e a abertura para mulher na educação; transformações na farmacologia e medicina, que propiciaram maior controle sobre a gravidez; o movimento feminista e a rápida difusão de ideias do movimento numa cultura globalizada.

Mesmo com tantos avanços, a mulher ainda ocupa a maior parte do trabalho doméstico. A função de cuidar do lar, do filho e do marido, não reconhecida efetivamente como um tipo de ofício, marca a dupla jornada de trabalho feminina – além do trabalho no espaço público, a mulher continua sendo a maior responsável pela manutenção da casa, com pouca intervenção do marido. Outros aspectos que marcam o atual mercado de trabalho são a diferença salarial e o baixo índice de mulheres em altos postos de trabalho.

Sendo assim, o século XX é marcado por mudanças organizacionais, crescimento econômico e progressos relacionados à transição da função da mulher – antes pertencente ao lar, agora agente público –, ao mesmo tempo em que não demonstra transformações efetivas sobre o papel da mulher no meio social.

## **2.2 Situação Atual**

Após o período de ditadura no Brasil, Ulysses Guimarães promulga a Constituição de 1988, garantindo o retorno dos direitos dos cidadãos. Segundo o Artigo 5º, inciso I, homens e mulheres são iguais ante a lei:

“Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

*I – homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações, nos termos desta Constituição”.*

Por mais que esteja em vigor há 31 anos, pouco se verifica sobre sua real efetivação. A contínua luta feminina por sua inserção na esfera pública fez com que as mulheres se tornassem maioria dentro das instituições de ensino. Em 1982, segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), elas representavam 51,3% nos cursos de graduação e em 2009, eram 56,9%. Em consequência, o ingresso no ensino superior possibilitou a entrada das mulheres no mercado de trabalho. De acordo com dados do IBGE, em 2009 aproximadamente 35,5% de mulheres trabalhavam com carteira assinada enquanto 30,9% trabalhavam sem – números ainda inferiores se comparados aos percentuais masculinos de 43,9% e 40%, respectivamente. Mesmo abaixo aos percentuais masculinos, os dados são significativos à medida que representam a contínua luta da mulher para conseguir espaço no mercado de trabalho. Em 2012, cerca de 16,5% das mulheres ocupadas tinham ensino superior e em 2018

este percentual cresceu para 22,8%. Já entre os homens ocupados, em ambos os anos o número permaneceu inferior ao índice feminino. Em 2012, 13,1% dos empregados possuíam diploma, e em 2018, 18,4%.

Mesmo com a inserção da mulher na esfera pública, ainda existem diferenças salariais entre elas e homens na mesma idade e em mesmo cargo. Conforme dados do Estudo Especial sobre Diferenças no Rendimento do Trabalho de Mulheres e Homens nos Grupos Ocupacionais, feito com base na PNAD Contínua em 2018, em relação a idade, mulheres entre 25 a 29 anos recebiam 79,5% do rendimento médio masculino em mesmo grupo etário. O rendimento médio das mulheres era de R\$2.050 e o dos homens era de R\$2.579.

A mesma pesquisa delinea diferenças salariais em determinadas áreas do mercado. Entre professores do ensino fundamental, as mulheres recebiam 82,6% do salário masculino. Na categoria profissionais das ciências e intelectuais, as mulheres representavam maior percentual de participação (63%) mas recebiam 64,8% do rendimento masculino. Já em cargos de diretoria ou gerência, a participação feminina é menor (41,8%) e seu rendimento médio de R\$4.435 correspondia a 71,3% do recebido pelos homens, R\$6.216. A PNAD Contínua de 2016 mostra que entre cargos gerenciais, categorizados como diretores e gerentes, apenas 39,1% eram ocupados por mulheres, contra 60,9% ocupados por homens. Percebe-se que mulheres ainda enfrentam barreiras ao buscar por empregos melhores e mais gratificantes (ROCHA-COUTINHO, 2004, p.4). Para a autora, essa barreira permanece ou ligada aos estereótipos de gênero, que mesmo sob mudanças, continuam a evidenciar a segregação entre mulheres e homens a partir de suas características para diferentes tipos de trabalho, ou a dificuldade de a mulher contrabalancear carreira e maternidade. Contudo, em relação a maternidade, sabe-se que as taxas apenas decaem ao passar dos anos. Segundo o IBGE, as taxas de fecundidade de 1940 até 2000, caíram mais de 60%, de 6,2 para 2,3 filhos por mulher. Dez anos mais tarde, em 2010, a taxa é de 1,87 e em 2016 diminuiu mais uma vez para 1,69. A dificuldade em buscar um emprego melhor, tem a ver com a segregação ocupacional e a discriminação salarial, descritas e relacionadas no site do IBGE, ao chamado teto de vidro, ou *glass ceiling*. A coordenadora de População e Indicadores Sociais do IBGE, Barbara Cobo explica que “a mulher tem a escolarização necessária ao exercício da função, consegue enxergar até onde poderia ir na carreira, mas se depara com uma ‘barreira invisível’ que a impede de alcançar seu potencial”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> PERET, Eduardo. Mulher estuda mais, trabalha mais e ganha menos do que o homem. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/20234-mulher-estuda-mais-trabalha-mais-e-ganha-menos-do-que-o-homem>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

Segundo Bradt (2007), a inserção da mulher no mercado de trabalho, o acesso à educação e os mecanismos de controle da natalidade interferem na decisão quanto à maternidade, de modo a distanciar o momento do casamento e chegada dos filhos. Nesta direção, Badinter (2011) caracteriza quatro fenômenos referentes a uma nova perspectiva da mulher no meio social: a redução das taxas de natalidade, a maior participação no ambiente organizacional, o adiamento da maternidade e a diversidade de possibilidades da experiência feminina, “não mais limitada ao casamento e ao trabalho doméstico” (PINTO, 2015, p.34).

Em 2018, as mulheres eram maioria apenas entre trabalhadores de serviços domésticos em geral (95%), professores do ensino fundamental (84%), trabalhadores de limpeza de interior de edifícios, escritórios, hotéis e outros estabelecimentos (74,9%) e trabalhadores de centrais de atendimento (72,25%). Algumas dessas profissões estão historicamente relacionadas ao feminino, como áreas de serviço, sociais, educacionais e assistenciais (PINTO, 2015), o que agrupa a mulher no que Bruschini (2007) classifica como guetos femininos. Ela consegue alcançar seu espaço no mercado de trabalho, mas ainda precisa lidar com diferenciações relacionadas ao gênero.

Segundo dados do suplemento Outras Formas de Trabalho da PNAD Contínua 2018, as mulheres trabalhavam mais e mesmo com nível educacional superior, ganhavam menos que os homens. A dupla jornada de trabalho feminina, definida pelas tarefas executadas além daquelas no mercado de trabalho, marca a média de 21,3 horas semanais dedicadas pelas mulheres aos afazeres domésticos e a cuidados de pessoas, quase o dobro do que os homens gastaram executando as mesmas tarefas (10,9 horas). Cerca de 93% das mulheres dedicam parte do seu tempo para realização desses afazeres contra 80,4% dos homens. Quando casados, 95,7% das mulheres empregadas reservam um período aos afazeres domésticos e cuidado de pessoas, enquanto apenas 84,8% dos homens empregados o fazem. Mesmo trabalhando fora, estima-se que a mulher aplicava 8,2 horas a mais do seu tempo em obrigações domésticas do que o homem também empregado. A atividade masculina foi superior apenas na categoria “fazer pequenos reparos no domicílio”, representando 59,2% contra 30,6%. Apesar disso, a mulher gasta mais tempo do que o homem cuidando de crianças, idosos ou enfermos.

A desigualdade de gênero no mercado de trabalho não é uma problemática apenas brasileira. A fim de extinguir qualquer tipo de divisão pautada em gênero e alcançar a igualdade em todas as áreas sociais, a Organização das Nações Unidas (ONU) estabeleceu os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O quinto objetivo, “Igualdade de Gênero”, aborda 6 itens divididos em subcategorias, como o reconhecimento e valorização do trabalho de assistência e do trabalho doméstico não remunerado, garantia da participação e igualdade de

oportunidades para a liderança na vida política, econômica e pública. Todas as metas devem cumpridas até 2030 em todos os 193 países das Nações Unidas.

Mesmo que as mulheres representem mais da metade da população brasileira, seus papéis na sociedade continuam subrepresentados em várias esferas. Por esta razão, verifica-se a necessidade da criação de políticas voltadas para a redução da desigualdade de gênero.

### **2.3 História dos Games**

A história dos games começa ao mesmo tempo em que os computadores são desenvolvidos ao decorrer da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. No início, eles eram utilizados para criar simulações e fazer lançamentos de mísseis de combate. Segundo o documentário *A Era dos Videogames (2007)*, a informática nasceu como expressão do medo coletivo e a partir dela, inovações foram surgindo e aperfeiçoando-se; a maioria, inclusive, faz parte do cotidiano atual. Em 1958, durante a Guerra Fria, o físico William Higinbotham, que trabalhou no desenvolvimento da primeira bomba atômica, decidiu utilizar o osciloscópio do laboratório onde trabalhava para criar uma espécie de jogo. Assim, ele criou o “Tennis for Two” (Tênis para Dois), game que simula uma partida de tênis, controlado por um controle com apenas dois botões. Desde então, estão registradas diversas tentativas de criação de jogos eletrônicos.

Estudiosos indicam o nascimento da indústria dos games em 1972, quando o jogo “Pong” é produzido por Nolan Bushnell fora de um laboratório científico. Bushnell fundou a empresa Atari e com seu game, “garantiu a reputação da nova empresa e marcou o início de toda uma promissora e rentável indústria” (LEITE, 2006, p.35). Segundo Leite (2006), em 1974 as vendas do jogo Pong atingiram oito mil unidades. É importante ressaltar que o nascimento deste jogo coincide com a ebulição do movimento feminista nos Estados Unidos. As mulheres, agora independentes, têm liberdade para entrar em bares e outros estabelecimentos para jogarem, e em geral, eram consideradas melhores jogadoras do que os homens, público considerado majoritário naquela época. Contudo, em 1977 os Estados Unidos dão sinais de recessão sobre a indústria dos jogos.

Ao mesmo tempo, no oriente, em especial no Japão, a população era incentivada a utilizar tecnologia de computadores e a eletrônica, principalmente para “reconstruir uma terra e uma economia devastadas pela bomba atômica” (*A Era do Videogames, 2007*). O uso de aparatos tecnológicos permitiu que a Taito Corporation lançasse “Space Invaders” em 1978, um dos jogos mais clássicos, em que o jogador dispara tiros de laser contra alienígenas. “O

sucesso foi tão expressivo que houve escassez de moedas” (LEITE, 2006, p.40) no Japão. Devido ao triunfo de Space Invaders no oriente, os desenvolvedores decidem investir na divulgação do jogo no ocidente, nos Estados Unidos. O sucesso do game foi tanto que data um dos primeiros campeonatos de esportes eletrônicos<sup>2</sup> realizados nos Estados Unidos e no mundo, fortalecendo este cenário em criação. Organizado pela própria Atari em 1980, o torneio “Space Invaders Championship” reuniu 10 mil participantes. A ganhadora do campeonato, Rebecca Heineman, levou para casa um arcade da Atari. A indústria de jogos norte-americana, que antes dava sinais de queda, volta à ativa, restabelecendo o mercado.

Outro jogo que faz extremo sucesso foi criado por Toru Iwatani. Ele observou que o mercado possuía apenas jogos violentos de tiro e extermínio a invasores – estilos referentes aos acontecimentos em torno da Guerra Fria. Então, “resolveu investir na criação de um jogo não violento, com elementos que jogadores do sexo feminino pudessem se identificar. Sua ideia giraria em torno da palavra japonesa *taberu*, que significa ‘comer’” (LEITE, 2006, p.41). Em 1980 é lançado “Pac-Man”, sucesso não só entre as mulheres, mas também entre o público amante de games. Segundo Leite (2006), foram vendidas mais de cem mil máquinas arcade<sup>3</sup> só nos Estados Unidos. Outro jogo que fez história neste mesmo período, foi criado pela Nintendo. Shigeru Miyamoto idealizou “Donkey Kong” (1981) a partir da história de um gorila e um carpinteiro italiano. O primata havia fugido de seu dono, “o carpinteiro italiano com bigodes e vestimentas vermelhas” (LEITE, 2006, p.44) e sequestrado sua namorada. Donkey Kong foi inovador para a época, já que a maioria dos jogos não possuía um personagem principal e histórias por trás de seu desenvolvimento. Os jogos Pac-Man e Space Invaders marcaram a era de ouro dos games no final dos anos 1970 e início dos 1980.

O jogo desenvolvido por Toru Iwatani para Namco foi tão marcante que é apontado como responsável por abrir as portas ao início do investimento em merchandising para jogos.

---

<sup>2</sup> Os esportes eletrônicos, conhecidos como e-Sports, formam o nicho competitivo dos games. Para Campos e Frange (2017), os e-Sports englobam “qualquer jogo que proporcione uma disputa entre adversários” (p.61), seja individualmente ou em grupos, que premie os vencedores. “Para uma prática ser considerada e-Sports é preciso existir um cenário profissional com rentabilidade financeira para os organizadores, patrocinadores e, principalmente, para as equipes e jogadores” (CAMPOS, FRANGE, 2017, p.61).

<sup>3</sup> Segundo Marques e Doria (2014), máquinas arcade são conhecidas como fliperamas no Brasil e têm como principal objetivo o entretenimento público. “Os arcades consistem basicamente em um videogame com seu próprio aparelho de exibição. O funcionamento dessa máquina é acionado por moedas e as partidas duram, geralmente, até o jogador completar o jogo ou esgotar as vidas disponíveis” (MARQUES, DORIA, 2014, p.4).

Entre o lançamento de novos arcades e consoles<sup>4</sup>, em 1983 a baixa qualidade de cartuchos para consoles e de jogos para computadores pessoais fez a indústria dos games entrar em recessão mais uma vez nos Estados Unidos. Com o mercado em crise, as empresas começam a repensar estratégias de marketing. Os anúncios, antes voltados para famílias, “pessoas de todas as idades e gêneros jogando videogames, sem direcionamento específico a nenhum desses públicos” (BLANCO, 2017, p.3), encontraram nos homens jovens o público que precisavam para desenvolver-se mais agilmente. Mesmo quando as propagandas eram voltadas para a família, o público gamer já era majoritariamente masculino. A Nintendo foi a primeira empresa a transferir seus esforços para a produção de anúncios voltados aos homens; modelo logo copiado pela concorrente, Sega.

Quando o mercado dá sinais de instabilidade, as empresas começam a investir em publicidade para atingir o público alvo. Por isso, segundo Custódio (2018), era raro encontrar propagandas sexuais com o corpo masculino em destaque. Para chamar a atenção do seu público, as empresas traziam anúncios com mulheres, muitos deles apelativos, com frases e cenas de duplo sentido ou até mesmo com mulheres seminuas estampando campanhas de divulgação de jogos.

Os anos 1980 e 1990 marcam o período de disputa mais fervoroso entre a Nintendo e a Sega, ainda mais num momento em que a indústria se transforma num mercado para os antigos jogadores, agora jovens adultos em seus 20 anos. O conteúdo dos games, então, torna-se mais adulto, assim como as propagandas. Em 1980, quando a Sega começa a investir em marketing, diversos anúncios veiculados em revistas impressas possuíam apelo sexual. Era muito comum usar a mulher como forma de divulgação de jogos em fliperamas e consoles, mesmo que o corpo não tivesse ligação com a jogabilidade (CUSTÓDIO, 2018). Ainda segundo o autor, era comum na época anúncios com mulheres nuas, frases de duplo sentido, referências e insinuações sexuais – período que marca o auge das propagandas.

Enquanto isso, o mercado japonês, por sua vez, permanecia estável, dando base para o lançamento do console “Famicon”, desenvolvido pela Nintendo. O Famicon foi um êxito no país e vendeu mais de quinhentas mil unidades. “Empolgada com os resultados, [a Nintendo] resolveu exportá-lo para os Estados Unidos” (LEITE, 2006, p.52). Mas foi apenas com o lançamento de “Super Mario Bros” que o próprio mercado norte-americano viu possibilidade em chamar a atenção do público gamer mais uma vez. Desta forma, a Nintendo lança o mesmo

---

<sup>4</sup> Derivado dos arcades, “os consoles são aparelhos projetados originalmente para reproduzir os jogos eletrônicos” (MARQUES, DORIA, 2014, p.2) em suportes como televisões.

console com o nome “Nintendo Entertainment System” (NES) com o jogo embutido. O NES conquistou o público e mais de três milhões de consoles foram vendidos no mercado americano.

Com a popularização do console NES, a Nintendo propulsou o cenário competitivo de esportes eletrônicos ao realizar em 1990, a Nintendo World Championship. O vencedor levava para casa US\$10 mil. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento dos computadores pessoais, tendência crescente da época de 1980; somada a progressão da internet nos anos 1990, facilitou o acesso a novos jogos. A internet teve papel fundamental ao facilitar o encontro entre jogadores espalhados ao redor do mundo com o objetivo de competir entre si e ajudou a popularizar campeonatos entre jogadores online de diversos países.

Enquanto a internet se torna aliada à disseminação de games, para concorrer com a Nintendo, a empresa japonesa Sega lança a versão ocidental do console “Mega Drive”, o “Sega Genesis” em 1991, com o jogo “Sonic The Hedghog”, criado por Yuji Naka. “Mesmo com o mercado nacional norte-americano em recessão, a Nintendo conseguiu com facilidade vender um milhão de unidades do console, porém, as vendas da Sega no mesmo ano ultrapassaram as da Nintendo e ela agora controlava 55% do mercado e a Nintendo os outros 45%” (LEITE, 2006, p.58). Pela primeira vez, a Sega se tornou campeã de vendas sobre a Nintendo. A competição por espaço na indústria dos games ficou mais disputada quando a Sony entrou no mercado com a intenção de fabricar um drive de CD-ROM chamado “PlayStation”, um passo avante aos cartuchos. De acordo com Leite (2006), a Sony passou a responder por 47% do mercado norte-americano, enquanto a Nintendo responderia por 40% e a Sega por 12%. Ao mesmo tempo, contudo, o mercado fica saturado, mas não deixa de crescer, com a ampla competição entre as três empresas.

Nesta fase, segundo Cassell e Jenkins (1998), mais de 80% dos meninos americanos jogavam videogames regularmente, comprando ou alugando jogos para seus próprios consoles. A partir da breve saturação da indústria, as empresas começam a expandir seus esforços a fim de alcançar um público maior. De acordo com os autores, as mulheres passam a ser vistas como um mercado em potencial:

Um contexto como esse requer meios de expandir o mercado, atingir novos grupos de consumidores, principalmente se os três “jogadores principais” [Nintendo, Sega e Sony] desejam continuar desfrutando seu contínuo crescimento econômico em vez da estagnação. Esse problema chamou a atenção das empresas para o esquecido “mercado feminino” como uma saída em potencial para novos produtos (CASSELL & JENKINS, 1998, p.11, tradução nossa)<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> “A context like this requires some means of expanding the market, of reaching new consumer groups, particularly if all three ‘major players’ hope to enjoy continued economic growth rather than stagnation,

Carroll (1994) cita o que o porta-voz da Nintendo disse uma vez: “*Os meninos são o mercado*. A Nintendo sempre levou seus consumidores principais muito a sério. À medida em que as meninas entram para o grupo principal, procuraremos maneiras de atender às suas necessidades” (apud CASSELL, JENKINS, 1998, p.10). Os jogos eram produzidos por homens, desenvolvidos sobre temáticas masculinas e vendidos para mercados masculinos. As mulheres se sentiam a par desta indústria que, quando incluía personagens femininas em jogos, estas não passavam de meras donzelas em perigo ou prêmios à espera do salvador. A saturação do mercado dos jogos, contudo, apresenta a este público o primeiro jogo pensado para elas, o *Barbie Fashion Designer* (1996). O game foi um sucesso e o “mercado reconheceu as meninas como público significativo para o mercado de jogos digitais” (BLANCO, 2017, p.7); ao mesmo tempo em que insurgia, em 1990, o *Girls Game Movement* – movimento que discutia formas de atrair mulheres para o cenário, que inclusive contou com a contribuição de Cassell e Jenkins.

*Barbie Fashion Designer* se encaixa, então, na mais recente categoria intitulada *pink games*, “jogos com temáticas baseadas em estereótipos femininos como maquiagem, roupas, cuidados com a casa e com crianças” (BLANCO, 2017, p.7). Estudiosos entram em impasse quando se fala sobre a tendência dos *pink games*, porque muitos acreditam que esse tipo de jogo apenas reforça antigos estigmas sociais acerca da mulher como frágil, dona do lar e donzela meiga e indefesa. No mesmo ano, *Tomb Raider* (1996) é lançado, com uma mulher como personagem principal pela primeira vez. Há quem também acredite que *Lara Croft* é uma mistura do que a indústria estava precisando. Uma mulher forte que servisse como representação feminina, e uma aventureira sagaz em roupas curtas, para o agrado dos homens.

No final dos anos 1990, o *Girls Game Movement* foi perdendo forças até se extinguir. Mesmo assim, “o número de mulheres gamers continuou a aumentar depois da década de 1990, inclusive fora do nicho específico dos *pink* e *purple games*” (BLANCO, 2017, p.10).

Atualmente, a indústria dos videogames é uma das mais rentáveis no mundo. Em 2018 arrecadou US\$134 bilhões ao redor do mundo, maior valor arrecadado na história dos videogames. No cenário de e-Sports, o Brasil é o terceiro país que mais consome esportes eletrônicos, atrás da China e dos Estados Unidos. São 7,6 milhões de entusiastas, que assistem campeonatos mais de uma vez por mês no país, segundo levantamento de 2018, da Newzoo.

---

and this problem has turned their attention back towards the long dismissed “girl market” as an potential outlet for new products”.

Em 2020 serão cerca de 30 milhões de brasileiros assistindo e-Sports, um aumento de 16% na audiência entre 2017 e 2021, o que gerará uma receita de mais de US\$90 milhões injetados neste nicho.

Já no relatório mundial da empresa, lançado no mesmo ano, o Brasil gastou cerca de US\$1,5 bilhões em games, o que deixa o país em décimo terceiro na escala global de maiores consumidores de jogos, com mais de 75 milhões de jogadores. E pelo quarto ano consecutivo, as mulheres são maioria entre os jogadores brasileiros.

#### **2.4 A evolução da participação feminina na indústria dos games**

Durante muito tempo a participação feminina na indústria foi deixada em segundo plano. Com jogos produzidos por homens sobre temáticas masculinas, muitas mulheres não se viam representadas nos jogos e o estilo das propagandas afastava ainda mais o nicho feminino. Para entender o porquê do pouco contato entre mulheres e os videogames, diversos pesquisadores listaram justificativas que elucidam o problema. Denise Agosto (2003) organizou seis argumentos, a partir da fala de diversos autores, que explicam a desigualdade de acesso aos jogos de computador entre meninas e meninos.

Primeiro, existe uma percepção errônea acerca da classificação dos jogos como brinquedos de meninos. “Embora meninos e meninas sejam qualificados para usar computadores e jogos de computador, os meninos são mais propensos a querer brincar, e crianças de ambos os sexos consideram que tanto computadores quanto jogos são brinquedos de meninos” (CASSELL, JENKINS, 1998, p.10, tradução nossa)<sup>6</sup>. Esta questão está atrelada ao segundo argumento listado por Agosto (2003) relacionado a falta de contato entre tecnologia, programação e mulheres. Existe um desfalque feminino na área tecnológica. Por mais que as mulheres tenham tido forte presença em cursos de ciência da computação durante a década de 1980 (no Brasil e nos Estados Unidos), esse movimento se inverteu e segundo dados do relatório norte-americano produzido pelo Centro Nacional de Estatísticas da Educação de 1985, os meninos eram mais predispostos a utilizar computadores em casa do que as meninas, “possivelmente porque o marketing dos fabricantes era direcionado principalmente a eles”<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> “Although boys and girls can be equally skilled at using computers and computer games, boys are more likely than girls to choose to play with them, and children of both sexes consider both computers and computer games to be boys’ toys”.

<sup>7</sup> ANDRADE, Rodrigo de Oliveira. A retomada do espaço da mulher na computação. Pesquisa Fapesp, São Paulo, ano 20, n. 279, p.94-98, maio 2019. Disponível em:

Desta forma, a falta de mulheres programando e desenvolvendo dificultava a entrega de jogos ao público feminino, fazendo com que a percepção masculina prevalecesse na criação destes, e consequentemente se tornasse uma hegemonia.

O excesso de violência é a terceira característica evidenciada. Jogos de tiro e de combate, de acordo com a pesquisa de Agosto (2003), não eram agradáveis às meninas e causavam efeitos negativos ao comportamento feminino. Como a maioria de suas preferências não eram atendidas, havia uma grande desconexão entre jogos disponíveis e as predileções das meninas. Para escolher o que jogar, elas levavam em consideração a qualidade gráfica e jogos em que podiam se comunicar com outros jogadores de forma amigável; quarto e quinto argumentos propostos pela autora. Enquanto elas priorizavam jogos de computador com personagens complexos em desenvolvimento conforme o desenrolar de uma história bem construída, jogos violentos e competitivos eram maioria no mercado, como efeito, as meninas permaneciam afastadas.

Na sexta justificativa, Agosto (2003) aponta a representação negativa de personagens femininas nos jogos, ressaltando que na maioria dos videogames a caracterização delas internalizava estereótipos de gênero. “Os games contribuem para a experiência formativa vivenciada pela juventude com informações, valores e saberes que, via audiovisual, neste caso os games, interferem em suas formas de aprender, de ver, de pensar, de sentir e agir” (MOITA, 2007, p.3). Assim, quando jovens tinham acesso a determinados jogos equivocadamente estereotipados, consumiam a mensagem subjetiva de que o homem é o guerreiro valente e a mulher é a dama objetificada ou desprotegida. Para comprovar este fato, Agosto (2003) apresenta dados da organização Children Now (Douglas et al. 2002), mostrando que 16% dos personagens em jogos eram femininos e metade deles tinham papel de bystanders, ao invés do papel principal. A autora também utiliza o estudo de Deitz (1998), que avalia o perfil dos personagens femininos. O resultado revela que, na época, as mulheres presentes nos jogos tinham corpos usualmente magros, seios anormalmente grandes e usavam poucas roupas, traçando o típico perfil “damsel in distress”, donzela em perigo (AGOSTO, 2003). O retrato grosseiro de personagens femininas é uma das características mais apontadas entre pesquisadores como explicação a acanhada participação feminina no mercado dos videogames. Os perfis que variavam apenas entre donzela indefesa e donzela sensual não representavam as mulheres e como resultado, ampliavam a desigualdade de gênero entre elas e eles dentro da

indústria – e ainda fortificavam ideais machistas acerca da mulher. A representação negativa “de personagens femininas pode levar os jogadores a internalizar estereótipos a respeito da mulher como fraca, vitimizada, e ainda fazem com que pensem que a violência e a vitimização são normais, aceitáveis como aspectos da vida” (AGOSTO, 2003, p.9, tradução nossa)<sup>8</sup>. Como produtos da indústria cultural, os jogos atuam como reflexo da sociedade. Eles são meios de transmissão de formas simbólicas, como aponta Thompson (1995). A partir da visão do homem branco e hétero desenvolvedor, diversos games utilizaram a divisão histórica de gênero entre mulheres e homens, seus papéis e posições sociais ao retratarem as mulheres de forma passiva. “Os papéis de gênero adotados pela sociedade fazem com que as mulheres sejam historicamente subjugadas a condições inferiores à dos homens”, (MENTI, ARAÚJO, 2017, p.75). Por esse motivo, muitas mulheres eram resistentes a entrar no universo dos videogames. Como resultado, a desigualdade dentro da indústria dos jogos foi se acentuando ao decorrer das décadas. Não à toa, ainda hoje muitas mulheres passam por situações constrangedoras enquanto jogam.

Para além destes argumentos, Fortim (2008) reuniu outros dois fatores que poderiam justificar por que as mulheres não tinham aparente interesse em jogos. Segundo ela, seria ou por motivos biológicos de gênero, seguindo a ideia de que “mulheres têm menos coordenação motora, acuidade visual e menos habilidades no joystick que os homens” (FORTIM, 2008, p.2) ou por motivos sociais de gênero que reforçam a ideia de jogos e tecnologia como brinquedos exclusivos para meninos. Moita (2007) visualiza o cenário dos games como um campo de disputa de poder, onde sua construção segue três critérios-chave: afirmação da superioridade, estigmatização e inferiorização de públicos subalternos. O grupo dominante interiorizou sua excelência como os estabelecidos jogadores de primeira classe que sabem jogar, autointitulados como os melhores; os que sabem e que defendem aquele espaço como só deles (MOITA, 2007). A participação do grupo *outsider*, neste caso o público feminino, é vista como uma ameaça ao poder dos homens.

Um estudo realizado em 2015 por Michael Kasumovic e Jeffrey Kuznekoff mostrou que homens com baixo desempenho tendem a ser mais agressivos em jogos multiplayer. Os pesquisadores analisaram 102 partidas mistas do jogo Halo 3<sup>9</sup>, nas quais os jogadores estavam com o microfone ativo para interagir com outros players do seu time. Durante as partidas em

---

<sup>8</sup> “Negative representations of female characters can lead game users to internalize stereotypes of women as weak, easily victimized people and cause them to think of violence and victimization as normal, acceptable aspects of life”.

<sup>9</sup> Terceiro título da franquia Halo. Halo 3 foi lançado em 2007, é um jogo de tiro em primeira pessoa.

que as mulheres faziam comentários, Kasumovic e Kuznekoff perceberam que os jogadores menos qualificados eram mais hostis com elas, ao mesmo tempo em que demonstravam comportamento submisso a companheiros com voz masculina. Para os autores, os resultados da pesquisa estão relacionados a evolução humana e a necessidade do homem ser visto como o mais forte e potente, avaliando que:

Além de reestruturar a hierarquia, uma mulher de alto status representa uma ameaça secundária para homens com status relativamente inferior: à medida que as mulheres são atraídas ao domínio, uma mulher de alto status tem menos probabilidade de achar homens de status inferior atraentes (KASUMOVIC, KUZNEKOFF, 2015, p.11, tradução nossa).<sup>10</sup>

Por isso, para reafirmar suas potencialidades, eles depreciam a participação das mulheres nesta indústria e inconscientemente elas passam a aceitar esse discurso e a relação pré-estabelecida pelos homens, avaliando-se “segundo o juízo dos detentores do poder local” (MOITA, 2007, p.6). Ainda mais dentro do espaço virtual, onde a impunidade é maior e mascara o agressor, este ambiente torna-se um mecanismo perpetuador desse tipo de preconceito (MENTI, ARAÚJO, 2017), distanciando a mulher da indústria dos games. O Gamergate, referência ao caso Watergate de 1970, é um bom exemplo sobre cyberbullying e misoginia dentro desta esfera.

O escândalo aconteceu em 2014, quando o relacionamento entre a desenvolvedora Zoe Quinn e Eron Gjoni terminou. Inconformado, Gjoni criou o “The Zoe Post”, um blog dedicado a expor toda a vida pessoal do ex-casal. Entre diversas acusações, a mais conhecida diz que Quinn trocou favores sexuais por avaliações positivas para o seu jogo “Depression Quest” em resenha escrita pelo jornalista Nathan Grayson para o site Kotaku. Quando o blog viralizou, o assunto bombou em fóruns de discussão online como 4Chan, 8Chan e Reddit. Os gamergaters, apoiadores do movimento, diziam que estavam lutando pela integridade ética do jornalismo especializado em jogos. O jornalista acusado, no entanto, nunca resenhou Depression Quest ou qualquer outro jogo da desenvolvedora.

Mesmo assim, uma parcela dos fóruns de discussão, aqueles adeptos ao Gamergate sob viés reacionário, relevaram o fato e se uniram em manada para atacar Quinn em suas redes sociais. O movimento, que deveria discutir a ética jornalística, tomou rumos completamente diferentes e é conhecido pela angulação misógina até hoje. Outras mulheres, figuras públicas

---

<sup>10</sup> “Apart from restructuring the hierarchy, a high status female poses a secondary threat to relatively lower status males: as women are attracted to dominance, a high-status female is less likely to find lower-status males attractive”.

com destaque na indústria dos videogames, também foram atacadas, seguindo o argumento dos gamers de que elas ameaçavam o termo gamer e a qualidade dos jogos.

Em conversas anônimas, os usuários comentavam: “devemos assediá-la até ela se matar”; “estou tuitando nudes da Zoe para alguns de seus defensores”; “Eu só quero vê-la morrendo horivelmente”.

Anita Sarkeesian, crítica de mídia, criadora do canal “Feminist Frequency” discutiu, numa série de vídeos para o YouTube, a constante hipersexualização das personagens femininas em jogos e virou vítima do movimento. Sarkeesian precisou cancelar uma palestra na Universidade de Utah após receber ameaças sobre um possível massacre que aconteceria no evento, caso ela comparecesse. “Anita é uma puta magrela”, foi um dos comentários feitos em fóruns online.

Brianna Wu, desenvolvedora de games, estava no início da criação de seu estúdio de games com Amanda Warner, o “Giant Spacekat”, que tinha como objetivo elaborar histórias com mulheres protagonistas; como um de seus títulos, *Revolution 60*, uma aventura de ficção científica. Em entrevista ao *The New York Times*, ela disse que durante meses viu mulheres recebendo ameaças de morte e de estupro, até que um dia ela foi a própria vítima. Ao satirizar o Gamergate em seu Twitter, a desenvolvedora foi ameaçada, teve os dados pessoais e endereço divulgados e recebeu diversas ameaças de morte, assim como Quinn. Ambas precisaram sair de suas casas por segurança. Um perfil criado no Twitter, chamado “Death to Brianna” (Morte a Brianna) enviou dezenas de mensagens a desenvolvedora. “Eu vou te estuprar até que você sangre”, “Eu tenho uma faca e estou indo até sua casa, então eu posso enfiá-la na sua vagina feminista”. Ao *The Guardian*, poucos dias após sair de sua residência, Brianna expressou sua preocupação não apenas consigo, mas com outras mulheres envolvidas no mercado de videogames, afirmando que todas estavam com medo, cogitando até desistir da carreira. Também foram vítimas dos cyber-ataques a jornalista Leigh Alexander, a atriz Felicia Day e o desenvolvedor de jogos Phil Fish.

O escândalo Gamergate é um dos reflexos de uma cultura gamer baseada em ideias sexistas construídas e fortificadas conforme a indústria dos jogos continuou a evoluir. Por mais que o evento tenha deixado marcas negativas, também foi importante para sobrelevar a união e força feminina por direitos igualitários. As mulheres sempre estiveram dentro desta indústria, mas pelo menos até os anos 2000 não eram consideradas como um mercado consumidor relevante (FORTIM et al., 2016). Nomes como Carol Shaw, primeira programadora e criadora de jogos; Dona Bailey, engenheira da Atari, primeira mulher a criar um jogo arcade e Brenda Laurel, gamer design criadora da Purple Moon, empresa com desenvolvimento de games

focados para meninas entre 8 e 12 anos, ganham destaque até hoje por terem ajudado a fortalecer a participação das mulheres na indústria dos videogames entre 1970 e 1980. Zoe, Anita, Brianna e outras mulheres que sofreram ataques na época do Gamergate também são consideradas exemplos de força por superarem o evento e insistirem em permanecer na área.

Após este acontecimento, mulheres se mobilizaram em prol da permanência e da entrada feminina na indústria dos jogos. Quando enfrentam situações de violência de gênero, as mulheres se mobilizam através da internet, unindo forças ao redor do mundo para evidenciar a luta feminina dentro do cenário gamer.

No ano de 2018 foi criada a campanha My Game My Name pela ONG norte-americana Wonder Women Tech. O movimento foi criado porque muitas mulheres utilizavam nicknames masculinos para esconder seu gênero e evitar situações de assédio em partidas online. O #MyGameMyName incentiva as mulheres a não se esconderem e os homens a não aceitarem situações do tipo durante jogatinas online. Já neste ano, foi feita a primeira passeata contra uma desenvolvedora de jogos. Funcionários do estúdio Riot Games, conhecido principalmente pelo jogo League of Legends, foram às ruas protestar contra a cultura sexista instaurada na empresa. O estopim do movimento foi a decisão da Riot de levar à arbitragem forçada dois processos de discriminação sexual. Em 2018, a empresa já havia sido denunciada pelo site especializado Kotaku por atitudes sexistas contra mulheres em contratações e dentro do ambiente de trabalho. Segundo as funcionárias, mulheres já tiveram seus cargos rebaixados por negarem favores sexuais e empregados descomedidos em cargos mais altos agarravam a genital de colegas de trabalho. A Riot Games bateu o martelo e manteve o veredito sobre a arbitragem forçada. Além das manifestações, projetos foram criados a fim de dar suporte a entrada feminina no mercado gamer. A Women Up Games e o Sakura e-Sports são dois exemplos de iniciativas brasileiras que têm como missão aumentar a participação das mulheres em todas as esferas deste nicho, sejam como desenvolvedoras, jogadoras usuais ou profissionais.

Ao buscar seu espaço no ambiente dos videogames, dois anos após o Gamergate, as mulheres representavam a maior parcela do público gamer no Brasil. De acordo com a Pesquisa Game Brasil, feita desde 2013 pelo grupo Sioux, em 2016 elas formavam 52,6% do total. A esse ponto, o presidente da Nintendo, Satory Iwata, havia mudado o antigo posicionamento da marca, dizendo em 2012 que seu público agora era formado 50% por mulheres e 50% por homens. Para Menti e Araújo (2017, p.80), a inserção feminina cresceu devido “a evolução das novas tecnologias, gráficos, plataformas e propostas no mercado de videogames [que] acontece diariamente, junto com o desenvolvimento e a atualização de jogos”. O aperfeiçoamento dessas tecnologias digitais permitiu que o mercado consumidor se expandisse a novos nichos.

O desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis é apontado por Fortim et al. (2016) como um dos principais estímulos a inserção feminina. Em 2015, smartphone e tablet tiveram aumento expressivo de uso. Este crescimento impulsionou o download de aplicativos, principalmente de jogos para estas plataformas. Segundo a Pesquisa Game Brasil, as mulheres têm preferência por jogos em dispositivos móveis e por este motivo se consolidaram como maioria entre o público gamer. A diversidade de jogos disponíveis nestas plataformas facilitou a entrada feminina no mercado e ainda firmou o smartphone como principal canal de jogos entre os brasileiros, com grande potencial de crescimento.

Em 2019 as mulheres representam 53% do total de jogadores brasileiros. Elas têm preferência por jogos casuais, mas não significa que não se aventurem por jogos considerados hardcore. Desde que a indústria verificou a existência de diferentes nichos, os jogadores passaram a ser categorizados em dois principais grupos. Os jogadores casuais são classificados como aqueles que não jogam com tanta frequência e preferem jogos mais leves, como os de plataforma, puzzles ou jogos que possuam interação com controles de movimento. Já aqueles intitulados como hardcore sabem tudo sobre o jogo, gostam de universos cheios de ação, tiro e luta. A Pesquisa Game Brasil 2019 mensura as classificações, verificando que 25,4% das mulheres são jogadoras hardcore, contra 74,6% consideradas casuais; e entre os homens, 41,1% são hardcore players e 58,9% são casuais. Entre os hardcore gamers, a maior parcela é formada por homens que amam jogos e valorizam a qualidade gráfica e os controles. Eles têm preferência por jogos de videogame e PC e parte deste público chega a investir mais de R\$1 mil em jogos. A maioria dos jogadores casuais é formada por mulheres que dominam o consumo de jogos via smartphone. Quebrando percepção de que estes jogadores têm a jogatina apenas como hobby, quatro em cada 10 casuais admitem que jogos são sua forma preferida de entretenimento, reservando até três vezes por semana e pelo menos três horas para jogatinas. Diferente dos jogadores hardcore, elas preferem jogos gratuitos.

Para entender melhor as escolhas femininas, o estudo de Fortim (2008), traz um levantamento sobre a predileção das mulheres gamers. Sua sondagem mostra que elas preferem jogos de cooperação e não competição, sem objetivo definido, em que é possível construir coisas ao invés de destruir, sem violência, centrado em histórias, narrativas ricas e relacionamento interpessoal, com puzzles de raciocínio, em que não é requerida muita habilidade com joystick e que possibilitem interações com outros jogadores. Porém, em 2016, em novo estudo, ela complementa a antiga pesquisa, apontando que jogadores têm personalidades, atitudes, comportamentos e escolhas diferentes quando colocados em situações diferentes (Fortim et al., 2016). Por mais que as mulheres constituam maioria entre os jogadores

casuais, elas também apreciam jogos considerados hardcore, sendo conhecidas como *grrl gamers*. Diferente do que sempre se apontou ao público feminino como um todo, sobre seus gostos e escolha de personagens, a pesquisa realizada em 2016 realça um perfil feminino que está começando a receber mais atenção. Utilizando o método de análise BrainHex de Nacke, Bateman e Mandryk (2015), os autores concluem que as mulheres hardcore se encaixam mais frequentemente nas categorias Colecionadora (28,7%) – jogadoras *achiever*, gostam de platinar jogos mais complexos e com objetivos variados –; Comandante (21,3%) – as *mastermind* gostam de quebra-cabeças, jogos de raciocínio e de estratégia –, e Exploradora (21,1%), em inglês *seeker*, estas jogadoras adoram jogos com mundo aberto, para explorar o cenário e suas possibilidades, atentando-se sempre aos detalhes. As *grrl gamers* consomem os mesmos títulos que os homens e cada vez mais se inserem no cenário de esportes eletrônicos. O contínuo movimento e consolidação do mercado gamer como a principal indústria de entretenimento mundial, abriu novas possibilidades para seus consumidores, como os campeonatos de e-Sports, que vêm ganhando força nos últimos anos (MENTI, ARAÚJO, 2017). A presença das jogadoras neste cenário vem aumentando gradativamente, mas ainda assim essas mulheres enfrentam preconceito de gênero.

Com a popularização do cenário de e-Sports, a organização Sakura fez um levantamento sobre a participação feminina no campo profissional, colocando em evidência o apoio à criação de um cenário feminino e as dificuldades encontradas para sua real efetivação.

Do total de respondentes, 78,5% concordam com a criação de um cenário unicamente feminino nos e-Sports, alegando que incentivaria a profissionalização de mais mulheres, criaria um cenário misto mais saudável, traria mais representatividade e mais destaque às jogadoras. Seria um espaço seguro que incentivaria a competitividade e serviria como porta de entrada para o cenário misto. Quem discorda afirma que a segregação seria ruim, porque reforça estereótipos; ou porque o campeonato feminino receberia menos investimentos de organizações, destacando que a liga mista deveria ser um espaço igualitário para mulheres e homens. Por mais que existam alguns times mistos, com ambos os gêneros jogando, a participação feminina ainda é pouca no cenário principal e o motivo apontado pelo público da pesquisa é porque a comunidade gamer é machista (84,4%). As mulheres que estão neste mercado ainda não são tão conhecidas quanto os jogadores do gênero oposto e os dois motivos evidenciados sobre a pouca visibilidade feminina em elos mais altos são a falta de incentivo para subir de “nível” e mulheres escondidas em seus nicks masculinos ou neutros.

Incentivo (80,7%), dedicação (26,2%) e interesse das organizações (8,3%) são os aspectos que faltam para que mulheres comecem a entrar de fato no cenário profissional dos e-

Sports. As mulheres começaram a ganhar destaque no campo competitivo há pouco tempo. O universo gamer ainda contém marcas machistas e mesmo que a indústria esteja tentando se readaptar ao novo mundo, muitos homens gamers ainda veem a entrada feminina como um desaforo. Não obstante, Menti e Araújo (2017) comentam:

No cenário brasileiro, a discriminação e até casos sérios de violência contra mulheres, que tentam a carreira profissional nos jogos, ainda é muito grande. Casos de assédio e perjúrio contra mulheres durante as competições profissionais já foram registrados. Pode-se afirmar que a comunidade dos esportes eletrônicos está demasiadamente infectada pela cultura machista. Segundo o site Red Bull Games (2016), especializado em e-Sports, relata que as frases mais ouvidas pelas jogadoras, profissionais ou não são: “Vai lavar louça”, “Vadia”, “Vagabunda”, “Tinha que ser mulher”, “Deve ser gorda”, “Malcomida”, “Mulher só sabe jogar de suporte”, “É por isso que estamos perdendo” além de outros xingamentos e humilhações (MENTI, ARAÚJO, 2017, p.81).

Percebe-se que mesmo formando a maior parcela do público gamer brasileiro, sejam jogadoras casuais ou hardcore, usuais ou pro players ou atuando em qualquer outra área dentro do mercado gamer, as mulheres ainda passam por situações de violência de gênero. Rotuladas por muito tempo a partir de estigmas sociais, hoje elas reverberam por seu espaço e não se intimidam mais. As mulheres reconfiguraram o jogo para dar um novo *start*. Elas estão prontas para iniciar uma nova partida.

## **2.5 Jornalismo de Games e e-Sports: *Versus* em evidência**

Ao mesmo tempo em que os jogos começaram a se popularizar com arcades e consoles na década de 1970, o jornalismo de jogos começa a ganhar espaço. Em 1974 surgem as primeiras revistas especializadas, como a “PlayMeter”, de 1974 e a “RePlay” de 1975, com “informações sobre o mercado e a tecnologia dos games, além dos primeiros *reviews*, ou resenhas, de jogos” (ASSIS, 2007, p.49). No Brasil, as publicações de games aparecem no início de 1990, como a Videogame (1990-1996) e Ação Games (1990-2000). Nessa época a maioria das publicações seguiam o modelo de outros países, ou seja, em suma, as revistas continham matérias traduzidas, resenhas, notícias e instruções sobre como zerar determinados jogos.

No mesmo período, publicações especializadas em games se popularizaram de fato com o crescimento da internet em 1990. Nessa época foram lançados os sites especializados “Game Spot” e “IGN”, referências em jornalismo de games até hoje – esses sites traziam novidades sobre todos os lançamentos do mercado, diferente de como era feito antes quando as próprias

empresas como Nintendo e Sega lançavam suplementos a respeito de seus próprios consoles e jogos. Tanto Game Spot quanto IGN permanecem ativos.

Segundo Assis (2007, p.51) “a popularização da internet deu impulso ao surgimento dos primeiros sites jornalísticos dedicados ao universo dos videogames”. Este nicho começa a ganhar nova forma a partir dos anos 2000, com o surgimento de blogs, “tabloides”, dedicados a criação de conteúdo para além do entretenimento. A cobertura da indústria e da cultura dos videogames passam a ser itens de utilidade pública. Os textos mudam de linguagem, agora mais coloquiais e opinativos, conforme os entusiastas – não necessariamente jornalistas – exploram recursos multimídia e a interação com o leitor.

Essas adaptações sobre o jornalismo de games acompanharam as mudanças da web, classificadas por Crucianelli (2010), como 1.0, 2.0 e 3.0. Para a autora, na web 1.0 não existe vínculo direto com a fonte de informação, apenas pela troca de e-mails. Já a versão 2.0, chamada pela autora de web social, “facilita a comunicação entre as pessoas e promove a formação de grupos de indivíduos com interesses comuns” (CRUCIANELLI, 2010, p.12). Nesta fase o público começa a participar mais ativamente do ambiente online, o que pode ser verificado nas comunidades que surgem e unem aficionados por games. Esses grupos muitas vezes eram derivados de blogs criados, em sua maioria, por pessoas que apenas gostavam de jogos. Já na web 3.0, as máquinas conseguem entender o significado das informações, assim “esta interligação permite construir a chamada ‘Web Semântica’, ou seja, uma plataforma capaz de ‘compreender’ as necessidades do usuário” (CRUCIANELLI, 2010, p.11). Os conteúdos são direcionados de maneira seletiva, a informação passa a ser conduzida de acordo com o perfil do leitor.

Hoje, devido ao crescimento dos e-Sports, Bárbara Gutierrez editora-chefe do site especializado em e-Sports *Versus*, divide o jornalismo de games entre aquele propriamente focado em jogos e o de e-Sports, formando dois nichos distintos. Ela observa o jornalismo de games como uma forma de divulgação de produtos, em que são ditas atualizações, reviews e previews. Já o jornalismo de e-Sports, para a editora, tem quatro pilares: mercado, entretenimento, games como produto e cobertura esportiva. “*Eu sinto que a gente [jornalistas de e-Sports] tem mais liberdade editorial para contar histórias interessantes para a comunidade*”. Ela avalia, na entrevista feita para esta pesquisa, que a pluralidade de redes sociais exige a adaptação de conteúdos para diferentes meios, com o objetivo de alcançar diferentes públicos e assim, consolidar uma grande audiência; seja no jornalismo de games ou no de e-Sports.

Este método de adaptação de materiais segue a chamada convergência midiática proposta por Salaverría e Negredo (2008). O rápido desenvolvimento da internet e a criação de diversas redes fez com o que jornalismo se reinventasse dentro da World Wide Web. O site em que Bárbara atua faz o que Salaverría e Negredo (2008) chamam de repurposing, ou seja, o “reaproveitamento de conteúdo ajustado ao meio em que será veiculado. Nesse caso, enquadra-se o trabalho de cobertura jornalística que prevê a distribuição multiplataforma” (SOUZA, MIELNICZUK, 2009, p.36). Cada rede social recebe a notícia produzida de acordo com suas potencialidades. Na convergência utiliza-se justamente o que há de melhor em cada mídia, de acordo com a linguagem de cada uma. Por ser um estilo consolidado na internet, a transposição de materiais ocorre apenas entre e para redes sociais.

Para Belochio (2012, p.244), “as demandas da convergência jornalística estão impulsionando a criação de modalidades distintas de produtos noticiosos”. No site Versus, conforme Bárbara explica, uma mesma notícia ganha desmembramentos diferentes de acordo com a rede em que será postada. Segundo ela, uma “*mesma notícia tem que ser feita de forma diferenciada, de acordo com o que cada um [público] quer, em cada plataforma*”. Ela dá como exemplo a notícia sobre uma partida de e-Sports. No site oficial do Versus, a matéria não tem lados. Apenas é dito como foi o jogo e detalhes sobre aquele determinado campeonato que time participa. No Twitter, a chamada é rápida, com vários emoticons. No YouTube são produzidos programas de até cinco minutos; uma discussão bem editada para manter o público até o final do vídeo. No Instagram utilizam o IGTV para fazer programas que chamam de Quick Play, dessa vez, de forma enviesada, seguindo as preferências do público desta plataforma. Diferente da web 1.0, o feedback é instantâneo através da própria rede social.

Salaverría e Negredo (2008) intitulam esta tendência derivada da convergência como conteúdo multiplataforma, uma forma para diversificar a audiência através da publicação de notícias em formatos e mídias diferentes. Os autores também elencam a multimídia (combinação de conteúdos e linguagens), a escalabilidade, ou seja, o oferecimento de produtos midiáticos no meio online sem perda de qualidade, conforme a audiência e possibilidades multimidiáticas crescem, e a integração da redação – que consegue produzir diversos materiais para vários meios mediante a uma única unidade de produção (SALAVERRÍA & NEGREDO, 2008) – como fatores resultantes da convergência. Sobre a integração, no site do Versus, ao todo são apenas sete jornalistas trabalhando, sem contar a equipe de edição de vídeos e a social media.

Para Belochio (2012) este movimento também está atrelado ao desenvolvimento do público leitor, como analisa em sua tese sobre convergência no jornal Zero Hora:

O desenvolvimento de tais produtos parte da criação de uma cultura de produção diferenciada entre os jornalistas vinculados a Zero Hora. Essa cultura é marcada pela ideia de que os leitores contemporâneos esperam esse tipo de ação, já que eles supostamente têm preferências e necessidades que ultrapassam os padrões tradicionais (BELOCHIO, 2012, p.244).

A mesma situação acontece com o jornalismo de jogos e e-Sports. O direcionamento de conteúdos para um público específico parte da ideia especialização no jornalismo, apontada por Abiahy (2005). Devido à grande quantidade de informações disponíveis na internet, a fragmentação de conteúdo é necessária para atender as demandas dos usuários. Este tipo de produção valoriza temas que seriam considerados de menor importância na grande mídia (ABIAHY, 2005). A informação ganha identidade e em consequência conquista o público, diferente do que acontece com mensagens direcionadas à massa, já que para a autora, este tipo de material não tem identidade. A convergência e a especialização dentro do jornalismo criam uma forma de comunicação com o público:

A implantação de modalidades informativas distintas daquelas já conhecidas pelo público como padrão dos veículos jornalísticos convencionais é uma das características dessa etapa de transformação. Logo, com o surgimento de produtos peculiares que impõem formas de consumo específicas, é possível que estejam se constituindo contratos de comunicação diferenciados (BELOCHIO, 2012, p.27).

Na entrevista, Bárbara diz não acreditar que a produção de conteúdo sobre jogos e e-Sports seja uma tendência, mas que este tipo de jornalismo está mudando a forma de consumo de informação e a relação entre jornalista e público, de forma que, cada vez mais, os leitores se identificam e gostam do que está sendo feito.

Pontualmente, a proposta de produção de conteúdo feita pelo site Versus segue as potencialidades oferecidas pela internet ao jornalismo na web categorizadas por Mielniczuk (2001). São elas: 1) interatividade entre usuários e jornalista, assim como entre o próprio público; 2) personalização, tendência derivada do jornalismo especializado, em que o material é entregue de acordo com o interesse do usuário; 3) hipertextualidade, interconexão de conteúdo através de links; 4) memória, o acúmulo de informações relevantes para o nicho, agora relevantes também para o jornalismo como um todo e a 5) multimídia, convergência de formatos com o propósito de organizar e apresentar a informação de forma inovadora (MIELNICZUK, 2001). Com a internet, a entrega de notícias tem formato diferente daquele adotado antigamente pelas mídias tradicionais – ainda mais num momento de convergência jornalística.

É interessante ressaltar também que dentro desta nova tendência e abertura para produção de conteúdos diferenciados, muitos veículos especializados em jornalismo de games dão espaço para a voz feminina, a fim de salientar a importância da participação das mulheres neste cenário.

### 3. PROCESSOS METODOLÓGICOS

Para entender como se desenvolve a participação feminina no mercado de jogos atualmente, a modalidade da pesquisa foi definida como exploratória e explicativa, com objetivo de traçar um panorama sobre a mulher na sociedade e verificar como a construção do seu papel se reflete hoje em dia no mercado de trabalho como um todo, sobretudo no mercado de videogames; objeto da nossa pesquisa.

Enquanto a pesquisa exploratória “tem como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, como vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GIL, 2010, p.27); a explicativa tem como objetivo identificar e explicar o porquê dos fenômenos estudados. A junção de ambas fornece uma percepção maior sobre o campo que está sendo estudado. Posto isso, a partir das falas de Gil (2010) sobre a pesquisa exploratória, foi realizado um levantamento bibliográfico a respeito da presença da mulher na sociedade como um todo, para que pudessem ser verificadas a construção dos papéis de gênero e possíveis problemas sociais derivados desta diferenciação. Segundo o autor, a revisão bibliográfica é importante porque fornece fundamentação teórica e a identificação do estágio atual do tema (GIL, 2010) entre outras pesquisas. Para que esta verificação pudesse acontecer, a internet foi aliada na busca de artigos, dissertações e notícias a respeito do tema, visto seu volume informacional (YAMAOKA, 2012). Esta investigação foi importante para que fossem definidos a problemática e os objetivos.

Os resultados da primeira análise, realizada através da pesquisa bibliográfica, mostram que dentro do mercado como um todo as mulheres enfrentam situações de desigualdade entre gêneros desde que se lançaram na esfera pública. Na indústria dos videogames não é diferente. Mesmo sendo maioria há quatro anos consecutivos, mulheres ainda enfrentam preconceito de gênero contra sua participação, seja no mundo dos jogos ou na esfera dos e-Sports. As pré-entrevistas, passo importante da pesquisa, realizadas com as participantes foram importantes, porque ajudaram a definir rotas para que os objetivos deste estudo fossem alcançados.

Com o propósito de entender como a participação feminina desenrola-se atualmente dentro da indústria de games, por muito tempo considerada masculina; como essa questão histórica se reflete hoje e como as mulheres lidam com isso, o próximo passo foi definir a técnica metodológica e o público para coleta de dados.

Para coleta de dados foram feitas entrevistas semiabertas com roteiro de questões semiestruturadas. Ao entender a existência de um problema dentro desta indústria que não se limitava apenas às jogadoras, decidimos que o público da pesquisa seriam mulheres inseridas

em diferentes áreas do mercado de videogames. Assim, para fazer o mapeamento da indústria foram entrevistadas uma jogadora profissional, uma caster e analista de jogos, uma streamer, duas responsáveis por projetos de apoio a inserção feminina, uma desenvolvedora e uma jornalista. A escolha das fontes foi feita a partir da concepção de Manzini (2004), de que pessoas em diferentes papéis sociais apresentam perspectivas diferentes que acrescentam as questões da pesquisa como um todo. Para ele, é preferível que uma pesquisa tenha poucos entrevistados com domínio do assunto do que muitos sem relevo. Eles são a parte principal do trabalho, porque ajudam a responder à questão da pesquisa, através da busca de opiniões, concepções, expectativas, percepções sobre fatos e história de vida de cada um (MANZINI, 2004). Antes das entrevistas em profundidade, pré-entrevistas foram realizadas entre julho e setembro. Após este primeiro contato, foram montados roteiros de perguntas personalizados à cada entrevistada. Segundo Manzini (2004), o roteiro é importante para que a interação entre entrevistador e informante seja realizada de forma satisfatória. As entrevistas oficiais aconteceram durante setembro e outubro. As entrevistadas foram:

- Isabelle Christine Leal, 30 anos, conhecida no cenário competitivo como “isaB”. Jogadora profissional de Counter-Strike: Global Offensive há cerca de um ano, participa de campeonatos individuais e em grupo desde 2009, quando ainda não ganhava nada;

- Victória Rodrigues, 24 anos, é conhecida pela comunidade de Rainbow Six como “viic”. Começou a trabalhar com jogos em 2017, mas só um ano depois teve a oportunidade de atuar como caster, ao substituir outra menina na Superliga Feminina de Rainbow Six. Victória é a primeira, e única até então, caster de R6 do mundo;

- Larissa Jensen, 26 anos, é formada em educação física. O amor por jogos eletrônicos sempre foi tanto que decidiu abrir um canal de streaming na plataforma Twitch em 2015. “LarihMage”, como é conhecida, acumula mais de 30,7 mil seguidores na plataforma, streamando de segunda à sexta jogos como Overwatch, Apex Legends e Playerunknown’s Battlegrounds;

- Talita Moraes, 17 anos, é estudante do ensino médio, mas desde 2017 participa do Sakura e-Sports, projeto que procura incentivar a entrada feminina no mercado de e-Sports. Chamada nas redes sociais de “elementalita”, é social media da organização;

- Ariane Parra, 29 anos, também gerencia um projeto de incentivo à participação feminina. Fundadora da Women Up Games, criada em 2014, foi a primeira organização brasileira que discutiu o tema, com a intenção de auxiliar e aumentar a representatividade feminina na indústria dos jogos;

- Gabriela Thobias, 30 anos, começou a atuar na área de jogos em 2012, como web designer. Fundou a própria empresa de desenvolvimento de jogos em 2016, a Skullfish Studios. Com foco em realidade virtual, tem como objetivo ser referência de jogos de alta qualidade gráfica. Desde então, ela é líder do próprio negócio;

- Bárbara Gutierrez, 28 anos, formada em letras. Atua como jornalista especializada em jogos desde 2014. Passou pelos sites Ometele, IGN e UOL. Hoje é editora-chefe do site especializado em e-Sports, Versus; a única editora-chefe de um site de jogos no Brasil.

Todas as entrevistadas foram encontradas e contatadas através de suas redes sociais. Como conhecíamos poucas referências femininas na área de games além de Lari, foram realizadas buscas em grupos do Facebook e no Google. Conforme aceitavam participar, as próprias meninas recomendavam outras possíveis fontes.

Delas, duas mulheres foram entrevistadas pessoalmente em São Paulo e quatro via áudio, através do canal de voz Discord. Devido ao pouco tempo disponível, uma das entrevistadas respondeu às perguntas por áudio via WhatsApp. Todas as entrevistas foram decupadas para melhor percepção das respostas.

Para esta pesquisa foi realizada a aplicação de questionários semiestruturados. As entrevistadas responderam em torno de 25 perguntas divididas entre as categorias vida pessoal, profissão, mercado de videogames e desigualdade de gênero. Na entrevista semiestruturada em profundidade é utilizado um roteiro previamente elaborado, com questões que atinjam os objetivos pretendidos através da elaboração de “perguntas básicas e principais para atingir o objetivo da pesquisa” (MANZINI, 2004, p.2). De acordo com Triviños (1987), conforme citado por Manzini (2004), as perguntas básicas são apoiadas em hipóteses originadas a partir da pesquisa prévia sobre o tema e exploração de sua problemática. O roteiro de perguntas serve como preparação e organização, para que o pesquisador consiga se guiar no processo de coleta de informações. Manzini (2004, p.6) explica que, por ser uma entrevista semiestruturada, além dos questionamentos principais previamente redigidos, o pesquisador tem total liberdade para fazer outras perguntas no momento da entrevista, “na tentativa de compreender a informação que está sendo dada ou mesmo indagar sobre questões momentâneas, que parecem ter relevância para aquilo que está sendo estudado” – por isso, ao todo foram feitas cerca de 25 perguntas. O pesquisador pode pedir exemplos, detalhes ou especificações sobre o tema. Esta modalidade “procura intensidade nas respostas” (DUARTE, 2012, p.62), objetivando o fornecimento de informações úteis para compreensão e aprofundamento do tema da pesquisa. Nesta perspectiva, os questionários foram adaptados as profissões de cada entrevistada. Além

das perguntas personalizadas, sete questionamentos chave foram feitos a todas as entrevistadas; sobre mercado de videogames e vivência como jogadoras.

Diante da escolha da modalidade de pesquisa, a aplicação de questionários semiestruturados, para análise dos resultados foram elencados pontos chaves baseado nas respostas das entrevistadas. Por mais que atuem em áreas diferentes, determinadas respostas convergiam sob mesma perspectiva. Os resultados foram divididos entre três subtópicos.

#### 4. RESULTADOS E ANÁLISE

Quando as barreiras entre espaço privado e público começaram a ser desfeitas, cada vez mais a mulher se lança no mercado de trabalho. A oportunidade de estar na esfera pública, permitiu que mulheres ingressassem no ensino superior, com o objetivo de se tornarem capacitadas para trabalhar no mesmo patamar que o homem. Para Kasumovic e Kuznekoff (2015, p.2), “apesar das diferenças históricas entre sexos em competições, homens e mulheres atualmente interagem e disputam pelas mesmas posições profissionais e privilégios” (tradução nossa)<sup>11</sup>. Contudo, a competição ainda não é igualitária entre gêneros. Dentro do mercado de jogos, todas as entrevistadas acreditam que existe preconceito contra a participação feminina. Estereótipos internalizados através de propagandas, da classificação da mulher como jogadora casual – como se esta categorização desvalorizasse sua presença no mercado – e a representação negativa das personagens femininas foram características inseridas no imaginário popular por muitos anos.

Popescu (2004) fez um levantamento sobre o retrato de personagens femininas em jogos, dividindo-as em três categorias. As Barbies, são personagens que muitas vezes são só objetos de decoração do jogo ou prêmios para o jogador que completa determinada fase ou o game em si; as Lucy, personagens que têm o papel de “boa esposa” em simulações como The Sims; e Xena, a mulher forte, guerreira, como as personagens do jogo Mortal Kombat. Em seu levantamento, a personagem feminina se encaixava, em sua maioria, no papel Barbie, “baseado em estereótipos, que também podem ser encontrados em outros produtos da indústria cultural de massa (livros, shows, filmes)” (POPESCU, 2004, p.2, tradução nossa)<sup>12</sup>. Na visão de Talita, social media do Sakura e-Sports, existe uma grande repulsa a participação feminina enviesada pelas propagandas midiáticas. *“É como se a gente não pertencesse a ele [mercado de games]. Como o futebol e videogame, meninos foram ensinados a acreditar que aquilo é deles, que é um espaço para eles. A mídia faz eles acreditarem nisso. Então, quando você vê algo diferente no seu espaço, você fica meio ‘calma, o que está acontecendo?’ e age de forma agressiva”*. LarihMage, streamer na plataforma Twitch, complementa: *“parece que a mulher tem que pedir permissão para conseguir se inserir nesses espaços, sendo que ela tem tanto direito quanto um homem”*.

---

<sup>11</sup> “Despite these historical sex-differences in competition, men and women currently interact and compete for the same professional positions and accolades”.

<sup>12</sup> “ (...) they are based upon stereotypes, which can also be found in other mass-cultural productions (books, TV shows, motion pictures)”.

Estas representações derivam da perdurável produção e participação unicamente masculina na indústria de videogames. A imagem da mulher criada pelos estabelecidos, como são chamados por Moita (2007), legitimou “o preconceito e a desigualdade entre homens e mulheres” (GASOTO, VAZ, 2018, p.18). A representação estereotipada de personagens femininas, como apontou Agosto (2003), repelia as mulheres de participarem desta indústria. Três entrevistadas apontaram Lara Croft como a única referência feminina de qualidade.

Atuando como desenvolvedora há sete anos, Gabi Thobias sempre gostou de Lara, mas nunca gostou da forma como a personagem era retratada. *“Lara Croft, Tomb Raider tinha uma representação ridícula, uns peitos gigantes. Hoje em dia ela mudou. No Street Figther tinha umas personagens numas roupas muito sexys para lutar; hoje em dia também mudou algumas coisas. Acho que está mudando bastante a mentalidade, os personagens não são tão mais sexualizados como eram antes. A minha maior referência sempre foi a Lara, então quando ela mudou eu gostei bastante de como foi representada, porque ainda tinha um resquício do que ela era antes. Foi legal terem feito uma releitura dela”*.

Interessante ressaltar que antigamente, quando ainda eram crianças, as mulheres não entendiam que existia uma separação de gênero da forma como observam isso hoje. Ariane Parra, fundadora do Women Up Games, comenta que nunca foi reprimida por jogar videogame. Ela só percebeu a existência de um desnível entre a participação de mulheres e homens nesse mercado durante a faculdade, quando começou a se questionar *“por que as mulheres não se consideravam gamers? Por que elas estão fora do mercado?”*. Já Bárbara, jornalista de e-Sports, sempre teve amigas que também jogavam videogames, entre elas aquilo era diversão e não um tabu. *“A gente que jogava não entendia direito essa separação da mulher jogando e do homem jogando, como a gente tem essa noção hoje em dia. Mas na época era engraçado, porque quando eu comprei um gameboy e levei para escola, os meninos olharam para mim e disseram ‘isso é um gameboy, não um gamegirl’”*. Ela também participava de corujões em lan houses escondida dos pais, assim como Isa, pro player em Counter-Strike: Global Offensive. A jogadora conta que no primeiro ano, a irmã e ela eram as únicas mulheres que participavam dos corujões. Questionadas se além delas, outras meninas também jogavam, quatro respondentes disseram que não, afirmando que, ou influenciaram outras a jogar (familiares e amigas), ou só depois de algum tempo encontraram outras meninas ou, ainda, dentro da família só homens jogavam. Para Sartori (2004), é no ambiente familiar que se constituem comportamentos caracterizados como feminino e masculino. As relações de gênero são elementos constitutivos das relações sociais, sendo a família nossa primeira experiência de construção social, quando aprendemos que cada gênero têm um tratamento diferente.

Segundo Joan Scott (1995), gênero é uma forma de se referir as construções sociais, através da “criação inteiramente social de ideias sobre os papéis adequados aos homens e às mulheres” (p.75), que se reflete num mercado de trabalho sexualmente segregado. Para as entrevistadas, tanto no mercado em geral quanto no mercado de games existe desigualdade de gênero. Com a expansão do cenário de e-Sports, a área também é lesada por essa mesma desigualdade.

Para os resultados desta pesquisa, serão explanados o mercado de e-Sports, um dos assuntos mais ressaltados durante as entrevistas, em virtude da ascensão do cenário desde 2017; o preconceito em jogos online, uma vez que todas as entrevistadas afirmaram já ter passado por situações de assédio e preconceito em partidas multiplayer e por fim, com o objetivo de mostrar novas perspectivas sobre outras áreas da indústria de videogames, esboçaremos a experiência de cada mulher em seu ramo neste mercado de trabalho.

#### **4.1 O Mercado de e-Sports**

Com o progressivo crescimento do mercado de jogos e o *boom* dos e-Sports, cada área passou a ser avaliada separadamente. De acordo com Campos e Frange (2019), os e-Sports são um nicho criado dentro do grande cenário de jogos. Para que seja considerado de fato e-Sport, é preciso que pessoas joguem competitivamente por uma premiação, geralmente dinheiro, oferecida aos vencedores. Quem não é jogador profissional é considerado jogador doméstico. Como avaliam Campos e Frange (2019), são aqueles que:

(...) compram games e jogam em casa, reúnem-se com amigos, mas apenas com a intenção de se divertir. Não está em disputa uma premiação em dinheiro e não fazem disso uma profissão. Não há um contrato em que esses jogadores amadores sejam obrigados a praticar, pelo menos, oito horas por dia, como acontecem com os jogadores de esports de ponta (CAMPOS, FRANGE, 2019, p.60).

Ainda sobre a nomenclatura dada a jogadores, seis entrevistadas foram indagadas se consideram-se jogadoras casuais ou hardcore. Bárbara trouxe à tona a discussão sobre esta nomenclatura, muitas vezes utilizada também como forma de exclusão à mulher. Para a jornalista, o jogador hardcore é o mesmo que o jogador profissional, enquanto os jogadores domésticos representam os casuais, independentemente da plataforma em que jogam. “*O fã que gosta bastante de Playstation, de Xbox gostam muito de rotular: ‘quem joga no celular é casual*

*e quem platina jogo é hardcore’. Mas, ganhar um campeonato é mais difícil que ganhar um jogo. Então, por que fazer o desmerecimento de alguém que está jogando no mobile?’’.*

Segundo a Pesquisa Game Brasil 2019, a maioria do público hardcore é formado por homens, que gostam muito de videogames (Xbox e Playstation) e de PC. Nessas plataformas, eles conhecem muitos títulos, jogam partidas longas e com frequência. Entre os jogadores mobile, as mulheres são maioria.

Bárbara acrescenta: *“as pessoas, no meio gamer, gostam muito de ficar fazendo essas rotulações, porque hoje em dia gostar de games é algo aceito, algo legal, mas no começo não era. Então, essa galera mais velha que está nesse mercado, foram refutados por muitas pessoas da sociedade, seja bullying na escola ou em casa. ‘Sai desse computador’. ‘Sai desse videogame, vai ficar viciado; vai fazer mal para o seu olho. Desliga a televisão’, entre tantas outras ‘mini refutações’, por assim dizer. Hoje em dia essas pessoas que passaram por aquilo veem que o jogo está numa esfera de popularidade grande e aí as pessoas ficam ‘não, você não é jogador de verdade, porque você não sofreu o que eu sofri no passado, eu sou jogador raiz, você é jogador Nutella’”.*

O papéis de gênero instituídos na sociedade “fazem com que as mulheres sejam historicamente subjugadas a condições inferiores à dos homens. Isso reflete também, dentro de um ambiente considerado amplamente masculino, criando resistência à entrada de mulheres nesse espaço” (MENTI, ARAÚJO, 2017, p.75). Mesmo que o mercado de jogos seja formado em sua maioria por mulheres, elas ainda não são vistas com a mesma relevância e importância do que o homem.

Isso se reflete no cenário de e-Sports conforme ele se torna um mercado influente no Brasil. Um levantamento feito pela Newzoo 2018 em parceria com o Esports Bar, intitulado “Esports in Brazil: key facts, figures, and faces”, mostra que de 2017 para 2018 o cenário teve um crescimento de 18,6% em relação a sua audiência no Brasil. Na perspectiva da entrevistada Victória Rodrigues, caster do jogo Rainbow Six, os e-Sports em 2019 estão tendo muito mais relevância do que em 2017. *“O cenário de e-Sports é um cenário que cresce muito a cada ano e esse ano eu acho que a gente teve um crescimento absurdo, tanto em termos de audiência quanto de visibilidade. É espaço na mídia, a gente vê no jornal constantemente falando sobre e-Sports; os campeonatos de e-Sports estão o tempo inteiro na mídia. Eu acho que 2019 foi o auge”.* Porém, a caster intitula o cenário principal de esportes eletrônicos, formado apenas por homens, como uma “panelinha”, já que, enquanto os homens lançavam-se nesse espaço com seus próprios nicks, sem medo de sofrer assédio ou preconceito, as mulheres mantinham-se escondidas, com medo de sofrer alguma repressão.

Na mesma pesquisa, a Newzoo elegeu os quatro maiores jogadores do Brasil. Gabriel "FalleN" Toledo, jogador de CS:GO arrecadou participando de eventos um total de US\$781 mil. Atrás dele estão outros três homens: Eпитácio "TACO" Pessoa, jogador de CS:GO com US\$770 mil, Felipe "brTT" Gonçalves, player de League of Legends, com US\$41 mil e Leo "ziG" Duarte, player de Rainbow Six, com US\$27 mil. Nenhuma jogadora profissional brasileira acumula rendimentos nesse nível.

Algumas entrevistadas elucidaram como funciona o cenário de e-Sports. Isa, que joga no meio competitivo de CS:GO há 18 anos, explica que organizações de e-Sports procuram jogadores profissionais para montarem times ou times previamente montados. Quem escolhe quem entra na equipe são os próprios jogadores. Recentemente, inclusive, Isa foi cotada para entrar num time misto, formado apenas por homens. Um dos jogadores saiu, por isso ela foi contatada.

Ao ser chamado, o jogador é avaliado através de um teste pelos players da equipe. Ela fez a avaliação, recebeu elogios, mas não foi aceita. *“Dos quatro caras do time, dois gostaram muito de mim e dois falaram que não [queriam que entrasse], porque não queriam ter uma mulher no time. Isso é muito comum. Eu acho que é uma questão cultural. Antigamente quem jogava mais jogos de videogame eram os homens. Então, eu acho que é uma questão cultural de achar que a mulher é inferior ao homem, ainda mais nos e-Sports. No esporte eletrônico você não utiliza força [física], você só utiliza o cérebro”*.

Isa explica que o cenário principal de Counter-Strike: Global Offensive é misto, mas ele é visto como masculino, porque não há nenhuma mulher. À vista disso, para fomentar a competitividade feminina e inserir mulheres talentosas no mercado, as próprias meninas do cenário se mobilizaram pela criação de um cenário unicamente feminino, que hoje também é considerado um cenário principal, mesmo tendo menos visibilidade do que o masculino. Victória conta que, assim como em CS:GO, o game Rainbow Six tem uma esfera de elite mista, mas só existem homens jogando. Assim, por lá também surgiu a iniciativa de criar um campeonato amador feminino, *“para trazer mais mulheres para o cenário competitivo”*. Segundo dados do relatório da Newzoo, os jogos mais populares entre os esportes eletrônicos são League of Legends, CS:GO, Clash Royale, DotA 2 e Overwatch. Todos os times de campeonatos de elite são formados por homens, em cenários considerados mistos.

Fã de Overwatch, Lari diz que apenas uma vez viu uma mulher jogando numa competição. Na partida, o time dela perdeu. *“Adivinha? Falaram que o time perdeu, porque tinha uma mulher, sendo que ela não foi a que jogou pior. Ela estava jogando super bem, mas você precisa de seis pessoas jogando no mesmo nível, vamos dizer assim. Se alguém ali está*

*mal, já pode ser suficiente para comprometer a partida, e aí quando o time perde, perde porque tem uma mulher. Então, esse tipo de coisa que acontece, você vê nas transmissões de campeonato mesmo”.*

Para Hirata e Kergoat (2007, p.599), a divisão sexual do trabalho é uma “forma de divisão do trabalho social decorrente das relações sociais entre os sexos”. Esta fragmentação segue dois princípios propostos pelas autoras. O princípio da separação entre trabalhos para mulheres e para homens e o princípio hierárquico, que define o trabalho masculino como mais importante do que o feminino; o que “rebaixa o gênero a sexo biológico, reduz as práticas sociais a ‘papéis sociais’ sexuados que remetem ao destino natural da espécie” (HIRATA, KERGOAT, 2007, p.599). Neste sentido, não há mulheres no cenário principal de esportes eletrônicos porque elas são consideradas mais fracas que os homens, devido às suas características biológicas. Todavia, no mercado de trabalho de e-Sports, como Isa comentou, não é preciso usar força física. Ariane Parra segue seu raciocínio na mesma linha: *“num jogo de e-Sport você precisa de um mouse, de um teclado e um computador. Não envolve força, não envolve nenhum tipo de coisa que possa afetar, que propicie essa desigualdade – que nem acontece hoje no esporte tradicional, que tem essa divisão por conta de fisiologia. Porém, no e-Sport é surreal ter essa divisão [entre times femininos e masculinos], porque não precisa; não tem essa necessidade. Quando você vai ver os grandes times jogando, os times que hoje estão fora do Brasil, são todos, todos eles são inteiramente masculinos, não tem uma mulher. Quando tem uma mulher ela é a psicóloga do jogo, ou ela trabalha dentro da equipe como manager, alguma coisa assim, mas nunca uma mulher jogando”.* O fato de a mulher atuar como psicóloga ou manager (que pode ser vista como a protetora ou a “mãe” do time) fortalece a percepção sobre guetos femininos (BRUSCHINI, 2007). Mesmo que a sua participação cresça cada dia mais, as mulheres ainda enfrentam assédio e hate online. Quando questionadas se já haviam vivenciado este tipo de situação, todas as meninas responderam afirmativamente.

#### **4.2 Preconceito online: “Você é mulher!”**

“Eu não quero mulher jogando junto comigo”. “Nossa, morri pra uma mulher!”. “Cala boca, sua vagabunda”. “Vai lavar a louça”. “Mostra os peitos”. “Tem mulher no time, vamos perder”.

Essas são algumas das frases que as entrevistadas disseram já ter ouvido alguma vez enquanto jogavam. A interatividade dentro dos jogos eleva o que Fragoso, Recuero e Caetano

(2017), parafraseando Zizek (2008, p.4), chamam de violência simbólica, aquela associada “à linguagem, ao discurso e aos sentidos construídos pela sociedade”. As relações de poder construídas socialmente conforme o passar dos anos excluem a mulher da esfera pública e a inferiorizam ao mesmo tempo em que enaltecem o homem. Esta situação se reflete no mercado de jogos.

Bárbara diz: *“a gente ainda tem um preconceito enraizado muito forte que foi construído na base da sociedade mesmo. É um preconceito cultural. Nos anos 1990, principalmente, a Nintendo viu o mercado dela decaindo e aí eles mudaram radicalmente as estratégias de marketing deles, direcionando as propagandas para o público de meninos. Então, até hoje em dia a gente enfrenta esses estereótipos que estão completamente errados, porque a gente tem mulheres que são desenvolvedoras, que trabalharam em jogos importantíssimos durante toda a história dos games, mas sempre assim ‘invisibilizadas’”*.

É relevante expor que tipo de preconceito e tantos xingamentos que mulheres enfrentam, enraizados há tanto tempo socialmente, são considerados “normais” para algumas entrevistadas. Ainda mais online, num ambiente em que o agressor pode se esconder, este tipo de discurso é propagado com mais facilidade e assim, reproduz as estruturas de dominação da sociedade. Este tipo de ação torna-se uma forma de expressão das relações de poder intrínsecas à sociedade (FRAGOSO, RECUERO, CAETANO, 2017). Talita relembra a primeira vez que passou por isso. *“Foi na season cinco ou quatro [de LoL]. Foi um caso que eu estava jogando de Jinx numa partida ranqueada e uns jogadores começaram a falar que queriam que eu saísse na rua e que eu fosse estuprada, porque eu estava jogando muito mal. É bem comum, inclusive esse ano eu fiz um experimento, tenho até no meu Twitter, que são casos de machismo que eu sofri apenas em 2019. E apenas em 2019 devem ter mais de uns 13 prints lá, isso contando que eu jogo com o chat do LoL desligado”*.

Grando, Gallina e Fortim (2013) intitulam MMOs (Massive Multiplayer Online) como “Clube do Bolinha”. Para os autores, nesse tipo de jogo online, em que muitas pessoas jogam simultaneamente, a presença feminina causa choque aos jogadores, que respondem a sua participação através da agressão verbal, “visto que muitos jogadores consideram que a comunidade gamer não é lugar para mulheres. Muitas são acusadas de jogarem apenas para atrair a atenção masculina ou de não saberem jogar por conta de seu gênero” (GRANDO, GALLINA, FORTIM, 2013, p.153). Em World of Warcraft, Gabi diz ter enfrentado assédio enquanto jogava com um amigo. *“Há muito tempo, eu estava jogando WoW com um amigo meu no canal de chat de voz da guilda que eu fazia parte. Entrou um outro cara que foi bem babaca, falou um monte de coisas que não precisava ter falado e ele começou a me perseguir*

*dentro do jogo, falando coisas bem obscenas e aí eu só parei de jogar. Parei de jogar por um tempo, mas depois voltei, mas foi bem chato”.*

Mesmo como editora-chefe, Bárbara já sofreu assédio. *“Eu e todas as mulheres do Versus [site de games] já fomos assediadas por pessoas enquanto a gente estava trabalhando. Isso vai desde pro players a organizadores de eventos. São situações que infelizmente as mulheres que trabalham nesse mercado acabam vivenciando ainda”.*

Ainda dentro do cenário profissional, Victória sofre muito hate. A caster conta que foi vítima de assédio apenas enquanto jogava. *“Como profissional a gente ainda toma muito hate. Eu acho que, a gente sabe que o cenário de e-Sports é um cenário em crescimento, é algo super legal trabalhar com o sonho, mas uma das coisas ruins do cenário de e-Sports é a toxicidade. A gente ainda tem um cenário muito tóxico com mulheres, com homens, tóxico em si. Eu acho que, lógico, como mulher eu acabo sofrendo mais, mas eu não considero algo exclusivo. Eu acho que vários outros membros, outros casters homens também sofrem hate, jogadores também sofrem hate. Então eu vejo isso como um problema do cenário em si, de toxicidade do cenário em si, não só especificamente com mulheres”.*

Como jogadora profissional, Isa já passou por ocorrências misóginas, nas quais ouviu: *“Você é mulher”, “Fica quieta, quem é você?”, “Nossa, morri para uma mulher”, além de enfrentar situações de assédio em partidas de CS:GO. Sobre essa situação recorrente, Bárbara comenta: “aparentemente o meio de games é um Tinder. Só que nós mulheres não assinamos em lugar nenhum para isso. A gente só quer se divertir ou então falam que não é um ambiente para uma mulher estar”.*

Julgar a mulher apenas por seu gênero também é uma forma de violência discursiva, como apontam Fragoso, Recuero e Caetano (2017):

É interessante notar também que a violência discursiva não acontece apenas ou necessariamente em discursos de ódio ou sobre o ódio. Ela pode estar nas expressões cotidianas “naturalizadas” por um determinado grupo, que constituem um conjunto de ideias que está presente na sociedade e que terminam por legitimar ideias que ofendem ao outro. Por exemplo, se alguém critica a forma de um garoto jogar videogame dizendo que ele joga “como uma garota”, a intenção é claramente derogatória, implicando no “fato” de que garotas não são capazes de jogar bem. Assim, a qualificação de que um menino, ou um homem, assim, possa fazer algo “como mulher” é implicada como ruim e ofensiva. Obviamente, tal expressão constitui também a visão social do que é uma mulher. (FRAGOSO, RECUERO, CAETANO, 2017, p.4).

Por mais que enfrente episódios de assédio e preconceito, Isa procurou ressaltar uma experiência boa que teve ao jogar na Liga Universitária de e-Sports. *“Mas eu vou te falar, eu*

*tive um caso interessante esses dias. Há umas três semanas, não sei se eu te contei, eu jogo pelo time da faculdade. Hoje em dia têm times universitários de Counter-Strike. Eu jogo no time da faculdade e a gente conquistou uma vaga para jogar na lan house, que foi em Minas esse campeonato. A gente viajou para Minas algumas semanas atrás. Então, de 46 times a gente conquistou uma das oito vagas para jogar e chegando lá eu descobri que eu era a única mulher jogando esse campeonato universitário. E, nossa, superinteressante, porque todos os caras que estavam lá me respeitaram. No meu time eu sou a única mulher, no campeonato universitário eu sou a única mulher jogando CS. Então eu achei legal, porque eu estava esperando chegar lá e as pessoas falarem ‘nossa, uma mulher jogando campeonato universitário’, mas não. Foi ao contrário. Eles super me respeitaram. Têm aquelas brincadeiras dentro do jogo ‘ah, eu vou te matar’, tudo muito sadio assim, nada da hate e nada de assédio. Eu gostei, foi uma experiência boa. E a gente conquistou o terceiro lugar de 46 times, então foi bem legal”.*

Por sua vez, em suas transmissões Lari diz que por ter criado a sua própria comunidade depois de anos de stream, deixar claro quem ela é e que tem um namorado, não sofreu assédio com muita frequência. Mas, em jogo é comum receber xingamentos. *“Já teve várias situações que a pessoa está reclamando a partida inteira, aí alguém do seu time acaba se estressando, xinga a pessoa e começam a discutir. Aí acalmou e de novo começa a reclamar e você fala, ‘poxa, para de reclamar, tenta fazer algo para ajudar’. Aí o cara responde ‘cala a boca, sua puta’, ou ‘cala a boca, sua vagabunda’. Essas foram as duas mais recentes que eu escutei. Não dá para mandar calar a boca, tem que colocar um ‘puta’, um ‘vagabunda’ depois na sequência, sabe”.*

É recorrente em suas lives ser contestada por jogar com personagens de ataque. *“A clássica, que é a que eu mais odeio, é ‘você tá jogando de tanque/DPS, mas mulher só joga como suporte’”.*

Personagens de suporte são considerados menos importantes por muitos jogadores, por serem responsáveis pela proteção e cura dos danos que o time possa sofrer durante a partida. Eles também são frequentemente relacionados à mulher. Segundo Popescu (2004), as mulheres são associadas a personagens mágicos, que usam poções. Principalmente em games de RPGs (Role-Playing Games), as mulheres são associadas a personagens mágicos que utilizam poções e feitiçaria para curar companheiros de equipe. Esta questão está atrelada ao fato de que, enquanto rainha do lar, a mulher zelava pelo cuidado da família; e por consequência, dentro da esfera pública, permaneceu por muito tempo vista sob a mesma perspectiva do cuidado e da proteção. Por causa desse estereótipo, Lari evita jogar com personagens classificados como

suporte. *“Isso é uma coisa que me deixa muito brava, até porque, quando eu jogava LoL eu nunca joguei de healer, eu nunca joguei de tanque, eu jogava de DPS. Meu nick é LarihMage porque eu jogava de Mage que é uma clássica e dá dano. Mas, em Overwatch eu realmente comecei a jogar de suporte porque eu gostava, mas eu já tento fugir dos personagens que são sempre meio que colocados como personagens femininos. A Mercy, por exemplo, todo mundo diz que mulher só sabe jogar de Mercy e não tenho nem vontade de aprender, prefiro jogar com outros para fugir justamente disso”.*

Ariane enfrentou uma situação semelhante ao jogar uma partida online de Fifa, jogo conhecido por ser “masculino”. *“Eu jogava muito, muito bem e eu me considero uma boa jogadora de Fifa. Uma vez eu estava jogando não faz tanto tempo assim, faz uns quatro anos, eu joguei online e um cara viu meu nick, que era meu nome. Ele estava perdendo o jogo e começou a falar um monte de coisa no microfone tipo ‘ah, eu não acredito que eu estou perdendo pra uma mulher’, ‘mulher não deveria jogar esse jogo’, ‘você não deve ser mulher de verdade’ e começou a tirar muito sarro de mim, porque ele que estava perdendo o jogo. Ele estava se sentindo inconformado por eu ser uma mulher e estar jogando um jogo de futebol online, no videogame”.*

O “Clube do Bolinha” proposto por Grandó, Gallina e Fortim (2013) estende-se para além dos MMOs, como League of Legends, categorizado como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), Overwatch e Counter-Strike, FPS (First Person Shooter), todos jogos citados pelas entrevistadas. O preconceito contra a presença feminina nos games pode ser considerado um fator desestimulante às mulheres. Gabi nunca pensou em parar de jogar, mas sempre se sentiu desanimada pelas atitudes da comunidade. *“Eu gostava do jogo, então eu não queria parar de jogar por causa de um babaca”*, ela diz em entrevista.

Perguntadas se, em partidas online, já precisaram trocar de nickname ou desligar o canal de voz, das respondentes, três meninas disseram que já pensaram em trocar de nick e cinco disseram que só jogam com o microfone desligado. Sobre seu nickname, Victória comentou um fato relevante para esta pesquisa. *“O meu nick sempre foi meio neutro. Como eu uso ‘viic’, muita gente acha que é Victor. Na verdade, é engraçado, porque o machismo é tão presente na sociedade que muitas vezes, como eu não uso voz, a pessoa assume que eu sou o Victor. Não passa pela cabeça que pode ser uma mulher. A partir do momento em que você tem um elo, uma pessoa jogando, a primeira coisa que vem na cabeça do cara é que é o Victor, que não é uma mulher jogando. Principalmente se eu estiver jogando bem”.*

Este ideal compõe uma ‘verdade absoluta’, como chamam Gasoto e Vaz (2018), instaurada na sociedade de que jogos eletrônicos estão ligados à masculinidade. A

competitividade, violência e domínio da tecnologia são aspectos que separam mulheres de homens e os tornam “possuidores” do espaço gamer. Por isso, Victória transforma-se em Victor.

Segundo as entrevistadas, as mulheres são constantemente desacreditadas no ambiente competitivo. Se a mulher ganha algum round numa transmissão de campeonato, por exemplo, Isa diz que 90% das pessoas presentes no chat xingarão, falarão mal da jogabilidade da garota, dizendo que foi sorte, não mérito dela. Lari completa: *“se perder, a impressão é que perdeu porque são mulheres; se ganham ‘ah, os meninos deixaram passar para próxima fase’.* Então parece que a mulher, o tempo inteiro, tem que estar se provando como boa. Ela não pode errar, o homem pode errar. Mas a mulher não”.

Visto que todas as entrevistadas afirmaram ter enfrentado situações de assédio e hate, questionamos o que elas fazem quando isso acontece. Gabi, Victória e Lari apenas ignoram, *“por uma questão de saúde mental”.* *“Eu não tenho paciência nenhuma para ficar discutido. Isso diz mais da pessoa do que de mim”.* Quando alguma situação acontece em live, Lari diz: *“não dá para você ficar com aquilo marcando. As pessoas que estão ali estão sentindo e interpretando assim do teu sentimento. Não é legal você ver uma pessoa com raiva o tempo inteiro, você quer ver uma pessoa divertida”.*

No caso de Bárbara, que é jornalista e enfrenta esses acontecimentos atuando no próprio trabalho a situação é mais complexa. Ela explica que dentro do meio editorial, a entrevista é descartada, não há holofotes a pessoa envolvida.

Já a primeira reação de Talita, a mais nova entre as entrevistadas, é se culpar e ficar triste. *“É uma coisa que ia juntando muito em mim e às vezes eu ia jogar, começava a jogar e começava a chorar realmente frustrada, porque eu não tinha direito nem de me defender. Eu entrava no jogo e as pessoas falavam ‘ah, tem mulher’.* Eu já pensava *‘a culpa é minha’*”. Ariane também se achava a responsável pelo preconceito que enfrentava. Somente em meados de 2011, quando aprofundou seus estudos sobre o cenário de games, percebeu que aquele preconceito se estendia a outras mulheres também. *“A partir daí eu realmente eu comecei a encarar isso como uma missão de ajudar a comunidade, em geral, tanto nacional quanto internacional, a pensar nessas questões de como pequenas ações podem melhorar o cenário, como a inclusão de mulheres, a diversidade e enfim, todos. Entender que jogo é para todo mundo”.*

Antes, Isa discutia, mas logo percebeu que não valia a pena perder seu tempo discutindo. *“Então hoje em dia ou em bloqueio e gravo vídeo ou story do cara e posto em rede social; e querendo ou não, o cara fica queimado, rola muito. Pô, eu tenho 30 anos, eu vou ficar discutindo com moleque que vai ficar me xingando por eu ser mulher? Não vale a pena. Então*

*eu tiro print, faço vídeo e envio para a plataforma*". Hoje em dia a jogadora participa de jogatinas numa plataforma que auxilia o crescimento do cenário feminino.

Por mais que as entrevistadas avaliem o cenário como um lugar que ainda possui resquícios de toxicidade, todas acreditam que esse é o momento certo para mais mulheres entrarem no mundo dos jogos. Mais visibilidade midiática, criação de projetos que auxiliam e fomentam a participação feminina, campeonatos femininos e a mobilização das próprias jogadoras e participantes do campo de games para que novas mulheres se profissionalizem são alguns dos pontos que tornam o cenário hoje mais receptivo do que era na década de 1980.

### 4.3 Indústria de games: perspectivas e diferenças

Há quatro anos o número de jogadoras no mercado de jogos brasileiro é maior do que o percentual de homens jogando. Para Menti e Araújo (2017), a evolução das novas tecnologias e a diversificação de estilos são os principais fatores que fizeram a mulher participar de fato da indústria. A identificação do próprio mercado sobre a potencialidade do público feminino como um nicho, a partir dos pink games na década de 1990, também foi um evento importante para estabilização das mulheres. Ademais, como verificado, as mulheres jogam de tudo, não apenas os referidos pink games. Elisabeth Hayes já dizia em seu artigo "Gendered Identities at Play", em 2007, que "afirmações de que combate é apelativamente uniforme para todos os meninos e homens ou que meninas e mulheres sempre acharão combate desagradável, são enganosas e um tanto exageradas" (p.3, tradução nossa)<sup>13</sup>. O desenvolvimento de gráficos, plataformas e, inclusive, dos e-Sports fez com que as jogadoras visualizassem o mercado como porta de entrada para a realização do sonho de trabalhar com o que sempre gostaram, como Victória e Gabi propõem.

Mas, ao mesmo tempo em que se verifica o aumento do envolvimento das mulheres como jogadoras, outras áreas do mercado de videogames ainda possuem desfalques sobre sua participação. Ariane Parra, que trabalha com a organização Women Up Games desde 2014, identificou que o mercado de games é segmentado. "*Você via muitas mulheres participando somente de algumas coisas. Por exemplo, é muito difícil encontrar uma mulher desenvolvedora ou uma programadora. Você encontrava mulheres mais na parte de arte, de roteiro – o que também não é ruim*".

---

<sup>13</sup> "Thus, assertions that combat will hold uniform appeal for all boys and men, or that girls and women consistently will find combat unappealing, are misleading and somewhat exaggerated".

Por trabalhar há três anos como líder e cofundadora da própria empresa, Gabi garante que pelo menos ali, a quantidade entre mulheres e homens trabalhando é bem parecida. Mas quando ingressou na área de desenvolvimento de jogos, a situação era diferente. *“Quando eu comecei com jogos era muito difícil achar outras mulheres, além da empresa, que faziam jogos. Em comparação, na Black River [empresa de desenvolvimento de jogos], de 40 pessoas tinham três mulheres. Era sempre bem diferente a quantidade. Eu acho que no desenvolvimento, o pessoal já está com a cabeça muito mais aberta, você vê muito mais profissionais, muito mais empresas contratando mulheres e você vê menos desfalque do que tinha antes. Mas ainda têm lugares que podem melhorar isso”*. Victória, por exemplo, é a primeira caster de Rainbow Six do mundo. Ela diz que hoje já existem narradoras, mas no papel de comentarista, ela ainda é a única. Assim como ela, Bárbara é a primeira editora-chefe de um site de games no Brasil. Para a jornalista, o mercado de jogos é um dos mercados que mais demonstra desigualdade de gênero, evidenciando que *“muitas vezes as mulheres são colocadas só para aparecer em roupas curtas e chamar a atenção para um estande, enquanto que os homens estão em posições de gerenciamento. A gente tem a postura da comunidade também, de fãs que quando veem uma mulher atuando nisso, trabalhando... A resposta que a gente tem é o ódio generalizado”*.

A desigualdade de gênero apontada por Bárbara, assim como por todas as outras entrevistadas, reflete-se na diferença de salários entre jogadores de e-Sports, na organização de campeonatos femininos e masculinos e na falta de parceria dos times masculinos com as mulheres do cenário feminino.

Isa diz que transformou seu hobby em profissão quando entrou para um time e começou a ganhar salário, patrocínio e espaço na mídia. Naquela época, ela conta que seu primeiro salário foi R\$300, nada comparado aos dias de hoje, em que um time ganha cerca de R\$4 mil. Porém, segundo ela, os salários são diferentes entre os times femininos e masculinos. *“Ano passado eu estava jogando em uma empresa – havia um time feminino e outro masculino – o feminino ganhava R\$800 e o masculino R\$4 mil. Tem uma diferença bem grande. É complicado. Mas, geralmente os campeonatos daqui [do Brasil], femininos dão R\$200, R\$300 reais, enquanto os masculinos dão R\$5 mil, R\$10 mil, R\$30 mil, R\$50 mil. Então assim tem uma diferença gritante, porque os masculinos têm muito mais patrocínios. Os campeonatos femininos que dão R\$200, na maioria das vezes é porque ‘a inscrição para o campeonato custa R\$30, R\$50 por time’ que, querendo ou não, é a grana da premiação. Meio que você está pagando para você participar. É o que mais rola”*.

A organização de campeonatos também é diferente entre os gêneros. Geralmente, de acordo com Isa, os campeonatos masculinos possuem mais patrocínio – muitas vezes derivado

de empresas de fora do Brasil – do que os femininos. *“Tem muitas organizações e empresas que utilizam a figura feminina como imagem, como produto. É um cenário grande, a gente tem visibilidade, a gente tem muitos seguidores”*. Mas, para Isa, esse desfalque de visualizações entre cenários é cultural. *“É muito difícil você ver a galera entrando para assistir campeonato feminino. Tem muito mais visibilidade, realmente, o masculino, mais por uma questão cultural. Hoje a gente está melhorando. Antigamente a gente tinha umas 100 pessoas assistindo campeonato feminino, hoje em dia já tem cinco mil”*, expõe, referindo-se ao último campeonato que participou, transmitido na plataforma Twitch.

Com a Women Up Games, Ariane se considera uma das precursoras a ajudar e discutir, junto a empresas, a importância da atuação feminina no cenário dos e-Sports. *“Hoje as empresas já estão fazendo coisas. Muitas delas já me pediram ajuda lá no começo; muitas delas estão fazendo coisas que lá atrás me pediram ajuda e hoje estão trazendo para o mercado como se fosse uma novidade. Mas não, isso não veio do nada. Por eu ter ficado muitos anos no backstage, como eu digo, organizando e fazendo acontecer e falando com as empresas, falando o quanto é importante, por exemplo, a gente ter um prêmio igual, mesmo se tiver um campeonato feminino com masculino; o quanto é importante você ter essa igualdade dos prêmios para não ter essa divisão... Eu ajudei bastante o cenário”*.

Em campeonatos de e-Sports, o número de patrocínios aumentou. Basta observar, como Victória comenta, as empresas não endêmicas com estandes no evento Brasil Game Show (BGS) 2019, como Gillete e Fanta. Dados da Newzoo mostram que até 2021 o Brasil terá cerca de 12,6 milhões de espectadores de e-Sports. Bárbara traz um adendo sobre essa questão, afirmando que *“nós temos muito potencial e as empresas começaram a notar isso agora. A gente tem aqui no Brasil empresas grandes, não endêmicas, não relacionadas à tecnologia em si, investindo diretamente nos e-Sports pra atender a necessidade de atingir esse público tão específico que é fã de esportes eletrônicos, porque a gente não assiste TV, a gente não é impactado pelas grandes mídias como as outras pessoas são”*.

Outro fato que chamou a atenção durante as entrevistas, foi a falta de parceria de times masculinos, do cenário principal, aqueles que participam de campeonatos maiores, com times femininos. No cenário de CS – o mais citado entre as entrevistadas como o cenário mais tóxico –, Ariane diz que muitas vezes os homens não aceitam treinar com times femininos. *“Acho que a gente criou uma divisão culturalmente muito binária das coisas, em que só pode homens e não pode mulher, onde pode mulher não pode homem. Como se não tivesse essa mistura naturalmente no nosso dia a dia, desde casa, até na faculdade, até no transporte público”*.

Para Gasoto e Vaz (2018) quando fazem parte do crescimento (do processo de socialização, como as autoras chamam) de crianças e adolescentes, os jogos virtuais internalizam aspectos que reforçam a desigualdade de gênero. Estes valores são reproduzidos dentro do cenário de e-Sports, aqui avaliado. “Esse processo de naturalização das desigualdades faz parte do discurso machista que fundamenta essa restrição das mulheres a competirem em alguns jogos. Naturalizadas, as posições desiguais em termos de gênero tendem a ser mantidas” (GASOTO, VAZ, 2018, p.7). Cria-se, desta forma, a separação entre os cenários, já que se naturaliza a ideia de que a mulher não tem a mesma capacidade que o homem para jogar.

Isa comenta a existência do preconceito contra a participação feminina no cenário, ao abordar justamente sobre esta questão. *“Tem muito cara que diz que o nosso jogo é inferior. Mas é o que a gente sempre fala, a gente realmente tem um jogo um pouco inferior que o dos homens. Por quê? Porque os homens não querem treinar contra a gente. Então assim, a gente praticamente só treina com outros times femininos. Os times bons masculinos, os times muito bons masculinos não querem treinar com times femininos, por uma questão de preconceito. ‘Ah não, a gente vai ganhar delas’. Mas, um treino para nós seria muito bom, porque a gente vai aprender muito. A própria Black Dragons que está jogando no campeonato brasileiro de Counter-Strike. Elas estão quebrando vários tabus, porque elas são as únicas que estão jogando um campeonato que era exclusivamente de homens. Elas jogando estão treinando. Elas estão perdendo todos os jogos, mas estão correndo atrás e evoluíram muito desde o início do campeonato até agora. Por quê? Porque estão jogando contra homens e jogando contra homens você aprende muito mais”*.

O universo das streams é outro cenário apontado pelas entrevistadas, quando questionadas sobre desigualdade e preconceito. Lari é streamer e sente na pele o desnível de visualizações e seguidores entre mulheres e homens. *“Na minha live tem muita gente que vem às vezes e fala ‘vai lavar louça’, ‘sai daí, mulher não tem que jogar videogame, tem que cuidar da casa’, essas coisas assim”*.

Segundo a Newzoo, 13% dos brasileiros assistem conteúdos relacionados a jogos. Em 2018, os maiores streamers brasileiros eram YoDa e Alanzoka, com respectivamente, 1,1 milhão e 1 milhão de seguidores na Twitch. Lari comenta que quando foi na BGS 2019, viu um dos vídeos de divulgação do evento, em que entre os 10 streamers divulgados como presença confirmada, ela era a única mulher a aparecer. Isso porque algumas semanas antes do evento, a streamer alcançou grande número de visualizações com uma live especial de Overwatch. *“Eu queria realmente que a gente tivesse mais oportunidade, porque às vezes só pelo fato de ser*

*mulher eles já vão com aquela coisa: 'é fácil ser streamer mulher'. Não, não é fácil. A gente tem de enfrentar assédio e preconceito diariamente sabe”.*

Segundo Lari, grandes empresas patrocinam apenas streamers com altos números de visualização e seguidores. No mesmo relatório da Newzoo, dos 10 maiores streamers do Brasil em 2018, não havia nenhuma mulher.

*“Eu confesso que na área de stream, ainda tem esse preconceito, às vezes, de achar que a mulher está fazendo stream, porque quer atenção. Mas também é mais fácil patrocinar, justamente pela promoção; pelo fato de ser mulher, já que a maioria do público consome a Twitch é masculino”.*

Mesmo assim a valorização entre uma mulher e um homem streamer é diferente. *“Uma influencer mulher chega a mil, assim chutando muito alto, de visualizações na Twitch, por exemplo, enquanto um influenciador homem na mesma plataforma alcança 22 mil visualizações... Por que a comunidade se interessa tanto em assistir homens e não assiste mulheres? A justificativa é porque eles jogam melhor, porque são mais engraçados, porque eles não ficam tentando se aparecer. Outra coisa que falam muito sobre as mulheres é que elas ficam o tempo inteiro tentando mostrar o corpo, tentando se aparecer, sendo que não importa o que você faça, você vai ser julgada. Não importa, você pode estar de moletom, de regata, de decote, de cosplay ou de qualquer forma, você vai ser sexualizada de alguma forma nesse ambiente”*, Talita observa. Lari explica que muitas mulheres “camgirls” começaram a fazer stream em canais como a Twitch, visto o grande alcance da plataforma. Derivado deste fato, muitas pessoas colocam streamers e camgirls no mesmo patamar. Baseado neste fato, mulheres sofrem mais preconceito ao serem julgadas e sexualizadas, como Talita aponta.

*“E aí por exemplo, também tem uma situação. Quando a gente não está jogando de fato, geralmente a streamer deixa a tela dele maior, a imagem dela maior e o jogo no cantinho. Tinha gente que ia lá e mudava isso. Pegavam e colocavam como se a menina estivesse jogando com a telinha desse ‘tamanhinho’, querendo se expor o tempo inteiro, mas não é nesta situação; era justamente nos intervalos como qualquer outro streamer homem faz. Aí eles colocavam o jogo gigante, a câmera pequena para o homem e a mulher com a câmera gigante e o jogo pequeno. Não são todas as streamers que são assim e quem faz isso, geralmente faz no intervalo da partida”.*

Mesmo enfrentando tantas problematizações e a toxidade da indústria, as mulheres permanecem ali, porque amam o que fazem. Elas mesmas se mobilizam, se unem e juntas lutam por um cenário em prol da igualdade e, principalmente, respeito.

Segundo Gasoto e Vaz (2018, p.18), a desigualdade entre gêneros “começou a ser combatida quando mulheres começaram a lutar por seus direitos e aos poucos ocupar espaços que antes eram apenas ocupados por homens”. Hoje o cenário apresenta mudanças.

Todas as entrevistadas disseram que hoje o cenário está diferente do que era quando elas começaram e que este é o momento ideal para que outras meninas se insiram no cenário como um todo.

Com a Women Up Games, Ariane ajudou a amadurecer a indústria de jogos. *“Eu tenho certeza que foi uma das coisas que eu plantei, semei, e que está dando frutos hoje. As empresas estão se preocupando mais em contratar mulheres para desenvolver jogos, e entenderam que uma equipe diversificada ela cria mais possibilidades, ela traz visões diferentes para o jogo. Eu acho que o futuro é justamente ter as mulheres em posição de liderança também dentro das empresas, nas empresas de games, empresas que fazem campeonatos, porque assim dessa forma a gente vai conseguir tratar isso de uma forma muito mais natural”*.

Grupos de apoio à inserção feminina na indústria, como a WUG, são significativos nesse processo, porque mostram que meninas e mulheres não estão sozinhas. O Sakura e-Sports, outro grande grupo de incentivo, surgiu em 2018 através de um grupo de WhatsApp. Hoje, a organização acolhe meninas que passaram por situações de preconceito em jogatinas online e as reúne com o objetivo de incentivá-las a competirem em campeonatos, para alcançarem patamares mais altos. Como Talita explica, o Sakura promove a união entre mulheres, a fim de fazê-las sentirem-se confortáveis ao jogar, sem ter medo de serem julgadas. Os campeonatos organizados pelo Sakura deram tão certo que algumas jogadoras foram contratadas pelas empresas INTZ e Cage para jogarem. *“Então é muito importante, que as mulheres sejam apoiadas, até para que elas consigam ter força para continuar a lutar por algo que é de direito delas de estar ali, entende?”*.

Além da Women Up Games e do Sakura e-Sports, hoje existem redes de apoio espalhadas em redes sociais como Facebook ou WhatsApp, nos quais mulheres se ajudam e se apoiam. Para motivar meninas a jogarem profissionalmente, plataformas como a que Isa joga, auxiliam o crescimento do cenário feminino ao fazerem competições semanais e mensais entre as jogadoras. Hoje, também existem campeonatos mundiais exclusivamente femininos, como o Girl Gamer Festival, que veio ao Brasil em outubro e irá levar para as finais de Counter-Strike em Dubai, um time brasileiro. Segundo as entrevistadas, por mais que por muito tempo as propagandas tenham perpetuado um papel errôneo da mulher, a mídia em si, hoje, também tem papel importante, ao denunciar abusos, a desigualdade que as mulheres enfrentam no mercado de videogames e ao promover cada vez mais o cenário de e-Sports. Para elas, isso é resultado

do barulho que fizeram por tanto tempo em suas próprias redes sociais. Mesmo com assédio e hate, o mercado parece mais seguro devido a estes fatores.

As entrevistadas são a favor da criação de campeonatos femininos, já que não veem outra opção para enfrentar a panelinha, como Victória intitula, que se formou no cenário principal. Ao participarem de campeonatos femininos, as mulheres mostram o talento e se desenvolvem.

Para Bárbara, esse cenário reformula antigos estereótipos. *“Ele ajuda a aumentar a presença de mulheres nesse meio competitivo, porque por anos e anos nos foi dito que a gente deveria estar lavando a louça. Então, eu acho que é muito necessário a criação desses campeonatos femininos para que a gente fomente a participação de mulheres nesses ambientes competitivos. Mas, a meu ver, a necessidade que a gente tem no futuro é um cenário cem por cento misto. Equipes mistas, sem distinção entre campeonato feminino. Mas, isso é um sonho que a gente vai ver não agora. Só bem lá para o futuro”*.

Ainda existem alguns pontos que precisam ser reorganizados. Talita afirma que antes de mais nada é preciso criar uma estrutura zelosa para que as meninas se desenvolvam, para que posteriormente possam jogar em campeonatos mistos. Já Lari comenta que é preciso valorizar as jogadoras femininas assim como os homens, com um salário igualitário para ambos.

De todo modo, o cenário feminino de e-Sports cresceu muito. Para as entrevistadas, essa mudança aconteceu de 2018 para 2019. *“A gente até brinca dizendo que está surgindo muita menina do chão. Muita menina que eu nunca tinha ouvido falar, que vão nos campeonatos, que estão montando time, que estão correndo atrás de crescer, de se profissionalizar. Então sim, graças a Deus estão surgindo muitas meninas e surjam muito mais. Eu torço por isso, fomentar o cenário”*, Isa menciona.

Por mais que a indústria seja “apontada como a culpada pelo excesso de estereótipos” (BRISTOT, POZZEBON, FRIGO, 2017, p.868) em personagens femininas de videogames, que faziam o jogador adotar um comportamento agressivo contra a mulher; as entrevistadas percebem uma mudança progressiva na indústria. Assim como Gabi comentou sobre a mudança das personagens em Street Fighter e Tomb Raider, outros videogames reaperentaram personagens mais humanizadas. Somado a isto, a contínua e persistente integração de figuras femininas em áreas como desenvolvimento, jornalismo e esportes eletrônicos criam um novo momento para as mulheres gamers. Sobre esta questão, Bárbara analisa a necessidade do surgimento de novos ícones. *“É importante que a gente tenha representatividade dentro do mercado, seja ele de desenvolvedoras, seja ele de criadoras de conteúdo, para que meninas*

*mais novas se vejam representadas nisso, tenham um exemplo e pensem ‘se ela conseguiu, eu também consigo’*”.

Paralela a estas mudanças no cenário, campanhas de incentivo à mulher também são lançadas. Tanto é que Victória acredita que o My Game My Name somado ao crescimento feminino dentro da indústria fazem com que as mulheres tenham mais coragem. *“A gente está vindo, crescendo com esse espaço e é isso que a gente tem que fazer. Então, eu imagino que esteja diferente sim e a minha perspectiva é que para o ano que vem a gente cresça ainda mais e que tenham mais mulheres se destacando no meio dos e-Sports”*. Lari avalia o mercado: *“Realmente têm mais oportunidades no mercado. Eu vejo até pela quantidade de jogadoras, as mulheres agora se assumem como pro player, coisa que não acontecia cinco anos atrás”*.

Todas essas mudanças criam uma fase diferente na indústria dos videogames. Como Victória diz, à medida que o cenário vai crescendo, as mulheres acompanham esse desenvolvimento e lutam para mudar as regras. Bárbara pondera:

*“Se antes as feministas não tivessem queimado sutiã na praça, hoje a gente não poderia votar. Hoje, se a gente aguenta comentário machista, fica fazendo matéria para conscientizar as pessoas, fica usando nick feminino para aguentar xingamentos infelizmente, [espera-se que] no futuro tenhamos um cenário mais plural, mais tranquilo, mais receptivo também em relação a mulher”*.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há muito tempo já se discutia quais eram os desafios enfrentados pelas mulheres que atuam na esfera pública da sociedade. Quando se fala da indústria dos videogames, contudo, o tema pode ser considerado relativamente novo, ainda mais no Brasil, onde este nicho começa a crescer com mais força de 2017 para cá, período citado pelas entrevistadas como de crescimento do cenário de e-Sports.

Voltando à problemática, como a participação feminina se desenvolve na indústria dos videogames, percebe-se que a expansão do cenário, os olhares da mídia para este campo e o espaço dado à voz feminina fizeram com que muitas mulheres começassem a crescer com mais avidez dentro do mercado de jogos e e-Sports. Simultaneamente, referências femininas começaram a surgir, projetos de apoio à mulher foram criados, fazendo com que se sentissem empoderadas o suficiente para lutarem pelo lugar que, como Talita diz, é delas por direito. A participação feminina cresce constantemente num cenário ainda considerado machista e misógino.

Durante muito tempo, estudos dedicaram-se a entender por que as mulheres não tinham tanta afinidade com jogos eletrônicos ao invés de avaliá-las como público, entender do que gostavam e como incluí-las. Como Bárbara propõe na entrevista, muitas mulheres eram invisíveis aos olhos da sociedade e foram deixadas de lado na história dos videogames.

Raramente comenta-se sobre mulheres como Roberta Williams, desenvolvedora e designer de games, Amy Briggs, a primeira criadora de um jogo de aventura para meninas, Amy Henning, roteirista e diretora de jogos eletrônicos; Doris Self, a jogadora mais idosa do mundo a vencer um campeonato de games – em 1984 ela tinha o maior score entre jogadores de Q\*bert no mundo –, Jane Jensen, designer e escritora de jogos, dentre outras citadas neste trabalho. As mulheres sempre estiveram presentes no mercado de videogames.

Foi apenas com a Girls Game Movement, em 1990, que meninas passam a ser concebidas como público. A partir daí, pequenas transformações passam a acontecer no mundo dos jogos até chegarmos ao cenário atual.

A luta permanece, e mesmo que a internet facilite a disseminação de discursos de ódio, também promove a união entre mulheres gamers ao redor do mundo através das redes sociais, grupos, organizações de apoio às jogadoras e campanhas. Mesmo enfrentando xingamentos, ameaças e assédio, hoje as mulheres expõem essas situações, com ajuda da mídia e da sociedade. Ter com objetivo central a análise da indústria a partir da perspectiva de mulheres que nela atuam, norteou esta pesquisa e mostrou que juntas, elas avançam contra a desigualdade

de forma mais voraz do que antigamente. O mapeamento deste mercado, também sob o olhar feminino, mostra que a luta feminina por espaço no cenário de games é ativa hoje como nunca havia sido antes.

Não obstante, ainda há muito a ser feito. A desigualdade de gênero permeia diversas áreas do mercado de videogames. A metodologia adotada para esta pesquisa foi de extrema importância ao evidenciar, através da própria fala das entrevistadas, como as relações de gênero enraizadas dentro da sociedade foram incorporadas também na indústria dos jogos. A perspectiva das fontes foi essencial para entender de fato, como essa relação e desigualdade de gênero acontecem não apenas com mulheres jogadoras, mas com outras que atuam em diferentes áreas – detalhe percebido em outras pesquisas, que retratam apenas a ótica das jogadoras, maior parcela do público feminino inserido na indústria, e esquecem de abordar a visão de mulheres em outros grupos. Ao propor uma avaliação de outros seis cenários diferentes, percebemos que as mulheres são maioria entre os jogadores, mas em outras profissões ainda são minoria; isso está refletido no depoimento de Victória, a primeira caster de R6 do mundo, Bárbara, a primeira editora-chefe de um site de jogos e e-Sports brasileiro, Lari, a única streamer aparecer num vídeo de divulgação da BGS 2019 com outros nove streamers e o cenário principal de diversos esportes eletrônicos.

A adaptação dos roteiros de acordo com a profissão de cada uma foi agregadora à pesquisa, ao passo em que pôde-se evidenciar diferentes percepções, histórias de vida, opiniões, expectativas e concepções de cada uma das entrevistadas – como propõe Manzini (2004) a respeito da entrevista semiestruturada – que convergem sob a ótica central desta pesquisa. Com os roteiros adaptados, pudemos entender um pouco mais sobre o mercado de e-Sports, que apenas se tornou parte desta pesquisa por causa da relevância dada a ele durante as entrevistas, já que foram encontradas poucas referências sobre esta temática no Brasil. Também percebemos que, se as mulheres não tivessem se mobilizado em prol de sua própria participação, os campeonatos de e-Sports femininos nunca teriam acontecido.

Depois de anos de luta, como Ariane acrescenta, os frutos estão sendo colhidos. Todas acreditam que este momento é importante e que a conjuntura atual – mídia, projetos, campanhas e mobilização feminina – está diferente, o que torna propícia a entrada de mais mulheres no cenário de videogames, seja como jogadora, desenvolvedora, streamer e até mesmo jornalista. Mobilizadas em prol da participação feminina na indústria de jogos eletrônicos, elas mesmas pavimentam seu caminho.

Para as entrevistadas, a luta por igualdade de direitos não é unicamente feminina, dada a existência de outras “minorias”. Como novas categorias de investigação, derivadas das

entrevistas semiestruturadas, ressaltamos aqui, a importância do debate contínuo sobre a participação feminina no mercado de trabalho de games, sobretudo a respeito das mulheres transsexuais dentro da indústria dos videogames, fato destacado por Isa, e a participação de mulheres negras, salientado por Talita; análises que não couberam nesta pesquisa.

Por mais que a mobilização feminina tenha trazido ótimos resultados para as próprias mulheres que atuam na indústria dos videogames, algumas entrevistadas salientam que “os jogadores online ainda são extremamente tóxicos”. A continuada disseminação deste tipo de informação pode ser a chave para que no futuro, o cenário seja igualitário entre mulheres e homens gamers e cortês e receptivo com pessoas e públicos diferentes. Só assim, como Victória projeta, seremos todos gamers, sem distinção de gênero.

## REFERÊNCIAS

A Era dos Videogames. Direção: Emily Lau, Robert Curran. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007.

ABIAHY, A. C. A. **O jornalismo especializado na sociedade da informação**. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Portugal, v. 1, p. 1-27, 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/abiah-ana-jornalismo-especializado.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2019.

ABREU, Maria Aparecida Azevedo; MEIRELLES, Raquel de Lima. **Mulheres e homens em ocupação de cargos de direção e assessoramento superior (DAS) na carreira de especialista em políticas públicas e gestão governamental (EPPGG)**. Rio de Janeiro: Ipea, 2012. 56 p. Disponível em: <[http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/1000/1/TD\\_1797.pdf](http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/1000/1/TD_1797.pdf)>. Acesso em: 12 abr. 2019.

Agência IBGE Notícias. **Em 2018, mulher recebia 79,5% do rendimento do homem**. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23923-em-2018-mulher-recebia-79-5-do-rendimento-do-homem>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

Agência IBGE Notícias. **IBGE divulga informações sobre a mulher no mercado de trabalho**. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/13794-asi-ibge-divulga-informacoes-sobre-a-mulher-no-mercado-de-trabalho>>. Acesso em: 11 abr. 2019.

AGOSTO, Denise. **Girls and gaming: A summary of the research with implications for practice**. *Teacher Librarian*, v. 31, p.8-14, 2004. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/249884308\\_Girls\\_and\\_gaming\\_A\\_summary\\_of\\_the\\_research\\_with\\_implications\\_for\\_practice](https://www.researchgate.net/publication/249884308_Girls_and_gaming_A_summary_of_the_research_with_implications_for_practice)>. Acesso em: 28 ago. 2019.

ANDRADE, Rodrigo de Oliveira. **A retomada do espaço da mulher na computação**. Pesquisa Fapesp, São Paulo, ano 20, n. 279, p.94-98, maio 2019. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/2019/05/10/a-retomada-do-espaco-da-mulher-na-computacao/>>. Acesso em: 16 set. 2019.

ASSIS, Diego O. de. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**. 2007. 78 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4991/1/Diego%20O%20de%20Assis.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

BADINTER, Elisabeth. **O Conflito: A mulher e a mãe**. Rio de Janeiro: Record, 2011.

BELOCHIO, Vivian de Carvalho. **JORNALISMO EM CONTEXTO DE CONVERGÊNCIA: Implicações da distribuição multiplataforma na ampliação dos contratos de comunicação dos dispositivos de Zero Hora**. 2012. 314 f. Tese (Doutorado) - Curso de Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/316754910\\_Jornalismo\\_em\\_contexto\\_de\\_convergencia\\_implicacoes\\_da\\_distribuicao\\_multiplataforma\\_na\\_ampliacao\\_dos\\_contratos\\_de\\_comunicacao\\_dos\\_dispositivos\\_de\\_Zero\\_Hora](https://www.researchgate.net/publication/316754910_Jornalismo_em_contexto_de_convergencia_implicacoes_da_distribuicao_multiplataforma_na_ampliacao_dos_contratos_de_comunicacao_dos_dispositivos_de_Zero_Hora)>. Acesso em: 17 nov. 2019.

BLANCO, Beatriz. **Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate**. In: Intercom, 40., 2017, Curitiba. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 40., 2017, Curitiba. Anais... Curitiba: Intercom, 2017. p. 15. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf>>. Acesso em: 9 maio 2019.

BLOG NÓS NERDS. **Pesquisa Game Brasil 2016**. Disponível em: <<https://nosnerds.com.br/pesquisa-game-brasil-2016/>>. Acesso em: 25 ago. 2019.

BRADT, M.D. **Tornando-se pais: famílias com filhos pequenos**. In: CARTER, B. & McGOLDRICK (Orgs.). **As mudanças no ciclo de vida familiar: uma estrutura para a terapia familiar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

BRUSCHINI, Maria Cristina Aranha. **Trabalho e gênero no Brasil nos últimos dez anos**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, v. 37, p.537-572, dez. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cp/v37n132/a0337132.pdf>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

CAMPOS, Anderson Gurgel; FRANGE, Marcelo Bechara. **Jornalismo no mundo dos esportes: reflexões sobre os desafios para a cobertura dos esportes eletrônicos na prática jornalística**. *Revista Comunicare*, São Paulo, v. 19, p.56-69, 2019. Disponível em: <[https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2019/06/Nova-vers%C3%A3o\\_Communicare-19.1-atualizada.pdf](https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2019/06/Nova-vers%C3%A3o_Communicare-19.1-atualizada.pdf)>. Acesso em: 31 out. 2019.

CASSELL, Justine; JENKINS, Henry. **Chess For Girls?: Feminism and Computer Games**. In: CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Orgs.). **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. Cambridge: The Mit Press, 1998. p. 1-32. Disponível em: <[http://www.justinecassell.com/publications/gg\\_introduction.pdf](http://www.justinecassell.com/publications/gg_introduction.pdf)>. Acesso em: 1 set. 2019.

CASTELLS, Manuel. **O poder da Identidade**. Vol. II de A Era da Informação: Economia Sociedade e Cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999b.

CODOGNOTO, Luciana Silva. **As Representações Sociais e o Feminino nas Esferas Públicas da Sociedade: uma história de lutas, resistências e conquistas**. Disponível em: <<http://www.finan.com.br/pitagoras/downloads/numero1/asrepresentacoes-sociais-e-o-feminino.pdf>>. Acesso em: 26 de mar. 2019.

CRUCIANELLI, Sandra. **Ferramentas Digitais para jornalistas**. 2010. Disponível em: <[https://knightcenter.utexas.edu/hdpp\\_pt-br.pdf](https://knightcenter.utexas.edu/hdpp_pt-br.pdf)>. Acesso em: 18 out. 2019.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures. **Do humano aos pixels: o apelo sexual nas propagandas de videogames**. *Panorama*, Goiânia, v. 8, p.36-41, 2018. Disponível em: <<http://seer.pucgoias.edu.br/index.php/panorama/article/view/6411/3622>>. Acesso em: 7 ago. 2019.

DUARTE, Jorge. **Entrevista em Profundidade**. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. p. 62-82.

FORTIM, Ivelise et al. **A Tipologia das Jogadoras: Um estudo do público feminino gamer brasileiro**. *Proceedings...* São Paulo: SBGames, 2016, 8 p. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157458.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2019.

FORTIM, Ivelise, 2008. **Mulheres e Games: uma revisão do tema**. *Proceedings...* Belo Horizonte: SBGames, 2008, 8 p. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc5\\_08.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc5_08.pdf)>. Acesso em: 28 ago. 2019.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. **Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook**. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p.1-21, abr. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21367/11600>>. Acesso em: 8 nov. 2019.

FREIRE, M. M. de L. **Ser mãe é uma ciência: mulheres, médicos e a construção da maternidade científica na década de 1920**. *História, Ciências, Saúde, Manguinhos*, v.15, p. 153-171, 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702008000500008&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702008000500008&script=sci_abstract&tlng=pt)>. Acesso em: 29 mar. 2019.

GALEAZZI, Irene M. S. **Mulheres Trabalhadoras: a chefia da família e os condicionantes de gênero**. Disponível em: <<http://www.fee.rs.gov.br/sitefee/download/mulher/2001/artigo4.pdf>>. Acesso em: 23 de abr. 2019.

GASOTO, A. C. G.; VAZ, Telma Romilda Duarte. **A MULHER GAMER: Uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais**. In: II Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação, 2018, Naviraí-MS. *Anais do II EIGEDIN*, 2018. Disponível em: <[http://www.desafioonline.ufms.br/ojs/index.php/EIGEDIN/article/download/7116/pdf\\_23](http://www.desafioonline.ufms.br/ojs/index.php/EIGEDIN/article/download/7116/pdf_23)>. Acesso em: 28 ago. 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2020.  
GRANDO, Carolina M; GALLINA, Luiz Melo; FORTIM, Ivelise. **No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games**. In: XII SBGames,

São Paulo, 2013. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/280004336\\_No\\_Clube\\_do\\_Bolinha\\_Sentimentos\\_e\\_percepcoes\\_a\\_respeito\\_da\\_presenca\\_feminina\\_nos\\_games](https://www.researchgate.net/publication/280004336_No_Clube_do_Bolinha_Sentimentos_e_percepcoes_a_respeito_da_presenca_feminina_nos_games)>. Acesso em: 9 nov. 2019.

HAYES, Elisabeth. **Gendered Identities at Play**. Games And Culture, [s.l.], v. 2, n. 1, p.23-48, jan. 2007. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412006294768>. Acesso em: 2 set. 2019.

HIRATA, Helena; KERGOAT, Danièle. **Novas configurações da divisão sexual do trabalho**. Cadernos de Pesquisa, São Luís, v. 37, n. 132, p.595-609, set/dez 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cp/v37n132/a0537132.pdf>>. Acesso em: 8 nov. 2019.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Estatísticas de Gênero: Indicadores sociais das mulheres no Brasil**. Disponível em: <[https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101551\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101551_informativo.pdf)>. Acesso em: 11 abr. 2019.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Projeções da População**. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9109-projecao-da-populacao.html?edicao=17996&t=resultados>>. Acesso em: 11 abr. 2019.

JESUS, Cassiano Celestino de; ALMEIDA, Isis Furtado. **O Movimento Feminista e as Redefinições da Mulher na Sociedade após a Segunda Guerra Mundial**. *Boletim Historiar*, São Cristóvão, v. 14, p.9-27, 2016. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/historiar/article/view/5439/4460>>. Acesso em: 4 maio 2019.

KASUMOVIC, Michael M.; KUZNEKOFF, Jeffrey H.. **Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour**. *Plos One*, 2015. Disponível em: <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0131613>>. Acesso em: 29 ago. 2019.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. 2006. 271 f. Dissertação (Mestrado) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006

MANZINI, Eduardo José. **Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros**. In: Seminário Internacional sobre pesquisa e estudos qualitativos, 2, 2004, Bauru. A pesquisa em debate. Anais... Bauru: USC, 2004. CD-ROOM. 10 p.

MARQUES, Felipe; DORIA, Gabriela. **Tudo o que você queria saber sobre videogames e não sabia a quem perguntar**. *Revista Eclética*, Gávea, v. 39, p.2-15, 2014. Disponível em: <<http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/media/Ecletica%2039%20inteira.pdf>>. Acesso em: 24 set. 2019.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esports**. *Conexão: Comunicação e Cultura*, Caxias do Sul, v. 16, p.73-88, 2017. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948/3029>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

MIELNICZUK, Luciana. **Características e implicações do jornalismo na web**. II Congresso da SOPCOM, Lisboa, 2001. Disponível em: <[https://facom.ufba.br/jol/pdf/2001\\_mielniczuk\\_caracteristicasimplicacoes.pdf](https://facom.ufba.br/jol/pdf/2001_mielniczuk_caracteristicasimplicacoes.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2019.

MOITA, Filomena. **Relações de gênero nos games: os estabelecidos e os outsiders**. Anais... Campinas: X Simpósio Internacional Processo Civilizador, 2007. 7 p. Disponível em: <<http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anas8/artigos/FilomenaMGon%E7alvesdaSilvaCordeiroMoita.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **OIT: participação das mulheres no mercado de trabalho ainda é menor que dos homens**. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/oit-participacao-das-mulheres-no-mercado-de-trabalho-ainda-e-menor-que-dos-homens/>>. Acesso em: 13 mar. 2019.

NETO, João. **Mulheres dedicam quase o dobro do tempo dos homens em tarefas domésticas**. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/24267-mulheres-dedicam-quase-o-dobro-do-tempo-dos-homens-em-tarefas-domesticas>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

NEWZOO. **Esports in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces** | Newzoo & Esports BAR. Acesso em: 5 nov. 2019.

OLINTO, Gilda; OLIVEIRA, Zuleica Lopes Cavalcanti de. **A Inserção no Trabalho Segundo a Condição na Família: dados da PNAD 2001 para o Brasil urbano**. Disponível em: <<http://www.fee.rs.gov.br/sitefee/download/mulher/2004/artigo2.pdf>>. Acessado em: 23 de abr. 2019.

PERET, Eduardo. **Mulher estuda mais, trabalha mais e ganha menos do que o homem**. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/20234-mulher-estuda-mais-trabalha-mais-e-ganha-menos-do-que-o-homem>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

PESQUISA GAME BRASIL. **Painel Gratuito 2019**. Acesso em: 25 ago. 2019.

PINTO, Fabiane Natalia de Souza. **Duas Faces da Mulher Contemporânea: Carreira e Maternidade**. 2015. 112 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Cap. 1. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25556/25556\\_1.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25556/25556_1.PDF)>. Acesso em: 13 abr. 2019.

POPESCU, George Hari. **Women in Video Games: From Barbie to Xena**. In: FRUNZA, Mihaela; VACARESCU, Theodora-eliza (Ed.). *Gender and the (Post) "East"/"West" Divide*. Limes, 2004. p. 1-7. Acesso em: 30 ago. 2019.

PROBST, Elisiana Renata. **A Evolução da Mulher no Mercado de Trabalho**. Disponível em: <[http://www.mobilizadores.org.br/wp-content/uploads/2014/05/artigo\\_jan\\_gen\\_a\\_evolucao\\_da\\_mulher\\_no\\_mercado\\_de\\_trabalho.pdf](http://www.mobilizadores.org.br/wp-content/uploads/2014/05/artigo_jan_gen_a_evolucao_da_mulher_no_mercado_de_trabalho.pdf)>. Acesso em: 23 de abr. 2019.

PROJETO SAKURA. **Pesquisa: Mulheres nos Esports - Resultados**. Disponível em: <<https://projeto-sakura1.webnode.com/l/pesquisa-mulheres-nos-esports-resultados/>>. Acesso em: 15 set. 2019.

PROST, Antoine. **Fronteiras e espaços do privado**. In: PROST, Antoine; VICENT, Gérard (Org.). *História da Vida Privada: da Primeira Guerra a nossos dias*. V. 5. São Paulo: Companhia das Letras, 1992, p. 13-154.

ROCHA-COUTINHO, Maria Lúcia. **Novas opções, antigos dilemas: mulher, família, carreira e relacionamento no Brasil**. *Temas em Psicologia*, Ribeirão Preto, v. 12, p.1-17, 2004. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v12n1/v12n1a02.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SALAVERRÍA, Ramón; NEGREDO, Samuel. **Periodismo integrado: convergencia de medios y reorganización de redacciones**. Barcelona: Editorial Sol90 Media, 2008.

SANTOS, Aline Tosta dos. **A construção do papel social da mulher na Primeira República**. Em *Debate*, Santa Catarina, n. 8. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/14404/14404.PDF>>. Acesso em: 29 mar. 2019.

SANTOS, Juliana Anacleto dos. **Desigualdade de raça entre as mulheres: Participação racial e de gênero nas categorias gerentes, empregados especialistas, empregados qualificados e supervisores no Brasil - 1992 a 2005**. 2008. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências Sociais, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2008. Cap. 1. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/2898/1/julianaanacletodossantos.pdf>>. Acesso em: 3 abr. 2019.

SARTORI, Elisiane. **Reflexões sobre relações de gênero, família e trabalho da mulher: desigualdades, avanços e impasses**. *Cadernos CERU*, v. 15, p. 171-184, 1 jan. 2004. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ceru/article/view/75330/78871>>. Acesso em: 29 mar. 2019.

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. *Educação & Realidade*. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995, p. 71-99. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod\\_resource/content/2/G%C3%AAAnero-Joan%20Scott.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/G%C3%AAAnero-Joan%20Scott.pdf)>. Acesso em: 3 abr. 2019.

SOUZA, Maurício Dias; MIELNICZUK, Luciana. **Aspectos da narrativa transmidiática no jornalismo da revista Época**. Comunicação & Inovação, São Caetano do Sul, v. 11, n. 20, p.35-42, 2010. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/jordi/wp-content/uploads/2016/05/Aspectos-da-narrativa-transmidi%C3%A1tica-no-jornalismo-da-revista-%C3%89poca.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

THOMPSON, John B.. **Ideologia e cultura moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

YAMAOKA, Eli Juniti. **O uso da internet**. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. p. 146-162.

## GLOSSÁRIO

**4Chan/8Chan/Reddit:** são fóruns online que permitem a participação de qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo. Neles, o usuário pode fazer publicações ou comentar em comunidades com a própria identificação ou anonimamente.

**Brasil Game Show:** também conhecida como BGS, é a maior feira de games da América Latina. Acontece uma vez por ano em São Paulo.

**Black Dragons:** empresa que administra diversos times de esportes eletrônicos desde 1997. A empresa conta com um time feminino de Counter-Strike.

**Bystander:** é categorizado como um personagem secundário, que não tem relação de fato com a história principal de um jogo eletrônico.

**Caster:** é o comentarista de uma transmissão de jogos, que forma o time de narração com o narrador.

**Corujão:** noite em que várias pessoas iam a lan house jogar durante toda a madrugada, até o nascer do sol.

**Counter-Strike: Global Offensive:** também conhecido como CS:GO ou CS, é um dos jogos da série Counter Strike. É um jogo de guerra FPS, ou seja, de tiro em primeira pessoa, multiplayer, em que jogadores formam times e combatem-se até a vitória de um dos grupos.

**Discord:** plataforma online de voz, em que é possível realizar ligações e criar comunidades de conversa por voz. É frequentemente utilizada por quem joga games multiplayer online com outros amigos.

**Elo:** nomenclatura utilizada em League of Legends, é o nível em que o jogador está. Quanto melhor ele joga, quanto mais partidas vence, maior seu elo.

**Equipe mista/cenário misto:** todos os campeonatos de e-Sports são formados por times mistos, ou seja, é possível que mulheres e homens joguem juntos partidas de esportes eletrônicos. Este cenário é considerado principal ou de elite.

**FPS:** First Person Shooter, são jogos de tiro em primeira pessoa.

**GirlGamer Festival:** é um circuito de games exclusivamente feminino que promove a igualdade de gênero e criação de um espaço saudável para que meninas desenvolvam suas habilidades como jogadoras.

**Grrl gamers:** formam um nicho dentro do público feminino que adora jogos de tiro, luta e estilos considerados “masculinos”. São consideradas jogadoras hardcore.

**Guilda:** expressão utilizada principalmente no jogo World of Warcraft, são comunidades em que várias pessoas se juntam para se ajudar e crescer, juntos, dentro do jogo.

**Hate:** em tradução, “ódio”. A expressão é utilizada quando jogadores dizem enfrentar algum tipo de discriminação ou preconceito.

**INTZ:** fundada em 2014, é uma das empresas brasileiras que comanda times de esportes eletrônicos. Ao todo a INTZ tem 60 jogadores em 14 times, jogando competitivamente games como League of Legends, CS:GO e Rainbow Six Siege. Dentro da empresa, há um time feminino de Counter-Strike.

**Jinx:** personagem feminina de League of Legends.

**Joystick:** controle utilizado para jogar em consoles como Playstation e Xbox.

**Kotaku:** site de notícias especializado em jogos mais conhecido nos Estados Unidos.

**League of Legends:** também chamado de LoL, é um jogo multiplayer online competitivo em que jogadores se dividem entre duas equipes e lutam em diferentes campos de batalha.

**Mage:** é uma categoria de personagens dentro do jogo League of Legends. Geralmente, combinam feitiços de longo alcance para derrotar os inimigos. A jogabilidade deste tipo de personagem é flexível, além de possuir habilidades versáteis.

**Mercy:** personagem de suporte feminina do jogo Overwatch.

**MMO:** Massively Multiplayer Online, são jogos, na maioria das vezes RPG, em que o jogador precisa do auxílio de outros jogadores online para crescer dentro do jogo.

**MOBA:** Multiplayer Online Battle Arena, categoria de jogos competitivos em que várias pessoas jogam online divididas entre times, disputando a vitória.

**Multiplayer:** categoria de jogo que permite a jogatina entre vários players online.

**Nickname/nick:** em tradução, “apelido”. São os nomes escolhidos pelos usuários para jogar online. Pode ser seu próprio apelido quanto um nome fantasioso.

**Partida ranqueada:** são partidas que valem pontos. Assim, se o jogador vence a partida, ele ganha pontos e evoluiu seu nível, caso perca, perde pontos, podendo cair de classificação.

**Platinar:** significa terminar jogos obtendo desempenho máximo, descobrindo todos os segredos ocultos, destravando troféus de conquista. Para isto, uma jogatina não é o suficiente. O jogador pode levar até meses para fechar um jogo com chave de ouro.

**Player:** em tradução, “jogador”.

**Pro player:** professional player, são jogadores profissionais.

**Q\*bert:** jogo de arcade estilo ação e puzzle desenvolvido em 1982. O jogo foi o primeiro a usar perspectiva isométrica no mundo. Nele, controlamos Q\*bert, uma bolinha laranja com olhos e pés, num tabuleiro em forma de pirâmide, na qual deve-se trocar a cor dos cubos em que o personagem pula.

**Rainbow Six:** chamado de R6, também é uma série de jogos FPS, em que duas equipes se enfrentam até uma sair vencedora. O jogo é baseado no romance norte-americano de mesmo nome, escrito por Tom Clancy e publicado em 1998.

**Score:** em tradução, “ponto”. É a pontuação feita num jogo. Geralmente pode ser acessada através do ranking de melhores jogadores num menu específico em jogos competitivos.

**Stream:** é a transmissão online ao vivo (live) feita por jogadores. Estes podem jogar diversos tipos de jogos.

**Streamer:** pessoas que fazem as transmissões ao vivo de qualquer jogo.

**Suporte:** categoria de personagens. Como o nome diz, ele auxilia, dá suporte aos outros personagens. Suas funções são prejudicar o desempenho dos inimigos, curar seus aliados e aumentar suas habilidades.

**Twitch:** plataforma de streaming lançada em 2011. Hoje é formada, sobretudo, por jogadores, mas também transmite competições de e-Sports e premiações da área.

**World of Warcraft:** apelidado de WoW, é um jogo multiplayer online de RPG. É um jogo de ação e aventura, em que o jogador, com seu personagem, deve evoluir de nível, conseguir itens mágicos, matar monstros e realizar missões com outros jogadores.

## APÊNDICE A – ENTREVISTA ARIANE PARRA

Entrevista concedida à autora via WhatsApp, no dia 18 de outubro de 2019.

### **1) Você se considera uma mulher gamer?**

Então, sobre ser, se eu me considero uma mulher gamer, é eu me considero gamer desde pequenininha, eu já jogo videogame desde muito pequena, desde antes do videogame eu já jogava no computador, assim que, jogava aqueles joguinhos de computador no Windows 95, eu jogava. Meu primeiro videogame eu ganhei com 9 anos e pra mim isso nunca foi um tabu, eu nunca fui reprimida por jogar videogame. Quando eu fui crescendo que eu fui entendendo que era muito difícil de ter mulheres que ainda jogavam, porque eu continuei jogando durante a minha infância até a faculdade e foi aí que eu tive um baque, que eu tive essa sensação que, por que que as mulheres não se consideravam gamers, sabe? Por que elas estão fora do mercado? Mas sim, eu acho que gamer hoje ele é uma palavra que muita gente não entende exatamente o que é, pra você ser gamer não precisa você jogar tantas horas por semana, não precisa jogar numa plataforma específica né. Gamer é toda pessoa que joga casualmente, que joga no celular, por exemplo, muitas mulheres jogam no celular e não se consideram gamers; que jogam videogame de vez em quando, que joga videogame no computador. Então sim, eu me considero gamer e eu creio que muitas deveriam se considerar.

### **2) Como mulher jogadora, você já vivenciou situações de assédio, hate ou preconceito?**

Sim, eu sofri situações de hate, de preconceito e até já assédio com gente que eu considerava meu amigo e que começou a ter segundas intenções dentro do jogo, do tipo ‘ah, eu te ofereço tal coisa, você namora com meu personagem’, na época que eu jogava mais era MSN, essas coisas todas. É, hate sim, de tipo ‘ah não quero mulher jogando, enfim, junto comigo’ e era uma quest ou alguma coisa né e preconceito muitas vezes também, e eu já joguei bastante fifa, hoje eu já não jogo tanto, mas na época que lançou o fifa que dava pra jogar online eu já jogava. E eu jogava muito, muito bem e eu me considero uma boa jogadora de fifa e uma vez eu tava jogando não faz tanto tempo assim, faz sei lá, uns 4 anos, eu joguei online e um cara viu meu nick que era meu nome e ele tava perdendo o jogo e ele começou a falar um monte de coisa no microfone tipo ‘ah, eu não acredito que eu to perdendo pra uma mulher’, é, tipo ‘mulher não deveria jogar esse jogo’, ‘você não deve ser mulher de verdade não sei o que’ e começou a tirar muito sarro de mim, porque ele que tava perdendo o jogo, ele tava se sentindo inconformado

por eu ser uma mulher e estar jogando um jogo de futebol online, no videogame. Quando era menor também e eu ia nas lan houses, os meninos e eu jogava counter-strike já, os meninos já ficavam com raiva, não deixavam eu jogar junto e quando eu jogava no servidor da lan house eles faziam de tudo para me atrapalhar ou desligar o meu computador pra eu não continuar jogando.

### **3) Como você lida com essas situações?**

Por muito tempo eu não soube como lidar com essas situações. Eu deixava isso passar, porque eu não entendia como eu poderia mudar isso. E eu ficava óbvio, que eu ficava frustrada, eu ficava triste, né, mas eu acabava não falando isso pra ninguém, eu achava que era alguma coisa comigo. E quando eu fui estudar, lá em 2011, um pouco mais sobre o cenário de games, que eu realmente me aprofundi no cenário de games pra desenvolver jogos, estudando, e entender como que funciona as dinâmicas de como fazer um jogo, a equipe, eu percebi que vem muito antes esse preconceito, não é só com jogadoras, mas não tem muitas mulheres desenvolvendo jogos hoje então assim, se os jogos são feitos por homens e teoricamente eles pensam nos homens como marketing principal, é óbvio que as mulheres ficaram de fora durante muitos anos. É, as coisas começaram a mudar de uns tempos pra cá. Então assim, eu resolvi realmente, quando eu entendi que esse preconceito não era só comigo, é era com mais meninas que jogavam também, que eu via uma situação ou outra mas eu não assimilava aquilo também era um tipo de assédio, algum preconceito dentro do jogo, eu comecei a tornar isso como missão. Então a partir daí eu realmente eu comecei a encarar isso como uma missão de ajudar a comunidade né, a comunidade que eu digo geral, tanto nacional quanto internacional, a pensar nessas questões de como pequenas ações podem melhorar o cenário, como a inclusão de mulheres, diversidade e enfim, todos, entender que jogo é pra todo mundo que eu comecei a plantar minha sementinha.

### **4) Seu projeto já foi alvo de algum tipo de ofensa ou intimidação?**

Não, a WUG nasceu lá em 2014, mas antes disso eu já fazia palestras pra falar sobre representatividade feminina no mundo dos games e eu sinceramente nunca sofri nenhum tipo de preconceito em relação ao WUG, em relação a palestra. O que acontece é que alguns homens foram nas palestras e não entenderam porque aquilo estava sendo discutido e querer falar 'não, isso nunca acontece' e eu provava com fatos, números, ocasiões com tudo que eu estudei todo esse tempo que sim, isso acontece, é que ele por não ter visto uma situação dessa não quer dizer que não exista né, mas não a Women Up já nasceu com o intuito de falar que jogo é pra todo

mundo, e que sim, eu estou fazendo um trabalho pra inclusão de mulheres porque precisa, porque o mercado hoje não tá inclusivo, mas é a inclusão pra justamente a gente jogar junto, não ter uma divisão, eu sempre deixei claro que a Women Up não é um clube da Luluzinha, não é pra dividir homens e mulheres e dizer ‘olha, a gente esse é um clube e homens não entram’, muito pelo contrário. A gente sim, se fortalece como comunidade, a gente é uma união de mulheres e diversidade como eu te digo, nesse meio tem muitas pessoas trans envolvidas também, não só da comunidade trans, mas da LGBTQI+, e sempre, desde o começo eu consegui transmitir isso. Então não sofri nenhum tipo de rage, a gente como Women Up, voluntárias a gente nunca sofreu justamente por isso, porque eu explicava as coisas de uma maneira bem didática né, e porque a gente tava fazendo aquilo e qual a intenção de tudo aquilo então a intenção sempre foi fortalecer o cenário com campeonatos femininos, com workshops femininos, pra inclusão de mulheres e pra que um dia né a gente possa transformar isso numa coisa super natural das mulheres participarem mais de campeonatos, participar mais de trabalhando com jogos, desenvolvendo jogos, então que isso se torne uma coisa natural, que agente precisa um apoiar um no outro, a gente precisar um do outro justamente pra gente melhorar o cenário como um todo, mas sim tem essa divisão a gente sempre coloca workshop só pra mulheres e tal, mas com essa explicação

##### **5) Qual sua visão sobre o mercado de jogos para mulheres atualmente?**

Bom, acho que um pouco de como eu disse antes, eu plantei um pouco da sementinha né. Hoje o cenário está um pouco melhor do que era há, sei lá, cinco anos atrás e obviamente de como era há 10 anos atrás. Mas justamente por isso, eu comecei a criar as oportunidades aqui, dentro do Brasil e comecei a mostrar quem é a Women Up, por isso que a Women Up se tornou a referência, porque eu não esperei as empresas maiores tomarem uma atitude, eu simplesmente fui, com o que eu sabia, com o que eu fui aprendendo com o tempo, a resolver as coisas sozinha e junto com as voluntárias que na época estavam junto comigo, então eu aprendi a gerenciar um evento, a fazer evento de ponta a ponta, a entender o que é fazer parceria, a correr atrás de empresa pra apoio, então eu não esperei acontecer, a atitude de alguma empresa. Eu fui fazendo. Então hoje a WU é uma das referências justamente por conta disso. O cenário tá um pouco pra médio melhor, se isso existe, porque hoje as empresas já entenderam isso, as empresas começam a fazer campeonatos femininos, eu entendi isso, né, começaram a separar circuitos pra inclusão de mulheres, e eu tenho certeza que foi uma das coisas que eu plantei, semeiei, e que tá dando frutos hoje. As empresas estão se preocupando mais em contratar mulheres pra desenvolver jogos, e entenderam que uma equipe diversificada ela cria mais possibilidades né,

ela traz visões diferentes pro jogo. Então é isso, eu creio que eu fiz bastante a minha parte e continuo fazendo.

**6) No mercado geral, existe desigualdade de gênero? Se sim, isso também se reflete no mercado de jogos?**

No mercado geral existe, com certeza. No mercado de tecnologia e games, né, é um mundo que por muitos anos ele foi basicamente 90 e tantos por cento de participação somente de homens né e aí a gente tem todo uma bola de neve que foi se arrastando durante esses anos que é justamente a diferença salarial, que é uma das coisas que a gente tá discutindo né, de uns 2 anos pra cá e as empresas estão melhorando isso essa questão de dar igualdade salarial a pessoas de mesmo cargo, porque ainda sim, mulheres em mesmo cargo que o homem, o homem ganhava mais salário fazendo as mesmas funções né. E pro mercado de games sempre foi, você via muitas mulheres só participando somente de algumas coisas, por exemplo é muito difícil encontrar uma mulher *dev*, uma mulher desenvolvedora, uma programadora. Você encontrava mais na parte de arte, de roteiro, que também não é ruim, não to dizendo que é uma área ruim, mas assim, ainda assim tinha essa segmentação. Como dentro dos jogos também, por exemplo em LoL, o público acha aceitável ter uma mulher de suporte, se ela for pra outra posição dentro do jogo aí não aí já não pode porque não, é tem uma estranheza entendeu. Então o mercado em geral ainda tem preconceito, ainda tem desigualdade de gênero, tem desigualdade de muita coisa e você vê esses campeonatos maiores de games em e-Sports você não vê um time misto, você não vê um time feminino competindo diretamente, é, o misto é basicamente a evolução de qualquer coisa, porque é um jogo online, é um jogo de e-Sport que você precisa de um mouse, de um teclado e um computador, então que não envolve força, que não envolve é, enfim, força física que eu digo né, que não envolve nenhum tipo de coisa que possa afetar que vai dar essa desigualdade. Que nem é hoje no esporte tradicional né, que tem essa divisão por conta de fisiologia, esse tipo de coisa, porém no e-Sport é surreal ter essa divisão, porque não precisa não tem essa necessidade, então isso sim reflete no mercado de jogos quando você vai ver os grandes times jogando, os times que hoje estão fora do Brasil, são todos, todos eles são inteiramente masculinos, não tem uma mulher, quando tem uma mulher ela é a psicóloga do jogo, ou ela trabalha dentro da equipe como manager, alguma coisa assim, mas nunca uma mulher jogando. Ainda assim tem muita, muita coisa pra trabalhar.

**7) Este é um momento propício para a inserção feminina na indústria dos videogames? Por quê?**

Sim, sempre foi um momento propício. Como eu te disse, há anos eu já pensava nisso, eu já atuei eu já fiz as coisas acontecerem, mas a gente sim precisa trazer outras questões como essa do e-Sport, por exemplo, de ter mais narradoras, mais casters, mais comentaristas, narrando jogos, porque têm muitas mulheres aí que já estudaram muito tempo, que já jogaram por muito tempo e tem todo o currículo necessário pra fazer isso e hoje porque o mercado está acostumado a ver casters homens eles não chamam elas para aparecer ou quando chamam, chamam aquela mulher com padrão mais feminino que vá chamar a atenção, então tem muita coisa pra se trabalhar ainda.

**8) Desde que você começou até hoje, você acha que o mercado está diferente para as mulheres?**

Hoje está assim como eu te disse, as empresas já estão fazendo coisas, muitas delas já me pediram ajuda lá no começo né, muitas delas estão fazendo coisas que lá atrás me pediram ajuda e hoje tão trazendo pro mercado, como se fosse uma novidade tipo ‘ah, a gente pensou nisso viu’, como se fossem sozinhos, como se isso tivesse estalado um dedo e pensado ‘puts, pensei aqui a gente podia fazer alguma ação pra mulheres’. Não, isso não veio do nada. Por eu ter ficado muitos anos no backstage, como eu digo, organizando e fazendo acontecer e falando com as empresas, falando o quanto é importante, por exemplo, a gente ter um prêmio igual, mesmo se tiver um campeonato feminino com masculino, o quanto é importante você ter essa igualdade dos prêmios pra não ter essa divisão falar ‘não, então as mulheres vão ganhar 2 mil reais e os homens 20 mil reais’ sabe isso não veio do nada, como as empresas estão mostrando hoje, que parece que tudo está acontecendo né, as empresas são, enfim, tiveram a mesma ideia ao mesmo tempo e que são incríveis assim. Então por eu ter ficado muito tempo nesse backstage, muita gente não conhece o trabalho da Women Up Games, não conhece, mas eu já ajudei bastante o cenário. Hoje com certeza está melhor, hoje você já vê na prática, vê, paga alguns canais que já aparecem mulheres narrando, comentando, sendo apresentadoras, jogando sendo, tendo um reality show para caster onde uma mulher com voto popular venceu, sabe. Então hoje tem muita coisa acontecendo. Eu fico pensando de quanto tempo que isso demorou para acontecer e se a WU não tivesse feito nada lá no começo se hoje estaria desta forma. Talvez estaria né, não digo que a WU é a salvadora de toda a nação, mas foi muito bom ter plantado essa sementinha e ter colocado na cabeça dos CEOs das empresas, dos caras que fazem, os executivos de quanto é importante ter esse mercado e eu acho que o futuro é justamente ter as mulheres em posição de

liderança também dentro das empresas, nas empresas de games, empresas que fazem campeonatos, porque assim dessa forma a gente vai conseguir tratar isso de uma forma muito mais natural, sem ser aquela coisa forçada do tipo ‘ah, só tem homem trabalhando mas gente quer fazer algo pela mulher e a gente não entende muito bem, a gente não sabe como que faz muito bem, porque não tem nenhuma mulher trabalhando com a gente para falar qual que é a dor’, sabe. Então é isso.

**9) Você acha que há preconceito contra a participação feminina no cenário de games no geral?**

Preconceito ainda tem infelizmente, como eu te disse nesses campeonatos maiores, eles não chamam os times femininos muitos deles são por convite. O que acontece, o campeonato vai acontecer eles convidam os times grandes a participar e eles nunca chamaram um time feminino ou um time misto, como eu disse. Então sim, tem preconceito sim, as meninas que, eu sou do cenário de CS né, é jogo CS não profissionalmente mas já ajudei times femininos a crescer e a fazer ações com esses times e muitas vezes as meninas chegaram em mim e diziam ‘olha Ariane, a gente está tentando marcar um treino para gente melhorar e para gente ter uma noção de jogo melhor, com alguns times que jogam no cenário já principal e até profissional, e os caras não querem treinar com a gente porque acham que vão perder tempo de treinar só com mulher, que isso não vai valer de nada para eles, que eles não vão evoluir’ e isso é muito triste de infelizmente ter essa divisão por esses preconceitos, sabe. Já ouvi de time falando ‘ah eu não vou ter um time misto porque eu tenho uma gaming house e como que eu vou fazer com todo mundo morando na casa...’ então para mim é muito triste isso, porque de onde tiraram essa ideia? Eu sei que são pessoas mais jovens, mas hoje a gente vê por aí várias repúblicas de faculdade que são mistas e está tudo bem, ainda acontece, você mora na mesma casa com homens e mulheres e está tudo bem. Não tem essa divisão assim, acho que a gente criou uma divisão vou falar culturalmente mas culturalmente uma visão muito binária das coisas, onde só pode homens não pode mulher, onde pode mulher não pode homem, sabe. Como se não tivesse essa mistura naturalmente no nosso dia a dia, desde casa, até na faculdade, até no transporte público.

**10) Como alcançar um papel igualitário entre mulheres e homens? Essa é uma luta unicamente feminina?**

Essa questão eu acho que eu já respondi. É trabalhar junto, sabe, é mostrar o porquê que eu tô fazendo tantas coisas pelas mulheres e porque as empresas estão fazendo essas coisas para mulheres é porque a gente tem um gap, a gente tem um buraco gigantesco de anos, anos e anos de não participação, de não inclusão, na verdade, que tenha uma ou outra anos e anos de cota, sabe. Então para alcançar esse sistema igualitário é isso, é colocar na cabeça das pessoas o porquê tão fazendo isso, porque que isso é importante, porque ter uma diversidade dentro do mercado é importante, porque a indústria vai incentivar mais, vai lançar mais coisas e vai investir mais no mercado de games. O mercado de games só tem a crescer com isso. Então é não é uma luta unicamente feminina, até porque quando eu falo diversidade nem todo mundo que está na diversidade é feminino, entendeu. Então é isso, não é uma luta exclusiva de ninguém. Óbvio que quando nós falamos sobre inclusão de mulheres é porque a gente está vivenciando esse papel, certo, a gente nasceu e a gente se entende como mulher como acontece na grande maioria que estão na WU, não com todas, tá. Mas assim mesmo que for uma pessoa não binária, uma pessoa de gênero neutro, a gente sempre fala também o quanto é importante ter essa participação, sabe, de trazer essa visão desse mundo que você vive. Então não é uma luta unicamente de ninguém, é uma luta em conjunto, é uma luta que se é de mulheres, tem que vir de mulheres, né, para ter essa representatividade, para ter essa voz, mas sim a gente tem que se unir com pessoas diferentes, com homens também, com essa questão de ‘vamos trabalhar juntos para melhorar uma coisa que vai ser bom para todo mundo’.

## **APÊNDICE B – ENTREVISTA BÁRBARA GUTIERREZ**

**GUTIERREZ**, Bárbara. Entrevista concedida à autora via Discord, no dia 29 de outubro de 2019.

### **1) Contar história com videogames.**

Olha na verdade eu sempre curti sabe. Eu sempre gostei porque meu pai ele levava games para casa desde aqueles bem vagabundinhos, de rodoviária mesmo, Tamagotchi também que é o pet virtual. Então, depois disso, depois de anos a gente, ele acabou abrindo um fliperama. Depois eu disso eu passei toda a minha infância depois da escola e aí foi a época das lan houses também na época dos corujões, que eu ficava escondida dos meus pais. Então os jogos eles tiveram na minha vida durante todo, toda a minha existência.

### **2) Além de você alguma outra menina jogava?**

Ah, sim, eu tinha duas amigas, eu tinha a Mariana que ela tinha o super Nintendo que ela ficava jogando Mario eu achava maravilhoso porque eu não tinha. Tinha a bruna que jogava no pc, ela tinha The Sims e tinha Harry potter também que era muito bacana. As minhas outras amigas também, Taís, são todas meninas que também jogavam. Mas não era muito, não sei tipo, a gente que jogava a gente não entendia ainda direito essa separação ne da mulher jogando do homem jogando, enfim, como a gente tem essa noção hoje em dia, mas na época era engraçado porque quando eu comprei um gameboy e levei para escola, os meninos olharam para mim e disseram ‘ah isso é um gameboy, não um gamegirl’ e eu fiquei depois pensando ‘puta...’ mas eu sempre tive amigas que jogaram também, as nossas festinhas em casa era a gente jogando game, seja Guitar Hero, e conversando e comendo. Grandes festas.

### **3) De que jogos você gostava?**

Olha, eu gostava muito de... que era o que eu jogava no fliperama do meu pai. Mas depois eu fui mudando bastante meu gosto por jogos, porque os jogos foram ficando mais e mais amplos, então eu jogava desde Starcraft, os Ages of Mithology da vida, enfim. Vários jogos. Quando eu tinha o Playstation 2, esse que foi mais a minha adolescência assim, eu sinto que o jogo que mais ficou assim, foi DotA, Defense of the Ancients, apesar de eu gostar muito de um God of War da vida, mas DotA foi um game que me mudou um pouco eu conheci dota em 2008/2007, por essa época assim, eu sou meio indie. Mas foi muito louco para mim porque eu entendi que pessoas... desse game. Então existia um campeonato de pessoas e se elas ganhavam coisas

jogando e isso para mim foi muito novo na época, fiquei até impressionada e eu tava jogando DotA de uma maneira assim muito intensa, muito, muito, muito intensa a todo momento, eu gostei muito do jogo, isso antes de DotA 2, eu jogava o Defense of the Ancients que é um mode de Warcraft 3 que foi feito pelo... então acho que um dos jogos mais marcantes é o DotA, porque foi ele também que me fez nesse mundo dos esportes eletrônicos que eu vivo hoje

#### **4) Que jogos você curte hoje?**

Nossa, tantos. Assim, eu jogo bastante assim mais League of Legends, Overwatch e os para mobile que são mais casuais também. eu jogo no Playstation Kingdom Hearts no Switch eu, nossa, jogo de tudo. Eu tava jogando The Flame in the Flood, tava com o... também que é bem divertidinho, bem casual. E, mas assim, LoL eu jogo todos os dias, eu to num nível, assim partidas ranqueadas. Mas eu gosto de tudo assim, tipo, recentemente lançou também o novo God of War, que eu amo e aí eu joguei, zerei. *Depende eu curto de tudo, eu só não gosto de jogo de futebol, Fifa.*

#### **5) Você se considera casual ou hardcore?**

Sabe as pessoas gostam muito de ficar se tachando dentro do meio de games como hardcore, ‘não, porque eu sou hardcore e tudo mais’, só que quando você vai para uma esfera dentro dos e-Sports qualquer coisa que você não faça em nível competitivo de alto nível de competição você é casual, entende. Então quando a gente fala do jogador casual, dentro do *Versus* pelo menos, o site que eu sou editora, a gente vê o casual como qualquer pessoa que não seja pro player, ou seja, o jogador profissional. A gente entende que existem outros tipos de nomenclatura e amplos tipos de conceitos para outros lugares, outras pessoas, o fã que gosta bastante de Playstation, de Xbox, eles gostam muito de rotular. ‘Ah, porque quem joga no celular é casual e quem platina jogo é hardcore’ mas assim, ganhar um campeonato é mais difícil que ganhar um jogo. Então, porque que eu vou desmerecer, fazer o desmerecimento de alguém que está jogando no mobile, porque é o que acontece né. Então quando a gente fala na esfera editorial do *Versus*, jogador casual é todo aquele que vai gastar dinheiro para jogar um game de forma competitivo porque assim a gente não fica rotulando ‘ah não você é casual, você é hardcore’, sabe. As pessoas, no meio gamer gostam muito de ficar fazendo essas rotulações porque o que aconteceu antes foi gostar de games hoje em dia é algo aceito, algo legal, mas no começo não era. Então essa galera mais velha que está nesse mercado, eles foram refutados por muitas pessoas da sociedade, seja bullying na escola ou em casa ‘sai desse computador, sai desse videogame, vai ficar viciado, vai fazer mal pro seu olho, desliga a tv’ entre tantos outros

né mini refutações por assim dizer do game hoje em dia essas pessoas que passaram por aquilo veem que o jogo ele está numa esfera de popularidade grande e aí as pessoas ficam ‘ ah não, você não é jogador de verdade porque você não sofreu o que eu sofri no passado, eu sou jogador raiz, você é jogador Nutella’. Então eu me incomodo um pouco com esse tipo de rótulo, para mim eu vou fazer o rótulo na esfera profissional. Você joga, você recebe dinheiro para jogar, principalmente, tem uma equipe, então é um jogador hardcore, se você não recebe você é um jogador casual, não importa se você platinou 10 mil jogos, se você só joga uma vez por dia no mobile. É tudo casual. Então eu me considero uma jogadora casual por conta disso, mas eu sou muito competitiva, assim, muito competitiva mesmo LoL eu jogo todos os dias, tinha uma época que eu jogava Overwatch todos os dias justamente para pegar elo, ranking, depende da nomenclatura que o jogo dá. Mas eu gosto muito de jogar assim sério, não gosto de trollar o jogo tanto que eu prefiro esses games mais multiplayer. Se é para ser um jogo mais sussa, tranquilo, eu vou jogar um single player mesmo, o Kingdom Hearts da vida, God of War, esses games que são mais tranquilos para cabeça sabe. Eu digo que é mais fácil para gente, mentalmente falando, é mais fácil um Bloodborne da vida, um Sekiro da vida que são considerados jogos super difíceis, do que lidar com jogos multiplayer sabe, porque você tem vários fatores envolvendo ali desde a sua jogatina até a jogatina do resto do grupo que está com você, a forma como as pessoas conversam entre si, a questão da toxicidade, então é isso. Mas eu jogo todos os dias.

#### **6) Alguma vez enquanto jogava já precisou trocar o nick ou desligar o voice?**

Olha muitas vezes eu já pensei em trocar seu nickname, mas eu mantenho ele por questão de assim, sabe, respeito a mim, porque eu não vou mudar meu nick que é minha identidade de gênero só por causa de pessoas que refutam a existência de mulheres dentro desse meio gamer, sabe. Eu até participei de uma campanha chamada My Game My Name que fala justamente sobre isso, sobre a grande maioria das jogadoras terem que usar Nicks andrógenos, que não tem uma definição de sexo justamente para não sofrerem assédio no meio digital. E eu sou a favor das mulheres que não se sentirem confortáveis, porque não é uma coisa fácil, porque dá uma estaca mental mesmo só por causa do seu gênero bem no começo da partida. Então assim se elas quiserem mudar, elas têm que mudar mesmo, não tem que ficar aguentando desaforo de pessoas que você não conhece, mas eu deixo o meu sempre, mas não vou mentir já pensei em mudar. E quanto ao chat de voz sim, eu já joguei muito DotA e eu sempre gostava de usar o chat de voz, porque era mais fácil e aí eu parei, parei com esse costume, não uso mais, agora em nenhum outro jogo porque eu já me cansei sabe, só de aparecer uma menina falando no

microfone parece que nossa, a ? dos caras vai lá para baixo, ou eles esperam que você responda as cantadas deles, porque aparentemente o meio de games é um Tinder, só que nós mulheres nós não assinamos em lugar nenhum para isso, a gente só quer se divertir ou então falam que não é um ambiente para uma mulher estar.

### **7) Como transformou seu hobby em profissão?**

Olha na verdade tipo eu não entendia, não sabia que eu poderia transformar games na minha profissão, sabe. Nunca me passou pela cabeça isso. Acontecendo na real. Então, como tudo isso aconteceu foi uma constante uma jornada que eu não imaginava que chegaria a isso. Eu também não fiz jornalismo, eu fiz letras, eu sempre gostei muito de escrever então quando eu fui pro meu intercâmbio na Alemanha para ficar lá 6 meses em Berlim um amigo meu me chamou para participar de um blog dele de comunidade de DotA. Chamava Last Hit. Eu gostava de escrever, gostava de jogar e eu tinha o tempo livre, até porque eu só estudava, era só isso. Deu certo sabe, a gente começou com um site de comunidade, o site cresceu as pessoas foram reparando no que a gente tava fazendo e acabou que esse meu amigo foi contratado pela IGN e aí ele deixou o site nas minhas mãos. E eu continuei o trabalho, mesmo sendo 100% no amor e no carinho. Até que eu comecei a ser vista pela comunidade além do DotA. E aí nesse momento eu já tava de volta no Brasil e as pessoas começaram a me chamar para eventos e aí eu comecei a ir nos eventos, comecei a conhecer mais pessoas. Foi num desses eventos que eu conheci uma pessoa que fez a oferta de trabalhar como assistente de produção de conteúdo na X5. Aí lá eu de tudo, desde roteiros, determinava a minutagem para mandar para equipe de corte de vídeo, assim, fazia tudo só que eu vi que o que eu gostava mesmo era de escrever. E aí foi aí que eu mudei o meu currículo para todas as redações do Brasil de games, me apresentando, falando do meu trabalho, mostrando meu portfólio e aí eu essa foi a história. Eu entrei no Omelete para abrir a parte de e-Sports deles quando eles ainda tinham a parte de games no site do Omelete. Hoje é games e e-sports e tech e o Omelete é 100% cultura pop. Aí depois eu fui chamada pelo IGN para integrar a equipe deles falando sobre games e principalmente e-Sports. depois eu fui pro UOL, fiquei lá também e aí eu fui chamada para ser editora-chefe do Versus e eu tô aqui.

### **8) Quando você começou já tinham outras mulheres? (Jornalistas falando de jogos)**

Então é um pouco difícil né, a gente olha na época era meio mato a gente tinha é a Flávia Gazzini, a gente tinha uma outra mulher também, mas não tinham muitos exemplos como a gente tem hoje em dia também. O mercado de cobertura de games ele se tornou um pouco mais plural em

relação a presença de mulheres, isso é muito bom. Aqui no Brasil a gente precisa dessa porcentagem sendo representada, muitas pessoas falam que a mulher são minoria nos games, nos jogos, mas isso é mentira. No censo de pesquisa da Sioux, eles mostraram que nós somos mais de 50%. As pessoas gostam muito de desvalorizar, falando que ‘ah porque é porque é muita gente que joga no mobile e tal’, mas nós estamos presentes também no PC, também no console e isso dá para ver claramente. Por exemplo, em eventos de jogos, GameXP, BGS, eventos de campeonatos como a final do CB-LOL,, como a Blast Pro Series que rolou aqui em São Paulo, ESL que teve lá em Belo Horizonte. Sempre têm meninas nesses eventos também. Então é importante que a gente tenha representatividade dentro do mercado, seja ele de desenvolvedoras, seja ele de criadoras de conteúdo. Meninas mais novas se verem representadas nisso, terem um exemplo de pensar se ela conseguiu eu também consigo.

#### **9) Qual ano de fato você começou a trabalhar com jornalismo de jogos?**

É um pouco difícil determinar certo, porque eu tecnicamente fiz um trabalho de cobertura mais de comunidade quando eu tava no Last Hit. E na X5 eu fazia de tudo, desde a cobertura, texto, vídeos, mas fazia realmente de tudo, então não sei. Desde 2014.

#### **10) Como é ser jornalista de games?**

Jornalista de jogos hoje em dia é ter que saber lidar com o editorial, mas em todos os aspectos possíveis. Porque quando a gente fala sobre cobertura, principalmente no meio digital, você tem um site, mas você tem também o Youtube, você tem o Facebook, o Instagram, o Twitter, a Stream, que talvez seja filiado a Twitch, por exemplo, e tudo isso são meios diversificados de cobertura, são meios que você pode trazer a cobertura jornalística, a informação pro público. O interessante é que as pessoas mudaram o consumo de informação. Então para cada uma dessas plataformas, desses veículos, você tem que trazer uma linguagem diferente. Você pode pegar a mesma notícia e reproduz em todas essas plataformas que eu te falei. Essa mesma notícia tem que ser feita de forma diferenciada de acordo com o que cada um quer, em cada plataforma. No site, por exemplo, se eu vou falar, um exemplo recente ‘MIBR vence The Quest e avança para semifinal da quinta semana da ECS season oito, norte americana’. Isso no site está escrito de uma forma 100% assim, sem lados. MIBR venceu, eles começaram perdendo, mas buscaram a virada, a vitória contra os norte-americanos, descrevemos o jogo, falamos do campeonato e é isso. No Twitter, como que a gente vai chamar essa matéria? Provavelmente com ‘MIBR venceu palminhas, palminhas, agora o time avança para semifinal do campeonato, quer saber mais leia a nossa matéria emoticon de setinha’. No Facebook você também vai chamar isso de

uma forma diferente. Se você vai fazer um programa sobre isso no Youtube ele tem que ser feito pelo menos mais de 5 minutos com talvez uma discussão, sabe, sobre o que essa vitória traz diferente na campanha da MIBR e tem que ser editado para manter o pessoal até o fim. No Instagram a gente pode fazer um programa de IGTV, que a gente chama de Quick Play, sobre essa vitória da MIBR e por a gente saber que todo o público que acompanha a gente é fã da MIBR, a gente tem que trazer um lado tipo ‘caraca, galera, MIBR venceu! Aí sim!’ Porque assim a gente consegue se vincular com o fã. E então a gente acaba trazendo dentro da esfera do jornalismo de games especialmente em e-Sports, a gente traz a cobertura de diversos jeitos. A gente teve cobertura tradicional de e-Sports que tem os resultados as transações de um jogador pro outro, banimentos, torneios, enfim. Nós temos a base de mercado, porque a gente fala sobre empresas que investem nos e-Sports, patrocínios que fazem algum tipo de mudança num equipe, nós temos a questão do produto que ele se liga diretamente com o jogo em si então a gente fala sobre as atualizações dos jogos, a gente fala sobre o que está rolando nos games, sobre os eventos especiais de halloween de Overwatch, de LoL, enfim. E a gente tem pro fim, a parte de entretenimento, porque a gente fala também sobre ícones, a gente fala sobre streamers, a gente tem esse lado que faz umas matérias mais sociais para dar certo pro público que está ali rolando no Facebook e quer saber de uma skin ou outra, um cosplay. Então o jornalista de games de e-Sports precisa ser muito preparado pro meio digital, muito rápido, porque as coisas acontecem se deixar pro dia seguinte fica velho e pronto. Mas isso também saber sobre e-Sports, precisa saber apresentar, precisa saber fazer um tweet chamando para matéria, porque nem sempre nosso social media, que cuida das nossas redes sociais vai está de final de semana de plantão, porque a gente faz muito plantão de final de semana, então a gente tem que postar às vezes as nossas próprias coisas no nosso Twitter, no Facebook, porque nosso social media falta. Então é um pouco isso.

#### **11) Tem muitos jornalistas que trabalham ou o número é enxuto?**

É uma equipe que eu não considero enxuta, pelo menos assim, dentro do Versus nós temos 7 pessoas dentro da nossa redação contando comigo. E aí a gente tem a nossa social media especializada, além disso a gente tem uma equipe de captação de vídeo e uma equipe de edição de vídeos, a gente também tem um roteirista. Mas o roteirista trabalha de acordo com os textos que nós enviamos. Então o jornalista ele vai ter que apresentar um vídeo, vai ter que fazer um stories, vai ter que fazer uma cobertura, uma matéria, uma notinha, às vezes tirar uma foto também, mas tudo que remete a área editorial. Quando se trata de captar um vídeo, editar um

vídeo não. Então é, todos nós somos aptos a fazer de tudo, caso precise. Mas já temos uma pessoa que é especialista que cuida 100% nos dias normais das nossas redes sociais.

### **12) Qual sua visão sobre o jornalismo especializado em jogos hoje?**

Então, muita gente tipo faz a mesma relação que o jornalismo de jogos e o jornalismo de e-Sports eu vejo uma clara diferença. Eu vejo o jornalismo de games como uma parte muito mais de produto, que você vai falar sempre sobre o jogo em si, você vai falar sobre as atualizações, sobre os games novos, se o jogo é bom ou ruim, da jogabilidade. Você vai falar com os desenvolvedores para tentar pegar alguma história. Já o jornalismo de e-Sports ele é muito bacana porque a gente tem essa esfera toda, esses quatro pilares de mercado, entretenimento, produto, game como um produto e cobertura esportiva. Então eu gosto muito dessa área justamente por isso, não é puxando saquinho por ser justamente meu trabalho, mas eu sinto que a gente tem mais liberdade editorial para contar histórias interessantes para comunidade. para mostrar o casal que se conheceu através do jogo multiplayer, para falar sobre um pro player que é de Manaus e que jogava numa tv de tubo e hoje em dia é campeão brasileiro. Então eu analiso o mercado de e-Sports e jornalismo de e-Sports como uma coisa muito nova ainda. A gente ainda está se desenvolvendo, evoluindo, entendo o que que é esse cenário. Mas eu sinto que a gente está indo para um lado bom. Hoje as coisas ruins estão sendo escancaradas, as coisas certas estão sendo mostradas também, também tendo um bom highlight, eu sinto que muita gente gosta de ficar cagando regra. Sobre o que deve ser feito ou não no jornalismo de e-Sports, mas a questão é você tem que manter a sua ética e você tem que ver o que é melhor para esse cenário sabe. Será que a gente vai querer construir a mesma base de cobertura dentro do e-Sport assim como foi feito no esporte tradicional, em que mulheres são assediadas em redações e que é muito difícil de lidar com o ambiente tóxico? Eu acho que não e é por isso que eu luto para que a gente construa um jornalismo de e-Sports diferente, que a gente faça o nosso próprio, não fique tanto apontando dedos, que a gente tenha redações mais plurais, que eu acho isso muito importante. No Versus a gente tem a redação 50/50, mulheres e homens, mas a gente precisa melhorar a gente precisa melhorar a presença de pessoas negras, LGBT a gente está bem, mas em outros pontos não. Então nós precisamos ter mais ditas minorias que na verdade não são minorias, a palavra minoria aqui vem muito mais relacionada aos conflitos dessas pessoas do que a quantidade dentro desse meio. E acho que é isso.

### **13) Você acha que o jornalismo de jogos está se tornando uma tendência?**

Olha, acho que tendência não sei se é o negócio que a gente poderia trazer, mas a situação é a seguinte: as pessoas elas mudaram a formas de consumo de informação, então os veículos que mais vão se adequar a isso são esses veículos que estão diretamente conectados ao meio digital e que sabem conversar diretamente com o público deles. A galera de games e de cultura pop, entretenimento tão sabendo fazer muito bem isso, de forma que não fique invasiva, como acontecia muitas vezes, que o público se identifique, goste. Então apesar das pessoas não lerem tanto, elas tão consumindo muito o conteúdo, só que as grandes mídias estão pensando ‘meu Deus o que fazer, ai nossa, estamos perdendo audiência’. Não é que eles estão perdendo audiência, é que a audiência percebeu que existem outras formas mais legais de consumir conteúdo e eles estão indo atrás disso. Então para mim, o jornalismo de games, de cultura pop, de e-Sports, o que for, ele está crescendo bastante, justamente porque hoje o público está tendo uma ligação, é onde as pessoas querem continuar sabe, porque ninguém quer mais chegar e ver um jornal quadrado em que você não consegue ter relação com a pessoa que tão apresentando. Dentro da cultura pop, dentro dos games, dos e-Sports, você lê uma matéria e já tweeta para pessoa que escreveu a matéria ‘puts gostei muito da sua matéria’ ou então ‘puts olha achei, tem um feedback que eu queria fazer, acho que isso aqui é isso aqui’. E aí você cria um diálogo, coisa que nunca teve numa forma tão complexa antes, a televisão e o rádio, eles traziam uma visão que era você como espectador, você só recebia, você também não contribuía né e o meio digital (...) então por conta disso, por conta dessa conversa, dessa troca instantânea, as pessoas estão amando isso, elas querem mais, então os grandes veículos de mídia estão correndo atrás para diminuir isso. Não sei bem, se é uma tendência, mas com certeza a gente vai ver cada vez mais desse tipo de conteúdo sim.

**14) Dentro da sua profissão, você já vivenciou alguma situação de assédio, preconceito ou hate?**

Já. Eu e todas as mulheres do Versus já fomos assediadas por pessoas enquanto a gente tava trabalhando então isso vai desde pro players a organizadores de eventos. São situações que infelizmente as mulheres que trabalham nesse mercado acabam vivenciando, ainda. A gente luta justamente para isso não acontecer, não acho que nessa geração nem na próxima a gente consiga evitar isso, mas a gente está colocando a nossa cara a tapa justamente para não ter esse tipo de coisa.

**15) Como você lida com isso?**

Então depende muito, porque é complicado. Veja bem, quando você lida com assédio de um pro player, que ele tá te dando uma entrevista, como você vai tipo se colocar no lugar que ele sai andando e não te dá entrevista. Pros jogadores profissionais, a mídia hoje em dia ela não vale nada, porque de novo, tem essa ligação direta, então quando eles querem se comunicar com o público, eles não precisam esperar uma entrevista, não precisam esperar uma coletiva de imprensa, eles podem simplesmente abrir a stream deles ou então fazer um tweet e pronto. Eles dão a desculpa que eles precisavam, eles dão o posicionamento que eles precisavam diretamente pro público deles. Então eles não entendem a necessidade da cobertura. Então por conta disso como que a gente vai fazer numa situação dessas? A gente denuncia na hora ali? A gente perde a entrevista? O que a gente faz dentro do meio editorial é, aconteceu, mas perdemos a entrevista, não damos holofotes e pronto, porque também a gente não é sangue de barata.

**16) Qual a sua visão sobre o mercado de jogos/e-sports atualmente para as mulheres?**

Olha, não é tão boa, a gente vê casos como o que aconteceu com o ?, a gente tem diversos outros problemas acontecendo em diversas partes do mundo, seja na parte de produção e campeonatos, seja na parte de desenvolvimentos de jogos, na cultura, eu sinto que estamos melhorando, estamos pelo menos aumentando nosso número nesses ambientes que nos anos 90 nos foi dito que era só para homens. Por conta disso a gente ainda sofre muito preconceito, muito assédio, são coisas que infelizmente ainda são naturalizadas, mas acho que é importante a gente mostrar o lado do outro né, que a gente quer fazer do jeito bom, a gente quer... então, a gente fica dando murro em ponta de faca, esperamos que um dia isso melhore, a gente luta por isso.

**17) É o momento propício para inserção da mulher?**

Demais. Se não for agora, não vai ser nunca mais, principalmente com a polaridade política que a gente vê hoje em dia. A gente tem muitos discursos perigosíssimos na esfera política que são conservadores e que são extremamente prejudiciais, não só aos direitos básicos humanos, mas também as ditas minorias, novamente, mulheres, negros, LGBTQs, que não são minorias em número mas são em questão de direitos, em questão de visibilidade, respeito, então agora mais que nunca é necessário que a gente tenha essa, esse espaço de inserção, porque quanto mais a gente tiver isso, mais vai ser naturalizado o papel da mulher nesses espaços. E é isso que a gente precisa.

**18) Desde que você começou até hoje o mercado está diferente para mulher?**

Tá. está melhor sim, mas tem muita a melhorar também, sabe. Antes as pessoas falavam publicamente coisas absurdas sobre as mulheres e assim, tranquilo, beleza. Hoje em dia não, pelo menos algumas pessoas estão começando a ser punidas por essas ações.

**19) Você acha que há preconceito contra a participação feminina no cenário de games em geral?**

Ah sim, a gente ainda tem um preconceito enraizado muito forte que foi construído numa base na sociedade mesmo. É um preconceito cultural, nos anos 90 principalmente a Nintendo ela viu o mercado dela descendo em questão de e aí eles mudaram radicalmente as estratégias de marketing deles direcionando as propagandas pro público de meninos. Então até hoje em dia a gente enfrenta esses estereótipos que estão completamente errados, porque a gente tem mulheres que são desenvolvedoras, que trabalharam em jogos importantíssimos durante toda a história dos games, mas sempre assim invisibilizadas. Então hoje em dia a gente ainda entra em uma partida e ouve ‘vai lavar a louça, seu lugar não é aqui’, mas é o que se paga, se a gente não colocar a nossa cara a tapa hoje em dia, mais para frente as meninas não vão poder jogar em paz, sabe. São coisas bem pequenas, sabe, mas que vão dando a construção de mundo das pessoas, vão naturalizando a presença da mulher nesses espaços que antes foram ditos como prioridade masculina. Então se antes as feministas não tivessem queimado sutiã na praça a gente hoje não poderia votar. Hoje se a gente aguenta comentário machista, fica fazendo matéria para conscientizar as pessoas, fica usando nick feminino para aguentar xingamentos infelizmente, o futuro esteja um cenário mais plural, mais tranquilo, mais receptivo também em relação a mulher.

**20) No cenário de e-sports, você acha valido criar campeonatos femininos?**

Eu acho que existe a importância do campeonato feminino sim, porque ele ajuda a aumentar a presença de mulheres nesse meio competitivo, porque por anos e anos nos foi dito que a gente deveria está lavando a louça. Então quando uma menina volta da escola para casa ela tem que ajudar a mãe a fazer o jantar e cuidar do irmãozinho, enquanto o menino pode voltar para casa e ficar jogando. Então eu acho que é muito necessário a criação desses campeonatos femininos para que a gente fomente a participação de mulheres nesses ambientes competitivos. Mas, a meu ver a necessidade que a gente tem do futuro é um cenário 100% misto. Equipes mistas, sem distinção entre campeonato feminino, mas isso é um sonho que a gente vai ver não agora. Só bem lá pro futuro. Mas graças a fomentação desses campeonatos femininos que se não a gente não teria mulheres dentro desse cenário.

### **21) Por que é tão difícil em times mistos não terem mulheres?**

Ah, nossa é um monte de coisa, tem o preconceito, tem a questão de acharem que mulher não é competitiva, tem negócio de tipo ‘mas uma mulher vai estar na casa com outros quatro homens’? Engraçado que não fazem essa problematização quando o integrante da equipe né, o problema é só misoginia.

### **22) Qual o futuro dos e-sports?**

Depende. Olha para mim, no mundo os e-Sports vão começar a dominar de uma maneira absurdas nas próximas gerações. Já está dominando né a gente vê a explosão que Fortnite está fazendo dentro da sociedade como um todo, se tornando muito mais do que só um jogo, um produto completo. Então para mim os e-Sports eles vão ser assim, não querendo dar uma de filme sci-tech, mas eles vão ser o próximo futebol das futuras gerações e dentro do Brasil a gente está vendo um crescimento muito grande também, porque quando a gente olha para questão de audiência, que é um dos maiores fatores que faz o olho brilhar no mercado de esportes eletrônicos. O Brasil é a terceira maior audiência de e-Sports no mundo, a gente só perde para China e pros Estados Unidos. Então nós temos muito potencial e as empresas começaram a notar isso agora. A gente tem aqui no Brasil empresas grandes, não endêmicas, não relacionadas à tecnologia em si, por exemplo, uma empresa endêmica é uma HyperX da vida, uma Predator, sabe, uma empresa não endêmica é uma Coca-Cola, BWM, Old Spice, Gillette. Então a gente está vendo aqui no Brasil empresas não endêmicas investindo diretamente nos e-Sports para atender a necessidade de atingir esse público tão específico que é fã de esportes eletrônicos, porque a gente não assiste TV a gente não é impactado pelas grandes mídias como as outras pessoas são. Então, a gente tem um alto poder aquisitivo, ou seja, é um público super interessante para as empresas e aqui no Brasil essas empresas estão começando a investir também nos e-Sports o que é um movimento fantástico, considerando que a nossa indústria de e-Sports ela tem muito a perder em comparação com uma Coreia do Sul, aos Estados Unidos, a Europa. Desde uma questão de infraestrutura, como internet mesmo, até questões sociais do povo, as pessoas tão começando a jogar free fire agora, porque roda em qualquer celular. Então eu vejo o crescimento dos e-Sports de uma forma muito positiva, muita gente gosta de falar que vai ser uma bolha.

### **23) Existe desigualdade de gênero no mercado geral?**

Sim, mas desigualdade de gênero ela existe em tudo, na sociedade. Olha só os filmes de Hollywood, as mulheres ainda recebem menos, a gente ainda tem que ser rejeitada por ter um filho em vagas de emprego. Sem dúvida. Desigualdade de gênero é um problema claro em toda a sociedade, não só nos games, não só na cultura pop, em tudo.

**24) Como essa desigualdade de gênero se reflete dentro do cenário gamer?**

Eu acho que o mercado de jogos são um dos que mais demonstra isso, porque muitas vezes as mulheres são colocadas em, só para aparecer em roupas curtas e chamar a atenção para um stand, enquanto os homens estão em posições de gerenciamento. A gente tem a postura da comunidade também, de fãs que quando vê uma mulher atuando nisso, trabalhando a resposta que a gente tem, o ódio generalizado. está em todos os lugares, tem em todos os lugares, está em tipo eu ser a única editora-chefe de games do país, está em todos os detalhes que nos são

**25) E como alcançar um papel igualitário?**

Olha, para mim, eu tô fazendo no fórceps mesmo, como editora chefe trazendo uma equipe majoritariamente feita por mulheres. Eu acho que as pessoas têm que começar a fazer isso, senão a gente vai continuar reproduzindo os mesmos padrões que a gente teve dos nossos pais, dos nossos avós, a gente vai continuar perpetuando essa cultura machista, patriarcal.

**26) Você acha que essa é uma luta unicamente feminina?**

Não unicamente feminina, mas as mulheres que têm que liderar, as mulheres que tem que falar, as mulheres que tem que estar no highlight, as mulheres que tem que está exigindo, falando, explicando, para mim todos devem ajudar, mas é uma luta de protagonismo das mulheres.

## APÊNDICE C – ENTREVISTA GABRIELA THOBIAS

Entrevista concedida à autora via Discord, no dia 30 de outubro de 2019.

### **1) Contar a história com jogos.**

Eu sempre gostei bastante de jogar, desde quando eu era pequena eu jogava bastante. Quando eu era bem pequena eu tinha um Master System rosa para menina que foi quando eu comecei a jogar Sonic, Turma da Mônica também, e desde então eu joguei bastante, joguei muito Doom, Tomb Raider e aí eu segui jogando e nunca parei de jogar.

### **2) Além de você tinha outra menina que jogava?**

Ah, no caso tinha a minha irmã também, então eu e minha irmã a gente sempre jogava.

### **3) Além dela tinha alguma outra menina?**

Amiga de escola não, mas tinha minhas primas, por exemplo, mais o pessoal da família que eu tinha mais contato também.

### **4) Quais jogos gostava de jogar?**

Eu jogava muito Tomb Raider, muito mesmo, jogos de aventura tipo o Indiana Jones eu jogava bastante também. Eu joguei muito Doom. Jogos de detetive, as coisas mais antigas assim também.

### **5) Você joga até hoje? Quais jogos gosta?**

Sim, eu jogo hoje em dia também, só que com menos frequência, porque eu não tenho tanto tempo quanto eu tinha antes. Eu gosto muito de jogar RPG no geral, eu sou muito viciada em World of Warcraft que eu tenho jogado sempre que eu tenho tempo, mas é muito difícil ter tempo né é, mais jogos assim, de aventura gosto de jogar bastante também.

### **6) Você se considera jogadora casual ou hardcore?**

Hoje em dia casual. Eu já fui mais hardcore, eu passava o dia inteiro literalmente jogando WoW, mas hoje em dia sou bem casual por causa da questão do tempo.

### **7) Você se considera uma mulher gamer?**

Acredito que sim, já que eu além de jogar bastante, conheço muito jogos. Eu ainda trabalho com isso, então acho que sim.

**8) Alguma vez enquanto jogava você já precisou desligar o voice ou trocar o nick?**

É, sempre desligo o canal de voz, por causa de assédio, essas coisas. Eu nunca troquei meu nick, mas já pensei várias vezes nisso. Mas eu raramente tenho jogado multiplayer, a não ser WoW, porque eu não tenho paciência para voz, para discutir com o pessoal.

**9) Como transformou o hobby em profissão?**

A princípio parecia que tinha caído do céu, porque tipo eu tava bem feliz no emprego que eu estava antes, que era web design em uma empresa de moda. Eu não gosto de moda, não tipo, eu não me dou bem nisso de jeito nenhum. Então meio que me chamaram para uma vaga numa empresa de jogos e aí pareceu que caiu do céu. Para mim foi muito bom, porque eu consegui usar aquilo que eu conhecia na área de jogos e eu fui entrando cada vez mais nessa área.

**10) Quando que você começou a trabalhar nessa parte de jogos?**

A princípio eu cheguei como web designer nos sites de alguns jogos e também de algumas outras coisas que a empresa sabia, tipo de promoções e tal e depois eu comecei a fazer interfaces de jogos, comecei a me especializar mais nisso, aí eu fui para Blackriver, que é uma empresa super focada em interface de jogos e a partir disso eu fui desenvolvendo minhas habilidades também na área. Foi no começo de 2012, em janeiro.

**11) Quando você entrou no mundo dos jogos, nas áreas em que você passou tinha outras mulheres?**

Era sempre muito poucas, tipo quando eu comecei a trabalhar com jogos tinha pelo menos 3 mulheres junto comigo, aí depois nas outras empresas que eu também trabalhei, sempre tipo isso. Em comparação, tipo na Blackriver de 40 pessoas, tinham 3 mulheres, era sempre bem diferente a quantidade. Hoje em dia na minha empresa pelo menos é bem igualitário é a mesma quantidade de homens e de mulher, é bem parecido.

**12) O mercado está diferente para as mulheres hoje? (Desenvolvimento e observando como um todo)**

É hoje em dia tem gente com cabeça mais aberta e tipo tem mais oportunidade, pelo menos eu não vejo tanto essa preferência entre um e outro, talvez porque eu esteja na minha empresa há

muito tempo e não esteja enxergando. Eu acho que hoje em dia está muito mais aberto para qualquer gênero entrar em empresas de jogo.

**13) Como profissional já vivenciou situações de assédio, hate ou preconceito?**

Não, isso não presenciei não.

**14) Como surgiu a ideia de abrir sua própria empresa?**

Surgiu lá dentro da Blackriver mesmo, no estúdio da Samsung. Aí eu e meu sócio a gente resolveu ter essa ideia de abrir a nossa empresa, porque a gente tinha muito conhecimento em jogos de realidade virtual e a gente viu que seria uma boa oportunidade de mercado iniciar a empresa dentro dessa área, né. Então a gente começou a empresa, a Skullfish, a partir disso. A gente saiu da Samsung e abriu uma empresa mais focada em realidade virtual. Hoje em dia está mais aberto para isso né, a gente está fazendo jogos, o nosso objetivo é fazer jogos de alta qualidade para diversas plataformas, não só realidade virtual, a ideia inicial surgiu lá mesmo.

**15) Qual objetivo a empresa almeja alcançar?**

Ser uma boa referência de jogos de alta qualidade gráfica né, que a gente acredita que consegue fazer coisas bem especiais.

**16) Quais foram as maiores conquistas da Skullfish até então?**

Eu acho que foi, além das parcerias que a gente conseguiu ao longo dos anos, a gente também conquistou vários prêmios com o nosso jogo Lila's Tale e ano passado a gente conseguiu, não, foi esse ano, a gente conseguiu entrar com edital também na SP Cine, Ancine, então isso ajudou bastante a gente, foi muito bom. É edital de jogos mesmo, são dois editais. O da ancine é para fazer um jogo no nosso caso, para fazer um jogo de console e PC e o da SP Cine vai ser um jogo mobile também.

**17) De onde surgiu a ideia para fazer o Lila's Tale?**

Surgiu como uma, tipo a gente estava pensando em abrir a empresa, então a gente pensou no que seria legal a gente trabalhar como primeiro projeto de jogo e aí foram várias ideias, discussões e gerou o primeiro demo da Lila.

**18) E porque tem alguma relação com empoderamento feminino algo do tipo por ter colocado a Lila como principal?**

Ah, foi muito legal, foi o que a gente pensou desde o começo do tipo é legal ter uma personagem feminina, porque tinha tanto jogo com personagens masculinos que a gente quis se destacar e também ter uma heroína nossa também que ia ser muito legal ter. Foi muito bom, porque meio que o jogador meio que tem que guiar e ajudar a Lila. É legal por ter os jogadores fazendo isso com a personagem feminina.

### **19) Como é desenvolver jogos no Brasil? É diferente em outros países?**

É bem diferente, porque a gente tem poucos recursos né. Em comparação no exterior, manter uma empresa é muito difícil no Brasil, porque tem muitos impostos também. No exterior já tem um monte de ajuda do governo para manter escritório, para manter a empresa assim, várias coisas desse tipo, aqui já não tem tanta. E com o desenvolvimento de jogos especificamente tem muitas empresas de plataformas tipo Nintendo, Sony, algumas empresas assim que não mandam o *devkit* direto pro Brasil, por conta de imposto e falta de segurança, essas coisas então isso também barra um pouco as coisas de acontecerem. Sem contar que comprar equipamento aqui é muito caro também por conta de imposto e tudo mais.

### **20) Devkit? O que é?**

Isso aí é uma plataforma, por exemplo, ah sabe Nintendo Switch? para você desenvolver um jogo pro NS você precisa do devkit dele, que é tipo uma caixinha de desenvolvimento dele. Você pluga no seu computador e desenvolve com ele para depois rodar.

### **21) Você acha que existe desfalque quando se compara o número desenvolvedores mulheres e homens?**

Eu acho que tem, eu só posso achar, porque faz tempo que eu to na minha empresa, então aqui está bem normal, entende. Mas como nessas empresas antigas tipo eu via muito isso. Acho que teria sido muito interessante ter mais outras mulheres nas outras empresas e mais igual o número de homens e mulheres. Acredito que isso aconteça isso hoje em dia.

### **22) Por que você acha que isso acontece?**

Ah, eu acho que isso acontecia porque o pessoal não tinha muita confiança. Mas eu não sei hoje em dia, acho que hoje em dia tem. Você conhece muito mais mulheres que trabalham em jogos e também tem, as empresas tão (...) eu acho que hoje em dia as empresas têm uma mente muito mais aberta, então acho que talvez não tenha tanto esse desfalque que tinha, que eu via. Que hoje em dia você consegue achar muito mais mulheres também que trabalham com jogos e são

reconhecidas pelo o que elas fazem. Que tipo, tem muito mais, está muito mais espalhado quanto antigamente. Quando eu comecei com jogos era muito difícil achar outras mulheres além da empresa que faziam jogos. Hoje em dia é mais.

**23) E qual é a sua visão sobre o cenário atual para as mulheres?**

Eu acho que no desenvolvimento, o pessoal já está com a cabeça muito mais aberta, como eu tinha falado né, que você vê muito mais profissionais, muito mais empresas contratando mulheres e você vê menos desfalque do que tinha antes. Mas enfim, ainda tem lugares podem melhorar isso ainda. Mas nos jogos em geral eu vejo muito mais ambientes tóxicos e gente xingando os outros só por ser mulher, não sei se você ficou sabendo do My Game My Name, foi todo uma campanha para tentar divulgar essas coisas que acabam acontecendo em jogos né, que os jogadores xingando jogadoras por diversos motivos, só por serem mulheres e tudo mais e aí elas queriam trocar o nome delas. E aí por isso ter acontecido muito, foi até meio bizarro que durante a campanha uma das meninas foi jogar um pouco acho que CS, enquanto o pessoal está filmando e no meio da filmagem, ela foi xingada pelo menos umas três vezes. Então isso acontece muito ainda.

**24) Em WoW, que voce joga, voce já passou por alguma situação de assédio?**

Já sim. Ah, foi tipo, quando há muito tempo atrás né, tava jogando WoW com um amigo meu e aí eu no canal de chat de voz da *guilda*, que eu fazia parte, entrou um outro cara que foi bem babaca, falou um monte de coisas que não precisava ter falado e ele começou a me perseguir dentro do jogo e também falando coisas bem obscenas e aí eu só parei de jogar, parei de jogar por um tempo, mas depois voltei, mas foi bem chato.

**25) Já pensou em parar de jogar por conta desse tipo de situação?**

Ah eu pensei em parar não, mas tipo eu desanimava na hora né. para parar de jogar, então meio que eu jogava e depois eu acabava voltando. Eu gostava do jogo então eu não queria parar de jogar por causa de um babaca.

**26) Existe preconceito contra a participação feminina no cenário?**

Eu acho que sim, porque tipo a gente fica sabendo de várias coisas desse tipo, né. Então isso desanima bastante. O pessoal que eu sei que joga e-Sports e tudo mais, CS, eles falam bastante desse tipo de situação. Hoje em dia eu também não jogo tanto no chat de voz para nem ser reconhecida, nem chamar atenção, porque é bem chato isso. E às vezes se você pega uma

matéria que sai de qualquer coisa que tenha a ver com a participação feminina no mercado de jogos ou, inclusive, teve uma Game Jam que eu e umas meninas fizemos apenas para meninas, apenas para mulheres, para fazer uma Game Jam só de mulheres e também teve comentários idiotas, bem escrotos, mas tudo bem, a gente faz mesmo assim.

**27) Como que você lida com esse tipo de situação?**

Hoje em dia eu só bloqueio a pessoa e ignoro, porque eu não tenho paciência nenhuma para ficar discutindo. Isso diz mais da pessoa do que de mim, então.

**28) No mercado em geral, você acha que existe desigualdade de gênero?**

No geral eu acho que existe um pouco sim, por mais que esteja melhorando, mas tipo existe ainda, não tem como falar que não existe. Eu acho que tipo ainda mais quando se fala de negócios dentro do jogo, existe um pouquinho, mas enfim, eu espero que melhore. Acho que vai melhorar bem mais quando a gente tiver mais referências de outras mulheres fazendo, tendo cargos maiores e tendo, sendo reconhecidas.

**29) Você acha que dentro do cenário de jogos existe?**

Sim, acho que sim, mas está melhorando. Pelo menos essas pessoas tão falando. Eu falei que eu acho que tem um pouco sim de desigualdade, mas que está melhorando bastante, pelo menos é o que eu vejo, porque as pessoas tão falando mais sobre isso também.

**30) Você acha que esse é um momento bom para inserção feminina?**

Sim, é eu acho sim que é muito bom, é muito melhor agora do que tava há um tempo atrás, tipo quando eu entrei tava bem pior.

**31) O que você acha que mudou de lá para cá?**

Então quando eu comecei as pessoas não falavam muito sobre as coisas que aconteciam, não tinha nenhuma rede de apoio nem nada desse tipo, hoje em dia já tem muito mais pessoas discutindo sobre isso. Tem vários grupos no Facebook, no Whatsapp que são só de desenvolvedoras que ai uma ajuda a outra, uma manda vaga para outra, isso ajuda bastante. Então muita coisa tipo, as pessoas tão se ajudando muito mais hoje em dia, ainda bem.

**32) Entre desenvolvedores existe diferença salarial, questão trabalhista?**

Oh, eu não sei dizer muito sobre isso, pelo menos no que eu faço é igual né, mas eu, dizem que sim, mas eu não consigo te dar certeza, porque eu não acho que eu tenha passado por isso.

**33) Como que é possível alcançar um papel igualitário entre mulheres e homens?**

Eu acho que tipo se você fizer um bom trabalho, se especializar, mostrar seu trabalho pros outros e se esforçar para isso, a meu ver nada te impede de ser não igual a outras pessoas. Acho que tipo, eu acho que muita gente tem que ter muita experiência em jogos, por exemplo você tem que ter muita experiência, fazer muitos jogos, participar de Game Jams, tem que ser, mostrar experiência. Tipo você não tem que provar nada para ninguém se você tem muita experiência também e ser aberta a aprender novas coisas também. É muito bom e se você ver algo de errado você fala e deixa claro que está errado.

**34) É uma luta unicamente feminina?**

Eu acho que tipo tem que partir sim da gente, mas que isso é algo que tem que ser não aceito, tem que ser tipo... é, tem que ser aceito por todo mundo que trabalha na indústria. Então tipo, tem que abrir a cabeça de muita gente, a mente de muita gente ainda para que isso seja bem aceito e que deveria ser aceito. Isso é estranho falar, mas é isso.

**35) Você como desenvolvedora o que acha da representação das personagens femininas em jogos?**

Eu acho que tipo antigamente era muito ridículo como elas eram representadas né, até tipo um personagem que eu sempre gostei muito a Lara Croft Tomb Raider tinha uma representação ridícula, uns peitos gigantes. Hoje em dia até ela mudou. No Street Fighter tinha umas personagens numas roupas muito sexys para lutar, hoje em dia também mudou algumas coisas. Acho que está mudando bastante a mentalidade né, os personagens não são tão mais sexualizados como eram antes.

**36) Em alguma personagem recente que você goste bastante de como foi feita?**

Ah eu gosto muito, a minha referência maior assim, sempre é a Lara Croft que eu sempre gostei muito por gostar os jogos. Então quando ela mudou eu gostei bastante de como ela foi representada, porque ainda tinha um resquício do que ela era antes, porque eu sempre joguei né e eu sempre gostei muito dela, então foi legal eles terem tipo feito uma releitura dela, a partir do que ela foi e não descartou totalmente, então achei isso bem interessante.

**37) Na empresa de vocês tem essa mentalidade de não fazer nada tão sexualizado desse tipo?**

Sim, com certeza. A gente nunca faz nenhuma personagem feminina sexualizada nem nada desse tipo. Já falaram uma vez para gente tentar deixar a Lila um pouco mais sexualizada, mas a gente obviamente não fez.

## APÊNDICE D – ENTREVISTA ISABELLE LEAL

Entrevista concedida à autora via Discord, no dia 25 de outubro de 2019.

Na verdade, o CS é mais televisionado, ele é, ocorre muito mais stream de campeonatos masculinos do que femininos. No CS não existe cenário feminino e masculino, existe o cenário misto e o cenário feminino. O misto pode ter mulher jogando. Mas pelo próprio preconceito dos caras é muito difícil ter uma mulher. Eu te dou o exemplo, eu por exemplo jogo CS há 18 anos, eu joguei todas as versões do jogo. Só que eu joguei em times e em poucos times... mais uma questão de preconceito dos caras, recentemente eu fui cotada para entrar em um time em que, dos 4 caras do time dois gostaram muito de mim e dois falaram que não porque não queriam ter uma mulher no time. Então isso é muito comum. Então a gente meio que tem a separação do cenário feminino para o misto, mas por conta do preconceito da maioria dos homens. O certo era ser um cenário só. Mas por conta do preconceito, a gente para não ficar sem jogar, a gente criou o cenário feminino.

### **1) Mas assim, dentro do cenário de e-Sports é o próprio time que decide qual jogador vai entrar e qual que sai?**

Isso e em 99% dos casos, na maioria das vezes, vai, uma organização vem falar comigo ‘ah Isa eu queria que você montasse um time’ aí eu pergunto ‘time misto ou time feminino’ e aí monto um time meu, chamo mais uma, mas normalmente as organizações preferem pegar um time que já está montado e sem organização. Mas isso acontece do time já estar montado. No caso desse time, um dos caras saiu do time e aí dois deles vieram falar comigo ‘ah a gente quer fazer o teste com você para ver se rola você jogar com a gente, se tem a ver’. Eu fiz o teste, todos eles, os quatro falaram ‘você joga bem, a gente gostou de você’, só que dois deles votaram para eu ficar e os outros dois não. Fiquei sabendo disso, porque um dos caras que me contou, e rola sempre votação. Rolou a votação e dos quatro, dois não me quiseram porque eu sou mulher. Acho que no caso deles é mais assim ‘ah não vou poder falar besteira, ah a gente vai fazer algum evento em outra cidade e ela vai ter que viajar com a gente’, sei lá, por quê.

### **2) Por que você acha que acontece isso?**

É, ah, é preconceito mesmo. Eu acho que é uma questão cultural. Antigamente quem jogava mais jogos de videogame eram os homens mesmo. Hoje em dia, pelo menos numa reportagem que eu vi um tempo atrás tava bem acirrado, 50 e poucos por cento. Eu acho que é uma questão

cultural mesmo, que vem de berço sabe. Eu não tive isso, porque meu pai é a favor do feminismo, então eu sempre tive um pai que falou ‘oh, você quer fazer isso você vai fazer isso, você quer jogar bola você vai jogar bola’. Então é, eu acho que é mais uma questão cultural mesmo de achar que a mulher é inferior ao homem, ainda mais no e-Sport, no esporte eletrônico que você não utiliza de força né, você utiliza só o cérebro. A meu ver é assim.

### **3) Contato com videogames.**

Eu tinha uns 8, 9 anos. Meu pai ele é engenheiro só que ele sempre teve um hobby de gostar de mexer em computador. Então final de semana ‘um amigo precisa arrumar um computador’ aí meu pai arrumava. Aí ele começou a cobrar porque ele sempre mandou bem, ele sempre gostou de mexer em eletrônico, sabe. Aí a gente sempre teve computador em casa por isso. A gente não tinha condição, mas sobrava peça ‘ah, pode ficar para você’ e meu pai montava computador. Então meio que tinha um computador em casa, há uns 20 anos atrás. E aí como eu nunca tive dinheiro para comprar videogame, eu sempre joguei jogos de computador. Então eu jogava Super Mario no computador, eu jogava Sonic no computador e eu via meu pai jogar e eu achava legal, aí ele foi me ensinando a jogar. E aí meu primeiro FPS foi o Duke Nukem, que é um jogo também muito antigo, depois eu comecei a jogar Quake, porque meu pai também jogava Quake e depois meu pai começou a jogar CS. Meu pai é funcionário público e na empresa que ele trabalhava na época ele tinha duas horas de almoço e como meu pai às vezes podia levar; os funcionários podiam levar os filhos às vezes, aí ele me levou numa dessas vezes aí e eu fiquei vendo eles jogarem. Então tipo, eles tinham vários times no trabalho e que eles faziam campeonatos todos os dias na hora do almoço. E aí eu achei legal o jogo e tal, meu pai me ensinou a jogar e eu comecei a jogar CS e aí nunca mais parei. Comecei a jogar por causa do meu pai. Eu comecei a jogar em 2001. Faz 18 anos. Aí foram lançando outras versões eu fui baixando, fui jogando, bem bacana.

### **4) Quando você era pequena tinha outra menina além de você que também jogava?**

Não. A minha irmã começou a jogar por influência minha e a gente tinha o costume de ir para lan house a gente fazia os corujões. Então a gente ia para lan de sexta para sábado e de sábado para domingo. Aí eu e a minha irmã éramos as únicas mulheres da lan house, depois que começou a surgir outras meninas assim, mas no primeiro ano era só eu e minha irmã. Ela meio que se inspirou em mim.

### **5) Antigamente que jogos você curtia jogar?**

Olha, eu sempre joguei CS, mas eu sempre gostei de jogar também Mario, Super Mario, sempre fui apaixonada por Sonic, mas o tempo livre era sempre pro CS. Então assim, quando eu estudava de manhã era a tarde e a noite jogando CS. Quando estudava a tarde era de manhã e de noite jogando CS. CS, ele sempre tomou um pouco mais do meu tempo do que os outros jogos. Eu sempre gostei mais do CS.

**6) Hoje, além do CS, você joga algum outro jogo?**

Jogo. Hoje eu jogo LoL. Jogo um joguinhos tipo Payday, jogo outro Duke Nukem. Mas normalmente eu jogo muito mais CS e League of Legends.

**7) Você se considera uma jogadora casual ou hardcore?**

Ah, eu sou bem competitiva, em qualquer jogo. Qualquer jogo que eu jogo eu quero aprender, eu quero saber a mecânica do jogo. LoL, por exemplo, eu comecei a jogar tem quatro meses e eu já tô ouro 2. Então eu tô correndo atrás assim de entender o jogo, eu leio muito sobre as mecânicas dos personagens e eu sou muito competitiva.

**8) Isso por causa da sua profissão?**

Ah, talvez. Assim eu fui atleta de basquete profissional durante muitos anos. Então eu sempre tive a competição no sangue. Meu pai foi atleta profissional, minha mãe foi atleta profissional de basquete, então eu sempre tive no sangue a competição. Não sei se você sabe, mas eu tô me formando em educação física agora graças ao esporte, por amar muito o esporte. E eu sempre fui muito competitiva, tudo o que eu faço eu sou competitiva, não pro lado ruim, se eu perder eu não vou ficar triste; eu vou ficar triste, mas não para aquele lado ‘ah, meu Deus, eu sou péssima’, não. Eu aprendi que a derrota faz parte. Mas eu sou muito competitiva em tudo, tudo, 100% das coisas que eu faço eu sou competitiva.

**9) Você se considera uma mulher gamer?**

Ah, com certeza. Eu acho que os jogos me auxiliaram em muitas coisas. Eu tenho ansiedade, então o jogo me ajudou muito. Não só o jogo, como a psicóloga também, mas a questão da ansiedade ela me ajuda muito. Se eu to com ansiedade, eu faço todo um jogo de respiração. Mas o jogo me ajudou muito a me acalmar, a concentrar, porque se você não tem concentração, você não consegue jogar bem. Eu sou uma pessoa gamer porque eu vivo disso, hoje em dia eu jogo, eu participo de campeonatos que valem dinheiro. No momento eu tô sem time, mas eu to

participando de uns campeonatos profissionais. Mas como eu tô jogando, eu tenho salário, eu vivo disso, eu me considero uma mulher gamer.

**10) Enquanto você jogava você já precisou trocar seu nick ou desligar o canal de voz?**

Então comigo isso nunca rolou, porque como eu comentei anteriormente, a gente tem que, meu pai sempre falou que eu tinha que fazer o que eu quiser e isso nunca saiu da minha cabeça. Então eu nunca tive vergonha de mostrar que eu sou mulher, por medo do que as pessoas vão achar. Então eu sempre dei a cara à tapa, sempre usei meu nick feminino e sempre usei foto minha ou personagem mulher ou alguma coisa. Porque eu acho que assim, você se esconder não vai mudar nada. Eu acho que você tem que mostrar que você é mulher sim, que se você é boa você vai dar no cara, vai ganhar do cara, é uma visão minha. Eu já conheço outras pessoas, mulheres, que já se esconderam sim, mas que depois voltaram a usar o nick. Mas eu nunca tive vergonha.

**11) Tinha alguma personagem feminina que você gostava/se inspirava?**

Ah eu gostava muito da Lara Croft. Eu gostava muito do jogo e do filme né, ela sempre foi uma mulher muito guerreira, que mostrou que nunca dependeu de homens, sempre correu atrás do dela e acho que eu pareço muito com ela; eu me inspirei.

**12) Como você percebeu que dava para transformar seu hobby em CS em profissão?**

Quando eu recebi uma proposta de um time, para ganhar salário. Quando eu entrei nesse time, além de eu ganhar salário, tinha patrocínio, a gente começou a aparecer mais na mídia, em redes sociais, no Youtube foi a partir desse momento que eu percebi que dava para ganhar dinheiro, que dava para viver disso. Não era muito salário ainda, mas eu sentia que o CS ia crescer. Na época, o meu primeiro salário com CS foi 300 reais. Não era nada assim, para o começo sim, hoje em dia tem time 3,500 reais; 4 mil reais. É, hoje dá para viver bem disso.

**13) Você já era conhecida?**

Eu nunca fiz stream, mas como eu sempre, como eu já jogo campeonatos há muitos anos, mesmo eu não ganhando dinheiro eu participo de campeonatos desde 2010, 2011, eu sou conhecida, 'ah sei quem é, joga CS'. Quem está dentro do cenário me conhece, mas eu nunca fui de fazer stream, até porque eu nunca tive computador bom, só fui ter computador bom de uns tempos para cá e minha internet ela é muito ruim, mas a minha internet é muito ruim. No

geral as pessoas me conhecem mais pelos campeonatos. Eu comecei a jogar campeonatos ali por 2009, 2010, eu não ganhava nada por isso, eu só participava.

#### **14) Como funciona a sua rotina?**

Quando eu tô em time eu levo um pouco mais a sério. Mas mesmo estando sem time eu continuo treinando, porque é aquela coisa, se você está parada e quando você volta fica bem mais difícil, então eu continuo mantendo uma rotina. Então hoje em dia é mais ou menos assim, eu acordo, faço minhas coisa de casa de manhã, faço arroz, porque eu moro com o meu noivo, divido as coisas com ele e ele tem um trabalho fixo né, mas aí em casa eu faço as coisas de casa, eu to no último ano de faculdade então faço as coisas de faculdade. Aí eu vou pro computador depois do almoço, se tiver rolando campeonato eu assisto, tem muito campeonato internacional, inclusive agora está rolando, então quando tem campeonato eu assisto, vejo o posicionamento, as demos de pro players, fora do Brasil, para aprender alguma coisa nova, tipo um macete novo, coisas do tipo. E depois disso eu vou pro treino de mira. Eu assisto uma demo e aí vou pro treino de mira. Eu fico de 2 a 3 horas treinando a minha mira. Então é, eu faço treino completo, treino com as armas que eu mais jogo, com as pistolas que eu mais jogo e treino de movimentação é uma rotina que eu tenho de sempre. Aí eu faço mais ou menos umas três horas e aí eu vou jogar com uns amigos, porque eu tô sem time, então eu vou jogar com os amigos para não perder a mira, vamos dizer assim.

#### **15) Quando você virou pro player mesmo?**

É, acho que no ano passado que eu realmente percebi que era uma profissão que eu já tava ganhando bem mais daqueles 300 reais do início e eu vi que era um negócio que tava crescendo muito no Brasil. Foi no ano passado, julho do ano passado que eu entrei num time melhor, com meninas também bem conhecidas no cenário e a gente começou a ganhar salário, a gente fez boot camp, depois disso entrei em outro time, começou a ser televisionado os jogos, começou a crescer, acho que é, foi ano passado.

#### **16) Desde que você começou dentro do cenário do CS já tinham outras meninas que jogavam no Brasil e fora?**

Já, já sim. O cenário do Brasil é um dos maiores, o cenário feminino, um dos maiores é aqui do Brasil. A gente tem mais mulheres jogando frequente, em alto nível. Hoje a gente está vendo vários times jogando em campeonatos. Essa semana a gente teve a TBOW né, que é o The Best Week Feminino, a gente teve 17 times inscritos no campeonato. Então 17 times com 5 meninas

cada é bastante menina jogando. Eu acho que o cenário feminino está crescendo muito, muito, muito, absurdamente, porque quando, na época do 1.6, que era a versão antigo do Global Offensive, a gente tinha mais ou menos 10 times jogando, 8 times, no máximo, máximo 12. Hoje a gente tem 17 times, está surgindo muito mina que está correndo atrás, está treinando também. Meninas que eu nem conhecia ainda, mas quando surgiu CS:GO, muitas meninas que eram da versão antiga vieram jogar CS:GO novo, então tem muitas meninas que jogam já. Tem uma colega minha que eu joguei em time com ela, a Santininha, por exemplo, ela tem a minha idade, eu tenho 30 ela 31, ela joga também desde a primeira versão. Então tem muitas meninas que são da mesma época que vieram da mesma ideia.

**17) Você acha que mesmo sendo o maior cenário feminino do mundo, ainda existe desigualdade de gênero dentro do CS?**

Ah, com certeza. Bastante. Tem o exemplo que eu te dei, do time que não me aceitou por eu ser mulher e tem outras questões também. A gente tem uma trans no cenário e hoje ela joga no time competitivo. No início foi difícil para ela, porque algumas meninas não aceitavam e os caras julgavam 'ah, porque é homem', mesmo ela tendo na identidade o nome de mulher. Ela é mulher, ela se considera mulher, ela é mulher ponto e acabou, na minha visão é assim. Muita gente não aceitou ela na época, então assim, se é assim que sou mulher, imagina para ela que é uma trans. Ainda tem muita desigualdade de gênero sim. Melhorou? Melhorou sim, mas ainda tem bastante.

**18) Sobre salário, é igual para mulheres e homens?**

Não. Ano passado eu tava jogando em um time que esse time a gente tinha o time feminino que era o nosso e um time masculino, o feminino ganhava 800 reais e o masculino 4 mil reais. Então tem uma diferença bem grande. É complicado.

**19) As empresas não se dedicam ao mesmo nível para organizar campeonatos femininos e masculinos?**

É, tem muito mais patrocínios os campeonatos masculinos do que os femininos. É, agora que está começando a surgir campeonatos femininos bons que aí. Teve vaga para Dubai, as vencedoras vão jogar em Dubai agora no final do ano, e foi um campeonato, foi uma premiação foda, você vai jogar um campeonato fora do Brasil. Mas, geralmente os campeonatos daqui, femininos, dá 200 reais, 300 reais enquanto os masculinos dá 5 mil, 10 mil, 30 mil, dá 50 mil. Então assim tem uma diferença gritante, mas porque, porque os

masculinos têm muito mais patrocínios. Os campeonatos femininos que dão 200 reais na maioria das vezes é porque 'ah para inscrição pro campeonato é 30, 50 reais por time' que querendo ou não é a grana da premiação. Meio que você está pagando para você participar, é o que mais rola. Agora graças a Deus a gente tem uma plataforma chamada Gamers Club que a gente tem o campeonato semanal e o mensal, que esse campeonato dá muito mais dinheiro. Ele está dando dinheiro vivo e skin, está melhorando, tá, mas não está igual. Skin são as armas coloridinhas, não sei se você chegou a ver, que vale dinheiro real, se você ganhar ele você pode vender, já aconteceu de eu ganhar e vender.

**20) Esses campeonatos, tanto de homens quanto de mulher são profissionais?**

Sim, sim. São campeonatos profissionais.

**21) Por que você acha que o dos homens tem mais visibilidade?**

Eu acho que é mais por uma questão cultural mesmo. É muito difícil você ver uma galera entrando para assistir campeonato feminino. Tem muito mais, realmente, tem muito mais visibilidade o masculino, mais por uma questão cultural. Hoje como eu te falei a gente está melhorando, tá, antigamente a gente tinha umas 100 pessoas assistindo campeonato feminino, hoje em dia já tem 5 mil. Agora teve 5 mil pessoas na stream. Então melhorou. Então acho que as empresas precisam começar a enxergar o cenário feminino como um cenário grande. A gente é um cenário grande, a gente tem visibilidade. Tem muitas organizações e empresas que utilizam a figura feminina como imagem, como produto. Então é um cenário grande, a gente tem visibilidade, a gente tem muitos seguidores. Então a gente tem que ser vista por essas empresas que ainda não... É, eu acho que o maior problema são as empresas de fora mesmo que investem no cenário masculino. Elas investem muito mais nos campeonatos masculinos.

**22) Tem alguma situação em algum campeonato que você já vivenciou que foi ruim?**

Eu acho que os campeonatos antigos mesmo porque eles visavam muito mais nos homens do que nas mulheres, tanto que a gente tinha, anos atrás, cinco anos atrás, campeonato feminino uma vez por ano. A gente passava o ano inteiro treinando para um campeonato. Hoje está bem melhor como eu te falei. A Gamers Club, empresa que abriu há alguns anos, que é uma plataforma, ajuda muito o cenário feminino, nossa, eu sempre agradeço eles, porque realmente a gente campeonato toda semana agora e todo mês. Então é algo que deu um boom, eles ajudaram muito o cenário feminino a crescer, surgiram outras meninas, outras com vontade de jogar campeonato. Tem muita menina que está começando agora. Mas é isso, de forma geral eu

nunca vi nenhum campeonato ruim, eu acho que faltava muitos campeonatos, faltam, mas melhorou bastante de uns anos para cá, de uns 2 anos para cá.

### **23) Como profissional, você já foi vítima de assédio, preconceito, hate?**

Nossa, inúmeras vezes, quase todos os dias. Às vezes eu to jogando e o cara do outro time vem falar alguma coisa ‘ah, você é mulher’, ‘fica quieta’, ‘quem é você’, tipo morre para uma mulher, ‘nossa morri para uma mulher’. Já rolou assédio já várias vezes, ter cara dando em cima sabe e coisas do tipo. Mas eu vou te falar eu tive um caso interessante esses dias, há umas três semanas atrás, não sei se eu te contei, eu jogo pelo time da faculdade. Hoje em dia têm times universitários de Counter Strike. E eu jogo no time da faculdade e a gente conquistou uma vaga para jogar na lan house, que foi em Minas esse campeonato. A gente viajou para Minas algumas semanas atrás. Então, de 46 times a gente conquistou uma das oito vagas para jogar e chegando lá eu descobri que eu era a única mulher jogando esse campeonato universitário. E, nossa, super interessante, porque todos os caras que estavam lá me respeitaram. No meu time eu sou a única mulher, no campeonato universitário eu sou a única mulher jogando CS e todos os caras me respeitaram. Então eu achei legal, porque eu tava esperando chegar lá e as pessoas falaram ‘nossa uma mulher jogando campeonato universitário, nossa’; mas não foi ao contrário. Eles super me respeitaram. Têm aquelas brincadeiras dentro do jogo ‘ah eu vou te matar’, tudo muito sadio assim, nada da hate e nada de assédio. Eu gostei, foi uma experiência boa. E a gente conquistou o terceiro lugar de 46 times, então foi bem legal.

### **24) Quando você vive alguma situação desconfortável como você lida?**

Então antigamente eu xingava de volta, ‘vai se foder, ah quem é você para me xingar, qual o problema ser mulher’; discutia mas vi que não vale a pena, aí eu comecei a, desde que eu comecei a jogar nessa plataforma que eu te falei, a Gamers Club, eu faço vídeo ou faço print e eu envio para eles que o cara toma punição por machismo, assédio. Se não eu só bloqueio o cara para não ficar lendo o chat do jogo, porque se você for focar no que o cara ta falando no outro time vai tirar a sua concentração do jogo e você não vai conseguir mais jogar. Então hoje em dia ou em bloqueio e gravo vídeo ou story ou sei lá o que do cara e posto em rede social e querendo ou não o cara fica queimado, rola muito. Antigamente eu discutia, mas é o que eu te falo. Pô eu tenho 30 anos, eu vou ficar discutindo com moleque que vai ficar me xingando por eu ser mulher? Não vale a pena sabe. Então eu print vídeo e envio para plataforma. É isso.

### **25) Dentro da sua profissão você já se sentiu pressionada?**

Ah já rolou. Por eu ter ansiedade, uma vez eu estava jogando e eu tive uma crise de ansiedade no meio do jogo. Eu não consegui me concentrar e é, eu não tive como segurar aquela reação, foi bem difícil. Mas eu superei, procurei uma terapeuta que me ajudou bastante, me ajuda ainda.

## **26) Conta mais sobre campeonato universitário.**

A gente tem vários jogos, inclusive esse campeonato que eu joguei se chama Liga Universitária de e-Sports. A gente teve jogos como League of Legends, teve Clash Royale, foram vários jogos. Então foram vários jogos para Minas Gerais. Foi bem legal, isso que eu to te falando, porque teve uma abertura, um encerramento, teve uma festa que era voltada pros jogadores; a gente jogou no palco lá, super legal, foi streamado, então passou na stream, saíram umas fotos recentemente da gente jogando lá inclusive, foi muito legal assim, porque juntou várias universidades. Então tinha gente de universidade do norte, do sul, do sudeste, do nordeste. Foi muito legal, porque juntou várias universidades de vários estados e eu conheci pessoas que eu só conhecia pela internet, ‘ah conheci esse cara que já jogava junto’, então foi muito legal. E, mas existem outros campeonatos universitários, atualmente, pelo o que eu me lembre são três campeonatos grandes universitários.

## **27) Você que de alguma maneira as mulheres são desencorajadas a jogar videogame?**

Eu acho que depende da família também. Porque eu já conheci amigas, oh, eu tenho uma amiga que é uma ex-colega de trabalho e a filha dela gosta de jogar. E o marido dela, ela fala para mim que o marido dela fica proibindo a menina de jogar videogame, fala que ‘ah não você é mulher, você não pode jogar, videogame é para homem’. E aí ela veio conversar comigo falando ‘meu o que eu faço eu quero mostrar pro meu marido que não é algo extremamente masculino, que mulheres também podem jogar’ e eu falei para ela ‘oh, manda nossos vídeos da gente jogando, de algumas meninas jogando, meninas que jogam em alto nível, que já foram para fora do Brasil ou que hoje jogam campeonatos do Brasil’. Aí como ele me conhecia ela me pediu um vídeo meu e eu mandei para ela enviar para ele assim. E ela disse que agora ele deixa ela jogar às vezes. Então eu acho que é mais uma questão dos pais mesmo deixarem ou não deixarem, sabe. Tem que ser aquela coisa, pô você estuda, você vai jogar videogame, que nem minha mãe fazia comigo. ‘Ah você chegou da escola, já fez seu dever de casa? Só vai jogar depois que fizer seu dever de casa’, tem que ser uma coisa sadia, porque querendo ou não pode atrapalhar. Mas eu acho que é uma questão de cultural mesmo de casa, sabe, acho que começa em casa se meu pai deixa se meu pai não deixa.

**28) Visão sobre o cenário de CS no Brasil e no mundo para as mulheres.**

Nossa, evoluiu absurdo. Antigamente a gente tinha a EWC, que é a Electronic World e-Sports, algo assim, e a gente tinha, esse EWC era o campeonato com os melhores times, cada time representando um país. Por isso tinha time que saía do Brasil para jogar esse campeonato, tinha time que saía da Suécia, do Canadá, por ai vai. A gente jogava vários times nesse campeonato, representando e, mas era assim, nessa época as meninas tinham, as meninas mesmo representando o Brasil elas tinham que tirar do próprio bolso para bancar a passagem e ir para fora. E hoje os campeonatos dão a passagem, dão a hospedagem, dão a alimentação, quando o campeonato não dá toda essa viagem, hospedagem não sei o que, a própria organização do time paga isso, então não é difícil. Hoje em dia, isso para jogar, porque antigamente a gente tinha que se preocupar com jogar, com a passagem, com o dinheiro que a gente ia conseguir levar, porque a gente não tinha condição de levar. Então hoje o CS é visto como uma profissão mesmo. Então se você está jogando numa organização e conseguiu uma vaga para jogar num campeonato internacional, vão te bancar em tudo para ir. O exemplo que eu te falei que vão para Dubai, as meninas do time do INTZ, que são amigas minhas inclusive. Elas conquistaram essa vaga na lan house, contra outros times femininos, outros times bons femininos também e elas vão representar o Brasil em Dubai. É um campeonato que se chama Girl Gamer Festival. É um campeonato exclusivamente para mulheres. Então vão ter várias mulheres representando os seus países e suas regiões. Nesse caso desse time brasileiro que vai, elas disputaram contra outras meninas do sul, disputaram contra meninas da Argentina, do Chile e outros aqui no Brasil. Elas vão representando a América do Sul, aí vai ter time que vai representar os Estados Unidos, vai ter o time da Suécia e por ai vai. Mas não é só de CS. Esse Girl Gamer Festival é um campeonato que vai ter Rainbow Six e League of Legends. Mas é exclusivamente feminino, é o que ta faltando no Brasil, no mundo, alguns campeonatos assim.

**29) Quando você acha que o cenário feminino de CS já começou a ganhar algum destaque?**

Esse ano, com certeza. Do ano passado para cá mudou da água pro vinho. É até ano passado a gente não tinha tanta visibilidade, os jogos eram streamados vez ou outra, vez ou outra passava alguma coisa. Hoje em dia a gente tem um time feminino jogando o campeonato de Counter-Strike que é o único time feminino jogando esse campeonato. Hoje a gente tem campeonato semanal e mensal que são streamados também, tão dando mais ênfase pro cenário feminino, está tendo muitas postagens em redes sociais, a gente está tendo vídeos falando sobre isso inclusive, tem um vídeo recente que eu participei com a FNX, com a Cami, com a galera que tem um nome no cenário, falando sobre direitos iguais, igualdade salarial, esse vídeo inclusive

ganhou ouro em Cannes, foi levado e ganhou ouro em Cannes. O cenário feminino está começando a ter uma visão maior assim, sabe. está começando a ter maior visibilidade do início do ano para cá, porque no começo do ano passado não era tanto, mas está melhorando absurdo. Tanto que os próximos anos vão ser os melhores anos do cenário feminino, acho que vão ser os anos que as pessoas, que as empresas vão começar a dar uma ênfase maior, com patrocínio, porque a gente tem contrato de trabalho, é um trabalho mesmo. Então a gente recebe contrato, carteira assinada. É tudo muito correto, então, tava faltando isso.

### **30) Por que o cenário começou a ganhar tanto destaque assim?**

Eu acho que por a gente lutar e correr atrás disso mesmo, porque a gente sempre reclamou em rede social, a gente sempre reclamou ‘olha a gente aqui, a gente quer jogar campeonato tal’, ‘olha a gente aqui está tendo campeonato tal’ e as pessoas começaram a observar mais a gente. É, acho que o que mais motivou o cenário a crescer foram nós mesmas assim, muitas das meninas correm atrás de buscar melhorias pro cenário, então a gente posta em rede social ‘olha joguei esse campeonato aqui, é campeonato feminino’, a gente faz o nosso próprio marketing, por conta do nosso marketing o cenário cresceu.

### **31) Você acha que ainda existe preconceito contra a participação feminina no cenário de games num geral?**

Eu acho que sim, porque tem muito cara que diz que o nosso jogo é inferior. Mas é o que a gente sempre fala, a gente realmente tem um jogo um pouco inferior que o dos homens por quê? Porque os homens não querem treinar contra a gente. Então assim, a gente praticamente só treina com outros times femininos, os times bons masculinos, os times muito bons masculinos não querem treinar com times femininos, por uma questão de preconceito ‘ah não a gente vai ganhar delas’, mas é um treino para gente vai ser muito bom, porque a gente vai aprender muito com aquele treino, entendeu, jogando com outro time masculino. A própria Black Dragons que está jogando campeonato brasileiro de Counter-Strike elas tão quebrando vários tabus, porque elas são as únicas que estão jogando campeonato que era exclusivamente de homens. Então elas jogando, elas tão treinando, elas tão perdendo todos os jogos, elas tão, mas elas tão correndo atrás e elas evoluíram muito desde o início do campeonato até agora, por quê? Porque elas tão jogando contra homens e jogando contra homens você aprende muito mais.

### **32) Você acha que mulheres são pressionadas jogarem melhor do que os homens para fazerem uma boa partida?**

Ah, com certeza. Sempre que a gente está jogando tem as streams, e a gente sempre lê os comentários 'ah olha errou porque é mulher', sabe tipo foi sorte, não foi mérito dela. Ainda rola muito isso, você vê 90% das pessoas que estão no chat, xingando falando mal da jogabilidade das mulheres. É algo que precisa ser mudado.

**33) Você acha que é válido criar campeonatos unicamente femininos?**

Eu acho sim, porque tem muitas mulheres que tem medo por já terem sofrido assédio, por já terem sofrido muito hate por ser mulher, então tem muita mulher que prefere jogar com outras mulheres, porque sabem que não vão passar por isso, entendeu. Elas tão ali no mesmo barco que a gente. Tem muita menina que prefere jogar só campeonato feminino por isso. Eu não concordo, eu gosto de jogar todos os campeonatos que estiverem à vista. Qualquer campeonato que estiver rolando eu jogo, mas é uma questão pessoal minha.

**34) Você acha que existe desigualdade de gênero?**

Sim, inclusive na minha área. Eu tô me formando em educação física e eu já vi muitas empresas contratarem; eu tô buscando estágio na área né, e eu já vi muitas empresas preferirem contratar homens do que mulheres. Eu não sei por que, é o que eu mais vejo. Eu acho que é uma coisa geral mesmo.

**35) Você acha que esse é um momento propício para inserção feminina?**

Com certeza. Eu voltei, eu fiquei uns anos paradas, fora do competitivo, eu voltei no início do ano passado e, nossa, surgiram muitas meninas em pouco tempo que eu fiquei parada, tinha meninas que eu nunca tinha ouvido falar e que agora tão jogando e jogando muito bem. Está surgindo muita menina, a gente até brinca dizendo que está surgindo muita menina do chão assim, muita menina que eu nunca tinha ouvido falar, que vão nos campeonatos, que tão montando time, que tão correndo atrás de crescer, de se profissionalizar. Então sim, graças a Deus estão surgindo muitas meninas e surjam muito mais. Eu torço por isso, fomentar o cenário.

**36) Por que tantas mulheres tão surgindo de uma hora para a outra?**

Eu acho que por causa da visibilidade mesmo. Porque como está surgindo muita stream, muito vídeo na internet, muita mulher jogando, às vezes o irmão da menina joga ela vê e fala 'ah nossa vou jogar também' e ensina. Acho que é mais uma questão também de visibilidade mesmo. Porque antigamente não surgia tanta menina assim do nada e hoje em dia está surgindo muita mulher, porque eu na minha opinião, na minha concepção, porque está surgindo mais

visibilidade em TV e streaming. O último campeonato como eu te falei, tinha 5 mil pessoas assistindo o campeonato feminino, muitas mulheres assistindo também. Eu acho que está crescendo mais por isso, está surgindo muitas mulheres são 'ídolas' já para outras mulheres, eu acho que por isso mesmo.

**37) Como é possível alcançar um papel igualitário entre mulheres e homens?**

Eu acho que tem que surgir o respeito, eu acho que dos dois lados. Porque tem muita mulher que já chega causando sabe, tem muita mulher que gosta de uma briga, de arrumar briga em rede social, não é muito o meu feitio, eu sou uma pessoa que eu posso ter 50 mil reais e eu nunca vou ser 'desumilde' com ninguém. Eu acho que tem muita menina que está se achando no pedestal, sabe e muito cara também. Eu acho que tem que ter uma questão de respeito dos dois lados. Não é uma questão unicamente masculina, mas feminina também. Acho que a partir do momento em que começar a surgir respeito e que os caras perceberem que sim as mulheres podem jogar em times mistos, aí eu acho que vai mudar. Tenho esperança.

**38) Você acha que essa luta é unicamente feminina?**

Ah, com certeza. Você não ouve falar de caras no CS falando 'ah eu quero respeito, porque eu jogo e eu quero' não é uma questão exclusivamente feminina ao meu ver, porque é o que eu te falei, tem muitas meninas que são privadas de jogar em times mistos por preconceito dos caras e não por preconceito delas, porque elas querem jogar, o importante é estar jogando. Não é porque eu sou mulher que eu tenho que jogar apenas campeonatos femininos. Eu tenho que jogar todos os campeonatos e mostrar porque eu to ali. Porque eu sei que eu dou muito mais bala do que cara por aí que está ganhando dinheiro.

**39) Porque você se mantém na área mesmo ela sendo conhecida por ser masculina; enfrentando preconceito de gênero?**

Ah, eu me mantenho dentro do CS, porque é algo que eu amo assim. Eu parei algumas vezes assim, como eu tinha te falado, por questões financeiras, mas eu amo muito jogar CS eu me divirto, eu gosto, eu sou competitiva eu levo muito a sério. Eu acompanho CS desde que eu tinha 10 anos, mas o cenário internacional eu acompanho desde os 15 mais ou menos, que eu comecei a assistir campeonatos grandes né, online e tal e é isso. É por amor mesmo.

## APÊNDICE E – LARISSA JENSEN

Entrevista concedida à autora em São Paulo, no dia 12 de outubro de 2019.

### 1) Desde quando você joga?

Eu comecei a jogar mais ou menos acho que eu devia ter uns 4 ou 3 anos de idade, meu pai ele trabalha com TI então ele sempre teve um computador em casa. Então às vezes ele me mostrava um pouquinho joguinho clássicos do Windows, paciência, pinball. Então eu comecei nesses joguinhos e jogava Nintendo 64 com meus irmãos e meus primos. Eu nunca tive console em casa, até tive depois de um tempo, mas sempre consoles atrasados. Então nunca tive essa coisa de jogar no controle, foi mais no computador mesmo. E aí comecei mais ou menos nessa idade com os meus primos, mas quando eu realmente comecei a jogar, acho que eu já era adolescente que eu comecei a jogar, a me dedicar com jogos.

### 2) Quantos anos você começou a jogar?

Uns 3 ou 4 anos que eu devia ter, mas era jogando brincando mesmo. Colocar paciência na tela e aí eu nem sabia o que eu tava fazendo, não tinha raciocínio nenhum, só puxava as cartinhas ou abria o Paint e ficava brincando. Eu não lembro exatamente a idade. Mas em torno disso, 4 ou 5 anos.

### 3) Além de você tinha outra menina que jogava?

Na minha família infelizmente não. Eu tenho mais primos homens do que mulheres, e geralmente eu jogava com eles, com as meninas eu brincava de boneca na maioria das vezes, a gente, ou eu ficava com as minhas primas por parte de mãe ou eu ficava com meus primos por parte de pai, e aí com elas as brincadeiras eram diferentes. Eu só tive amiga mesmo, a primeira amiga que jogou comigo foi na escola, que aí eu descobri que ela também gostava de jogar vídeo game e a gente começou a jogar Playstation 1 juntas na casa dela, mas isso eu já devia ter uns 12 anos mais ou menos.

### 4) E que tipos de jogos você jogava enquanto foi crescendo?

Eu comecei a me dedicar um pouco mais com o MMO ou RPG. Meu primeiro MMO foi o Room Escape, eu devia ter uns 12 anos, foi quando meu irmão jogava com os amigos dele da escola, bem mais novo do que eu e ele chegou, me apresentou e eu gostei bastante, resolvi a me dedicar um pouquinho mais e aí eu lembro que eu joguei acho que mais ou menos até uns 15

ou 16 anos. E aí com 17 anos eu comecei a namorar e ele me apresentou o Honor of Creed. para mim é o maior e melhor RPG que existe até hoje, e aí foi quando eu me apaixonei, principalmente pela Lor, eu gosto muito da história, não é só o fato de estar jogando, eu gosto muito de ler coisas que venham além do jogo, então foi o que me prendeu. E o início eu comecei com meus amigos jogando todo mundo junto, a galera que já se conhecia e eles foram desistindo do jogo e eu fui criando amigos dentro do jogo. E aí acho que o que mais me prendeu foi justamente quando eu conheci outras mulheres dentro do jogo, porque aí eu senti que alguma coisa batia, uma identidade mesmo e aí eu comecei a fazer amizade dentro dos jogos mesmo e a jogar muito mais e até criei um grupo de meninas que faziam olho dentro do Honor for Creed e acho que isso que foi uma coisa que me prendeu bastante no jogo, criar novas amizades online, principalmente com outras mulheres que acho que a gente se identifica em algumas coisas.

#### **5) E hoje dos jogos que você joga mudou bastante?**

Mudei. Eu até joguei FPS uma vez ou outra na brincadeira, CS 1.6, fiz ali um 1x1 contra uma prima minha e totalmente brincando, mas quando eu realmente comecei a jogar FPS foi também por influência do namorado, ele começou a me mostrar campeonato mundial de CS e aí eu vi uma equipe brasileira, inclusive acho que era a Kabum e depois virou LG. Passou por tanta mudança, agora eles são a MIBR. Aí eu comecei a gostar, torcer, e aí foi quando comecei a jogar CS:GO. Joguei um mês de CS:GO e o Overwatch foi lançado. Eu me apaixonei, porque eu já sou meio que fã girl do universo Blizzard e aí eu realmente me apaixonei de novo, não só pelo jogo mas também por toda a história que envolve os personagens, e agora é meu principal jogo, o carro chefe das minhas lives, por exemplo.

#### **6) E além de Overwatch, tem mais algum jogo que você joga?**

Jogo. Eu gosto também do gênero de Battle Royale, eu realmente não gosto muito do Fortnite pela lógica de construção, mas eu gosto de jogar PUBG e Apex Legends, que são também Battle Royale tanto na que tem na steam enquanto tem na EAE. Então eu gosto bastante desses dois jogos também, essa ideia de você se inserir em um 'Jogos Vorazes', assim sabe, todo mundo dentro de um lugar e o objetivo é você ser do esquadrão final, sobrevivente, eu gostei bastante desse gênero e que cada vez estão lançando novos jogos. Mais ou menos esses dias e ainda está em alta, o Free Fire também. O pessoal gosta bastante hoje, eu particularmente não gosto tanto; eu gosto mais do PUBG mesmo.

**7) E você se considera uma jogadora casual ou uma jogadora que joga a todo momento?**

Na verdade, acho que casual, mas como eu trabalho com as lives, eu tô ali todos os dias, não chega a ser hardcore porque eu não quero ser pro player nem nada do tipo. Mas como eu to todo santo dia jogando e esse também, hoje atualmente é o meu trabalho, então acaba não sendo tão casual, é uma coisa entre os dois. É mais profissional, eu acabo jogando mais quando to em live. Então eu encerro a live e eu só quero descansar, terminei. Então às vezes eu até continuo jogando com os amigos, mas na maioria das vezes só quando eu tô em live. É mais pela diversão mesmo e interagir com as pessoas.

**8) E você se considera uma mulher gamer?**

Eu não gosto muito desse termo na verdade. Porque aquela coisa de gamer girl é uma coisa que, eu não sei, criou-se um estereótipo em cima que sempre é aquela menina poser, a menina que diz que joga mas não joga nada. A menina que tira foto com o controle, mas que não joga nada. E isso é uma coisa que nenhuma mulher que gosta realmente de jogar quer ter associada a não jogar. Eu não sou uma pessoa que joga muitos jogos, eu sei que tem gamers que são muito mais raízes do que eu, que jogam desde pequenos, que tem vários jogos e consoles, mas ao mesmo tempo eu não sei, não quero passar essa imagem, não gosto desse termo na verdade. Preferia que fosse só gamer, não gamer girl, colocar o girl junto, mas eu realmente me considero porque eu trabalho com isso e toda a minha vida acaba sendo programada em cima disso.

**9) Quando você jogava, mas ainda não era conhecida, você já precisou trocar seu nick ou desligar o voice?**

Olha, quando eu comecei a jogar eu tinha muita vergonha de falar, até porque algumas, poucas vezes que eu falei eu acabava ou sofrendo assédio ou às vezes preconceito mesmo, mas a maioria das vezes era mais assédio. Abriu a boca para falar, viram que era menina e começaram as piadinhas internas, ou davam uma cantadinha, isso era chato, até porque eu sempre namorei, então pelo menos desde que eu comecei a jogar jogos online sempre namorava, então eu achava isso uma coisa realmente chata, mas a questão de mudar de nick eu nunca mudei. Meu primeiro nick por exemplo ela Lari e até hoje é Lari. Eu acho que, claro, eu sei que tem gente que se sente mais confortável assim para mudar para um nome masculino. Eu confesso que eu tenho uma smurf, uma conta que eu jogo só para me divertir mesmo, eu coloquei até o nome de Ricardão para brincar justamente para não me preocupar. Eu não entro no voice e não falo nada. Às vezes eu não quero passar por esse tipo de situação e até que é legal, porque as pessoas

brincam comigo achando que é Ricardo Milos, e é uma coisa mais cômica assim. Mas eu nunca troquei meu nick, mas isso também é uma coisa ruim porque tem vezes que você fala e a pessoa vê que você é mulher e vai agir de uma forma meio chata dentro do jogo, principalmente no Overwatch quando você vai pro coletivo e tem gente que não lida bem com críticas e vem uma mulher, acaba ofendendo com palavras pejorativas que não ofenderia um outro player homem.

#### **10) Você lembra de alguma situação que você passou?**

Ah recentemente, algumas vezes em lives, é porque geralmente jogava mais arcade casual e aí eu jogava com meus amigos dentro do meu servidor de discord onde a gente brincava, não entrava no voice com pessoas aleatórias, mas quando você vai pro competitivo, você é meio que obrigada a fazer isso. Você pode até ser reportado por não estar se comunicando com seu time. Mas já teve várias situações que a pessoa está reclamando a partida inteira, aí alguém do seu time acaba se estressando e xinga a pessoa e começa a discutir. Aí acalmou e de novo começa a reclamar e você fala, puxa ‘para de reclamar, tenta fazer algo para ajudar’. Aí o cara responde: ‘cala a boca sua puta’. Ou ‘cala boca sua vagabunda’. Essas foram as duas mais recentes que escutei. Não dá para mandar calar a boca, tem de voltar um puta, vagabunda depois na sequência sabe. Na minha live tem muita gente que vem às vezes e fala ‘vai lavar louça, ah sai daí, mulher não tem que jogar video game, tem que cuidar da casa’, essas coisas assim, ou então a clássica que é a que eu mas odeio, que ‘você está jogando de tank, DPS, mas mulher só joga como suporte’. Isso é uma coisa que me deixa muito brava, até porque quando eu jogava LoL eu nunca joguei de healer, eu nunca joguei de tank, eu jogava de DPS. Meu nick é LarihMage porque eu jogava de Mage que é uma clássica e dá dano. Mas em Overwatch eu realmente comecei a jogar de suporte porque eu gostava, mas eu já tento fugir dos personagens que são sempre meio que colocados como personagens femininos. A Mercy, por exemplo, todo mundo diz que mulher só sabe jogar de Mercy e não tenho nem vontade de aprender, prefiro jogar com outros para fugir justamente disso sabe.

#### **11) Então, já existe um estigma, desde sempre, de que mulher não sabe jogar, não devia estar dentro desse universo, por quê?**

Por parte de muita gente ainda existe. É triste, mas tem muita gente que pensa que a gente está invadindo espaço que é majoritariamente masculino. Mas tem muita gente que também defende na hora que precisa defender e isso é legal, você consegue ver que a coisa já está bem dividida, já está conseguindo mudar um pouco essa lógica, mas eu fico imaginando pras meninas, por exemplo, que jogavam profissionalmente na década de 90, devia ser assim um cenário

extremamente machista onde elas não conseguiam jogar e competir como qualquer outro jogador. Acho que é isso.

### **12) E porque você decidiu virar streamer?**

Então, na verdade quando eu comecei a acompanhar esse campeonato na Twitch, eu acabei conhecendo um pouco do trabalho de outros streamers que faziam isso, essa coisa de interagir, aí um dia eu já tinha instalado uma internet melhor, porque a minha internet antes era muito inferior, aí falei ‘ah vou arriscar’. Aí eu comecei meio que por incentivo das minhas amigas também, ‘ah vai lá, vamos tentar’, e meio que começou todo mundo junto. E no começo era difícil, eu digo que hoje você acaba criando um público um pouco mais fiel, que é um pouco mais respeitoso e é do jeito que você quer que ele seja na verdade, você acaba atraindo as pessoas que se identificam com as tuas ações, mas quando você está começando é bem complicado, tem muita gente que entra no seu chat para te ofender. Ou então às vezes você não consegue uma média de views legal, parece que você sempre fica na mesma e aí isso também é uma coisa que desmotiva. Ou o clássico, ‘mostra os peitos’, que sempre tem comentários que se você está fazendo live de um outro jogo que não é seu carro-chefe, não é aquela live comum do seu dia a dia, pode vir gente nova através de um jogo novo e fazer isso ou um afronte page da Twitch que acaba chamando mais gente também aparece gente fazendo isso. Mas o que me incentivou a continuar streamar foi justamente o meu desenvolvimento, porque eu era extremamente tímida, isso que eu to fazendo eu jamais conseguiria fazer 4 anos atrás, e também porque eu conheci muita gente incrível enquanto eu conversava, tanto que vários estão aqui na BGS andando aqui comigo. Então acho que esse é o principal. Eu sei que de certa forma eu ajudo uns deles, vários eles já falaram, ‘ah meu dia tava ruim, vim aqui me diverti e parece que melhorou’, mas eles me ajudam, é muito mais eles me ajudando do que o contrário sabe? Eles que me incentivam a continuar e acho que esse é o que me segura fazendo, é o principal.

### **13) O que você acha do cenário de streaming brasileiro?**

Na verdade, agora tem outras plataformas, acho que isso é interessante porque concorrência é sempre bom para que as pessoas sejam mais valorizadas. Mas assim, se você for ver hoje, o próprio vídeo da BGS, eu me surpreendi, eu participei de um evento de Overwatch recentemente, e quem assistia a minha stream ganharia itens dentro do jogo e eu consegui um número incrível, porque muita gente do mundo inteiro tava assistindo, muito mais gente de fora, muito mais estrangeiro do que brasileiros. E aí foi anunciado o vídeo da BGS por exemplo, aí eles colocaram mais de 295 streamers estarão presentes, e apareceram acho que 10 mais ou

menos, dentro os dez eu fui a única menina que apareceu. Por causa dos meus dados que foram contados a duas semanas atrás, e cadê as outras meninas, eu sei que tem meninas melhores, mas nenhuma brasileira consegue ter a mesma média do que um dos mais famosos aqui do Brasil, um Yoda da vida, um Alanzoka. Eles são sensacionais, o Alan para mim é um exemplo, eu assisto a live dele e fico encantada, mas eu queria realmente assim que a gente tivesse mais oportunidade, porque às vezes só pelo fato de ser mulher eles já vão com aquela coisa: ‘é fácil ser streaming mulher’. Não, não é fácil, a gente tem de enfrentar assédio e preconceito diariamente sabe. E eu quero de coração que na próxima BGS, dentre os dez apareçam pelo menos metade streamers mulheres conhecidas sabe.

**14) Como profissional agora, você já enfrentou alguma situação de assédio, hate, enquanto você jogava?**

Com hate sim, com assédio é mais tranquilo porque eu acho que nas minhas transmissões eu deixo muito claro quem eu sou, que eu tenho namorado. Claro, às vezes vem gente no chat e faz um comentário falando sobre eu, sobre meu corpo, sendo que tô daqui para cima na live, mas a pessoa está comentando sobre meu corpo, mas é mais assim pessoas aleatórias que você nem sabe quem são. Aqui na BGS por exemplo, teve uma situação só, que eu fui participar de um sorteio, alguma coisa assim que fui fazer meu cadastro e eu senti que a pessoa tava me cantando e não achei muito legal, mas a pessoa não sabia que eu era streamer, então assédio não, mas hate sempre tem, até porque as próprias mulheres às vezes, em vez de se ajudar, acabam se boicotando sabe, isso é muito triste. Isso acho que no cenário do game inteiro. Fiz parte agora de um grupo de Discord mesmo, de meninas que jogavam Overwatch e ali tinha um canal que era para desabafos e várias meninas começaram a desabafar e teve gente que tava nesse grupo que acabou pegando, printando e jogando para comunidade inteira. Ali era para ser um espaço reservado para isso e a pessoa foi lá e expor para todo mundo. Então, aí cria toda essa intriga, a gente tem que se ajudar, mas a gente acaba se boicotando. Mas situação de hate infelizmente sempre tem, tem gente que às vezes não vai com a sua cara e resolve que vai sei lá, ser uma pessoa ruim para você sabe, ou falar mal de você na sua live ou na live dos outros, já aconteceu e eu creio que isso sempre vai acontecer, mas isso é independente de ser mulher, isso pode ser com qualquer streaming que vai passar por isso sabe.

**15) E quando você começou a fazer streaming, tinha alguma menina aqui no Brasil que já fazia isso?**

Já tinham algumas, eu na verdade eu acompanhava, como eu jogava WoW, na época eu lembro que tinha uma menina que fazia live de WoW que era Nikas Play e eu até usei ela como base durante um tempo, mas aí ela acabou parando por algum motivo. Eu nem sei se ela joga WoW ainda hoje, mas eu lembro que eu acabava buscando as referências dos jogos que eu jogava, e naquela época só tinha ela mesmo. E aí teve as meninas que tavam comigo e acabaram começando depois de mim também. Mas acho que antes de eu começar a jogar era só ela que eu lembro de ter visto em cima de World of Warcraft, que era meu jogo favorito, mas eu sei que já existia profissionais também, pro players, 1.6, 1.0, que jogavam.

**16) Você começou a fazer streaming em que ano?**

2015. Meu primeiro streaming foi em 2015, mas quando eu comecei mesmo foi em janeiro de 2016, mas eu tive altos e baixos né, na estrada e tinha momento que dava um desânimo.

**17) Você já pensou em desistir por causa de alguma coisa que aconteceu com você online?**

Comigo em live já, teve uma vez que foi que, alguma pessoa maldosa chegou e fez um comentário como se eu tivesse feito alguma coisa dentro do jogo que foi, basicamente foi uma pessoa que falou que eu tinha mandado nudes para pro player. E como eu falei, eu namoro há muito tempo. Até aí tudo bem, um ataque normal, mas aí a pessoa começou a postar isso em todas as lives que eram de WoW né e aí chegou numa hora que estava duelando dentro do jogo e aí o rapaz que perdeu o duelo para mim falou: ‘Ah mas você é aquela que manda nudes para pro player’. Daí eu percebi que a coisa tava se espalhando, uma coisa assim, uma coisa que uma pessoa, um hater foi lá e postou, começou a jogar para tudo que é lugar, não sei, eu não fiz nada contra essa pessoa para ela sair jogando em tudo que é lugar que ela encontrava e eu vi que outras pessoas começaram a fazer isso, tanto que jogaram na minha cara durante o jogo. E aí eu lembro que uma das minhas amigas falou que ficou revoltada, a gente entrou, na época ainda era o TS, a gente entrou e ela foi tirar satisfações, falou assim: ‘você vai pedir desculpa para ela, porque você sabe que isso é mentira, você não sabe se é verdade e você vai lá e joga isso na cara dela. Isso é uma falta de respeito e isso também é uma coisa caluniosa, você está difamando a imagem dela ali, sem medo do que pode acontecer’, sabe. Mas isso foi uma coisa que me marcou muito e eu realmente assim, quando eu ia abrir minha live e tinha gente que às vezes começava a mandar esse tipo de coisa, eu pensei em parar, mas foi uma coisa assim que as pessoas que estavam comigo e me assistiam me ajudaram a superar. Acho que é muito mais

o fator financeiro que faz desistir, talvez até faculdade, no caso quando eu tava fazendo mestrado eu não tava dando conta de stremar né, são mais fatores externos do que ali mesmo.

### **18) O jeito que você lidava com essas situações, é diferente de como você lida hoje?**

Por exemplo, quando a pessoa vinha e me chamava de linda no chat, eu sempre ficava: ‘como que eu tenho de reagir a isso? Oi linda’. Eu realmente não sabia, aí eu passei, antes eu só ignorava, hoje em dia eu sinto que a gente tem que ser profissional, simpática, independente da pessoa, se a pessoa for interpretar isso de outra forma, o problema não é nosso, mas então se a pessoa falar: ‘ah oi linda tudo bem’, eu mando um oi, como você tá, tudo bem? Aí se a pessoa passa a usar palavras pejorativas, a gente acaba banindo do canal, mas ah só queria te dizer que você é muito linda, aí eu falo, ‘ah muito obrigada’, mas assim, não tento corresponder, mas tem gente que às vezes acaba entendendo isso como uma correspondência. Isso é um tipo de situação que eu já passei, eu também era uma pessoa muito, assim eu dou os meus momentos de rage quando eu to jogando, não posso jogar, tem pessoas que me chamam de Larih Rage, inclusive o boot do meu canal é Canal LarihRage boot, mas no começo assim, eu tinha alguma coisa ruim que acontecia durante o jogo, eu ficava com aquilo e aquilo ali transformava minha live assim, sabe, aconteceu uma coisa que me deixou com raiva, eu ficava com raiva o resto da minha live inteira, ficava estressada com aquilo. Hoje em dia eu desabafo ali na hora, no outro já to bem, sabe, tipo é uma coisa assim, você tem que entender: ‘ah beleza’, deu raiva ali mas, bola para frente, não dá para você ficar com aquilo marcando e as pessoas que estão ali estão sentindo e interpretando assim do teu sentimento, então não é legal você ver uma pessoa com raiva o tempo inteiro, você quer ver uma pessoa divertida.

### **19) Qual o motivo para isso acontecer?**

Eu acho que assim, antes de começar a fazer live, eu acho que as mulheres que tinham alguma relação assim por exemplo com transmissões online, tinha muita mulher que era cam girl. E aí acho que meio que se transformou isso, tem muitas mulheres que eram cam girls e acabaram virando streamers, por exemplo. Mas isso também não tira o fato que a pessoa merece respeito, independente se ela foi cam girl, não foi. E, não sei, acho que também é aquela coisa, sociedade machista. Assim como você escuta um motorista falando na rua, ‘tinha que ser mulher, porque fez alguma besteira no trânsito’. O cara nem viu se era mulher ou homem dirigindo, mas ele fala ‘tinha de ser mulher, né’. Então provavelmente se ela é mulher é porque ela foi ensinada, um homem ensinou a dirigir, então também tem isso. A maioria a gente sabe que, pelo menos eu não tive nenhuma instrutora no Detran, na minha auto escola, nem nada. Então esse tipo de

comentário é um comentário que você vive no dia a dia. E aí por exemplo, também tem uma situação, quando a gente não está jogando de fato, geralmente stream deixa a tela dele maior, a imagem maior e o jogo no cantinho, e aí tinha gente que ia lá e mudava isso, pegava e colocava assim como se a menina tivesse jogando com a telinha desse tamanhinho e querendo se expôr o tempo inteiro, mas não é nesta situação, era justamente nos intervalos como qualquer outro streamer homem faz, daí eles colocavam o jogo gigante, a camerazinha pequena pro homem e a mulher com a câmera gigante e o jogo pequeno. Não são todas as streamers que são assim e quem faz isso geralmente faz no intervalo da partida entendeu. Também tem acho que isso assim, como tinham, eu não sei, como existiram por exemplo as cam girl, tem gente que acha que algumas terem migrado para twitch, todas as meninas tão ali para se mostrar por exemplo, mostrar o seu corpo, e não é o caso né. Eu por exemplo fiz uma live de Just Dance na vida inteira porque eu tava morrendo de medo realmente das pessoas me verem de corpo inteiro e aí eu falei, ‘não então tá, quando a gente conseguir 20 mil seguidores a gente vai fazer uma live Just Dance, eu e o Thiago’, que é meu namorado. E aí o pessoal adorou a live. Claro, deve ter entrado alguém para falar besteira ou alguma coisa assim, mas aí você conta com a ajuda dos moderadores né. Daí eles acabam tirando, mas tem muita gente. Assim, eu não acho legal você dizer, chegar para mim e falar e dizer que está lá só para se expor, nunca foi a minha intenção. Na verdade, é justamente o foco na interação, não é nem no jogo porque eu não sou uma pro player e não é meu corpo porque a minha auto estima também não é uma coisa que... eu to tentando trabalhar entendeu, então a minha ideia não é mostrar meu corpo, não é mostrar que eu sou boa jogadora, é justamente fazer esse contato com as pessoas que isso que torna divertido a live, a interação.

## **20) Você acha que existe desigualdade de gênero e identidade dentro do cenário de stream?**

Ah sim, como eu falei, questão de você não ver uma mulher com por exemplo no Brasil, com a mesma quantidade que os tops brasileiros que vê aí. Por exemplo, o Yoda, uns 10 mil assistindo, o próprio Alanzoka talvez uns 30 mil assistindo, eu não conheço nenhuma menina que passa por exemplo de uns 3 mil no Brasil. Isso é um dado de desigualdade, você pode ali numa sexta-feira durante três períodos do dia, você não vai encontrar uma menina que passa de toda essa média, talvez o Youtube talvez seja um pouco melhor, mas realmente não sei na parte de stream do Youtube, isso eu digo na parte de vídeos normais, acho que tem talvez tenha até mais mulher no Youtube do que homens, realmente não sei qual que seria esse valor. Mas tem essa questão, tem dentro dos próprios e-Sports tem o salário das meninas, das jogadoras: ‘ah

porque que tem campeonato de CS feminino?’ Porque não tem oportunidade da meninas se inserirem no campeonato CS normal né, que é para ser misto, mas não tem essa possibilidade, até porque que tem a necessidade de criar um feminino, porque se não tem oportunidade, na própria OverWatch só teve uma mulher até hoje e quando a mulher foi jogar o time dela perdeu, adivinha quem que falaram porque o time perdeu, porque tinha uma mulher no time, sendo que ela não foi a que jogou pior no time né. Daí ela tava jogando super bem, mas você precisa de 6 pessoas jogando no mesmo nível, vamos dizer assim, se alguém ali está mal, já pode ser suficiente para comprometer a partida, e aí quando o time perde, perde porque tem uma mulher no time, então esse tipo de coisa que acontece, você vê nas transmissões de campeonato mesmo né. Você olha lá o chat, não mostra menina, quando mostra a apresentadora, você consegue ver nitidamente comentários machista. Você está focado no jogo, mostra a apresentadora do programa, muda totalmente o ar da conversa, a interação do pessoal. Então infelizmente isso eu acho que isso acontece até porque como eu falei, acho que inicialmente o videogame era muito associado como uma coisa, um espaço masculino, como o futebol também era anos atrás, parece que a mulher tem de pedir permissão para conseguir se inserir nesses espaços, sendo que ela tem tanto direito quanto um homem.

**21) Aproveitando então que você está falando sobre isso, em relação a times mistos, você acha que mesmo sendo misto a mulher ainda vai sofrer com comentários machistas?**

Infelizmente sim. A gente até, faz um tempo né de, eu lembro que campeonatos de LoL mesmo iam fazer time misto, alguma coisa assim e aí falavam que por exemplo, a mulher tava ali como cota, tem sempre o comentário assim: ‘tem que ter cota para mulher participar, só tem uma mulher ali porque agora todo time tem de ter uma mulher’, ou então no caso creio que quando tem campeonato feminino eu acho que é muito mais pela falta de oportunidade mesmo porque quando você vai ver, vai comparar por exemplo o salário de uma jogadora de campeonato de feminino pro masculino, às vezes eles estão no mesmo nível, tu coloca os dois para tirar um 1x1 no jogo, homem ganha, ela é melhor, colocar na mesma posição sabe, mas infelizmente as empresas não dão oportunidades, são poucas em empresas que dão oportunidade, eu realmente assim, não consigo ver hoje dos jogos que trazem mais pessoas, DotA, LoL, CS, próprio Fortnite, acho que o Fortnite ainda você ainda consegue ver um pouco mais a presença feminina, mas a maioria ainda é homem nos campeonatos mundiais e no OverWatch como eu falei, eu vi uma participando, o resto você tem que tem acabar separando porque não tem oportunidade.

**22) Então você se considera válido criar campeonatos femininos?**

Na verdade é que é assim, como a gente tem que desconstruir essa noção antiga que tinha de dar oportunidade, mas se as empresas não estão disponíveis a fazer uma coisa assim, a gente tem que criar campeonato feminino para dar essa oportunidade, mas também não adianta colocar premiação com campeonato masculino seis vezes maior que uma premiação de campeonato feminino né. Os valores financeiros também mostram a valorização das atletas ali.

**23) Você acha que em campeonato feminino as mulheres são mais pressionadas que os homens para jogarem direito?**

Eu acredito que sim, teve até um caso, assim por exemplo assim, se perder é impressão que perdeu porque são mulheres, se ganham ‘ah os meninos deixaram, deixaram passar para próxima fase’, então aparece que mulher o tempo inteiro tem que estar se provando como boa lá, ela não pode errar, o homem pode errar mas a mulher não, tem de fazer tudo perfeito porque senão ela vai ser julgada. Isso assim, direto assim, você vê uma jogadora profissional errando durante a partida, é normal todo mundo erra sabe, é humano errar, mas a gente parece que precisa realmente fazer tudo perfeito para que a gente tenha aprovação do público, das próprias mulheres muitas vezes.

**24) Conforme as mulheres vão crescendo, você acha que de alguma forma elas são encorajadas a jogar?**

Eu acredito que sim porque hoje cada vez mais tem mais mulheres jogando, eu tenho várias amigas que já tem filhas, filhos e elas incentivam os filhos e filhas começar a jogar, tem até um rapaz que faz gabinete, ele monta gabinete personalizado e aí a logo chamativa do canal dele é a filha dele segurando a arminha da Diva assim sabe, para mostrar o trabalho dele, então eu acho que essa lógica vem acho que os pais estão mais conscientizados, eu acho que quando você também tem uma filha você quer que a sua filha também curta um pouco daquilo que você gosta. Então eu acho que hoje em dia as meninas estão sendo incentivadas mais do que naquela época de vinte anos atrás, dez anos atrás também. Talvez hoje seja, mas fácil para uma mãe aceitar que a filha vai ser pro player do que era 10 anos atrás.

**25) Qual a sua visão sobre o mercado de jogos como um todo?**

Acaba se tornando algo muito voltado para parte financeira, infelizmente. Eu acho que claro que quanto mais números você conseguir vender, mais cotas você conseguir vender, meio que é um atrativo para outras pessoas comprarem o jogo, ‘ah se tem bastante gente jogando, eu vou comprar esse jogo, se é um jogo desconhecido, eu não vou comprar’. Então acaba que sempre os números estão acima de tudo né, mas eu acho que isso em qualquer área. Pensar no Fortnite por exemplo. Fortnite é um jogo gratuito, mas é uma das, a Epic é uma das empresas mais ricas hoje, porque cria conteúdo dentro do jogo para ser consumido, então eu acho que a criatividade e também você sei lá, tentar manter sempre atualizado teu jogo para conseguir realmente a margem de publicidade, senão acaba morrendo. Então em dia tem muita gente que não compra esses jogos, por exemplo, modo campanha, porque eu vou fazer a campanha ali em 10 horas e depois eu joguei os meus 260 que eu comprei no lixo, eu terminei o jogo e agora, o que que eu faço? Por isso que é legal você jogar online, você ter essa coisa da competição, às vezes eu prefiro pegar um jogo gratuito e gastar dentro do jogo um skin, mas é um jogo que eu sempre vou estar jogando, vai sempre ter campeonatos, sabe, é uma coisa que sempre vão estar lançando alguma atualização. Teve até uma brincadeirinha lá com Thanos vs Vingadores dentro do Fortnite, o pessoal achou aquilo sensacional, fazer esse link com outros setores que estão ligados a área geek, seja do cinema, serie, filme. Acho que é, mercado de jogos o foco ainda é totalmente financeiro assim sabe. Então, eu vou patrocinar uma streamer contanto que ela tenha números, porque se ela for com número pequeno, por que eu vou patrocinar, o que ela vai me trazer em troca? Prefiro patrocinar um grande que vai me trazer mais gente para jogar e consequentemente vai estar investindo mais dinheiro no meu jogo né.

## **26) Desde que você começou até hoje, o mercado mudou bastante para as mulheres?**

Sim, sim. Por pensar até nos personagens do jogo, hoje em dia tem uma preocupação muito maior com as figuras femininas dentro do jogo. Eu por exemplo consigo, eu adoro World of Warcraft justamente porque tem personagens do jogo que eu falo, cara, sabe é minha personagem favorita, eu me espelho nela, eu não quero uma personagem que está lá seminua, a única personagem e a única que está lá seminua, por exemplo né. Eu acho que os jogos antigos quase não tinham. Por exemplo, Mário, tinha a princesa, a princesa era a personagem tinha que tentar salvar, você não conseguia jogar com ela, hoje em dia até consegue por exemplo, jogar no Mario Kart, mas aquela coisa, a princesinha tinha de ser salva, ou então era aquela mulher totalmente sexualizada. No Street Fighter tinha muito disso. ‘Ah mas, ah os homens usam roupas sensualizadas’. Mas é um pouco diferente, eu não sei, agora parece que eles estão começando a remasterizar, não sei se seria esse termo, mas estão reconstruindo, tem algumas

personagens que são mais sensualizadas, assim como tem personagens, mas acho que antes era predominante, focado nisso, ou é a princesinha que tem que ser salva ou é a personagem totalmente sexualizada. A própria Sylvana, dentro do World of Warcraft, as primeiras versões dela, ela era totalmente erotizada. Hoje em dia eles mudaram totalmente o look dela. E eu prefiro mil vezes o look dela agora do que lá atrás, e ela é uma das personagens favoritas, mesmo a minha empresa queria transformar ela em vilã.

**27) Você acha que tem preconceito contra a participação feminina no cenário de jogos?**

Sim. Com certeza. É como eu falei, você tem a necessidade de criar um campeonato feminino justamente por não ter essa aceitação dentro do cenário masculino.

**28) No mercado em geral, não só no mercado de streaming, mas como um todo, você acha que existe desigualdade de gênero?**

Ah sim né, em todos os setores. Por exemplo, às vezes vai comparar um salário de uma pessoa na mesma função, às vezes a mulher ganha menos. Hoje em dia as coisas já estão melhorando, estão pensando muito, mas no teu currículo do que realmente no fato de você ser mulher ou não né. Mas eu já ouvi por exemplo gente falando: 'ah não quero contratar mulher porque mulher engravida'. Mas hoje está mudando. Você vai ver aqui por exemplo no evento, está cheio de homem, mulher. Acho que a coisa mudou, se for pensar 20 anos atrás, a mulher era vista como a pessoa que tinha de ser sustentada pelo marido, mas tinha que ficar em casa cuidado dos filhos, hoje em dia a gente sabe que não é assim, hoje em dia o homem fica em casa, cuidado dos filhos enquanto a mulher vai para jornada de trabalho, vai trabalhar e vai sustentar a casa, e isso é a mesma coisa nos jogos. Eu acho que cada vez mais na própria, durante a entrega de alguns prêmios, eu fiquei muito feliz de ver quantas mulheres estão trabalhando, quantas mulheres estão por trás do desenvolvimento de jogos, sabe. E às vezes a gente não tem conhecimento disso, só durante esses eventos que a gente sabe, ninguém para para olhar nos créditos para ver se é homem ou mulher. Mas realmente tem mais oportunidades no mercado. Eu confesso que na área de stream, ainda tem esse preconceito as vezes de achar que a mulher ta fazendo stream porque quer atenção, mas também assim, é mais fácil patrocinar justamente pela promoção de fazer pelo fato de ser mulher, já que a maioria do público consome a Twitch é masculino né. Mas eu acho que, eu não sei, é o cabo de guerra assim, tem os seus prós e contra, mas eu acho que a coisa está mais equilibrada hoje em dia. Eu vejo até pela quantidade

de jogadoras, as mulheres agora se assumem como pro player, coisa que não acontecia a 5 anos atrás.

**29) Você acha que hoje o momento é propício para a inserção de mulheres no mercado?**

Eu acredito que sim, isso pensando no mercado de games, eu acredito que sim, porque como você tem tanto mulheres quanto homens consumindo aquilo, é legal você colocar representantes também pros dois gêneros, então eu quero ver uma menininha assistindo uma profissional e vendo ela como também ídolo né, eu acho que é importante, você tem que valorizar também que você sabe que bastante parte do seu público é também feminino, então você tem de colocar ícones para estar também inspirando essa criança a tentar virar um profissional, tentar virar um desenvolvedor de jogos ou uma coisa assim, tipo sabe, quanto mais mulheres você tiver como ícone, como exemplos, mais... Eu não sei, aquela coisa de você precisar de referência para todo mundo que está consumindo seu produto sabe.

**30) Como a gente pode alcançar a igualdade entre mulheres e homens dentro desse meio?**

Acho que acima de tudo as mulheres têm que se valorizar. Valorizar o trabalho também das outras, a gente tem de se unir para realmente tentar fazer diferença, é repreender situações machistas, 'ah mas eu corro risco de perder meu emprego', muitas vezes a gente pensa no valor financeiro, mas até que ponto sabe, isso vai ser repetir no futuro, você também tem que repreender essas situações né. Porque a gente quer realmente mudança, então eu acho que tem que começar por nós, a gente parar de achar que a gente precisa provar nosso valor a todo momento, a gente valorizar o pouco que a gente faz, se a gente errou, você não vai lá julgar justamente o erro da pessoa, e sim você vai ver os acertos né, acho que a gente começando a se valorizar consequentemente isso também vai partir do público masculino, e já tem muita gente que incentiva né, então. É difícil assim pensar como que a gente conseguiria deixar, por exemplo, criar campeonatos de jogos onde tivesse todos os times mistos, aí você acaba colocando como regra e tem muita rejeição por parte de muita gente, então uma coisa vai ter se construída aos poucos, é muito mais partindo da gente do que dos homens assim né.

## APÊNDICE F – ENTREVISTA TALITA MORAES

Entrevista concedida à autora via Discord, no dia 27 de outubro de 2019.

### 1) Conta a sua história com videogames.

Eu comecei a jogar tava no sexto ano do fundamental e eu sempre fui meio desligada assim com as coisas, meio doidinha, a minha família me levou no médico para ver se eu tinha algum grau de dislexia, algum grau de TDH, porque eu era realmente uma pessoa muito desligada. E eu fiz até tratamento para isso, essas coisas. E, como, eu tinha um irmão e ele tinha videogame, mas aquela história, como irmão menor o controle fica desligado e essas coisas, eu não tinha muito contato com games. Até que no meu sexto ano, um grupinho de meninos com intenção de rir mesmo, caçoar de mim, porque eu era meio perdidinha, pensaram ‘poxa como será essa figura jogando LoL?’. E aí me chamaram para jogar uma vez e aí eu joguei e aí eu não entendia muito bem o que tava acontecendo, eles me explicaram tudo errado, aí eu baixei no meu incrível notebook, que rodava o negócio a um FPS, travava tudo, internet toda travando também, mas eu tava gostando de me desenvolver no jogo. Quando eu descobri que era tudo para me caçoar, fiquei bem triste, só que as pessoas da própria comunidade do LoL me acolheram bem, tipo fiz amigos virtuais que me ensinaram a jogar e aí eu falei ‘não, eu vou aprender agora, porque eu vou provar para ele que eu vou conseguir’. E foi meio que um desafio pessoal. E aí LoL foi meu primeiro jogo. Eu jogo desde o sexto ano, talvez uns seis anos, por aí e depois eu joguei outros jogos também, mas a minha paixão sempre foi voltada pro LoL mesmo.

### 2) Além de você tinha outra menina que também jogada?

É, na época que eu comecei eu conhecia uma menina de uma outra escola que jogava, porque eu conheci ela assim muito por acaso, era amiga de um amigo meu, depois de um ano ela começou a jogar. Esse foi o primeiro contato assim, depois de um ano de LoL foi a primeira menina.

### 3) Você conhece outras meninas hoje que jogam com você?

Então, decorrente do projeto eu eu só jogo com meninas basicamente, porque eu conheci muitas e muitas meninas por causa do projeto e aí eu acho que por questão de conforto mesmo jogar com elas eu faço muitos grupos com meninas. Eu conheço muitas, mesmo.

### 4) Quais outros jogos você também joga?

Eu jogo LoL, eu gosto muito de Fortnite. Eu acho que LoL e Fortnite são os que eu mais jogo. Eu joguei por um tempo considerável PUBG e só. Eu joguei um pouquinho de Free Fire também, mas acho que não conta muito.

**5) Você se considera casual ou hardcore?**

Eu me considero muito casual. Assim, é existem partidas que a gente realmente entra e fala ‘essa eu quero jogar, vou jogar ranqueado também’, a gente joga mais sério querendo, mais focando no objetivo. Mas normalmente é casual para me divertir com os meus amigos.

**6) Você se considera uma mulher gamer?**

Eu acho que sim.

**7) Enquanto você joga você já precisou trocar de nick ou desligar o voice?**

No PUBG já, algumas vezes. na verdade no PUBG e no Fortnite eu já nem jogo com microfone assim, só quando eu ia jogar com as minhas amigas e tanto Fortnite quando PUBG eu jogava com duas amigas minhas então faltava uma pessoa para fechar o saguão sempre, acabava de às vezes acontecer de a pessoa está falando bosta e a gente ter que todo mundo ir para uma sala privada no Discord, já aconteceu sim. Só que geralmente quando eu não tô com elas e eu inicio a partida eu nem entro no chat de voz para não me estressar muito com essas coisas. Meu nick é feminino é ‘elementalita’. Então eu sempre tive nick feminino e eu sempre recebi rage só que tipo sempre, sempre. Mas a primeira vez que eu percebi que o rage, eu levava mais rage do que outros jogadores, e o rage que eles direcionavam para mim era diferente do que dos outros jogadores, demorou um pouquinho eu lembro que a primeira vez que foi um caso, isso foi na season 5,4, mas foi um caso que eu tava jogando de Jinx numa partida ranqueada e uns jogadores começaram a falar que queriam que eu saísse na rua e que fosse estuprada porque eu tava jogando muito mal, foi a primeira experiência de como isso era pesado. E os jogadores lá dando rage, foi o primeiro ticket que eu enviei que eu parei para pensar em como esse ódio tava sendo direcionado para mim era diferente do ódio que eu via que direcionavam para jogadores com nicks masculinos, mas eu nunca troquei de nick. Eu já pensei em trocar de nick, mas eu nunca troquei por essa questão.

**8) Como que aconteceu essa mudança de projeto para organização?**

Então, foi uma coisa muito turbulenta, porque o projeto sempre foi quando a gente... Eu tô no projeto desde que ele começou, no grupo de Whatsapp, de meninas querendo fazer amigas para

jogar e para conversar e começou com o Whatsapp, ainda assim a gente tinha uma página no Twitter lá e as pessoas hateavam muito quando sabiam que a gente era do grupo ‘ah não sei o que’ e aí, por exemplo, uma menina que era do grupo ia e comentava uma coisa ofensiva sobre outra menina aí já marcavam ‘olha o Projeto Sakura, sororidade cadê?’. E esse tipo de coisa. A gente sempre foi muito alvo de rage e o projeto sempre foi muito conhecido por causa de rage e por causa de ódio, eu não sei porque... Na verdade eu sei, a comunidade não acolheu bem, a gente não foi muito bem acolhida pela comunidade no início, então chegou em um ponto em que a gente começou a perder coisas por isso, de nível de a gente chegar e falar com possível patrocínio e a pessoa dá um passo para trás e falar ‘não, porque vocês tem essa fama de fazer, de serem polêmicas’, né. Aí a gente pensou ‘a gente precisa mudar’, porque o projeto mudou a gente amadureceu, a gente aprendeu a lidar com as coisas de forma diferente, o projeto agora tem pessoas agora que tipo são mais cuidadosas em falar com o público, mais especializado em acolher as meninas que passam por coisas, então tipo a gente cresceu muito entendeu. Não em questão de número, mas cresceu muito de experiência né nesse um ano.

#### **9) Como você conheceu e entrou no projeto?**

Então, ano passado, acho que no final do ano retrasado, eu não lembro muito bem, mas acho que foi no final do ano retrasado eu vi um post de duas meninas que eu seguia no Twitter marcando umas às outras e falando ‘gente tem um grupo só de meninas que jogam, chama que a gente manda o link’, um negócio assim. Aí eu cliquei no link lá e elas conversavam muito, muito no grupo e sabe aquele grupo que sempre está silenciado, que a gente nunca vê? Era o grupo do Sakura para mim. Até que eu dia eu tava no colégio e aí fui ver e tava tendo algum tipo de briga no grupo por algum motivo, eu não me lembro qual era, provavelmente era um dos problemas que a gente se especializou em resolver, lidar, a gente lida com muita gente, a gente tem muita coisa para resolver o tempo todo e essas problemas que teve e um monte de menina saindo do grupo e se xingando e a gente pensando ‘o que que é isso gente’, e aí o grupo parou. E aí eu não via ele mais com as notificações lá e passou uma semana e eu não via as notificações que sempre tinham e eu falei ‘vou mandar uma mensagem’. Aí eu falei ‘meninas o que aconteceu? Por que aconteceu? Poxa, era uma ideia tão boa, tão bonita a gente precisa se unir’, quando eu mandei isso, uma das criadoras, a Moon, agora ela saiu, mas ela foi uma das criadoras, me chamou no privado do Whatsapp ‘ah, eu gostei de você ter falado isso, você quer me ajudar a restituir?’. Aí eu falei ‘ah, vamos então’. Aí foi quando o projeto levantou de novo, e aí eu comecei a divulgar ele muito nas minhas redes sociais, eu já tinha uma galerinha que me seguia lá, interagia comigo então eu sempre divulgava para eles e aí de tanto divulgar acabei

gerando parte sem um convite assim eu só divulgava e as pessoas me assimilaram muito ao projeto. Toda vez que eu cometia algum tipo de deslize associavam ao projeto aí eu comecei a me policiar, por causa do projeto, até que quando eu vi, já tava fazendo parte, foi uma coisa bem assim fluida. O projeto surgiu em 2018.

### **10) Porque o Sakura é uma organização necessária?**

Então, no início a gente via muito o cenário feminino, vamos dizer assim carente, sabe? Sempre que reclamavam, reclamavam de algum rage por machismo, não tinham meninas que realmente acolhiam essas meninas e eu acho que foi uma das iniciativas bonitas do Sakura. Eu sou social media no Twitter e diariamente, diariamente mesmo, acho que todo dia assim, tem pelo menos um ou dois casos de pessoas reportando machismo e mandando mensagem falando ‘olha, isso aconteceu e não sei o que’ e aí a gente vai com todo o suporte e fala ‘oi, obrigada por avisar a gente, sentimos muito por isso ter acontecido’. A gente envia um ticket também para que o jogador seja banido, então a gente tem uma conta do LoL que a gente mesmo envia ticket sobre casos que nos enviam na DM, então acho isso, foi uma das iniciativas que mais impactaram mesmo no cenário e porque as meninas precisavam disso, precisavam de um lugar para ser acolhidas e entender que não são só elas que passam por isso. Como eu falei no início, eu sabia que o rage para mim era diferente, acho que reportar isso avisa não só meninas que são sofrendo esse tipo de coisa, mas homens também que não entendem que o rage que é direcionado para mulher é mais grave. Então também essa questão de passar informação isso se faz muito necessário, porque muita gente nem acredita que isso aconteça. Acho que, acho não, têm várias campanhas literalmente direcionadas para isso, para meninas se sentirem à vontade e ?, casos que elas passaram dentro do jogo para que a comunidade veja que aconteça, porque realmente muita gente só fecha os olhos e pensa ‘não, não é isso, não é porque ela é mulher, é porque ela jogou mal, não é porque ela é mulher, é porque todo mundo leva rage’, então eu acho que é, incentivar a competitividade da mulher é, competitividade quero dizer, a vontade delas competirem, de saber que elas vão se esforçar num jogo que vão conseguir chegar em algum lugar, incentivar elas a competirem nos campeonatos que a gente promove. Eu acho que isso foi uma das coisas que impactou muito forte também, porque várias meninas que estão em times grandes, por exemplo na INTZ ou na Cage, vieram dos nossos campeonatos. O time da Cage praticamente todas as meninas do time de LoL, praticamente todas as meninas jogaram nos nossos campeonatos, um ou dois campeonatos. E as meninas do Invocadoras, que foi uma parceria com a INTZ, também, e vários, nesses campeonatos que a gente fez teve vários olhinhos de organizações. Elas tão tendo mais oportunidade por causa disso e não só isso, só

de estarem ali, influenciarem a outras meninas olharem e pensarem ‘poxa, eu não tô me esforçando para nada’. Porque você pegar challengers de mulher você fica tipo meio que ‘pra que eu vou me dedicar tanto tempo?’. Porque para você chegar num nível mais alto, você precisa se dedicar por muito tempo. Então às vezes abre mão do estudo, abre mão do trabalho, da família; então se você colocasse na balança isso antes, não seria, não compensaria, né em arriscar tanto. Abrir mão de tanto sabendo que não ia ter por que não tem mulheres no competitivo. Então, por que seria uma delas? Acho que o objetivo é fazer as meninas se unirem, fazer as meninas conhecerem outras meninas que jogam e jogarem juntas e promover a união mesmo, a amizade entre as meninas é uma coisa que eu, quando no grupo do Whatsapp, Sakura e do Facebook também, a gente vê meninas criando laços muito fortes de amizade por causa do Sakura e é muito legal, porque se sente confortável, mais confortável em jogar partidas com meninas, pelo menos eu me sinto, acredito que as meninas também se sintam mais confortáveis em jogar partidas, com outras garotas e ter alguém lá disposta a ensinar elas sem medo de ser julgadas ou tachadas de qualquer coisa. Porque as comunidades apesar de o machismo por rage existe, mas ele está diminuindo muito. Ele existe, mas está diminuindo muito e o que está aumentando cada vez mais do meu ponto de vista é o estereótipo da mulher gamer de ‘ah ela está falando comigo porque ela quer que eu suba ela de elo, que eu suba ela de nível’, ‘ela está falando que eu vou jogar com ela ou na conta dela, porque eu tenho segundas intenções com ela’ e esse tipo de estereótipo faz com que a mulher se sinta extremamente desconfortável em jogar com homem.

**11) Você diria que o Sakura está empoderando mulheres?**

Sim.

**12) Por que é importante apoiar mulheres que estão nessa indústria?**

É importante, porque exatamente pelo o que eu tinha falado sobre representatividade sabe. De ter alguém que inspira outras meninas... muitas vezes da mulher do e-Sport é que ela não pertence a esse lugar. Agora mais do que nunca, por conta dos acontecimentos no cenário e várias mulheres expondo casos de assédio, isso no nível competitivo profissional do LoL. Então a gente realmente sente e tem um sentimento comum de que ali não é um lugar de, que aquele lugar não me pertence, não me acolhe. Então é muito importante que as mulheres sejam apoiadas, até para que elas consigam ter força para continuar a lutar por algo que é de direito delas de estar ali, entende?

### 13) Como que é o cenário de LoL para as mulheres no brasil?

Oh, ser mulher e jogar LoL é uma coisa muito complicada, porque quando jogadores avistam mulheres e perceberem ou você não precisa nem ser mulher, você pode ser lida como mulher, por exemplo, seu nick ser feminino e você não ser mulher, você ainda assim vai ser alvo de hate. Tem duas formas deles tratarem: ou eles vão fazer aqueles estereótipos de mulher que eu tava falando sobre ‘ah vou fazer ela, vou me envolver com ela, vou jogar com ela, porque eu tenho segundas intenções’ ou ‘porque vou fazer ela subir de elo, porque eu quero outras coisas, etc’. Ou somos tachadas dessa forma ou elas são tachadas literalmente como se elas não merecessem estar ali, como se elas fossem realmente inferiores. É comum você ver em uma partida, em que todo mundo se ajuda e todo mundo tem uma parcela de culpa em tudo, que a culpa sempre recai para que tinha nick feminino então o direcionamento de ‘ah a gente está perdendo porque ela está jogando mal’. Ou mesmo que todo mundo esteja jogando mal, ou muitas vezes o mais comum ‘ah tem mulher no time’. Muitas vezes eu tive essa, eu tive muitas experiências. Eu não leio chat de jogo, eu não uso mais o chat do jogo. Então só que não dá para fechar o chat no saguão, então têm muitas mensagens, muitas mensagens mesmo de ‘ah tem mulher no time vamos perder’. Assim, antes de você jogar, antes de você jogar qualquer coisa, te leu como mulher, entende? Então e eu vejo em partidas assim, várias das minhas amigas que usam o chat fazendo, tem uma amiga do Sakura, ela vivia reportando casos de machismo dentro do game, de coisas absurdas sabe e a justificativa para isso é muito cômica, porque as pessoas falam ‘ah as pessoas tavam te xingando dessas coisas porque ela estava jogando mal’. Só que quando é homem o tratamento é totalmente diferente, a gente percebe que tem algo estranho ali, entende? E no cenário competitivo eu acho que é muito difícil porque, por exemplo, o caso da Gabi, que ela fez um comentário e perdeu a parceria, por exemplo, comentário em tom ofensivo, em tom de brincadeira, mas ofensivo. Vários casos que já aconteceram com homens, casos semelhantes e que não teve consequência nenhuma. Não que um erro não justifique o outro, claro, mas é importante observar o tratamento da mulher no cenário competitivo tem de ser influenciada sempre. Esse caso de assédio só fez com que mulheres do, que a ? denunciou, só fez com que mais mulheres, que fazem do parte do cenário competitivo, aparecessem como streamers e youtubers, enfim, aparecessem denunciando casos semelhantes, sem expor o nome da pessoa, mas aparecendo ‘ah isso é muito comum acontecer’. Então é algo que você vê que acontece muito de assédio e de coisas de... Eu vi uma entrevista uma vez da Tag ela falando que um cara super influente no cenário tinha oferecido uma superpromoção para ela, oportunidade de trabalho, se ela ficasse com ele. Então literalmente tentando comprar ela e ela falou que não aceitou e que ficou totalmente pasma com isso e isso

era algo que era comum no cenário. Então para mulheres influenciadoras, youtubers, já tem esse clima de assédio e de totalmente ignorante sentir que elas não têm voz. E outra coisa em questão de números né, você pode perceber que a comunidade, por exemplo, uma influencer mulher chega não sei, a mil, assim chutando muito alto, de visualizações na Twitch, por exemplo, enquanto um influenciador homem na twitch alcança 22 mil. Por que a comunidade se interessa tanto em assistir homens e não assiste mulheres? Porque a justificativa deles, porque eles jogam melhor, porque são mais engraçados, porque eles não ficam tentando se aparecer. Outra coisa que falam muito sobre as mulheres youtubers mulheres é que elas ficam o tempo inteiro tentando mostrar o corpo, tentando se aparecer, sendo que não importa o que você faça, você vai ser julgada. Não importa, você pode estar de moletom, de regata, de decote, de cosplay ou de qualquer forma, você vai ser sexualizada de alguma forma nesse ambiente. Então é algo realmente complicado. E para falar de pro palyer e essas coisas a gente não tem uma representante feminina ainda no cheer 1 do LoL, no competitivo, eu acredito que a Yatsu e a Ju vão ocupar pela INTZ no ano que vem, mas eu não tenho certeza, é uma aposta minha talvez a gente consiga chegar no cheer 1. Isso é uma grande questão por que não existem mulheres no cheer 1? Do tipo, será que elas não são tão bem incentivadas? Ou porque realmente não tem nenhum motivo ideologicamente falando assim, não tem nenhum motivo para que elas joguem mais ou menos que homens né. A gente não tem nenhum dado científico que comprove isso. Então por que não existem mulheres no cheer 1 ainda? Será que é por que elas não jogam tão bem? Será que elas não têm oportunidades? Será que elas não são incentivadas? Eu vi a ganhadora do Girl Gamer Gestival da BBL que vai jogar em Dubai inclusive representando o Brasil, num campeonato de League falando que tem problemas financeiros em casa e fazendo streaming na minha timeline, por exemplo. Eu vi essa campanha e eu pensei 'poxa, essa é uma menina que joga muito, que vai representar o Brasil em Dubai e ela não está sendo tão bem paga para isso' ou não está conseguindo se manter só com isso. Então quer dizer você se esforça, você joga bem, você ganha campeonato que vai jogar fora e mesmo assim não consegue manter uma renda, então tem alguma coisa errada. Por que não tem mulheres nos representando como pro players no cheer 1 do LoL? Tem alguma coisa errada, porque não é normal, não é normal isso. Essa é a imagem do competitivo que eu tenho.

#### **14) No competitivo de LoL então ganham menos do que os homens?**

Não sei afirmar com certeza isso, mas é muito, muito normal jogadores do cheer 2 e 3 ganhem menos que os jogadores do cheer 1. Então isso talvez seja o motivo. Não existe nenhuma mulher no competitivo cheer 1 brasileiro ainda.

### **15) Como o Sakura auxilia as mulheres além dos campeonatos?**

Então, a gente tem essa campanha de acolhimento de para quando as mulheres de denúncias de assédio, a gente tem grupos no Facebook em que meninas amadrinham outras meninas, por exemplo, meninas que tem o elo mais alto ajudam meninas de elo mais baixo isso no LoL e conversas assim. Todas as meninas que mandam denúncias para gente sobre rage no chat ou sobre algum coisa que aconteceu a gente tenta agir da forma que conforte mais ela. Ainda não lidamos com nenhum caso assim que precisasse envolver juridicamente, acho que o da rubia foi o mais próximo disso, tipo de injúria racial, em que, esse é o tipo de apoio que a gente dá para comunidade. A gente vai fazer alguns projetos de conscientização, de tags sobre denúncias e de assédio ou denúncia de rage, essas coisas, que fazem as meninas conversarem e falarem mais sobre as coisas que elas passam.

### **16) Quais foram as principais conquistas do Sakura até hoje?**

No meu ponto de vista, acho que a maior conquista do Sakura foi o Invocadoras, porque foi nosso maior campeonato que a gente parceria com a INTZ e colocou as duas meninas do nosso campeonato, a Mayumi e a Yatsu pro clube. E eu acho que os campeonatos do Sakura são as maiores conquistas, porque a partir dela as meninas se descobriram e descobriram que gostam de competir. Tiveram chance de competir de forma justa, porque não que não tinham meninas no competitivo antes dos nossos campeonatos, mas é que por exemplo, muitos campeonatos femininos não são monitorados, ou seja, não tem certeza de quem está ali atrás do nickname é uma mulher mesmo ou não. Ou se tem realmente alguém, falam que tem, entende e os nossos campeonatos todos são monitorados, a gente tem em todas as salas, todas as meninas quando jogam, todas tem que estar no Discord e tem uma monitora que fica no Discord durante todo o recorrer da partida e depois também. Justamente para passar essa segurança. Então, acho que incentivar meninas a competir e ver que tem times se formando, meninas se juntando, meninas que começaram a jogar junto com a gente desde o Sakura 1, voltaram no Sakura 2, voltaram no Sakura 3 e tão se esforçando para crescer e montando times e fazendo coisas e realmente entrando de cabeça nisso, eu acho que é a nossa maior conquista. Tanto de ver meninas lá no topo como no Challenger que tão fazendo contatos com times grandes como meninas do gold, do prata, de elos mais baixos que estão se unindo e formando times para competir umas com as outras e jogando juntas. Acho que a nossa maior conquista sempre foi o resultado de ver as meninas dando feedback positivo para gente, agradecendo por conhecer, ter conhecido umas as outras, ter a oportunidade de competir.

**17) Já vivenciou situações de assédio, preconceito, hate? É comum isso acontecer?**

É bem comum, inclusive esse ano eu fiz um experimento, tenho até no meu Twitter que são casos de machismo que eu sofri apenas em 2019. E apenas em 2019 deve ter mais de uns 13 prints lá, isso contando que eu jogo com o chat do LoL desligado, coisas que acontecem antes e depois das partidas ou durante as lives que eu fazia no começo do ano, que eu tinha me relacionado com os jogos. Sim, é algo bem comum, é algo que eu sinto que está diminuindo, não sei por consciência da comunidade ou porque a Riot começou a penalizar de forma mais rigorosa esses casos, não sei. Mas eu sinto que tem alguma coisa que está diminuindo, mas ainda não está 100% não.

**18) Como você lida com essas situações?**

Então, a minha forma de me relacionar com LoL... Existem muitas pessoas que se relacionam com LoL de forma com raiva né, quando isso acontece fica com raiva, ou quando perde bastante fica com raiva, qualquer coisa assim fica com raiva. A minha relação com LoL é de sempre me culpar. Então se eu perdi uma partida a culpa é minha, se eu perdi a culpa é minha, se eu cai de elo é culpa minha, é sempre culpa minha. No jogo em si, tem 5 pessoas ali e eu preciso delas para ganhar o jogo. Então toda vez que eu recebi rage por machismo dentro do jogo em tão pouco tempo, eu achava tudo bem, eu mereço ouvir isso, porque realmente a culpa é minha. Então é uma coisa que ia juntando muito em mim e às vezes eu ia jogar, começava a jogar e começava a chorar realmente frustrada porque eu não para mim eu não tinha direito nem de me defender, você disse que eu tomava por ser mulher e eu dizia, eu entrava no jogo e as pessoas falavam 'ah tem mulher', eu já pensava 'puts, culpa é minha'. Então eu não tinha nem direito de me defender, eu só guardava aquilo e ficava por assim mesmo. Isso até pouco tempo atrás, depois comecei a reagir de forma diferente. Mas ainda assim, a minha primeira reação assim é sempre me culpar e ficar triste pela situação.

**19) Você lembra de algum momento que o projeto foi alvo de ofensas?**

Sim, inclusive pessoas do cenário competitivo olhavam pro pessoal do nosso staff e falavam 'esse seu projeto não vai alcançar nada, ele não vai a lugar nenhum'. Pessoas assim realmente influenciadoras do cenário não chegaram a atacar o projeto, por não ter muita afinidade com algumas pessoas da staff. Então a gente sempre foi muito vítima de acusação e de rage, porque era qualquer escorregão, qualquer falha, mesmo quando a gente tava crescendo muito, qualquer coisa que falasse, qualquer mensagem fora do contexto, tudo era motivo para atacar o projeto.

Parecia que as pessoas estavam realmente dispostas a acabar com a imagem do projeto a custo de nada. A gente realmente sentia que esse ódio era assim gratuito realmente.

## **20) Você acha que de alguma maneira as mulheres são desencorajadas a jogar?**

A todo momento assim. Eu acho que não só pela comunidade do LoL, eu acho que pela sociedade em si. Quando você nasce e menina convive com meninas, suas amiguinhas não jogam, você não ganha videogame no Natal, você ganha Barbie, seu irmão ganha videogame, os meninos ganham bola, videogame essas coisas. Você ganha Barbie, boneca e coisas de aspas, aspas brinquedos de menina brincar. E quando você entra numa comunidade gamer e você se vê mulher, você se vê totalmente sexualizada ou ridicularizada. Eu entrei no LoL de forma totalmente tóxica, as pessoas têm essa crença de que por ser mulher você vai afundar o jogo, você vai fazer perder de alguma forma. Então eu acho que sim, a todo momento nós somos desencorajadas. Eu admito que em alguns anos de LoL eu olhava pro cenário competitivo que tava no início ainda e olhava com assim, com brilho no olhar pensando ‘nossa eu quero jogar assim um dia, eu quero competir assim um dia’. Mas quando você olha pros campeonatos de LoL, de outros jogos e você vê que não tem nenhuma figura feminina ali você pensa ‘poxa, por que?’. Você não se vê ali, não se sente representada e é uma coisa que está mudando muito. E inclusive, uma coisa que pouca gente fala e pode ser interessante para você pesquisar também é um desenho do Nickelodeon que chama “Noobes” que é focado no cenário de e-Sports. É um jogo fictício na série e é para criança mesmo, passa num horário de criança assistir e que o time dos personagens principais ali é composto por mais meninas do que meninos, então eu penso que se eu quando comecei a jogar chegasse em casa, ligasse a tv e visse um desenho em que uma menina está conseguindo conquistar o espaço dela, em que uma menina está jogando, todo mundo elogiando e ela está ganhando para isso, reconhecendo o esforço dela para isso, eu me sentiria muito mais encorajada, então é uma coisa muito positiva que a Nick fez. Eu não vi nenhum comentário da comunidade e-Sports sobre isso, mas quando eu vi eu fiquei encantada, eu fiquei ‘meu Deus. As crianças meninas e meninos também que não enxergavam os e-Sports como uma profissão vão chegar da escola, ligar a tv e vão ver que aquilo ali é uma oportunidade, que pode ser uma possibilidade’.

## **21) Qual sua visão sobre o mercado atualmente para inserção da mulher?**

Eu vi uma reportagem sobre o cálculo que eles fazem, de marketing mesmo, para vender os produtos e nessa reportagem que eu li era em inglês, falava que, era própria para uma pessoa que trabalhava com marketing de jogos mesmo, falava que não mulheres não eram nem

consideradas nessa conta. Então assim, quando a gente entende muito quando um produto gamer é direcionado mulher, porque eles fazem de uma maneira muito superficial assim, do tipo, fones com orelhinhas cor de rosa, ou coisas do tipo sabe. Nunca é por exemplo, comercial de uma placa de vídeo em que uma mulher está trocando as coisas do computador ou que ela tá sentada jogando. É sempre um homem ali, entende. De console eu acho que é a mesma coisa, eu não consumo muito publicidade de console, eu vejo mais de computador mesmo, mas eu acredito que não seja muito diferente disso, porque eu já vi vários controles cor de rosa e quando é para mulher tem aquela coisa tudo cor de rosa, com console cor de rosa e a menina jogando. Gente é uma coisa assim que eu fico indignada, porque eu penso ‘literalmente não tem nenhuma mulher ali naquele meio de marketing para avisar amigo isso aqui não está muito bom assim’, você vê que aquele comercial feito para mulheres foi feito por um homem. É algo que é muito perceptível, pelo menos no meu ponto de vista como consumidora desses produtos. Eu consumo muito produto gamer em questão de aparelho e assim, eu nunca senti quando fui comprar que aquilo era feito para mim. Eu acho que falta muito dessas pessoas que fazem a publicidade do conteúdo gamer e que fazem a venda do produto gamer mesmo assim, em questão de marketing, de acolher a mulher, de fazer você se sentir uma consumidora tanto quanto o homem se sente. Não sei, eu vejo mais homens trabalhando em lojas de videogames e assim, eu acho que para indústria de marketing, de comércio, de vendas de produtos ainda tem muito a ser feito, muito a ser trabalhado.

## **22) No mercado em geral, há desigualdade de gênero?**

Olha sim. Eu vejo muita desigualdade de gênero em várias coisas. Foi comprovado que mulheres ganham menos que homens né, justamente pela questão, a justificativa deles é questão da probabilidade de gravidez, essas coisas; o que eu pessoalmente acho uma coisa muito injusta, porque se está no mesmo cargo deveria pelo menos ganhar o mesmo tanto. Mas eu acho mais comum assim eu não tenho muita experiência profissional, mas o que eu posso enxergar na sociedade como um todo, no mercado é que mulheres realmente não tem muita voz. De tipo, dar uma ideia e o chefe ouvir ou ser não valorizada pelo o que está fazendo, ou às vezes eu acho isso muito comum, eu vejo muito presente em pessoas conhecidas minhas de mulheres que trabalham, de fazer o trabalho que um homem foi encarregado de fazer e ele ganha o crédito por isso ou mulheres que trabalham mais do que precisam, porque a gente como mulher na sociedade a gente é ensinada a fazer mais do que a gente precisa. A gente é ensinada a se moldar, a tentar agradar. Então quando o chefe pede para uma mulher para ela ficar meia hora a mais no expediente, é muito difícil que ela conteste isso justamente porque ela foi ensinada desde

criança a obedecer. Eu acho desigualdade de gênero uma coisa muito forte aí, apesar de tantos debates, eu ainda acho uma coisa muito forte que marca muito o mercado em si também. Não só o mercado, mas a sociedade como um todo.

### **23) Mercado de videogames também acontece?**

Eu acho que sim. Eu acho que por, assim, por acreditar-se que o videogame é uma coisa pertencente a homem, assim como o futebol, o futebol é um bom paralelo pro cenário gamer, porque também existe muita desigualdade social no futebol bem mais encarada assim, porque é algo maior, então é, é literalmente um parâmetro muito bom; o cenário feminino de e-Sports é muito menor, recebe muito menos sim, os campeonatos são muito menores, enquanto os campeonatos masculinos são bem maiores, ganham milhões, homens ganham salários bilionários, no cenário de futebol no caso; quanto por exemplo na copa feminina elas conseguiram muito mais prêmios jogando pelo Brasil, enquanto a seleção masculina não conseguiu e mesmo assim os salários deles é um nível assim de discrepância enorme. Então no cenário de jogos, eu acho que dá para fazer bem um paralelo com o futebol assim, mesmo, até pelos dois serem esportes.

### **24) Esse é um momento propício para inserção feminina no cenário?**

Eu acho que sim. Mas é meio complicado falar sobre isso, porque no cenário competitivo de videogames é, estaria falando que é propício para mulheres jogarem em campeonatos mistos por exemplo ou coisas assim. E a gente tem o caso das Vaevicts, do time russo, do cheer 1 que foi jogar contra, eles colocaram elas ali como estratégia de marketing né e colocaram elas ali para jogar contra eles e os meninos ridicularizaram elas totalmente. Os cinco tavam sem suporte e ainda mais a organização ter colocado meninas Diamond né para jogar com meninos de três divisões acima delas, então assim, muito complicado. Não existem tantas mulheres assim, vou falar no cenário de LoL que é o que eu conheço mais, não existem tantas mulheres assim no high elo, no desafiante, eu acho que tem uma ou duas assim no desafiante e meninas que tão querendo subir e tal e claro que tem as meninas que tão se esforçando que tão no master, no grand master e né, enfim, então não seria adequado agora, não seria justo com elas colocar para jogar contra meninos que já pegaram desafiantes 300 mil vezes, já jogaram contra times coreanos. Eu acho que é preciso primeiro proporcionar para elas um espaço para se desenvolverem, sabe. Jogar campeonatos com times do cheer 3 feminino, jogarem umas contra as outras, ao ponto que elas vão ganhando experiência e aí ir subindo, colocando jogadoras mais experientes para jogar contra elas, proporcionando tempo e treino, psicólogos também. É muito

importante, saúde mental do jogador de esportes eletrônicos também é algo que também influencia muito, acho que a INTZ nesse último campeonato no CB-LoL que teve ela deixou a mudança que faz ter um psicólogo no time, então ajuda psicológica para as meninas também. Ter toda essa estrutura, ter um espaço para posteriormente poder jogar campeonatos mistos. Assim, eu acho que sim existe, a gente tem que lutar por um espaço para elas e para que elas se destaquem e joguem futuramente em campeonatos mistos com alcances, assim absurdos, mas isso não de uma forma tão agressiva quanto o pessoal do Vaevicts lá na Rússia tentou fazer, que foi de uma forma totalmente desleixada. Eu vejo o cenário feminino atual como uma coisa largada assim, não tem ninguém que tenha atenção de preparar a mulher, de preparar o treino, de preparar as meninas, de falar como é um jogo, porque incentivar a competitividade delas é algo que a gente vem trabalhando, então é algo que você já vê mais, as meninas com isso com esse q de competição, isso é muito legal. Mas ainda não em como é uma competição, como jogar em time, porque jogar é no servidor ?, sozinha, é totalmente de jogar em time, ensinar comunicação. Então todos esses cuidados assim são importantes pro desenvolvimento delas não só pegar e jogar elas no cenário de e-Sports sabe. Eu acredito que seja o momento ideal, mas que isso tenha que tenha que ser feito com zelo e eu acho na minha opinião eu acho que a única figura que tem a capacidade de ter esse zelo, de ter esse cuidado para inserção da mulher no e-Sports é a própria mulher. Então de ter organizações realmente focadas nisso, interessadas nessa inserção.

### **25) As mulheres são pressionadas mais que os homens para fazerem uma boa partida?**

Bom, eu não sei se eu tenho muita propriedade para falar sobre isso, porque eu não vejo muito isso. Em questão, eu vejo cobrança, mas cobrança de mulheres também, mas eu vou falar em nível de solo killing que é o que eu conheço. O nível de jogos eu vejo que há sim uma maior cobrança de tipo, eu vou entrar nessa partida sozinha, eu sei que os outros 4 jogadores provavelmente são homens então eu vou me dedicar para não ficar com negativa no jogo, porque senão eu sei que toda a culpa do game vai cair sobre mim, tenho essa consciência sabe, eu acho que a solo killing já tem essa pressão acho que no competitivo também deva ter, mas eu nunca presenciei um caso para falar com propriedade.

### **26) Você acha válido criar campeonatos femininos?**

Eu acho que sim, justamente por aquilo que eu falei de incentivar a competitividade, proporcionar um espaço para as meninas se desenvolverem.

**27) Desde que você começou até hoje no projeto, você acha que o mercado está diferente para mulheres?**

Tá diferente, agora a gente é vista a gente fez um certo barulho, então agora a gente é vista, a gente não é muito aceita, mas a gente é vista. Então teve essa melhora. Ainda tem muita coisa para mulher como eu falei, mas teve sim uma melhora, eu acredito que a gente esteja caminhando para um caminho positivo que a gente está evoluindo, em passos de tartaruga, mas estamos.

**28) Você acha que existe preconceito contra a participação feminina no cenário?**

Existe. Existe uma grande repulsa às mulheres no cenário de games, assim no geral. Como eu comentei antes, como se a gente não pertencesse a ele, tipo, como futebol tava falando e videogame, quantos que meninos foram ensinados a acreditar que aquilo é deles, que é um espaço para eles. A mídia faz eles acreditarem que é um espaço para eles, então quando você vê algo diferente no seu espaço você fica meio ‘calma o que está acontecendo?’ e age de forma agressiva.

**29) Como alcançar um papel igualitário entre mulheres e homens?**

Então, igualdade de gênero é uma coisa muito complicada, porque depende muito da sociedade né. A gente ainda vive numa sociedade desigual, então eu diria que o cenário de games não tenha desigualdade é meio que muito utópico, porque a gente ainda vive numa sociedade muito preconceituosa. Mas eu acredito que o caminho seja a informação, de está passando esse conhecimento para comunidade de que a mulher está ali, de que ela não está no cenário porque ela quer brincar, porque ela quer chamar atenção, porque ela quer atenção de homem, porque quer lucrar usando o corpo dela ou coisas do tipo, mas que ela está lá para jogar, para trabalhar com seriedade. Então eu acho que informação assim de realmente alcançar grande parte da comunidade para ter esse pensamento comum de que mulheres e homens jogam da mesma forma ao ponto de organizações grande e de o cenário competitivo e as próprias empresas de jogos vejam a mulher como igual e conheçam ela como igual.

**30) É uma luta unicamente feminina?**

Eu acho não acho. Inclusive, pouco se fala sobre transfobia, homofobia em jogos e é algo muito, muito, muito forte. Algo no mercado muito forte, de pessoas, a gente já teve depoimento de pessoas trans pro próprio Sakura falando que se mulheres têm medo de ligar o chat de voz, imagina para uma mulher trans como que é encarar essa situação. Então quantas coisas eles não

ouvem ou o homem com uma voz afeminada, ou um gay com a voz afeminada, é muito complicado. É muito complicado uma mulher com a voz masculina, mais grossa. É algo que elas sofrem muito e pouca gente se fala. Em um dos nossos formulários dos últimos que eu tava estudando aqui, eu perguntei para as mulheres o que mais 'faz falta para você' e uma das respostas foi representatividade negra. E eu parei para pensar nisso e realmente são poucos os exemplos de pro players negros. Então se para mulher é difícil se sentir representada imagina para uma mulher negra, trans. Então não é uma luta só das mulheres. É uma coisa que a gente trabalha com mulheres, mas não é uma luta unicamente da mulher, eu acho que o gamer em geral, ele tem muito preconceito com minorias e exclui muito, ridicularizam muito e tudo é piada, meme e não veem o quanto eles estão sendo tóxicos por conta disso. Tipo, eu realmente, quando eu li isso no formulário, da mulher negra, eu mandei mensagem para staff falando a gente precisa fazer alguma coisa. Então realmente precisa de visibilidade eu acho que todas essas categorias e talvez mais algumas não sei, mas todas precisam ser representadas, todas precisam ser se ver ali, é uma luta muito lenta, a mulher está conquistando um pedacinho, mas não com certeza não é uma luta só nossa. Essa dor, esse preconceito, esse ódio que a gente sofre, a gente não está sozinha, muito, muito provável que essas outras minorias também se sintam assim.

## APÊNDICE G – ENTREVISTA VICTÓRIA RODRIGUES

Entrevista concedida à autora em Santos, no dia 15 de outubro de 2019.

### **1) Quais seus primeiros contatos com jogos eletrônicos?**

Meu primeiro contato com jogos eletrônicos, profissionalmente em 2017, mas eu sempre fui apaixonada por e-Sports, por jogos, porque e-Sports é um termo relativamente novo. Mas desde pequena, eu sempre gostei de jogar videogame, isso sempre foi uma paixão na minha vida. Eu joguei desde o Nintendo 64, Mega Drive, todos os Playstations, então assim, videogame sempre foi uma paixão na minha vida. Em 2017 eu comecei a descobrir que isso era um mercado e que a gente podia trabalhar com jogos eletrônicos também. Então se eu falasse com a Victória lá de 10 anos e falasse que eu ia trabalhar com jogos de videogame ela ia falar ‘você está louca, é impossível fazer isso’. Então o mercado de e-Sports ele proporcionou isso para gente. Na verdade, é a realização de um sonho, porque é uma paixão que a gente consegue transformar hoje em trabalho. Então o meu primeiro contato com jogos eletrônicos profissionalmente foi em 2017, cobrindo jogos como jornalista. Mas com videogame em si, essa paixão vem desde pequena mesmo.

### **2) Quando você era pequena tinha outra menina que jogava com você ou você era a única?**

Não, eu era a única. Na verdade, eu comecei a gostar de videogames porque eu só tenho primos homens. Eu sou a única mulher da família, então meus primos brincavam... eu tenho só um primo mais novo, os outros são todos mais velhos, então eles sempre brincavam de jogar futebol, videogame, brincadeiras, vamos dizer assim, tipicamente masculinas na época, hoje em dia a gente sabe que não existe mais isso, mas na época era muito forte isso. E como na época eu só tinha primos homens, eu brincava com eles; eu não tinha nenhuma mulher para brincar. Então eu comecei a desenvolver essa paixão, comecei a aprender a jogar videogame com eles e hoje em dia eu jogo melhor que todos eles.

### **3) Que tipos de jogos você jogava quando você era pequena?**

Olha eu joguei muitos jogos. Eu acho que Fifa é um jogo que eu jogava muito, que é futebol né. Jogos competitivos multiplayer, jogos de modo história que a gente chama, que são aqueles jogos de passar de fase, desde Crash que eu jogava muito, Crash Team Racing. Acho que todos esses jogos assim famosos da época de alguns anos atrás... Winning Eleven da época que não

existia o Fifa, que a gente jogava, que é um jogo de futebol também. Acho que foram os jogos que eu mais joguei. Hoje em dia também eu costumo jogar muitos jogos de modo história que nem o último, um dos melhores jogos que eu já joguei, foi Detroit Become Human que é um jogo sensacional que é de modo história. Hoje eu jogo muito Rainbow Six, que é o jogo que eu trabalho, que é um jogo de FPS, de tiro; desde Fifa, são vários jogos assim que... eu costumo jogar bem diversificado assim. Não tem um estilo de jogo que eu gosto. Eu vejo uma história que me encanta eu começo a jogar e eu gosto de testar muito jogos então eu sou uma pessoa que vai jogando um jogo atrás do outro, vou comprando tudo.

#### **4) E você se considera uma jogadora casual ou hardcore?**

Não, eu sou jogadora casual, completamente. Porque eu gosto de jogar for fun. Eu trabalho com videogame, mas eu não sou pro player. Pro player são os jogadores profissionais. Eu trabalho como caster, então meu trabalho não envolve jogar, e sim analisar o jogo. Então enquanto eu estou jogando, eu me considero fora do meu ambiente de trabalho. Então eu jogo completamente for fun. Meu estilo é casual, eu jogo para brincar, eu gosto de me divertir com os meus amigos, porque o jogo em si, jogar não é o meu profissional. Meu profissional é ser caster, então eu consigo jogar for fun totalmente.

#### **5) E você se considera uma mulher gamer?**

Sim, com certeza. Sou uma mulher gamer, uma mulher que gosta de videogame, uma mulher que joga videogame. Acho que isso é o mais legal assim, uma mulher gamer é aquela que gosta de videogame né, eu não gosto muito de usar rótulos né, mas eu acho que a mulher gamer é qualquer mulher que seja apaixonada por games. Ela já automaticamente já se torna uma gamer.

#### **6) Você falou que não gosta de usar rótulos, então você acha errado usar “mulher gamer”?**

Não diria errado, mas é que assim, a ideia é que a gente sabe que a mulher ainda está conquistando seu espaço nesse mercado, por mais que a gente tenha tido um crescimento enorme, a gente já tem várias mulheres trabalhando com isso, ainda é um mercado que a mulher está conquistando seu espaço. Então, a ideia é que no final todos nós sejamos gamers, sem distinção de gênero. Tanto homem, quanto mulher, todos nós seremos gamers, mas por enquanto eu acho que a mulher gamer ainda traz uma representatividade, esse nome da mulher mais forte dentro do cenário competitivo.

**7) Quando você jogava há algum tempo, você já precisou trocar seu nick ou desligar seu voice?**

Normalmente eu nunca usava voz em jogo por conta de assédio e preconceito. O meu nick sempre foi meio neutro. Como eu uso 'viic', muita gente acha que é victor. Na verdade, é engraçado, porque o machismo é tão presente na sociedade que muitas vezes, como eu não uso voz, a pessoa assume que eu sou o Victor. Não passa pela cabeça que pode ser uma mulher. A partir do momento em que você tem um elo, uma pessoa jogando, a primeira coisa que vem na cabeça do cara é que é o Victor, que não é uma mulher jogando. Principalmente se eu estiver jogando bem. Então assim, meu nick é bem neutro e eu não costumo usar voz por conta disso. Agora como eu trabalho com isso e como sou mais conhecida, principalmente no mundo do Rainbow Six, acaba que eu não consigo mais fazer isso, as pessoas veem o meu nick e sabem que sou eu. Então, mas aí já entra outra questão de ter uma posição dentro de um cenário que me blinda muitas vezes disso, porque sabem que vai ter uma repercussão. Então hoje acaba sendo um pouco diferente, mas na época sim, eu tinha muito medo de usar voz no jogo, eu nunca usava, normalmente eu jogava em clãs, com meus amigos que são todos homens. Então muitas vezes eles já tiveram que me defender, defender no sentido de aconteceu uma situação e a gente tem que contornar isso, então é realmente algo muito complicado ainda. Eu acredito que isso tem diminuído. A gente sabe que já foi pior, mas ainda acontece.

**8) E como surgiu a oportunidade de virar caster? Como foi a situação?**

Eu falo que foi uma situação muito curiosa né, porque em 2017, quando eu comecei a entrar no cenário de e-Sports, na verdade foi com um convite. Eu sou jornalista de formação e eu sempre acompanhava o cenário competitivo, eu comecei a jogar Rainbow Six e comecei a acompanhar o cenário competitivo de Rainbow Six e aí eu fui comentando no Twitter sobre as partidas que estavam acontecendo e um dia um amigo meu que estudou comigo, fez faculdade comigo, trabalhava numa editoria de games e ele me convidou 'poxa você não quer cobrir os jogos? Você é jornalista, você manja para caramba, sempre vejo você comentando, você não quer cobrir?'. Aí eu falei 'ah', eu trabalhava com outra coisa na época, não era games, e eu pensei 'ah, é um modo de ter mais networking, mais um lugar para buscar contatos e ter um dinheirinho extra'. E aí eu fui, aceitei, comecei a cobrir o cenário competitivo como jornalista e aí com isso, em 2018, surgiu a oportunidade de cobrir o primeiro campeonato feminino de R6. Na verdade foi uma iniciativa amador, o cenário, só para contextualizar, o cenário é misto, mas a gente só tem homem jogando. Ele é misto, qualquer um pode jogar, mas o cenário principal, de elite, só tem homens, é completamente dominado por homens. Então surgiu essa iniciativa da gente

fazer um campeonato amador feminino para trazer mais mulheres pro cenário competitivo. E aí me convidaram para cobrir, a princípio a única coisa que eu ia fazer era cobrir o cenário, divulgar o campeonato e entrevistar jogadoras e eles tinham fechado duas casters mulheres, porque como o competitivo era feminino, o campeonato era feminino, eles queriam também mulheres trabalhando na organização. E aí uma semana antes as meninas desistiram. Eles ficaram, eram dois organizadores, eles ficaram completamente perdidos, sem ter o que fazer e aí eles ‘meu precisamos de alguém’, eles iam narrar, eles precisavam de uma comentarista e disseram ‘meu você não quer fazer? Você já está aqui com a gente, você já está no staff. Faz com a gente pelo menos essas duas primeiras semanas, agora que o campeonato vai começar e depois a gente arruma outras duas pessoas’. Aí eu falei ‘tá bom’, já tava lá, pensei ‘vamos lá’. Era para fazer as duas primeiras semanas, o pessoal começou a gostar, eu fiz o campeonato inteiro, todas as temporadas do campeonato, e aí naquele momento eu percebi que eu poderia trabalhar com aquilo e que ali tinha um futuro. Então eu comecei a investir nisso mais. Eu cheguei a ficar um tempo parada, eu tive uns problemas pessoais, e depois eu comecei a receber convites para fazer campeonatos e ser comentarista. Aí eu comecei a fazer campeonatos, campeonatos, campeonatos... E quando eu vi, eu tava completamente inserida, com vários convites para campeonatos e completamente dentro desse mundo.

Acho que foi a realização de um sonho. para quem é apaixonado por videogame, para quem é apaixonado pelo mundo dos jogos, você ter isso como trabalho é uma realização de um sonho. Há 10 anos eu nunca ia pensar que eu ia estar trabalhando com jogos, com videogame. É a mesma coisa que eu tento explicar para minha avó o que eu faço. Tipo, ela não entende o que é, tipo ‘tá mas e aí?’, porque é uma coisa assim inimaginável, porque a gente nunca ia pensar que isso ia acontecer, que a gente ia trabalhar com jogos. para mim hoje, trabalhar com isso é a realização de um sonho, eu to realizando um sonho de pequena, quando eu ficava lá jogando videogame, por 4 horas, 5 horas, até de madrugada, falar ‘puts, hoje essa é uma das minhas fontes de renda’.

### **9) Como costuma ser sua rotina quando você tem campeonato para cobrir?**

Minha rotina normalmente, eu ainda trabalho, eu não faço só isso. Eu divido minha função em dois empregos, então a minha rotina acaba sendo ainda mais puxada, porque os jogos normalmente são de final de semana ou a noite, então muitas vezes eu trabalho de manhã e de noite eu tenho campeonato. São várias modalidades, a gente tem os campeonatos presenciais, que a gente tem, por exemplo na BGS, Brasil Game Show, que eu fui. A gente foi para lá, então é um campeonato presencial. Os jogadores tã lá, a gente está lá, tem plateia, o campeonato

acontece todo lá. A gente tem os campeonatos em lan, que são os campeonatos em estúdio, por exemplo que os jogadores tã dentro de game houses em lugares separados e a gente está em estúdio, nós casters com a câmara e com a equipe de transmissão e tem os campeonatos online. Os jogadores em casa, a gente em casa, tudo é feito em casa. Então são vários campeonatos assim que acontecem. Então por exemplo, quando tem campeonatos online, que eu faço pela minha casa, eu tenho um estúdio em casa, então eu faço em casa, então por exemplo, eu vou trabalhar o dia inteiro, eu chego, eu faço exercício de voz, porque eu fico o dia inteiro trabalhando então às vezes eu tenho uma rotina de campeonatos muito intensa e a voz vai embora. Eu tive um campeonato semana que passa que no final eu não tinha nem uma gota de voz, porque já tinha ido tudo embora. Então eu normalmente faço exercício, faço inalação para hidratar a garganta, é sempre uma rotina de... A minha rotina é mais de cuidados com a garganta do que uma rotina, vai, de uma preparação, enfim. Quando tem evento, principalmente também, que nem a BGS, eu fui de manhã; como os campeonatos sempre acontecem em São Paulo e eu sou daqui do litoral, então eu sempre tenho que ir para São Paulo. Então por exemplo eu saio mais cedo, subo a serra, vou para lá e me preparo lá, tem toda uma rotina. Mas eu divido meu tempo assim, trabalho, estudo e campeonato. Trabalho, estudo e campeonato. Normalmente eu assisto muita transmissão, eu assisto muitos jogos para estudar, às vezes eu reassisto as minhas próprias transmissões, porque às vezes como é tudo ao vivo a gente deixa passar muita coisa. Eu gosto de assistir as minhas transmissões e pensar ‘puts eu podia ter dito isso aqui’ ou ‘perdi esse momento, na hora não prestei atenção nisso’, porque me deixa, me ajuda a ficar ligada para as próximas transmissões. Então assim, hoje em dia é uma rotina bem puxada, porque eu trabalho em outro lugar ainda. Mas o ano que vem aí a gente talvez tenha, consiga focar totalmente em jogos eletrônicos, consiga viver disso 100%.

#### **10) Você é caster e analista (17:40), as duas profissões se entrelaçam?**

É que assim, ser analista na verdade me ajuda. Porque normalmente analista, são duas funções distintas que acontece, por exemplo, você pode ser analista de um time específico. Então por exemplo, você tem um time e eu sou analista do time X, daí esse cara é responsável por estudar todas as táticas, ele é o cara que vai analisar todos os times. Por exemplo você vai ter jogo do X vs. Y, aí o analista vai ser o cara que vai estudar o time Y, estudar como o time joga para passar pro time. Então eu não, eu sou analista, é uma das funções que eu faço, mas hoje eu não exerço ela em um time. Eu utilizo essa parte de analista no meu próprio trabalho, porque eu consigo analisar os times e isso me ajuda na hora, como caster e comentarista, a entender melhor o perfil dos times e ter um trabalho mais eficaz, vamos dizer assim. Essa parte de analisar as

equipes me ajuda na hora, por exemplo, tem o time X e o time Y, eu vou analisar os dois times, eu tenho esse trabalho de analista dos dois times e aí na hora da transmissão quando eu vou fazer os comentários eu tenho mais embasamento para falar sobre aquelas duas equipes. Então é mais isso... eu falo que eu sou caster e analista, porque eu exerço as duas funções né, mas atualmente mesmo o meu foco é ser caster e a parte de analista me ajuda mesmo na parte de embasamento pro meu próprio trabalho.

**11) Quando você virou caster já tinham outras meninas com a mesma profissão que a sua?**

Não, eu fui a primeira. Na verdade, eu sou a primeira mulher a comentar o Rainbow Six no mundo. Nessa profissão a gente não tem nenhuma mulher... Hoje a gente têm narradoras; comentaristas ainda não, eu sou a única. Mas no cenário competitivo de R6 não. Eu fui a primeira mesmo a comentar uma partida oficial, sai até no G1 por conta disso. Mas a gente tem alguns outros e-Sports, o CS já tem mulheres, no LoL já têm mulheres, mas no R6 realmente eu fui a primeira, porque era um cenário ainda relativamente novo também. A gente tem aí, perto do CS que tem mais de 20 anos, o R6 tem seis, então é, ainda tem uma disparidade de tempo bem grande, mas não, hoje a gente mulheres, a gente tem aí algumas narradoras, eu já fiz dupla com outras meninas. A primeira vez na verdade foi na, sem ser nessa semana que passou que teve a BGS, num outro campeonato que eu fiz com uma menina, que a gente formou. Foi a primeira vez que teve uma dupla 100% feminina numa transmissão oficial de R6, foi a primeira vez que isso aconteceu. Então assim, é muito louco isso, porque você ser... na verdade para ser honesta, eu tinha sido a primeira e não sabia. Eu descobri depois quando foram me procurar para fazer uma entrevista porque eu era a primeira e eu fiquei tipo 'sério? Não tem?' e não tem mesmo. Se a gente for olhar assim a gente tem o cenário de R6 muito forte na Europa, por exemplo e na Europa são todos homens.

**12) E você tinha dito que os campeonatos mistos só tinham homens, hoje isso mudou?**

Não, a gente ainda tem um cenário principal predominantemente masculino. É, pelo menos aqui no Brasil. Lá fora a gente tem algumas, poucas mulheres, a gente teve aí agora a 'Goddess' que foi a primeira mulher a jogar a pro league. A pro league, para você entender é um campeonato importante de R6. É um campeonato que envolve, é um campeonato disputado por regiões e depois a gente vai para uma parte, fase mundial em que todas as regiões que se classificaram disputam entre si. E a gente tem a Goddess que foi a primeira mulher a disputar uma pro league

num time misto. A Jess também, que foi a primeira couch mulher. Então a gente tem elas assim, só como referência mesmo e aqui no Brasil a gente tem o cenário feminino hoje muito consolidado, as meninas estão aí aparecendo, várias meninas. Mas em termo de principal assim, pro league, brasileiro, que são os campeonatos mais consolidados, a gente ainda não tem nenhuma mulher representando no cenário de R6.

### **13) Na sua profissão, os direitos trabalhistas entre mulheres e homens são iguais?**

Então, eu hoje sim. Da minha parte sim, mas eu não sei te dizer assim como que funciona em outros jogos, mas no R6 sim, até porque eu sou a única mulher, mas acho que rola uma pequena reclamação ainda. A reclamação maior é por exemplo, a gente tem aí o cenário feminino. As premiações do cenário feminino são muito menores. E isso é uma coisa que as mulheres reclamam ainda, bastante. A gente tem aí um cenário principal e que tem premiações altíssimas, mas se você for ver as premiações dos campeonatos de R6 são absurdas, são bem grandes e as premiações dos campeonatos femininos nem tanto. Mas aí você entra na discussão de ter um cenário principal e um cenário feminino que não chega a ser o principal. Então rola essa diferença, mas é, é uma discussão assim longa, porque existem argumentos do tipo “ah mas o cenário principal é misto”, mas aí as mulheres não conseguem entrar, então tudo acaba tendo aquela, como eu posso dizer, uma discussão com bastante, vários lados né, então, mas. Eu acho que é difícil, já me perguntaram isso uma vez e eu falo que é difícil a gente ter um veredito, porque é um cenário novo. É algo que tudo está se construindo, não é um cenário consolidado que a gente tem uma disparidade de salários, é algo que tudo ainda está sendo construído, as mulheres tão começando a aparecer, então é difícil a gente mensurar ainda se isso é, se existe essa desigualdade ou não. Talvez daqui a alguns anos, quando o e-Sports seja algo mais, porque ainda é um mercado em crescimento, quando for um mercado consolidado, eu acho que aí a gente consegue fazer esse tipo de comparação.

### **14) Na sua opinião, por que não tem mulheres nos campeonatos mistos?**

Assim, a gente tem aí, é o que a gente falou, a mulher sofre muito preconceito, muito assédio. Então muitas, muitas, muitas, muitas se escondiam atrás de nicks masculinos, a gente tem até várias campanhas na internet, o My Game My Name, que é uma das mais famosas, que incentiva as mulheres a pararem de usar nicks masculinos. Então assim, a gente sempre teve isso, essas mulheres se escondendo. Então quando o cenário de fato começou a crescer, as mulheres se escondiam. Então o cenário acabou sendo formado por homens, que eram os que não tinham medo de se mostrar porque eles não vão sofrer assédio ou preconceito. Então eu

acho que isso de fato criou uma panelinha, porque o cenário foi crescendo com os homens, enquanto as mulheres estavam escondidas. Agora as mulheres estão começando a sair, a mostrar seus nicks verdadeiros e parar de usar nicks masculinos, só que o cenário já está formado. Então tem uma panelinha ainda. Por exemplo, no R6 é diferente do futebol. No futebol, por exemplo, você tem um time. E aí o time contrata, os jogadores ali eles não têm esse poder de contratar ninguém, quem contrata é o dirigente do clube, o técnico e tal, que vai contratar outro jogador para jogar no time. No R6 quem decide isso são os próprios jogadores. Eles decidem quem vão contratar, eles decidem quem sai da line, se alguém entra. Então é muito difícil pros jogadores darem uma chance para as meninas sabe. A menina tem que se mostrar muito, muito, muito boa para conseguir buscar e galgar uma chance no competitivo com os caras escolhendo. Então acabou formando uma panelinha. Então eu acho que esse é o motivo pelo qual a gente ainda não tem mulheres dentro desse cenário. Agora a gente começa a ver algumas mulheres se destacando e mostrando... O potencial né, a gente tem um time feminino que está se destacando bastante, então acho que agora a gente possa ver alguns jogadores dando essa oportunidade. Mas é o que eu falei, vira uma panelinha né, eles acabam trocando de line sempre entre eles mesmos. Então é bem complicado para entrar uma mulher.

**15) Sobre e-Sports, você acha que as meninas precisam se ‘esforçar’ mais para fazer um bom jogo do que os homens?**

Eu acho que não é nem se esforçar mais, a gente tem que se provar mais. Eu nunca vou esquecer a primeira vez que eu apareci numa transmissão oficial, é, várias, porque nas transmissões têm o chat né, e aí várias pessoas no chat ‘quem é essa mina aí’, ‘de onde surgiu essa mina’, não sei o que e tal, várias, várias e no final da transmissão eles ‘po, ela menina mas ela manda bem’, ‘não sabia que ela mandava bem’, não sei o que e tal. A gente é desacreditada só por ser mulher. A partir do momento em que eu apareço como mulher as pessoas começam a desacreditar, tipo quem é essa daí. Se fosse um homem entrando pela primeira vez iam falar ‘tá legal, um cara novo, vamos ver o que ele sabe fazer’. Agora eu, a gente, mulher é desacreditada logo no começo, então a gente tem que se provar o tempo todo. Eu costumo falar que eu acabo me esforço mais, porque eu não posso errar. Se eu errar, se eu falar qualquer vírgula fora do lugar eu vou ser ataca, ‘ah porque ela não sabe nada nanana’. Ao contrário que a gente vê muitos homens que erram milhões de vezes, falam um monte de besteiras e ninguém está nem aí. Eu costumo falar que não é que a gente se esforça mais, mas que a gente tem que se provar muito mais, eu tenho que me provar o tempo inteiro. E eu tive que me provar da primeira vez para mostrar para as pessoas que eu também posso entender de R6 e eu posso ser uma comentarista

que fala da parte técnica, tanto quanto outros homens. Então eu acho que ainda rola isso, a gente tem que se provar muito, a gente tem que se provar o tempo inteiro, eu tenho o tempo inteiro... não que os caras não tenham, isso faz parte da minha rotina como profissional obviamente, estudar o tempo inteiro, me provar. Mas o que eu quero dizer é que a gente não tem espaço para errar, a gente não tem essa margem, porque o tempo inteiro a gente é desacreditada. Então, com certeza eu acho que o tempo inteiro um pouco mais que os homens nesse aspecto.

### **16) Você que é válido criar um campeonato feminino?**

Essa é uma discussão que rolou bastante quando começou o cenário competitivo feminino de R6, porque isso é algo que já tem no CS e muita gente fala que acaba... Tem dois lados né, eu acho que a minha opinião é: não é o ideal, o ideal seria a gente não tivesse um cenário feminino de R6, mas se não rolasse uma panelinha no cenário principal. Eu acho que não é o ideal, mas o mundo em que a gente vive, o cenário em si, nos obriga a fazer isso, porque se não fizer isso essas mulheres não vão ter espaço. O único jeito da gente criar e conseguir fazer com que a mulher mostre seu trabalho é com o cenário feminino. Então assim, é diferente porque, por exemplo, tem o homem se destacando. Ele vai começar a se destacar e tal, vai ser chamado para uns campeonatos e tal, até ele ser chamado para fazer teste para uma equipe. Isso não acontece de maneira genuína com uma mulher. A mulher vai começar a se destacar, aí vão falar 'po, é o namorado jogando na conta dela', ela vai ter que provar que é ela. Aí ela começa a jogar bem, e aí vão falar 'ah, é hack', tem que provar de novo que é ela. Então tem que provar de maneira genuína. Então o cenário feminino, os campeonatos femininos são uma maneira de mostrar que as mulheres realmente dão bala, que as mulheres são boas. A gente vê aí vários campeonatos femininos que já aconteceram e a gente vê o poder das meninas, elas conseguem se provar nesses campeonatos. Então assim, óbvio que não é o ideal. O ideal é que a gente não precisasse disso, que a gente não precisasse criar esse cenário feminino. Mas o jeito que o cenário é construído hoje se faz necessário essa criação de cenários femininos para que as meninas consigam mostrar seu potencial e consigam se provar também no jogo. Então assim, é lógico que isso tem os prós e os contras, muitas vezes você acaba segmentando ainda mais é, deixando aquele cenário só para as meninas, criando cenário feminino e masculino, que não é a ideia, porque aquele cenário é misto. Mas eu acho que é assim, não vejo outra solução a não ser criar um cenário feminino para mostrar que as meninas tem tanto potencial quanto os homens. Então assim, é bem complicado, mas acho assim que não pode as meninas se acomodarem naquele cenário feminino, ficarem naquele cenário, usarem aquilo para terem uma experiência, para conseguirem se desenvolver para aí sim galgar novos objetivos.

**17) Como profissional, você já enfrentou alguma situação de assédio, preconceito, hate?**

É, sim. Como profissional a gente ainda toma muito hate. Eu acho que, a gente sabe que o cenário de e-Sports é um cenário em crescimento, é algo superlegal trabalhar com o sonho, mas uma das coisas ruins do cenário de e-Sports é a toxidade. A gente ainda tem um cenário muito tóxico com mulheres, com homens, tóxico em si. A gente vê aí os players recebendo muito hate também. Você tem uma equipe que ta jogando muito bem. O cara faz qualquer caquinha dentro da partida ele vai ser escorraçado. Isso acontece muito, principalmente no R6. Então eu tomo muito hate também, muita gente que não me conhece, que não viu meu trabalho, não viu uma mulher ali, tomo muito hate. A gente já ouviu coisas como ‘volta para cozinha’, aquelas coisas clássicas de quem não tem autoestima. Então a gente, isso acontece muito. Principalmente em campeonato. Assédio eu já recebi, não como profissional, mas já em game, mas hate é uma coisa comum assim. É horrível falar isso, porque não deveria ser, mas é algo que a gente se acostuma, porque a internet é meio terra de ninguém, a gente não sabe quem está do outro lado, então não dá para gente ir atrás para responsabilizar. Muitas vezes até dá, mas às vezes em situação de campeonato ali no chat não tem como correr atrás da pessoa para saber quem é. Então é algo que infelizmente a sociedade em si a gente falhou como sociedade né, porque é complicado assim de você mensurar, mas é um hate que... Eu acho que, lógico, como mulher eu acabo sofrendo mais, mas eu não considero algo exclusivo. Eu acho que vários outros membros, outros casters homens também sofrem, hate, jogadores também sofrem hate. Então eu vejo isso como um problema do cenário em si, de toxidade do cenário em si, não só especificamente com mulheres também. É mais o assédio e preconceito do que toxidade mesmo, do que hate.

**18) Como você faz para lidar com essas situações?**

Então, eu em 2017 quando eu comecei, falei que em 2018 eu fiz o meu primeiro campeonato e aí eu fiquei um tempo parada. Eu tive alguns problemas pessoais também, parei um tempo, muita coisa acontecendo na minha vida, eu fiquei um tempo parada. Nesse tempo, eu usei esse tempo para pensar realmente se era isso que eu queria, e o que eu ia ter que enfrentar com isso, fazer um preparo psicológico mesmo, sabe. Eu tive esse tempo, pausa. Eu demorei bastante para voltar, eu acho que o campeonato terminou em setembro, se não me engano e eu fiquei, em outubro eu parei, eu fiquei novembro, dezembro, parada, janeiro e fevereiro, eu voltei em fevereiro. Eu tive algumas chamadas, alguns convites para campeonato e eu recusei vários,

porque eu queria me preparar psicologicamente. Eu sabia que ia ser algo que ia acontecer, que não ia ter jeito e eu queria estar preparada para isso, sabe, eu não queria ter uma primeira transmissão, ficar abalada e aquilo me desestimulasse da carreira em si. Então eu esperei esse tempo, tive esse preparo psicológico comigo mesma e entender o que ia acontecer e como que ia ser, para depois voltar com outra cabeça e foi exatamente isso que eu fiz. Quando eu voltei, eu voltei com outra cabeça, eu voltei sabendo que isso ia acontecer e pensando nas melhores maneiras de lidar com isso. Então assim, hoje eu ignoro. A verdade é que eu ignoro por uma questão de saúde mental, porque assim, na minha cabeça, lógico, críticas são uma coisa. Críticas eu sou super aberta a críticas, sempre peço o feedback da galera, sempre ouço muito as críticas, não é que eu ignoro qualquer coisa que as pessoas falam. Mas, quando o hate é gratuito eu ignoro, porque não tem fundamento. O hate, quando ele vem gratuito ele não tem o menor fundamento, a pessoa te xingando simplesmente porque ela não foi com a tua cara, não é porque não você fez um mal trabalho então eu vou te xingar. Não é. É simplesmente não tem fundamento, então assim, eu passei a não absorver mais isso. É, não sei se é viver numa bolha, mas eu acho que foi uma das melhores maneiras de conseguir manter meu rendimento profissional sem me abalar psicologicamente com isso, sabe. Porque a internet é um meio muito tóxico, a gente vê hoje em dia que isso aumentou bastante, não só nos e-Sports, em si, nas redes sociais. A gente vê isso, as pessoas brigando nos comentários o tempo inteiro, a galera xingando a outra, então o meio internet virou muito tóxico. Então eu me coloquei nessa bolha de ignorar alguns hates por questão de saúde mental mesmo, porque eu acho que isso me ajuda a não ter uma queda de rendimento durante o meu trabalho. Então eu gosto principalmente em chat de jogo, então o que eu faço, hoje eu não olho chat de jogo. Normalmente eu nunca vejo, a não ser que printem alguma coisa para me mandar, e analiso pelas redes sociais e nas redes sociais sim eu vejo a galera falando ‘ah você podia ter falado isso e tal’, aí sim. Como é algo mais direcionado a pessoa, ela está mandando para você de fato, a pessoa que tem uma crítica ou um feedback, ela vai te passar. Porque quando é hate gratuito a galera joga no chat, porque sabe que ninguém vai ler, ou não vai acontecer nada. Então hoje eu tenho essa política, eu vejo nas redes sociais, porque aí é um negócio direcionado, a pessoa vai mandar para mim e eu vou ver, então não vai ter esse hate gratuito sabe, se ela tiver alguma coisa para falar vai está a carinha dela, por mais que a gente saiba que tenha fake, é algo mais direcionado, então hoje eu costumo fazer isso por conta de saúde mental.

**19) Dentro da sua profissão você já se sentiu pressionada ou desencorajada a continuar?**

Ah, acho que todo mundo né. Acho que rola principalmente por ser um cenário difícil de você buscar um crescimento né. É o que eu falo assim, eu comecei em 2017. Hoje, em 2019 eu tô começando a colher os frutos de 2017. Então, lógico muita gente fala ‘poxa, dois anos é pouco, tem gente que ficou 10’, sim, mas muita gente acha, que me vê agora crescendo e pensa ‘po essa menina apareceu agora’, e não é, eu tô desde 2017 lutando pelo meu espaço, buscando esse objetivo. Então assim, durante esse período muitas vezes eu me questionei se era isso mesmo que eu queria fazer, se não era um sonho maluco tipo ‘o que que eu tô pensando? Eu vou trabalhar com videogame, isso não dá futuro’. Porque querendo ou não nós, a minha geração não é a geração que já nasceu com isso. Hoje a geração que tá vindo já é uma geração que os e-Sports faz parte disso. A minha geração é uma que a gente tinha videogame, a gente sempre teve, mas eu nunca ia imaginar que eu ia trabalhar com videogame. Então nós mesmos temos um certo preconceito, tipo vou trabalhar com videogame, isso não dá futuro, tem que fazer uma faculdade. Tipo, a minha própria geração tinha esses preconceitos no começo, então eu mesma lutei um pouco com isso tipo ‘trabalhar com videogame? Como assim? Como eu vou explicar para minha família que eu vou trabalhar com videogame?’, tipo ‘o que eles vão pensar?’. Então durante esse período, esses dois anos, várias vezes eu me questionei ‘não, isso aqui é só um hobby, eu vou largar isso aqui, não vou investir nisso não, que não vai dar certo e aí aconteceu alguma coisa’... Eu acredito muito em destino, eu não sei, sei que muitas pessoas não acreditam, mas eu acredito porque em certos momentos da minha vida várias coisas aconteceram, vários sinais aconteceram mostrando que poderia dar certo, sabe. Todas as vezes que eu pensei em desistir acontecia alguma coisa que me trazia de volta e que me fazia querer ficar nesse mundo, então eu acredito que várias coisas que aconteceram foram cruciais pro meu crescimento, então eu acredito que era para acontecer.

## **20) Quando o cenário feminino de R6 começou a ganhar mais destaque?**

É, acho que é, destaque assim, no começo do ano passado, acho que destaque mesmo no começo desse ano a gente teve aí as premiações melhores, os campeonatos com mais visibilidade. A gente já teve aí quatro presenciais aí de campeonato femininos de R6, todos em grandes eventos, então eu acho que isso traz um pouco mais de visibilidade pro cenário. Então eu acho que esse ano foi o ano mesmo em que o cenário começou mesmo a deslanchar, que as meninas começaram a aparecer mais, que a gente começa a ter é, meninas representando grandes organizações. Isso é uma coisa legal que no cenário de e-Sports a gente tem organizações né e não times. Então, as meninas passaram a representar grandes organizações. Então eu acho que esse crescimento veio nesse ano que a gente teve vários presenciais, que as meninas estiveram

mostrando. Hoje a gente tem várias pro players mulheres, infelizmente ainda não conseguem trabalhar só com isso, porque ainda não tão no cenário principal, mas já é assim, a gente já tem várias meninas se destacando e eu espero com certeza que elas apareçam no cenário principal para gente ter também um cenário de fato misto.

**21) Desde que você começou, você acha que o cenário de jogos como um todo está diferente?**

Muito. O cenário de e-Sports é um cenário que cresce muito a cada ano e esse ano eu acho que a gente teve um crescimento absurdo tanto em termos de audiência quanto de visibilidade. É espaço na mídia, a gente vê no jornal constantemente falando sobre e-Sports, dos campeonatos de e-Sports, são, tão o tempo inteiro na mídia. A BGS, todos os dias de BGS tiveram matéria no Jornal Nacional que é o jornal mais importante do país. Então a gente tem um crescimento muito grande do cenário de e-Sports, porque é um cenário que gera dinheiro, é uma coisa que gera lucro. E um lucro altíssimo, várias empresas investindo em e-Sports. A gente vê aí na BGS a gente teve enorme, vários estandes com várias empresas apoiando, a Gillette tava lá, várias empresas que não tinham nada a ver com o cenário de e-Sports aparecendo porque tão patrocinando. É, a Fanta tava lá também. Várias empresas patrocinam equipes de e-Sports, porque é algo que gera dinheiro. Então o cenário em si, o mercado de e-Sports eu acho que é um cenário que vai crescer muito, muito ainda. Porque a gente sabe que tudo que dá dinheiro cresce. Então é uma coisa assim, se você for pensar em 2017 como tava e como está hoje em 2019, eu acho que 2019 foi o auge. A gente teve aí muitos campeonatos, muitos presenciais. A gente já teve aí campeonato passando em tv, tv à cabo, ESPN, SportTV, vários transmitem campeonato de e-Sports, LoL, CS, o DotA 2, sempre tem algum campeonato sendo transmitido. Então eu acho que esse ano aí a gente teve um crescimento enorme e a tendência de especialistas é que o crescimento em 2020 seja ainda maior, porque a gente está tendo, a gente está acompanhando esse cenário que cada vez dá mais dinheiro e movimenta mais pessoas.

**22) E para as mulheres você acha que também está diferente?**

Eu acho que sim, como eu falei, a gente tem aí. É pouco tempo para analisar, mas a gente pensa que é um cenário que mudou muito. E que está em constante mudança o tempo inteiro. Então mudou sim, a gente teve uma diferença pra, o cenário em si, as mulheres tão aparecendo mais, a gente está tendo mais espaço é o que eu falei, hoje a gente vê mulheres comentando CS, comentando LoL, narrando, eu acho que não só nos e-Sports, no futebol a gente também está vendo isso. Agora a gente vê narrando futebol e isso é muito legal. Então eu acho que a gente,

as mulheres conseguiram acompanhar esse crescimento. A gente está crescendo junto, a gente está vindo com espaço e é isso que a gente tem que fazer. Então eu imagino que esteja diferente sim e a minha perspectiva, a minha torcida é que pro ano que vem a gente cresça ainda mais e que tenha mais mulheres se destacando no meio dos e-Sports.

**23) Você acha que ainda existe preconceito contra a participação feminina no cenário?**

Ah, sim. Ainda existe, sempre tem. Eu acho que a gente, é o que a gente fala, ainda tem muita gente que se esconde atrás de fakes na internet para dar hate, muita gente que pensa coisas retrógradadas, que o lugar da mulher é na cozinha, esse tipo de coisa, mas eu acho que o preconceito ainda existe. Tem muita gente que pensa assim, mas hoje a gente vê uma sociedade muito mais engajada a combater isso do que antigamente. Então assim, é comum hoje, uma coisa que acontecia, a mulher sofria isso e tal e ninguém falava nada, os homens... Hoje a gente vê homens defendendo as mulheres, lutando contra isso, a gente tem uma sociedade mais engajada a combater esses certos tipos de preconceitos. Então acaba que eles, de fato, viraram uma minoria, antes a gente tinha uma minoria que fazia isso e uma maioria que permanecia calada. Hoje em dia a gente tem uma minoria que faz isso e uma maioria engajada a combater esse tipo de coisa. Então eu acho que o preconceito sempre existiu, não sei se diminuiu, porque eu acho que as pessoas continuam pensando o mesmo tipo de coisa, mas hoje a gente tem uma sociedade muito mais engajada em combater esse tipo de coisa e a gente consegue de fato colocar essa minoria no lugar dela.

**24) No mercado em geral, você acredita que existe desigualdade de gênero?**

No mercado em geral sim, a gente ainda vê mulheres tentando ocupar cargos executivos e muitas que ocupam cargos executivos ganhando menos que homens na mesma função. Isso é uma coisa que infelizmente ainda acontece. A gente vê, por exemplo, casos de mulheres que ficaram grávidas e acabam perdendo o emprego quando voltam, isso é algo recorrente ainda. Ou mulher que vai procurar emprego e o cara pergunta se tem filho e é uma pergunta que não é feita pro homem. Então assim, esse preconceito dentro do cenário profissional em geral, no âmbito profissional ainda é recorrente. Muitas mulheres ainda ganham menos, isso é algo que a gente ainda luta para buscar essa equidade, igualdade salarial. Igualdade de oportunidade, igualdade de tudo. E eu espero que com o crescimento de novas profissões, que a gente, nessas novas profissões, não tenha esse tipo de coisa e a gente consiga refletir isso para sociedade em

geral. Mas ainda tem, infelizmente a gente ainda vê várias mulheres que sofrem com isso, tem cargos executivos e ganham bem menos que homens ocupando cargos na mesma função.

### **25) Essa desigualdade também se reflete no cenário de jogos?**

É o que eu falei, eu acho que não sei se reflete, acho que acaba refletindo um pouco em questão de sociedade, mas como a gente tem um cenário de jogos, o cenário de jogos é um cenário novo que está se estabelecendo tanto para as mulheres quanto pros homens, a gente pode criar algumas regras; criar regras no sentido de que algumas coisas podem ser diferentes. Então a gente já vê, por exemplo, se entrar uma menina no cenário profissional de jogos, numa line com meninos, eu acredito, espero que não aconteça porque não vai fazer o menor sentido, que ela vai ganhar a mesma coisa que os caras, porque eles vivem juntos, na mesma situação, vai ser um contrato. É diferente, por exemplo, de você ter um futebol, que você tem um time feminino e um time masculino. O masculino vai ganhar muito e o feminino vai ganhar pouco, mas é um time todo. Quando a mulher está dentro do cenário, junto com o homem, eu acho mais difícil ter essa desigualdade, eu acho muito difícil você ter um time com cinco jogadores, que normalmente que tem no R6 por exemplo e só a mulher ganhar menos. Então é diferente de você ter um time feminino que ganha menos. Então eu acho que a gente tem isso no e-Sports, como é um cenário novo, um cenário que está crescendo, eu imagino que a gente possa fazer alguns ajustes e que essa desigualdade vai ser um pouco menor, porque a gente está crescendo com o cenário também, porque a questão salarial profissional ela é uma questão estrutural. É uma questão societária estrutural, isso já vem de anos e anos, é algo meio que constituído e enraizado no cenário profissional. No cenário de jogos, como a gente não tem isso, a gente não tem essa cultura, porque a cultura está sendo criada, eu imagino que essa é a nossa oportunidade de conseguir buscar essa igualdade salarial e aí sim a gente refletir dos jogos, pro mercado profissional em si.

### **26) Você acha que esse é um momento propício para as mulheres entrarem no mercado de jogos?**

Eu acho que esse é o melhor momento. Porque é o momento em que a gente está buscando espaço, a gente está vendo as mulheres aparecendo. É, eu acho que não só nos jogos, em esportes no geral, tanto no eletrônico quanto no normal, as mulheres tão começando a aparecer a gente já tem alguns pilares em alguns lugares, que são pontos de referência em vários esportes, em vários meios. Então eu acho que esse é o momento em que a gente começa a mostrar que a gente também pode. É o que eu falo, no R6 eu fui a primeira, mas eu não quero, eu não me

importo em ser a primeira só não quero ser a única. Eu quero que mais mulheres estejam do meu lado e que a gente possa trabalhar juntas para buscar um cenário de igualdade, é, melhor né, que a gente consiga trazer esse cenário. Então eu acho que esse é o melhor momento sim, é como eu falei, como a gente está vivendo num momento de crescimento, se a gente tiver mulheres crescendo junto com o cenário, a chance da gente impor as nossas regras assim é muito maior, porque você tá crescendo junto com o cenário e você vai fazer parte desse crescimento. É diferente de você ter um cenário grande e aí você ter que inserir a mulher nesse cenário. A gente está crescendo, então o momento para mulher entrar é agora, nesse momento de crescimento porque a mulher cresce junto com o cenário e aí a gente não precisa entrar depois, porque a gente já vai estar dentro.

### **27) Como é possível alcançar um papel igualitário entre mulheres e homens?**

É eu acho que é possível alcançar um cenário com a mulher fazendo parte desse crescimento. Eu acho que esse é o principal, porque se você for pensar no meio profissional geral, a gente tinha lá nos primórdios a mulher não trabalhava, quem trabalhava era o homem. Então o mercado de trabalho era dominado pelo homem, então as mulheres passaram a incorporar um mercado que já existia e que era dominado pelo homem. Então a mulher passa a ter que brigar por aquele espaço, correr atrás, até conseguir ser inserida, mas aí ela acaba, estruturalmente tendo algumas desvantagens. No cenário de e-Sports, a gente tem um cenário em crescimento, não é um cenário consolidado, então a mulher fazendo parte desse crescimento, a gente não precisa se inserir quando ele já tiver grande; a gente já vai estar dentro. Então eu acho que a melhor da gente buscar uma igualdade no cenário é fazer parte dele. Então eu acho que a ideia é que a gente acompanhe esse crescimento quando o cenário tiver consolidado e algo grande, as mulheres não precisam ser inseridas, porque a gente já vai estar dentro desse cenário.

### **28) É uma luta unicamente feminina?**

Não sei, no cenário de e-Sports, é o que eu falei. está todo mundo buscando um espaço, então é que a gente tem o cenário... a mulher sempre acaba em desvantagem por conta do machismo né. Então eu acho que a luta da mulher, eu não sei se é uma luta só da mulher, a luta da mulher é maior que a luta do homem, mas eu não sei se a luta é só dela. Acho que existe uma luta masculina também vamos dizer assim. Existe uma luta de ambos os lados, mas a luta da mulher acaba sendo maior porque por conta do assédio, preconceito é muito comum a gente ver mulheres streamers sofrendo assédio, muitas mulheres bonitas dentro do cenário vai, sendo o tempo inteiro assediadas, cantadas por caras que... Então eu acho que é uma luta de ambos, mas

talvez a mulher sofra um pouquinho mais e tenha que galgar aí maiores... acho que a luta é maior né, não sei se é uma luta só da mulher por igualdade, porque ambos procuram crescimento, mas acho que a mulher acaba tendo empecilhos e desvantagens nesse caminho que fazem com que a luta seja maior.