



**Campus Santana do Livramento  
Graduação em Administração  
Trabalho de Curso**

**A VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO CENÁRIO DO *e-SPORTS*:  
A percepção das jogadoras brasileiras no mundo dos games**

Autoria: Caliel Costa da Silva  
Orientador: Prof.<sup>a</sup> Amanda Muniz Oliveira

**RESUMO**

O cenário e-Sports se tornou um importante setor gerador de empregos no mundo, nesse mesmo rumo, o número de mulheres que participam desse setor aumentou, concomitantemente práticas de violência de gênero vêm sendo observadas nesse cenário. Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo analisar a percepção de jogadoras brasileiras a respeito da violência de gênero no mundo dos games, por meio da abordagem qualitativa, utilizando de uma pesquisa exploratória netnográfica, na qual se aplicou uma entrevista semiestruturada e observações participantes e não participantes. Os resultados apontaram que há violência de gênero de forma costumeira e rotineira, além de que jogadoras utilizam por muitas vezes de ações como silenciamento de chat, abandono de partida, utilização de *nicknames* masculinos ou neutros quando se deparam com essa violência. Verificou-se também, na percepção das jogadoras, que deve haver mais campanhas de conscientização de violência de gênero nos e-Sports, como também mais investimentos em equipes e torneios para que se fomente mais a atuação do público feminino nos e-Sports. Além disso, espera-se que as plataformas de jogos sejam mais rigorosas nas punições.

**Palavras-chave:** violência de gênero; e-Sports; games; netnografia;

**GENDER VIOLENCE IN THE *e-SPORTS* SCENARIO: The perception of Brazilian female players about Gender Violence in the world of games**

**ABSTRACT**

The e-Sports scenario has become an important job-generating sector in the world, in the same direction, the number of women participating in this sector has increased, concomitantly practices of gender violence have been observed in this scenario, in a way that affects these women psychologically. In this sense, the present work aimed to analyze the perception of Brazilian players regarding gender violence in the world of games, through a qualitative approach, using a netnographic exploratory research, in which a semi-structured interview and participant observations were applied and non-participating. The results showed that there is gender violence in a customary and routine way, in addition to the fact that players often use actions such as chat silencing, game abandonment, use of male or neutral nicknames when encounter this violence. It was also verified, in the players' perception, that there should be more campaigns to raise awareness of gender violence in e-Sports, as well as more investments

in teams, tournaments to encourage more the performance of the female audience in e-Sports, and that gaming platforms be stricter in punishments.

**Keywords:** gender violence; e-Sports; games; netnography;

**LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL ESCENARIO DE LOS e-SPORTS:  
La percepción de las jugadoras brasileñas sobre la Violencia de Género en el mundo de los juegos**

**RESUMEN**

El escenario de los e-Sports se ha convertido en un importante sector generador de empleo en el mundo, en la misma dirección se ha incrementado el número de mujeres que participan en este sector, concomitantemente se han observado prácticas de violencia de género en este escenario, de manera que afecta psicológicamente a estas mujeres. En este sentido, el presente trabajo tuvo como objetivo analizar la percepción de los jugadores brasileños sobre la violencia de género en el mundo de los juegos, a través de un enfoque cualitativo, utilizando una investigación exploratoria netnográfica, en la que se aplicaron una entrevista semiestructurada y observaciones participantes y no participante. Los resultados mostraron que existe violencia de género de forma habitual y rutinaria, además de que los jugadores suelen utilizar acciones como el silenciamiento del chat, el abandono del juego, el uso de apodos masculinos o neutrales ante esta violencia. También se verificó, en la percepción de las jugadoras, que debería haber más campañas de sensibilización sobre la violencia de género en los e-Sports, así como más inversiones en equipos, torneos para incentivar más el rendimiento del público femenino en los e-Sports, y que las plataformas de juego sean más estrictas en los castigos.

**Palabras-clave:** violencia de género; deportes electrónicos; juegos; netnografía;

## **1 INTRODUÇÃO**

A jornada dos Games teve seu início na década de 1950, como uma maneira de se “distrain” e “aprender” novas habilidades nos laboratórios das universidades (ALONSO, 2021). Vinte anos mais tarde foi lançado o console Magnavox Odyssey, voltado exclusivamente para o público masculino devido seus jogos serem focados em “esportes e tiro”, práticas não atribuídas ao feminino, daquela época.

No entanto, ainda na década de 1970, especificamente no ano de 1978, surgiu a primeira mulher desenvolvedora de jogos eletrônicos do mundo – Carol Shaw, engenheira computacional estadunidense, de Palo Alto, Califórnia – EUA. Por ser a única mulher da equipe americana de desenvolvimento, foi alvo de comentários machistas durante vários anos (ALONSO, 2021).

Em entrevista à *Vintage Computing*, em 2011, Carol Shaw denuncia a discriminação sofrida, por ser mulher, naquela época: “Uma vez eu estava trabalhando no lab, e Ray Kassar, presidente da Atari, estava em visita e ele me disse, “Ah, enfim! Temos uma mulher game designer. Ela pode fazer correspondência de cores e decoração de interior nos cartuchos!”” (EDWARDS, 2011, p. 4, tradução nossa)<sup>1</sup>.

Já a primeira protagonista em games foi lançada em 1982 através do jogo *Ms. Pac Man*, um jogo clássico de labirinto do tipo Arcade. A “Senhora Pac Man”, como ficou conhecida, guarnecida de batom e lacinho vermelho, foi responsável pela introdução da figura feminina no mundo dos games. Segundo o desenvolvedor do jogo, Toru Iwatani, a introdução tanto do jogo original Pac Man, como o *Ms. Pac Man*, teve como objetivo aumentar o alcance do mesmo, atingindo o público feminino, pois os fliperamas, na época, eram predominantemente frequentados pelo público masculino (ALONSO, 2021; VELASCO, 2019).

Cerca de cinquenta anos mais tarde, adentrando o século XXI, ocorreu o nascimento dos e-Sports, transformando os games em profissão e, atualmente: “[...] o público feminino representa cerca de 54% dos jogadores totais, sendo 61,9% dos jogadores casuais e 23,3% dos jogadores hardcore” (ALONSO, 2021, p. 5), segundo dados da 8ª edição da Pesquisa Gamer Brasil<sup>2</sup> (PGB), publicada em 3 de junho de 2020 pela Plataforma The Enemy. Tal pesquisa foi conduzida pelo Sioux Group, que reúne as empresas Go Gamers, ESPM e Blend New Research que, por sua vez, ouviram 5.830 brasileiros em 26 Estados e no Distrito Federal durante o mês de fevereiro de 2020, visando traçar um perfil da demanda nacional, que já atinge 73,4% da população.

Em meio a tantos avanços tecnológicos, o mercado do e-Sports se tornou um importante setor gerador de empregos, que aqueceu a economia do país. “Em 2018, os games se tornaram globalmente mais lucrativos que a indústria cinematográfica e a indústria musical combinadas” (BAPTISTA, 2020, p. 2).

Nesse íterim, com o aumento no número de colaboradoras no setor, observou-se também a emergência de práticas de violência de gênero, tendo como intuito embaraçar, depreciar e desacreditar a atuação feminina nesse mercado promissor. Essa prática faz mulheres reféns dentro da comunidade dos games, constantemente xingadas, humilhadas e ameaçadas, por meio da violência de gênero (BEZZERRA et al., 2020).

Essa violência é utilizada quando o projeto de exploração-dominância masculina não consegue ser mantida apenas pela ideologia do patriarcado, levando a violência como forma de auxílio para mantê-la. Embora a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas, como por exemplo da mulher sobre o homem, historicamente na maioria das vezes a mulher é a vítima (SAFFIOTI, 2011).

Com a finalidade de driblar ataques e xingamentos, muitas gamers, precisam se esconder através de nomes falsos (por vezes usam nomes masculinos). Algumas não suportam, e chegam ao ponto de se afastar ou abandonar o jogo de vez. Segundo levantamento feito pelo blog PriceCharting, 35% das jogadoras entrevistadas que já sofreram assédio, optaram por se afastar por um tempo dos games (CRAVO, 2019; BERNARDO, 2017).

Outros indícios de violência de gênero são percebidos também na criação de games, como foi no caso do jogo “Rape Day”<sup>3</sup>, que viria a ser lançado em 2019, em uma das maiores plataformas de games do mundo, a Steam<sup>4</sup>. O jogo era ambientado em um cenário Apocalíptico zumbi que permitia aos players assediarem verbalmente, matar e estuprar mulheres. O intuito do jogo, segundo seu criador era: “normalizar o estupro da mesma maneira que a cultura popular normalizou o assassinato”. Devido à grande repercussão mundial em torno do tema, a Steam veio a ser “forçada” a não vender o controverso game (TRIVI, 2019, p. 03).

Neste contexto, tornou-se importante e pertinente realizar este estudo com a finalidade de esclarecer a seguinte questão norteadora: “Qual a percepção de jogadoras brasileiras a respeito da violência de gênero no mundo dos games?”

No intuito de responder ao problema de pesquisa supracitado, foram elaborados para o presente estudo um objetivo geral e três objetivos específicos.

O objetivo principal deste estudo foi analisar a percepção de jogadoras brasileiras a respeito da violência de gênero no mundo dos games. Os objetivos específicos se resumem em contextualizar o cenário do e-Sports no Brasil e no mundo a partir da presença feminina, identificar a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games e compreender como a violência de gênero ocorre no cotidiano de jogadoras brasileiras no mundo dos games.

Este estudo possui alta relevância acadêmico-científica e para a sociedade, visto que os dados obtidos desse estudo podem ser usados para o combate à violência de gênero em si, para uma maior conscientização das mulheres para que possam identificar essas atitudes e se defenderem. Destina –se também aos homens com intuito de identificar raízes, de forma a se conscientizar, até encorajá-los a obter ajuda psicológica.

Do ponto de vista da área da Administração a proposta se justifica, pois, a compreensão deste tema pode ajudar a minimizar ou combater em partes a violência de gênero contra as mulheres jogadoras dentro do cenário e-Sports, de forma a possibilitar o levantamento de medidas e estratégias que podem ser implementadas pelas organizações.

A escolha do tema foi motivada ainda pelo interesse do autor, pois dentro do ambiente familiar, já presenciou a violência contra a mulher, em sua infância, na relação pai e mãe. Recentemente esse tema se mostrou expressivo para o autor novamente, pois este começou a observar a violência contra a mulher no mundo do e-Sports, de modo preciso, no jogo Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). Durante uma partida desse jogo, uma jogadora do time do autor deste trabalho, teve seu perfil da plataforma Instagram vazado no chat, seguido de comentários ofensivos pelo outro time, o que resultou no abandono da partida pela jogadora. Devido a todo esse contexto, o autor percebeu que a realização do estudo do tema seria de grande valia.

Logo, após essa introdução, no referencial teórico é contextualizado o cenário do e-Sports no Brasil e no mundo. Em seguida é conceituado o que é gênero, violência de gênero e seus tipos. No terceiro tópico do referencial é trazido à tona a discussão do tema violência de gênero no mundo do *e-Sports*, no qual é abordado as dificuldades e as percepções de mulheres.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Esporte Eletrônico (e-SPORTS)**

Nos últimos anos, a discussão acerca do *e-Sports* vem obtendo relevância no Brasil e no mundo. Tem se observado um aumento nos últimos anos de equipes desde amadoras à profissionais, engajadas em diferentes tipos de jogos e localidades (MACEDO; FALCÃO, 2018).

Segundo Santos (2019), o *e-Sports* possui semelhanças com o esporte tradicional, contando com jogadores, treinadores, analistas, competições, contratos de jogadores e de patrocínio, entre outros.

O termo *e-Sports* é abreviação em inglês para *eletronic sports*, na tradução pode ser entendido como “esporte eletrônico”. O *e-Sports* não abrange somente jogos de gênero de esporte, como por exemplo FIFA (jogo de futebol) ou NBA (jogo de basquete), abrange também outras categorias como FPS (jogos de tiro em primeira pessoa), MOBA (arena de batalha online com multijogadores), entre outros (ALBUQUERQUE, 2018).

Na perspectiva da história, a primeira competição esportiva eletrônica, que se tem conhecimento, data de 19 de outubro de 1972, onde participaram estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos, na qual o jogo utilizado foi o Spacewar, na competição intitulada de Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar. Após isso, em 1980, a empresa Atari organizou o evento Space Invaders Championship, considerada então a primeira competição a contar com grande número de participantes, cerca de 10 mil jogadores (SILVA; KIKUCHI; SCHIMIGUEL, 2019).

Entre o período de 1980 a 2000 foram criadas novas competições, tento destaque o evento Nintendo World Championships, conhecido como o maior campeonato gamer da história, que aconteceu em 1990 na localidade dos Estados Unidos. O campeonato foi disputado em 29 cidades, na qual a grande final aconteceu na Califórnia, no mesmo ano (LIMA, 2018).

No século XX, o e-Sports cresceu exponencialmente muito graças a internet que permitiu que não houvesse mais a limitação física ou geográfica, no qual teve um aumento aproximado de 1600% de torneios do ano 2000 para o ano 2010, com isso, tanto a quantidade de jogadores como o público aumentaram (HISTÓRIA ..., 2017).

A partir de 2011, após lançamento da plataforma Twitch<sup>5</sup>, o e-Sports cresceu ainda mais pela popularização do Streaming. Em 2016, chegou ao pico de 14,7 milhões de pessoas assistindo simultaneamente jogos de League of Legends (PINTO, 2019).

No Brasil, a vinda de consoles (videogames) se deu oficialmente pelo início dos anos 1980, tendo como base importações, adaptações por empresas do país. De início, semelhante a indústria dos Estados Unidos, os consoles foram apresentados como produtos para garotos por meio de estratégias de marketing na época (MEDRADOS; MENDES, 2020).

O primeiro campeonato oficial no Brasil, ocorreu em 2012, na Intel Extreme Masters, em São Paulo, que reuniu jogadores de diferentes nações na disputa do título mundial dos jogos StarCraft II e League of Legends. Suas partidas foram transmitidas pela TV online da ESL - *Electronic Sports League* (SALVANY; SAMPAIO 2021).

O e-Sports no Brasil foi regulamentado pelo Conselho Federal de Psicologia como uma especialidade profissional do setor através da Resolução nº 14/2000. Porém, sete anos mais tarde, ela foi revogada pela Resolução Administrativa/Financeira nº 13/2007, apesar da Psicologia do Esporte ser a única especialidade “empregada como área que visa entender o ser humano que existe por trás do atleta no meio esportivo, incluindo suas ações e seus comportamentos neste contexto” (GOEDERT; SOABA, 2019, p. 399).

Em contrapartida, a Associação Americana de Psicologia (*American Psychological Association - APA*), frente ao novo conceito de esporte dos últimos anos, determinou em 2019 que: “[...] as estratégias e procedimentos utilizados pelo profissional da psicologia do esporte incluem o treinamento de habilidades cognitivas e comportamentais para aprimoramento da performance, além das próprias consultas e intervenções clínicas” (GOEDERT; SOABA, 2019, p. 400). A APA partiu da percepção de que, atualmente, existem formas inovadoras de se exercer uma atividade esportiva por meio de jogos eletrônicos que, mesmo em um ambiente 100% virtual, pode-se manter as particularidades que caracterizam o esporte físico.

Em relação a representantes brasileiros no cenário e-Sports, segundo Salvany e Sampaio (2021), o principal nome no cenário *e-Sports* é Gabriel "FalleN" Toledo, considerado uma lenda, o jogador profissional de Counter Strike brasileiro que mais faturou com *e-Sports*, detentor de diversos títulos internacionais e nacionais, levou o Brasil para outro patamar no cenário. Além disso, criou sua própria organização, intitulada de Games Academy, que desde 2012 contribui para o nascimento de novas promessas na América Latina, através do jogo Counter Strike.

Além dele, merecem destaque: Felipe “brTT” Gonçalves, seis vezes campeão brasileiro de League Of Legends; Alexandre “Gaules” Borba, eleito o maior *streamer* brasileiro e alcançando número impressionantes, como o segundo *streamer* mais assistido no mundo, pela plataforma na Twitch, no segundo semestre de 2021; e Bruno “Nobru” Goes, MVP e campeão mundial pelo jogo Free Fire (SALVANY; SAMPAIO, 2021; AGOSTINI, 2021).

Em se tratando do cenário feminino, Nicole “Cherrygumms” Merhy, merece total atenção, ex jogadora de Rainbow Six Siege considerada uma das maiores representantes femininas do cenário, apareceu no ranking Under 30 da Forbes, em 2021, considerada como uma das personalidades de maior destaque em sua área de atuação. Além disso, criou sua própria organização, a Black Dragons, uma das maiores organizações de *e-Sports* do Brasil. (SALVANY; SAMPAIO 2021).

Outros nomes conhecidos, desse cenário, o feminino, são: Bárbara “Babi da LOUD” Passos, jogadora de Free Fire e *streamer*, é a brasileira com mais seguidores na Twitch, contando com 1,3 milhão de seguidores; e Juliana “Showliana” Maransaldi que foi a primeira

jogadora a atuar por uma organização estrangeira; entre outras (SALVANY; SAMPAIO, 2021; AGOSTINI, 2021).

Em 2021, foi realizado a quinta edição do evento Prêmio e-Sports Brasil 2021, que distribuiu 20 prêmios em várias categorias, para diferentes personalidades. Ficou evidente, a disparidade no número de premiações entre o público feminino e masculino no evento, pois apenas 10% das premiações totais foram ganhas por mulheres, ou melhor, por uma única mulher, Natália "Daiki" Vilela, jogadora de Valorant. "Daiki" ganhou as duas premiações: melhor atleta feminina e atleta revelação feminina. Ainda, pode se observar que as duas premiações eram destinadas exclusivamente para mulheres, ou seja, se não houvesse essa exclusividade da categoria, talvez nenhuma mulher fosse premiada nessa edição (CAETANO, 2021).

Assim, para entender melhor as diferentes dificuldades enfrentadas pelas jogadoras mulheres no cenário do *e-Sports*, será necessário conceituar a violência de gênero primeiro.

## 2.2 Violência de Gênero: conceitos e tipos

A Organização Mundial da Saúde (OMS) estabeleceu uma tipologia para a violência, subdividindo-a em de três grandes grupos, de acordo com o ato violento: 1) Violência contra si mesmo, autoprovocada ou auto infligida; 2) Violência interpessoal, que pode ser doméstica ou comunitária; e 3) Violência coletiva, seja composta por grupos políticos, organizações, instituições, associações, milícias, dentre outros. A violência se tornou um problema global de saúde pública, cuja responsabilidade se estende aos gestores em geral, em todos os níveis, segundo a OMS, órgão internacional que a define como: [...] o uso intencional de força física ou poder, ameaçados ou reais, contra si mesmo, contra outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade, que resultem ou tenham grande probabilidade de resultar em ferimento, morte, dano psicológico, mau desenvolvimento ou privação (OMS, 2021).

Nesse contexto, a violência de gênero tem sido vista por toda parte: empresas, comunidade, grupos e até na mídia em cujos discursos ela "é apresentada de forma depreciativa, sexualizada, objetificada e responsável pela satisfação pessoal do homem". Isso atinge diretamente os Direitos Humanos das Mulheres, ou seja, agride o Direito da Mulher a uma vida sem agressão nem opressão (OLIVEIRA; BASTOS, 2018, p. 165).

A preservação dessa concepção dualista entre homens e mulheres nas sociedades que opõem sexo e gênero é o resultado da imposição de normas, que sustentam práticas sociais potentes e incisivas sobre os corpos físicos desses sujeitos (LOURO, 1997 apud OLIVEIRA; BASTOS, 2018), não se limitando apenas às diferenças sexuais, mas sim, ao modo como esses indivíduos são representados em sociedade: o falar, o pensar e o agir como "feminino ou masculino".

Já o gênero diz respeito às diferenças percebidas em quatro aspectos: 1) Símbolos e representações culturais; 2) Conceitos e interpretações doutrinárias (religiosas, educativas, políticas e científicas); 3) Instituições e organizações sociais; e 4) Identidade subjetiva (BUTLER, 2007 apud OLIVEIRA, BASTOS, 2018).

Tendo como base as afirmações de Scott (1995), Oliveira e Bastos (2018) conceituaram gênero como: "[...] um conjunto de códigos manipulados ou de costumes que se corporificam" (p. 166). Portanto, "sexo" é diferente de "gênero": o primeiro é estabelecido pela biologia no momento em que nascemos, enquanto o segundo é derivado de "uma construção social em que mulheres devem incorporar certos padrões aceitáveis e os homens, outros" (OLIVEIRA; BASTOS, 2018, p. 166).

No que diz respeito à violência de gênero, Saffioti (2011) revela que é um conceito mais geral que engloba a violência familiar, intra-familiar e a doméstica. Essa violência é utilizada quando o projeto de exploração-dominância masculina não consegue ser mantida apenas pela

ideologia do patriarcado, levando a violência como forma de auxílio para mantê-la. Ainda, segundo essa autora, embora a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas, como por exemplo da mulher sobre o homem, historicamente na maioria das vezes a mulher é a vítima.

O conceito violência de gênero é de difícil utilização “como ruptura de diferentes tipos de integridade: física, sexual, emocional, moral”, pois os limites “entre agressão e direito dos homens sobre as mulheres” são muito tênues, de forma que cada mulher colocará o limite nessa tenuidade, interpretando singularmente. Desta forma prefere se utilizar o conceito dos direitos humanos “entendendo-se por violência todo agenciamento capaz de violá-los” (SAFFIOTI, 2011, p. 75 - 76).

Nas palavras de Oliveira (2016), é um equívoco considerar apenas a agressão física como um ato de violência contra o gênero feminino. Inserem-se como atos abusivos a prática, explícita ou camuflada, de atitudes em que haja relação desigual de poder, de coerção e para evidenciar a força masculina como forma de dominação. Entende-se assim que quando uma mulher sofre discriminação está sofrendo violência psicológica.

Segundo as cartilhas elaboradas pela Universidade Federal do Pampa, Universidade de São Paulo e Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, que contam com informações gerais para o enfrentamento da violência de gênero, os tipos de violência de gênero podem ser divididas em: violência sexual, patrimonial, moral, física e psicológica (UNIPAMPA, 2018; UNILAB, 2021; USP, 2017).

Tabela 1 – Tipos de Violência de Gênero

Tipo de Violência de Gênero	Conceito
<b>Sexual</b>	Quando a vítima é forçada a praticar atos “que causam desconforto ou repulsa como sexo forçado, toques ou carícias não desejadas”. Há também outros atos como o impedimento do uso do método contraceptivo, o aborto ou gravidez forçados
<b>Patrimonial</b>	Quando o agressor retém, subtrai, destrói totalmente ou parcialmente “objetos, instrumentos de trabalho, documentos pessoais, bens, valores e direitos ou recursos econômicos” da vítima
<b>Moral</b>	Quando o agressor ofende a reputação ou bem-estar psicológico da mulher através da calúnia, difamação ou injúria
<b>Física</b>	qualquer ato ou conduta, que ofenda a integridade ou saúde corporal da vítima, podendo esse ato ser caracterizado através de empurrões, tapas, chutes, mordidas ou outras agressões físicas
<b>Psicológica</b>	Atos ou condutas que causem danos emocionais e diminuam a autoestima de quem a sofre. Alguns exemplos podem ser citados como: ameaças, constrangimento, humilhação, ridicularização, chantagem, xingamentos (insultos), entre outros

Fonte: elaborado com base em USP (2017), UNIPAMPA (2018) e UNILAB (2021).

A violência contra a mulher é um tema de grande relevância, contudo, o debate se acirrou devido à questão da diversidade. Pensando na mulher como um gênero que em tempos atrás teve que lutar para ganhar espaço nas organizações, enfrentou desigualdades salariais e outras formas de discriminação, entende-se que o mesmo se aplica ao setor de mídia esportiva (MENTI; ARAÚJO, 2017).

Isso se deve principalmente devido as características que o mundo esportivo possui, onde desde a antiguidade predominava a presença dos homens nas competições, sendo

que as mulheres podiam apenas observar as conquistas. Não há como desconectar esta realidade da violência de gênero, visto que existe forte semelhança entre as mesmas, ao discriminarem o gênero feminino (MARCONDES FILHO, 2001).

Associando o tema ao cenário do e-Sports, chega-se ao entendimento de que neste século as redes e mídias sociais exercem influência direta no meio corporativo, ao contrário do que ocorria tempos atrás. Assim, atitudes que incitam a violência podem partir de dentro e de fora das organizações, uma vez que as empresas possuem páginas e perfil nas redes sociais, para estar em contato com seu público e atrair seguidores (MENTI; ARAÚJO, 2017).

A violência de gênero no mercado atual é prática principalmente na internet, meio de comunicação democrático e que por longos anos não experimentou censura ou leis contra este tipo de ato. Este espaço virtual engloba ações que rebaixam a figura da mulher, por meio do desrespeito, da misoginia e também do racismo, fato que tem motivado debates sobre a liberdade e responsabilidade do usuário no tocante a incitação de abusos (MENTI; ARAÚJO, 2017).

Estudos apontam que a vivência constante de atos violentos leva ao adoecimento psíquico e isso prejudica a saúde das pessoas de forma severa, causando depressão e quadros de ansiedade, percebidos por meio de crises de medo e apreensão (LEAHY; TIRCH; NAPOLITANO, 2013).

Assim, para dar prosseguimento, faz necessário mostrar como a violência de gênero se manifesta no mundo do *e-Sports*.

### **2.3 Violência de gênero e barreiras para mulheres no mundo do *e-Sports***

Na atualidade, diversas formas de violência de gênero permanecem sendo rotineiras dentro mundo dos games, chegando até o nível profissional. Conforme o levantamento do blog PriceCharting, realizado em 2012, expõe que 63% das 874 entrevistadas, já sofreram violência psicológica por ser mulher dentro da comunidade e-Sports (BERNARDO, 2017). Outro estudo, o de Medrados e Mendes (2020), apresenta, que das dez entrevistadas, todas já sofreram violência de gênero ou preconceito por serem mulheres.

O assédio é comum no *e-Sports*, como podemos ver no estudo de Grando, Gallina e Fortim (2013), no qual as entrevistadas relatam o quão desagradável muitas vezes é jogar com o público masculino, pois segundo elas, há o incômodo não por parte do desejo somente de interação, mais sim pelo assédio que sofrem.

Não bastasse o assédio, jogadoras revelam que após o descobrimento de seu gênero, o feminino, passam a lidar também com “a constante avaliação de seu desempenho, sempre atribuída a seu gênero”. Não importa se jogam bem ou mal, pois sempre há uma discriminação por parte do público masculino, ora jogam bem, são desacreditadas ou acreditam que elas estão utilizando algum tipo de auxílio não permitido no jogo, ora jogam mal, e recebem xingamentos como: “você é mulher e mulher não joga nada” (GRANDO; GALLINA; FORTIM, 2013, p. 156).

Segundo estudo de Medrados e Mendes (2020), 43% das entrevistadas relataram que o tratamento é desigual entre homens e mulheres em relação aos erros cometidos nos jogos online, pois esses erros são encarados pelo público masculino como consequência do gênero delas.

A discriminação não é exclusiva de jogadores masculinos, organizações de *e-Sports* cometem também essa atitude, muitas vezes de forma velada, como foi o caso da organização New Revenge de League of Legends, através de seu Social Media, que não aceitou a inscrição do time misto composto por homens e mulheres, para testar a possibilidade de entrada na organização. O time envolvia 4 homens e uma única mulher, Hanae Oseki, que já disputou campeonatos de League Of Legends por times femininos. A não aceitação para a inscrição

viralizou, pois Hanae Oseki trouxe a público prints da conversa na qual destacava algumas justificativas por parte da organização, como a existência de uma lei no *e-Sports* (a qual não existe) que impedia a existência de times mistos. Na conversa, havia falas como "Se um pai de menina vê a filha viajando no meio de quatro homens, ele vai achar desagradável". Mais tarde a organização por meio de entrevista à ESPN, pediu desculpas a Hanae e sua equipe, e afirmou que o erro aconteceu por parte dos funcionários (COELHO, 2017).

Além da discriminação, segundo Medrados e Mendes (2020, p. 153), as mulheres que foram entrevistadas em seu estudo reclamavam da violência psicológica e sexual/assédio que sofreram, como: "Mulher só serve para sentar numa R\*\*\*", "Malcomida", "Vai para o fogão", "Vou te comer", "Vagabunda", entre outras. Destaca-se, ainda, que 100% das entrevistadas, "afirmaram que já passaram por situações machistas e já sofreram preconceito, ofensas ou xingamentos por serem mulheres".

Com a finalidade driblar ataques e xingamentos, estudos como de Medrado e Mendes (2020), revelam que 30% das entrevistadas, precisaram se esconder através de nomes masculinos ou neutros ou recorreram ao silenciamento dos chats. Além disso, é uma percepção por parte das jogadoras, mesmo de maneira velada, que a mulher é vista como menos capaz e que ali não é um espaço natural ou confortável para elas (FORTIM; GRANDO, 2014).

Algumas mulheres não suportam, e chegam ao ponto de se afastar ou abandonar o jogo de vez. Segundo levantamento feito pelo blog PriceCharting, 35% das jogadoras entrevistadas que já sofreram assédio, optaram por se afastar por um tempo dos games (CRAVO, 2019; BERNARDO, 2017).

Estas soluções, porém, não resolvem os diferentes tratamentos recebidos pelas jogadoras, mas, para estas, tal questão não parece solucionável. As jogadoras acreditam que tais atitudes viriam "de casa": um homem que trata mulheres como iguais no seu dia-a-dia as trataria da mesma forma no jogo, enquanto um homem que vê mulheres como inferiores as trataria assim nos jogos (GRANDO; GALLINA; FORTIM, 2013, p. 157).

A prática de violência de gênero acaba por ser rotineira e se associa quase sempre pelo preconceito em relação à identidade de gênero das jogadoras, pois acreditam que o "homem se sente mais poderoso", melhor jogador, em relação à mulher ou pelo fato de que estes acham que o ambiente dos jogos online não é local delas. O incômodo acaba gerando constrangimento e estresse, e por muitas vezes essas mulheres param de jogar temporariamente ou para sempre (CALLOU et al., 2021).

As esferas do ambiente "online" e "offline", ou seja, os discursos na rede e na sociedade, estão entrelaçadas. Para Herring, "o discurso da Internet 'herda' as assimetrias das estruturas econômicas e sociais vigentes". (HERRING, 2003, p. 12 apud FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017).

A violência de gênero no mundo do *e-Sports* pode estar ligada ao fato das pessoas acharem que a internet é terra de ninguém, por estarem protegidas, podem fazer inúmeras coisas, pois não vão ser punidas, diferente do que ocorre no mundo offline, o fato de mudar seu perfil no jogo, já pode mascar quem você é (CRAVO, 2019).

Para Alonso (2021, p. 7), quando você está diante de uma cena de violência de gênero e se cala para essa situação e faz nada, você está "colaborando para a manutenção de um sistema que acredita ter poder sobre as mulheres, tirando delas o direito de se expressar e fazer as atividades da forma que elas desejam, mesmo que seja uma coisa simples como jogar".

Para prosseguimento do estudo, será apresentado os procedimentos metodológicos que o autor utilizou e a apresentação dos dados coletados.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a presente pesquisa foi adotada abordagem qualitativa (GIL, 2010) com o intuito de qualificar a base teórica, não se preocupando com representatividade numérica e sim com a profundidade do estudo, com o intuito de melhor analisar como ocorre a violência de gênero no mundo dos games.

Para atingir os objetivos do presente estudo foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório, pois, buscou-se amplificar os conhecimentos sobre a percepção das jogadoras mulheres sobre a violência de gênero. “Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições” (GIL, 2010, p. 41).

O método escolhido foi a netnografia com a finalidade de observar grupos, presentes na internet, que podem ter influência na vida de seus participantes, como é o caso plataformas de games multiplayer, tendo foco na vida de mulheres de forma online (KOZINETS, 2014).

Conforme Kozinets (2014), a netnografia deve seguir cinco etapas: definição da questão a ser pesquisada; identificação e seleção do grupo a ser estudado; observação participante e coleta de dados; análise de dados e interpretação; redação e relatos de pesquisa e/ou implicações teóricas e práticas.

Após definição do tema a ser pesquisado: a violência de gênero presente no cenário do e-Sports; partiu-se para a identificação e seleção da comunidade a ser estudada que foi a comunidade gamer, mais precisamente mulheres gamers. A seleção para a entrevista foi realizada através da plataforma Twitch, com a finalidade de estudar grupo de mulheres que jogam, profissionalmente ou não, games online multiplayer, utilizando na plataforma os filtros “mulher” e “português” para a busca; e que aceitaram participar da pesquisa.

Os dados foram coletados através de entrevista semiestruturada, para que o entrevistador pudesse explorar com maior amplitude as questões, e direcionar cada situação da maneira mais adequada que considerar. (LAKATOS; MARCONI, 2003).

Além da entrevista semiestruturada, foi utilizada a observação participante e não participante online com intuito “utilizar as diferentes formas de comunicação mediada por computador como fonte de dados para a compreensão e a representação etnográfica dos fenômenos culturais e comunais” (CORRÊA; ROZADOS, 2017, p. 3).

Para a realização do estudo optou-se por seguir a seguinte cronologia, de início foi realizada a observação participante concomitante com a não participante, e em segundo as entrevistas.

Para a primeira etapa da observação participante, o pesquisador optou por utilizar o jogo Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), pois era um jogo no qual já estava mais familiarizado. Ao todo foram 50 (cinquenta) partidas no jogo, contabilizando mais de 32 horas de duração, compreendidas no período de 04 de dezembro de 2021 a 31 de janeiro de 2022. Nessa etapa, o pesquisador utilizou para a interação com o jogo e as pessoas: *nickname* feminino, sintetizador de voz feminina, jogou com mulheres em algumas partidas e jogou em conjunto com outra mulher de forma a utilizar a voz dessa.

Nos jogos de 01 a 05, o pesquisador jogou em conjunto com uma mulher (nesse estudo chamada de Zelda), de forma a dividir as funções dentro do jogo que foram de comum acordo entre as partes. Enquanto o pesquisador usou o mouse e o teclado, ficando a par da utilização mecânica do jogo, Zelda utilizou da sua voz para interagir no jogo. Na comunicação dentro do jogo o que Zelda falava era uma repetição do que o pesquisador comunicava com essa. Os fones utilizados nesses primeiros jogos foram fones intra auriculares, no qual possibilitaram que tanto o pesquisador como Zelda pudessem ouvir o que se passavam nas partidas. A divisão de funções dentro do jogo foi utilizada dessa forma pois Zelda não sabia como jogar esse jogo e optou por apenas auxiliar na comunicação de voz.

Nas 45 partidas restantes, Zelda deixou de auxiliar nas partidas e o pesquisador começou a utilizar o software de sintetizador de voz Morph Vox. Com o intuito de emular sua voz masculina foi utilizado o filtro de “voz feminina” nas 45 partidas restantes da pesquisa.

Para melhor entendimento, foi criada a tabela 2, que sintetiza o que foi feito nessa etapa.

Tabela 2 – Quadro demonstrativo das partidas jogadas

Partidas	Ferramentas	Jogadoras(es)
01 a 05	Nickname, foto, instagram e voz de Zelda.	Zelda em conjunto com o Pesquisador
06 a 26; 38 a 40; 42 a 43; 47 a 50	Nickname e foto de Zelda; Sintetizador de voz.	Pesquisador
27 a 28		Pesquisador; Mali
34 a 35		Pesquisador; Tata
36 a 37		Pesquisador; Biazita
41		Pesquisador; Véia; Isa
44		Pesquisador; Magrinha
45		Pesquisador; Sasha
46		Pesquisador; Xamin; Nana; M4nuzinha

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Na segunda etapa da observação, foi realizado, por meio da plataforma Twitch, interações onde o pesquisador, em certos momentos de *livestream* de mulheres, realizou perguntas referentes ao assunto violência de gênero de forma a fomentar quem estava assistindo a interagir com as perguntas e debater sobre o assunto, ocorrendo a serem gravadas essas interações. Além dessas interações foi colhido alguns dados arquivais por meio da plataforma Twitter, reunindo conteúdos relevantes sem que o autor interferisse nesses.

As entrevistas foram realizadas com 07 (sete) mulheres com a faixa etária de 19 a 26 anos, com obtenção de 02 (duas) respostas pela plataforma Instagram, 03 (três) respostas pelo Discord e 02 (duas) obtidas através da própria Twitch. As respostas pela plataforma Twitch foram direcionadas para a *Streamer*, mas em certos momentos, por se tratar de uma plataforma “pública”, outras pessoas interagiram, principalmente, mulheres.

A seguir, a tabela 3 resume como foi realizada a coleta de dados.

Tabela 3 – Coleta de dados

Forma de coleta	Tipo de Coleta
50 partidas do jogo Counter Strike	Observação participante
Interação em <i>livestream</i> na plataforma Twitch	Observação participante
Dados arquivais por meio da plataforma Twitter	Observação não participante
Entrevista com 07 Mulheres jogadoras	Entrevista Semi Estruturada

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

Com os dados obtidos, foram gerados dois arquivos: um Word e outro Excel, no qual constavam mais de 20 páginas. Esses dados foram arquivados e relidos posteriormente de forma que o pesquisador pudesse melhor extrair as respostas.

Sendo assim para a análise dos resultados foi utilizado a análise hermenêutica para melhor compreender a percepção das jogadoras e suas interações de forma a se “aprofundar nos contextos social e histórico dos dados em busca de explicações, provendo uma interpretação cultural sutil, específica e matizada” sobre o assunto. (ARNOLD; FISCHER, 1994, p.64 apud KOZINETS, 2014).

A seguir, apresentam-se a apresentação, descrição e análise dos dados obtidos pela pesquisa.

## 4 APRESENTAÇÃO E DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

Nesse tópico é apresentado o cenário e seu contexto no qual o autor foi inserido e os resultados obtidos, concomitante com análise e interpretação desses.

### 4.1 Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)

A primeira parte da observação participante foi realizada através do jogo Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), um jogo competitivo em que duas equipes se enfrentam. Cada equipe é composta por cinco jogadores, na qual cada uma dessas desempenhará a função de Terrorista (TR) ou Contra Terrorista (CT).

Há duas opções para os Terroristas: invadir os *bombsites*, que são lugares pré-determinados em cada mapa para plantar a C4, e detonar a bomba ou eliminar toda a equipe adversária. A outra equipe, a Contra Terrorista, tem por objetivo eliminar os “TR” ou não permitir que o Terrorista plante a C4 nos 2 minutos iniciais. Caso não consiga permitir, ainda resta a possibilidade de desarme dessa bomba em 40 segundos.

O jogo é regido por no máximo 30 *rounds*, que são rodadas de duração de 2 minutos cada, porém se o terrorista plantar, acrescenta-se mais 40 segundos para a detonação da bomba. Vence a partida quem chegar em 16 rounds primeiros, caso não haja vencedor, é declarado o empate. No *round* 16, as equipes invertem as funções, quem estava de Terrorista vai para função de Contra Terrorista, vice e versa. Aqui se deve observar o seguinte: as partidas foram jogadas dentro do próprio servidor oficial do jogo, em outros servidores, há mais regras específicas, como por exemplo a não possibilidade de empate, comum em torneios.

Dentro do servidor oficial, ainda há o balanceamento de patentes, que são níveis de jogabilidade de cada jogador baseados em sua performance durante os jogos ranqueados. Divididas no total de 18 patentes, vão do Prata I, que é o nível mais baixo, chegando ao Global, o nível mais alto. Ainda para as partidas os jogadores podem optar por jogar com diferentes tipos de armas: pistolas, submetralhadoras, rifles, granadas, facas e entre outras; essas armas são obtidas por meio do dinheiro existente dentro da partida havendo relação direta com o ganho ou não do *round*.

A comunicação é muito importante, pois nesse jogo há uma rapidez nas informações do mapa e ações dentro dele, de forma que qualquer informação onde está o adversário é crucial para a decisão do *round* e da partida. A comunicação nesse jogo, é feita através de: chat por texto global, que inclui a comunicação com o adversário; chat por texto interno, somente com a equipe; e comunicação por meio da voz com a sua equipe.

Há duas opções de formação de equipes: buscar jogadores aleatórios ou jogar com amigos da plataforma. Para o estudo o pesquisador optou por utilizar de busca de jogadores aleatórios de forma a não ter influência nas escolhas e ser o mais ético possível para análise dos resultados. As mulheres que apareceram na observação participante durante as jogatinas todas foram escolhidas de forma aleatória pelo próprio servidor.

Antes de darmos prosseguimento, o autor, de forma a preservar a integridade das jogadoras, tanto das que foram observadas por meio da observação participante ou não participante como as que colaboraram por meio da entrevista semiestruturada, decidiu dar nomes de personagens femininos a essas. A seguir veremos a experiência que o autor teve ao realizar a observação participante e como a violência de gênero se manifestou nessas ocasiões.

### 4.2 Observação participante e a manifestação de violência de gênero

Junto de Zelda, o jogador/pesquisador, realizou as cinco primeiras partidas da série de observação participante. Em todas as partidas, o autor utilizou o nome e foto de Zelda, com consentimento dessa. Além disso, nessas cinco primeiras partidas foi vinculado o perfil de Instagram na conta da Steam<sup>6</sup>.

No pensamento do pesquisador, não imaginava -se como ocorreria essa violência de gênero nem tão pouco acreditava -se que na primeira partida haveria algum tipo de ocorrência vinculada a esse tema. Pois bem, já no primeiro jogo, foi observado a violência psicológica e moral através da humilhação, ridicularização e críticas mentirosas por parte dos jogadores do próprio time. Tudo começou quando o time ouviu a voz feminina no jogo, de Zelda, então ficou evidente que os jogadores do time acreditaram que realmente estavam jogando com uma mulher no time.

Durante os primeiros *rounds* foi vazado, no chat de texto global, o Instagram de Zelda, o qual havia sido vinculado no perfil do jogo. Dessa forma tanto o time adversário e “amigo”, sabiam das informações da vítima. Não importava o que era falado ou feito dentro do jogo, após o vazamento, durante toda a partida, por volta de 38 minutos de partida, o pesquisador juntamente com Zelda sofrera a violência por meio da comunicação de voz de 3 dos outros 4 membros de sua equipe. Em alguns momentos foi tão insuportável o jogo que não havia quase como se comunicar com o time, a partida perdeu a finalidade. Durante essa primeira partida pensou -se em mutar o time (desligar a voz e chat) ou abandonar a partida. Porém em decisão conjunta com Zelda e para melhor prosseguimento da pesquisa, optou por continuar e no final da partida realizar a denúncia.

Foi observado uma sensação misturada de tristeza, raiva e impotência tanto por parte de Zelda quanto do pesquisador, pelo fato de não poder fazer nada, pois para tirar alguém da partida era preciso 4 de 5 votos da equipe inteira, como eram 3 pessoas realizando ataques não havia essa possibilidade.

Os xingamentos, tentativas de ridicularização e injúrias tanto moral como sexual foram as mais variadas diversas, seguidas de risos por parte do próprio time, como: “nossa você é muito gorda ein, parece um balão”, “sua put\*”, “sua biscate”, “certeza que seu namorado te fode gostoso”, “é muito ruim, tinha que ser mulher mesmo”, “deve fuder gostoso”, entre outros. Questionados sobre o porquê dessa violência, responderam que faziam por que queriam sem motivo aparente e não se intimidavam por ameaças de denúncia: “faço porque eu quero”; “vai se fuder filha da puta”; “pode denunciar não vai dar nada mesmo”.

Após esse episódio, mais uma manifestação de violência de gênero foi observada, na partida 05. Esta, teve duração de cerca de 26 minutos de partida, a violência de gênero não foi tão intensa como na partida 01 e ocorreu já nos primeiros minutos de jogo. Como dito anteriormente, a comunicação dentro do jogo é muito importante, usa-se quase sempre a comunicação por voz para que as ações dentro do jogo sejam mais rápidas. A manifestação da violência de gênero ocorreu após uma dessas comunicações, no qual Zelda/pesquisador passou uma tática com intuito de ganhar o *round*: “faz um b, um varanda, um meio e dois fundo, eu vou meio”; após isso sem justificativa aparentemente ouviu “cala boca vagabunda”.

Ainda durante a partida houve outros momentos de violência de gênero, por parte do mesmo jogador, como por exemplo: “morri meio mesmo sua cadela”, “meu deus, deixa de ser ruim, porque não está fazendo comida?”. Após essa partida, em função do que estava ocorrendo optou por não utilizar mais a voz de Zelda e retirar o Instagram dessa do perfil da plataforma do jogo, de forma a preservar a integridade psicológica dela.

Após a partida 05, coincidentemente ou não, após a retirada do Instagram do perfil da Steam e começo do uso do software de emulação de voz, a violência de gênero sumiu por alguns jogos, levando 10 partidas para que fosse manifestada novamente. Na partida 16, após uma ação por parte dos adversários no qual culminou na morte dos outros 04 integrantes, ficando apenas o pesquisador vivo, ouve comentários desrespeitosos, seguidos de risadas: “o cara rushou com

a dual beretta, único que não conseguiu comer foi a Zelda”, “mas ela queria ser comida”, “porque você não foi Zelda?”, “você gosta, não gosta?”.

Nas 34 partidas restantes houve apenas mais três aparições de violência, que o pesquisador pode observar, e classificou como assédio, nas partidas 29, 36 e 48. Primeiramente, começaram sempre com elogios ou condições, como: “você é muito gata, passa o wpp ai”, “Zelda, eu dropo<sup>7</sup> se você me passar seu insta”, “é bia né, que nome lindo”, “te dropo só porque você é muito gata biazita”; e depois passaram a ser investidas de conotação sexual: “Zelda, diz pra nós aqui, você deve fuder gostoso”, “imagina nós se beijando nus ein” e “gata demais, queria você aqui na minha cama hoje que acha?”.

Por fim, um dado importante e que foi observado: dos 50 jogos realizados durante a observação participante, apenas 12 jogos (retirando da contagem Zelda) foi observado mulheres em equipes adversárias ou amigas, o que corresponde a 24% do total de partidas, pode ter havido mais, porém não foi possível identificar.

No mesmo período que ocorreram os 50 jogos, foi observado algumas interações, manifestações e depoimentos de mulheres que veremos a seguir.

### 4.3 Observação participante e não participante nas plataformas: Twitch e Twitter

Durante o tempo que foram realizados os jogos, o pesquisador também interagiu por meio da Twitch, de forma a fomentar uma discussão acerca do tema: violência de gênero no cenário do e-Sports, como também buscou depoimentos, denúncias, desabafos de mulheres na plataforma Twitter. A busca de dados por meio do Twitter compreendeu entre o dia 01 de dezembro de 2021 a 30 de janeiro de 2022, pois foi o período de início da observação participante e não participante que o pesquisador estipulou.

Por meio do Twitter, sem que houvesse interação ou participação do pesquisador e na Twitch a qual houve a interação do autor, observou -se que independente do jogo: LOL, CS GO, Valorant, entre outros; as mulheres relatavam situações de violência de gênero.

Durante essas situações, as jogadoras relatam que as vezes são xingadas mesmo sem fazerem ou falarem algo dentro do jogo, por vezes são assediadas durante os jogos, isso fica evidente nos prints de Sakura (figura 1) e no relato de Tsunade: “... é muito 50/50, as vezes do nada sou xingada sem fazer/falar nada, as vezes me atormentam o game todo elogiando e pedindo minhas redes sociais...”

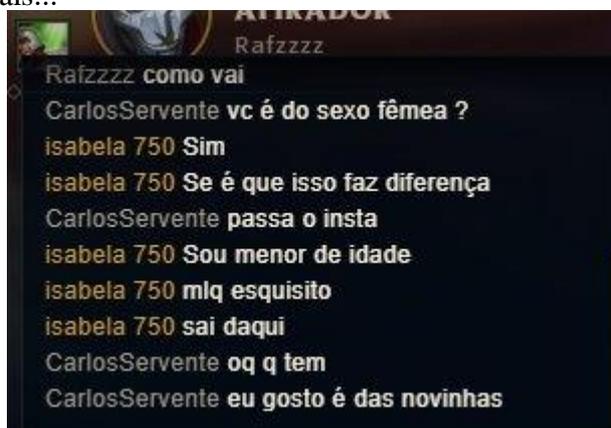


Figura 1. Print do jogo de Sakura

Fonte: [https://twitter.com/isa\\_massari/status/1463469747589296136](https://twitter.com/isa_massari/status/1463469747589296136)

Algumas jogadoras sentem raiva do que passam e denunciam a violência de gênero que recebem, alguns jogadores homens têm o intuito de diminuir a autoestima dessas por meio da violência moral e psicológica. Algumas dessas situações ocorrem por não aceitação de que mulheres podem ser melhores que homens nos jogos. Na fala de Hinata fica evidente:

me dá nojo jogar cs com moleque infantil. O cara não pode perder pra uma mina que vem chamar de prostituta, vagabunda, cadela e afins, eu to cansada disso, esse machismo em jogo... eu parei de retrucar porque só me desgasta ..., mas me irrita profundamente esses "mlqs" infantis.

Já Karin fala: “já ouvi cara no meu time: ow tu ta pedindo pro teu namorado jogar? só acerta hs (head shot, em português, tiro na cabeça), nunca vi mulher jogar assim, fiquei muito brava”.

Percebe -se que a violência de gênero afeta ao ponto de fazer com que mulheres chorem nessas situações, nisso Temari e Lara Croft demonstram o quão difícil é ser mulher:

me sentindo um lixo depois de vivenciar o suco podre da xenofobia e do machismo no CS. Como é difícil ser uma mulher e, ainda mais, nordestina nesse jogo. Se as pessoas soubessem o quanto magoa e machuca, não fariam isso. Entrei no jogo pra sorrir, sai chorando muito...; ... eu fiquei mal psicologicamente, eu comecei a chorar e fiquei muito mal, muito mal mesmo, tanto que fiquei um bom tempo sem jogar comp (jogo ranqueado) por causa daquilo porque fiquei traumatizada sabe...

Outros relatos percebidos por meio das falas de Ino e Tenten, demonstram que a violência de gênero passa a ser rotineira no cotidiano delas: “só hoje fui xingada no mínimo umas 35 vezes no lol peguei até um cara que me chamou de vagabunda/puta e afins a cada segundo do jogo...”; “mais um dia sendo xingada no cs, sendo mandada lavar a louça...”.

Em muitas das observações feitas, as mulheres relatam que para lidar com esses tipos de situações é preciso não “se abalar” e que caso achem necessário podem mutar a voz e chat nos jogos ou banir essas pessoas nas Streams:

... já sai chorando de partida, mas hoje só muto, não ligo mais, mas antigamente eu ficava muito abalada; os cara já veio na minha live falar que era para eu estar lavando louça, o que eu estava fazendo jogando, mano não me abalo não; todo dia porra, todo o dia um cara entra aqui na minha live e me chama de vagabunda aleatoriamente ... mas tem gente que liga, mas eu não ligo não; ... já me xingaram por ser menina por jogar mal, nossa no Cs você prende a lidar com isso, você muta, tem uma época que você não dá mais bola; ... muitas das vezes os cara vem aqui no chat, e fica falando merda, daí tem que ficar banindo gente porque eles vem falar coisa aqui.

Sônia conta que para evitar esse tipo de situação ela joga só com time fechado, com pessoas do chat, e dá prioridade para mulheres, como parte de fomentar o cenário feminino no e-Sports: “...jogo só com meu chat, priorizo as meninas para jogar. Se tiver menina para jogar, elas sempre vão ter prioridade na partida, porque a gente tem que incentivar as meninas a jogar cs, cara, a gente tem várias meninas no chat que joga...”.

Por fim Lara Croft conta que sempre há os que reclamam por causa do gênero independente se você está jogando bem ou não:

...essa semana acho que foi... eu fiquei em segunda (em pontuação/kills), a segunda melhor do time, ou seja, estava fazendo bastante kill (abate)... o cara estava o jogo inteiro, tipo assim acontecia qualquer coisa, ele reclamava... aí no final do jogo ele falou que a gente perdeu por causa de mim... No final pensei só pode ser machista né, sei lá.

Para dar prosseguimento ao estudo, a seguir são apresentados os dados coletados por meio das respostas das entrevistas semiestruturadas.

#### 4.4 Entrevistas

A última etapa de coleta de dados foi realizada através da entrevista semiestruturada na qual foi dividida em dois blocos, conforme apêndice “A”. Todas as sete entrevistadas responderam 100% das perguntas. A fim de preservar a identidade delas, optou -se por utilizar 7 nomes de personagens femininos de jogos e animes, no lugar de seus nomes verdadeiros, conforme tabela 4:

Tabela 4 – Informações das entrevistadas

Entrevistada	Nome Fictício	Idade (anos)	Horas/dia	Games mais jogados
1	Chun Li	20	3	Counter Strike
2	Rukia	22	4	Valorant
3	Nezuko	24	7	League of legends e MU online
4	Aloy	25	2	League of Legends e Genshin Impact
5	Ellie	19	2 a 5	League of legends
6	Scarlet	24	4	League of legends
7	Jill	24	8	Valorant, League of Legends, Dofus, Overwatch

Fonte: elaborado pelo próprio autor.

No bloco A no qual refere -se ao perfil do entrevistado, a idade das entrevistas variou de 19 a 25 anos. Ainda, referente ao tempo que jogam por dia, acreditam que ficam de 2 a 8 horas. Na última questão do primeiro bloco de perguntas, é perguntado que games as entrevistadas mais jogam, o resultado obtido foi de que 5 das 7 entrevistadas citaram o jogo League Of Legends, seguido de Valorant, citado duas vezes. Outros jogos são citados apenas uma vez: Counter Strike, Mu Online, Genshin Impact, Dofus e Overwatch.

Partindo para o bloco B, que refere se as experiências e opiniões das jogadoras, na primeira pergunta, em que o autor questiona a opinião delas se desenvolvedores de jogos, plataformas de games ou a mídia fazem com que os jogos sejam direcionados mais para o público masculino as respostas variaram entre as entrevistadas.

Nessa primeira questão, 3 entrevistadas (Chun Li, Aloy e Jill) afirmaram que sim e citam a percepção com base em que faltam oportunidades para o público feminino dentro do cenário, até em competições e na questão de que há personagens “apelativos e sexualizados para o público masculino”. Para Rukia não são exatamente direcionados, “mas com o ideal masculino”.

Ainda sobre essa pergunta, 2 (duas) entrevistadas acreditam que não são direcionados. Para Nezuko, os jogos abrangem “todo o público que se identifica com os jogos em questão”. Scarlet acredita que não, porém parecido como na fala de Chun Li, deve se considerar que há pouca divulgação da mídia em relação ao público feminino.

Quando perguntadas sobre casos que conheciam, ou que sofreram, de ataques e agressões verbais por serem mulheres dentro do cenário do e-Sports, 6 das entrevistadas afirmaram que já sofreram violência de gênero. Nezuko, a única que não, comenta: “não sofri nenhum tipo de violência em jogos online, fui muito bem respeitada sempre”.

Dentre os xingamentos proferidos pelos jogadores, o que mais aparecem nas falas das entrevistadas que revelaram que sofreram violência de gênero, podem ser considerados de cunho sexual e moral. Chun Li comenta que passou por várias situações: “já escutei muito na

partida coisas absurdas como “vc é mulher por isso é ruim”, “vai lavar uma louça”, “vai limpar um fogão” ... já fui xingada de “vagabunda, puta...” e por aí vai”.

Rukia comenta que houve dois momentos em sua vida que a fizeram parar de jogar por um tempo os jogos Valorant e League of Legends, os dois motivados pela violência de gênero, pois segundo ela, a chamavam de “ruim” por ser mulher. Para Aloy, o que motiva essa violência é o “próprio machismo estrutural”. Chun Li acredita que a motivação dessa violência acontece de homens se sentirem superiores e não aceitação de derrota para alguma mulher no jogo.

Três das entrevistadas: Jill, Aloy e Scarlet, discorrem sobre o assédio que sofrem por serem mulheres. Scarlet fala que sofreu assédio quando trocou o *nickname* para seu perfil do Instagram e isso vai de encontro com a fala de Aloy que diz que o assédio acontece quando outros jogadores descobrem que você é mulher e “dão em cima de você”. Jill percebe isso também: “em chats de voz como cs e valorant, comigo sempre acontece de eu falar no jogo e os caras ficam gemendo”.

Em relação à utilização de nomes masculinos ou neutros dentro dos jogos por medo de sofrerem represália, cinco entrevistadas (Chun Li, Rukia, Ellie, Scarlet e Alloy) afirmaram que já fizeram ou conhecem alguém que fez. Alloy diz: “já usei nick neutro, justamente para não dar brecha para ninguém vir falar comigo ou me importunar a respeito do meu sexo ou identidade de gênero”. Scarlet comenta que sempre utilizou nomes masculinos, porém quando trocou o *nickname* para seu perfil de Instagram, essa recebeu várias mensagens privadas de assédio, e como tem um filho, teve que privar seu Instagram de forma a evitar algo pior.

Jill comenta que não utilizou nomes masculinos ou neutros, porém como forma de que não reconheçam que ela era mulher utilizava nomes de personagens femininas de animes: “eu costume usar nicks de animes então só vão reconhecer as pessoas que já assistiram, mas sempre usei nicks de personagens femininos, acontece as vezes de alguém reconhecer e falar alguma coisa.”

A sexta pergunta foi referente a abandono de partidas de modo temporário ou permanente quando elas sofrem assédio/violência/xingamento. Como ocorrido em outras perguntas a maioria respondeu que sim, 5 das 7 entrevistadas afirmaram que já abandonaram ou conhecem alguém que abandonou. Chun Li decorre que já abandonou várias vezes e Rukia diz que abandonar o jogo é “a ação mais “fácil”” a ser feita para que não afete o psicológico e estrague o prazer de jogar.

Sobre assunto temporariedade apenas Jill e Scarlet tocaram no assunto. Jill diz que quando isso ocorre, ela volta a jogar apenas no outro dia, mesmo estando em primeira em pontuação e seu time ganhando. Scarlet conta que nunca aconteceu com ela, e sim com uma de suas amigas, que foi incentivada pelo namorado a parar de jogar por causa do assédio e nunca mais voltaram.

Apesar de não ter passado pela situação de abandono de jogo ou conhecer alguém que tenha feito isso, Alloy se previne no momento em que joga “com chat desligado para evitar esse tipo de situação”.

Ainda, Ellie diz que vi já viu vídeos de mulheres nessa situação que abandonam a partida por não aguentarem. Já Nezuko afirma que nunca ocorreu com ela e que nunca viu ocorrer.

Por fim, no final da entrevista, foi questionado a opinião das jogadoras sobre a proteção oferecida/exercida pelas plataformas de games que elas utilizam e o que poderia ser mudado. Apesar das plataformas terem sistemas de banimentos, monitoração; Nezuko, Ellie, Scarlet, Rukia passam a mensagem de que não adianta mudar os jogos sem que haja campanhas tanto pela mídia, influenciadores ou jogadores com a finalidade de conscientizar a sociedade para que ela mude. Pode ser observado um pensamento pessimista de Nezuko com relação a sociedade pois segundo ela “as pessoas que tem que mudar alguns pensamentos, mas isso só aconteceria com a extinção em massa do ser humano, ou seja, deletar a humanidade e refazer, pois, quebrar todos os paradigmas acho algo bem impossível que ocorra com todos eles”.

Ellie por sua vez acredita que campanhas, participação da mídia na divulgação de jogos femininos pode mudar a sociedade em si. Já na opinião de Scarlet apesar de considerar que “a educação ela vem de casa” e que “a nossa comunidade infelizmente é muito tóxica”, acredita que a sociedade está mudando aos poucos e que com pensamento parecido de Ellie acha que pode haver mais campanhas. Para Rukia campanhas por meio de jogadores profissionais e influenciadores, quanto uma ação mais rigorosa em relação a denúncias, acredita na mudança da sociedade.

Por fim, em outra linha de raciocínio, Alloy e Chun Li acreditam que se os games investissem mais, tanto em banimento de contas por IP ou na criação de jogos que englobasse o público feminino por meio de “personagens mais representativos” ou em um maior investimento em times desse segmento; a situação de violência de gênero dentro do e-Sports poderia mudar para melhor.

## 5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Apesar das mulheres serem a maioria, cerca de 54% dos jogadores totais, há ainda pouca divulgação e fomentação do cenário feminino no *e-Sports*, ficando evidente no evento do Prêmio e-Sports Brasil 2021 em que foi observado uma disparidade nas premiações, como também nas percepções das jogadoras. Para as entrevistadas, ser mulher dentro do cenário *e-Sports* é difícil e complicado pois enfrentam diversas dificuldades como assédio, violência psicológica e moral. Essas dificuldades também podem ser observadas por meio dos jogos em que o pesquisador atuou. Não importa se você joga bem ou mal, tentativas de desmoralização, diminuição por parte dos outros jogadores foram observadas tanto pelo autor como pela percepção das jogadoras.

De forma parecida com os estudos de Medrados e Mendes (2020), tanto o autor juntamente de Zelda, como a grande maioria das entrevistadas, cerca de 6 das 7 mulheres, sofreram com a violência de gênero. Como observado por meio dos jogos, por meio da análise documental do Twitter e Twitch, nas observações participantes e não participante, há momentos em que a jogadora se sente impotente, e acaba por ter seu psicológico afetado, como foi visto em depoimentos em que várias jogadoras relatam que já choraram após passar por essas situações. Muitas vezes o melhor caminho encontrado é abandonar a partida para que isso não se torne pior. Há mulheres que preferem mutar o chat tanto de voz como de texto para que não se sofram com a violência de gênero, porém em jogos de FPS<sup>8</sup>, como por exemplo, Counter Strike, Call of Duty, Valorant, a comunicação *in game* é muito importante.

O assédio encontrado em jogos online é comum, isso pode ser observado tanto na atuação do pesquisador nos jogos, quanto nos depoimentos de mulheres, na percepção delas fica bem clara quando dizem que muitas vezes é desagradável jogar com pessoas que não conhecem. Para evitar isso, há mulheres que preferem jogar com time fechado, dando prioridade para outras mulheres.

Como revelado no estudo de Grando, Gallina e Fortim (2013), e percebido por meio das primeiras partidas em que o Instagram da Zelda vazou no chat, quanto nas entrevistas, a violência de gênero começa após o possível descobrimento do gênero da jogadora. Há muitas vezes a discriminação em que a mulher não pode ter espaço, na qual é proferido insultos, xingamentos como por exemplo: “vai lavar uma louça”, “vai limpar um fogão”, “cadê seu fogão gamer?”, “cadê sua pia com RGB?”, entre outros.

Na tentativa de evitar a violência de gênero por meio da camuflagem do gênero, as jogadoras utilizam muitas vezes de nomes masculinos ou neutros, como também não utilizam o chat de voz para que não sejam descobertas, essa informação vai ao encontro com o referencial.

Ainda, a percepção das mulheres entrevistadas em relação em que os públicos feminino e masculino são tratados de maneiras desiguais vai ao encontro com o estudo de Medrados e Mendes (2020). Os erros cometidos, mesmo sendo iguais, são tratados de forma diferentes, muitas vezes por insultos, vistos tanto na participação do pesquisador nos jogos como nas percepções das jogadoras.

Em se tratando de violência de gênero pode se observar e entender pela visão das jogadoras que esses atos são rotineiros e costumeiros de modo que muitas mulheres, principalmente mais experientes nos jogos, não se deixam mais “abalar” psicologicamente. Para mudar esse cenário as mulheres do estudo em questão, sugerem que devem haver mais campanhas de conscientização de violência de gênero no e-Sports, como também mais investimentos em equipes, torneios para que se fomente mais a atuação do público feminino no e-Sports, e cobram que as plataformas sejam mais rigorosas nas punições.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a percepção de jogadoras brasileiras a respeito da violência de gênero no mundo dos games pode-se perceber que o cenário de e-Sports é desafiador para elas, visto que a violência de gênero é rotineira na vida dessas jogadoras. Choros, abandonos de partidas, constrangimento, abalo psicológico, assédio, camuflagem de gênero por meio *nicknames* neutros e masculinos, são frequentes nas rotinas das jogadoras sejam elas profissionais ou não.

A disparidade entre premiações, a pouca fomentação e investimento no cenário feminino, a presença da violência de gênero seja ela no âmbito profissional ou não, através de jogadores ou organizações nos trouxeram como é a contextualização no cenário e-Sports no Brasil e no mundo.

Em relação a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games, pode se verificar através das técnicas de observação, ora participante, ora não participante, e por meio das entrevistas, que para mudar esse cenário deve haver mais investimentos em personagens femininos representativos, em banimentos por meio de IP, campanhas para que se fomente ainda mais a presença feminina no e-Sports, além de uma mudança na mentalidade da sociedade para que possa entender que o público feminino pode e deve fazer ainda mais parte do mundo dos games.

A violência de gênero ocorre no cotidiano de jogadoras brasileiras no mundo dos games principalmente pelo cunho psicológico, sexual e moral, onde ficou evidente que muitos homens se incomodam com a presença feminina nos jogos, e tentam muitas vezes desmoraliza-las através de xingamentos, assédios, ofensas e injúrias. Pode se ainda perceber que a violência de gênero começa quando se percebe a presença feminina dentro da partida de um jogo.

Com relação às limitações, a primeira que este pesquisador pode sentir, foi a falta de equipamentos adequados para gravação dos jogos, porque mesmo havendo um diário, os vídeos poderiam ser vistos novamente, de forma a observar situações que possam ter passadas despercebidas. O tempo para a pesquisa em campo foi também um limitador no recolhimento de mais dados. Além disso, a inexperiência desse autor em atuação em campo.

Acredita-se que essa pesquisa seja relevante tanto para a teoria quanto para a prática organizacional, pois traz o fenômeno violência de gênero no cenário do e-Sports, vivido pelo autor, como nas perspectivas das mulheres. As perspectivas das jogadoras podem ser usadas como dados pelas organizações de forma a fomentar o cenário feminino do e-Sports como também achar formas de diminuir a violência de gênero.

Por fim, há a sugestão de pesquisas futuras nessa área, violência de gênero, em diferentes jogos online e quais suas influências nessas jogadoras, para que sejam analisadas de forma separadas, para melhor entendimento desse fenômeno que é tão preocupante. Outra sugestão que essa pesquisa possa ser refeita por uma mulher, para que ela ao entrar em campo

através da observação participante, traga novas perspectivas, na qual o autor desse estudo não pode observar por ser homem.

## REFERÊNCIAS

AGOSTINI, Marciel. Nobru e Gaules: veja 10 gamers que promovem o cenário brasileiro. **TechTudo**. 28 agosto de 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/08/nobru-e-gaules-veja-10-gamers-que-promovem-o-cenario-brasileiro-esports.ghml>. Acesso em: 11 fevereiro de 2022.

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. **Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico**. Monografia apresentada ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe. São Cristóvão -CE. 2018. Disponível em: [https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9777/2/Ellber\\_Rodrigo\\_Santos\\_Albuquerque.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9777/2/Ellber_Rodrigo_Santos_Albuquerque.pdf)

ALONSO, Juliana. Um breve histórico das mulheres no *game*: Da primeira luta ao momento atual, apresentado pela nova colunista do The Enemy, Juliana "Moonded". **News Sports**. 28 janeiro de 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/um-breve-historico-das-mulheres-nos-games>.

ALONSO, Juliana. A misoginia dentro dos games também mata Como o comportamento masculino dentro dos jogos pode interferir ativamente na vida das mulheres. **News Sports**. 25 fevereiro de 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/a-misoginia-dentro-dos-games-tambem-mata>

BAPTISTA, Rodrigo. Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado. *In: Agência Senado*, 21 fev. 2020, p. 01-10.

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

BERNARDO, André. Maioria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio. **BBC**. 16 de março de 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>. Acesso em 13 de setembro de 2021.

BRASIL. **Lei n. 11.340, de 7 de agosto de 2006**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2006/Lei/L11340.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11340.htm). Acesso em: 11 fevereiro de 2022.

CAETANO, Ricardo. Prêmio eSports Brasil 2021 celebra R6, Furia, Psycho, Nobru, Gaules e Daiki. **ESPN**. 16 dezembro de 2021. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/9681689/premio-esports-brasil-2021-r6-furia-schaeppi-gaules-daiki](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9681689/premio-esports-brasil-2021-r6-furia-schaeppi-gaules-daiki). Acesso em: 11 fevereiro de 2022.

CALLOU, Regiane Clarice Macedo et al. Violência de Gênero em Jogos Online: consequências, redes de apoio e estratégias de enfrentamento. **Diálogos Interdisciplinares**, v. 9, n. 2, p. 154-173, 2020.

CALLOU, Regiane Clarice Macedo et al. Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**, v. 14, n. 3, p. 1-15, 2021.

CORRÊA, M.; ROZADOS, H. A netnografia como método de pesquisa em ciência da informação. 2017. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 22, n.49, p. 1-18, maio/ago., 2017.

COELHO, Anna Gabriela. O machismo nos eSports não é normal: discriminação com jogadoras mostra o machismo sistemático no cenário competitivo de eSports. **RedBull**. 29 março de 2017. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/opinia-o-machismo-nos-esports-nao-e-normal>. Acesso em: 11 fevereiro de 2022.

CRAVO, Alice. Mulheres são maioria entre os gamers, mas jogos eletrônicos continuam reproduzindo machismo. **O Globo**. 13 de outubro de 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/celina/mulheres-sao-maioria-entre-os-gamers-mas-jogos-eletronicos-continuam-reproduzindo-machismo-23660435>. Acesso em 13 de setembro de 2019.

EDWARDS, Benji. Carol Shaw, Atari's First Female Video Game Developer. (Entrevista). **Vintage Computing and Gaming**. 12 de outubro de 2011. Disponível em: <http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/800>. Acesso em 13 de setembro de 2021.

FERRO, Ana. A Netnografia como metodologia de pesquisa: um recurso possível. **Educação, gestão e sociedade** (Revista da Faculdade Eça de Queiroz), v. 5, n. 19, p. 1-5, 2015.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. **Comunicação da UFJF**, v. 11, n. 1, abr. 2017, p. 01-21.

FONSECA, L.L. **GamerGils**: As mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós- Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale dos Sinos. São Leopoldo. 2013. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat01698a&AN=unis.410403&lang=pt-br&site=eds-live&authtype=uid>.

FORTIM, Ivelise e GRANDO, Carolina M. **Attention whore!** A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. XI SBGames. Brasília, DF, 2012. Disponível em: [https://www.academia.edu/3713067/Attention\\_whore\\_A\\_percep%C3%A7%C3%A3o\\_de\\_jogadoras\\_que\\_se\\_identificam\\_como\\_mulheres\\_nas\\_comunidades\\_de\\_MMOs](https://www.academia.edu/3713067/Attention_whore_A_percep%C3%A7%C3%A3o_de_jogadoras_que_se_identificam_como_mulheres_nas_comunidades_de_MMOs). Acesso em 21 de setembro de 2021.

GERARDI, Lucas. COD: Jogadora Sol é assassinada em São Paulo. **ESPN**. 23 de fevereiro de 2021. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/8230747/cod-jogadora-sol-e-assassinada-em-sao-paulo](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/8230747/cod-jogadora-sol-e-assassinada-em-sao-paulo). Acesso em 13 de setembro de 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GORDERT, Maria Celina Ferreira; SOABA, Ana Karla Silva. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. **Psicologia Argumento**, v. 37, n. 97, jul./set. 2019, p. 398-415.

GRANDO, Carolina M.; GALLINA, Luiz Melo; FORTIM, Ivelise. No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. **XII SBGames, São Paulo**, p. 152-159, 2013.

HISTÓRIA do eSports. Confederação Brasileira de eSports: CBeS, cidade de publicação (se houver), 03 setembro de 2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports>. Acesso em: 17 setembro de 2021.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI Mariana de Andrade. **Fundamentos da Metodologia Científica**. Ed. Atlas, 5ª ed., São Paulo, 2003.

LEAHY, Robert L; TIRCH, Dennis; NAPOLITANO, Lisa A. **Regulação emocional em psicoterapia**: um guia para o terapeuta cognitivo-comportamental. Porto Alegre: Artmed, 2013.

LIMA, Wesley da Silva Barboza. **Videogame não é bobagem**: construindo infográficos sobre consumo e mercado Trabalho de Conclusão de Curso ao Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria – RS. 2018. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/17810/Lima\\_Wesley\\_da\\_Silva\\_Barboza\\_2018\\_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/17810/Lima_Wesley_da_Silva_Barboza_2018_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. Processos para formação de uma coesão grupal em uma equipe de esporte eletrônico (e-Sport). **SBGames 2018, São Paulo**, p. 885-894, 2018.

MARCONDES, Ciro Filho. Violência fundadora e violência reativa na cultura brasileira. **São Paulo: Perspectiva**, São Paulo, v.15 n.2, abr./jun. 2001.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul – RS, v. 16, n. 31, jan./jun. 2017, p. 73-88.

MEDRADO, Andrea Meyer Landulpho; MENDES, Adler Ariel Moreno. O silêncio não é a melhor arma: Misoginia e violência contra mulheres no *Game* League of Legends. **Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 19, n. 39, 2020, p. 143-165.

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. PAZ; Samyr. Consumo digital como performance sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 14, n. 40, p. 45–67, 2017.

OLIVEIRA, Amanda Muniz; BASTOS, Rodolpho A. S. Melo. A Violência Midiática de Gênero e Suas Interfaces como os Direitos Humanos das Mulheres. *In*: Amanda M. L. Batista et al (orgs.). **Direitos e Feminismos: Materialidades que Confrontam Discursos**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2018, p. 161-178.

OLIVEIRA, Gláucia Fontes. Violência de gênero e a Lei Maria da Penha. **Conteúdo Jurídico**, Brasília. 2016.

OMS, ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. *Violence against women*. Genebra, 09 de março de 2021. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>. Acesso em: 27/08/2021.

PINTO, Tânia Maria de Oliveira Teixeira. O Patrocínio em e-Sports Como Forma de Rejuvenescimento das Marcas. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 45., 2019, Belém - PA. *Anais...* Belém: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019. p. 1 – 15

SANTOS, Renan Leite dos et al. **E-sport**: as motivações dos seus espectadores avaliados com base na teoria dos usos e gratificações. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós- Graduação em em Administração da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis -SC. 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/215084/PCAD1092-D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

SAFFIOTI, Heleieth Iara Bongiovani. **Gênero, patriarcado, violência**. Edição 2. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2011

SALVANY, Matheus Velasco; SAMPAIO, Sabrina Matos. História do e-sport: como jogos eletrônicos se tornam esporte. **Administradores**. Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/hist%C3%B3ria-do-e-sport-como-jogos-eletr%C3%B4nicos-se-tornam-esporte>. Acesso em: 17 setembro de 2021.

SILVA, Luan Gomes da; KIKUCHI, Taisiely Sayure; SCHIMIGUEL, Juliano. Game cultura: Um panorama pela cultura gamer. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, n. março, 2019.

SOUZA, Adânia. Conheça a paiN Gaming, uma das maiores organizações de esports do Brasil. **TechTudo**. 28 dezembro de 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/12/conheca-a-pain-gaming-uma-das-maiores-organizacoes-de-esports-do-brasil-esports.ghtml>. Acesso em: 11 fevereiro de 2022.

TRIVI, Marta. Como a violência aparece em Rape Day, o videogame sobre estupro de mulheres. **El País**. 11 de março de 2019. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360\\_194382.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html). Acesso em 14 setembro de 2021.

UNILAB, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira. **Cartilha informativa**: enfrentamento à violência de gêneros. VII Semana Universitária da Unilab. Redenção - CE, 15 de junho de 2021.

UNIPAMPA, Universidade Federal do Pampa. **Violência de gênero na Universidade**: onde buscar ajuda? Momentos Unipampa elesporelas. Bagé – RS, dezembro de 2018.

USP, Universidade de São Paulo. **Violência de gênero na Universidade**: onde buscar ajuda? USPMULHERES. São Paulo, março de 2017.

VELASCO, Ariane. Pac-Man: Curiosidades e muito mais sobre a franquia dos anos 80. **Canal Tech**. 05 setembro de 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/pac-man-como-voce-nunca-viu-veja-curiosidades-sobre-o-game-148571>. Acesso em: 11 fevereiro de 2022.

VINUTO, Juliana. **A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa**: um debate em aberto. *Tematicas*, Campinas, SP, v. 22, n. 44, p. 203–220, 2014. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tematicas/article/view/10977>. Acesso em: 17 setembro de 2021.

## APÊNDICE I - Questionário de entrevista

### BLOCO A: PERFIL DO ENTREVISTADO

1. Qual sua idade?
2. Quanto tempo médio você joga por dia?
3. Que games você mais joga?

### BLOCO B: PERCEPÇÃO DAS JOGADORAS

4. Você acha que os desenvolvedores de jogos, plataformas de games ou a mídia fazem com que os jogos sejam direcionados mais para o público masculino? Por quê?
5. Poderia exemplificar casos que você conheça, ou que você sofreu, de ataques e agressões verbais por ser mulher dentro do cenário do e-Sports? Como ocorreu cada caso? O que os motivou?
6. Você já utilizou nomes masculinos ou neutros dentro dos games ou conhece alguém que utilizou por medo de sofrer violência de gênero? Se sim, comente cada caso.
7. Já aconteceu com você ou com alguma mulher que conheça, a ação de abandonar alguma partida/jogo por sofrer algum tipo de assédio/violência/xingamento? Caso positivo, esse abandono foi algo temporário ou permanente? Comente cada caso se possível.
8. O que você acha que pode mudar nas plataformas de games para diminuir tudo isso?

---

<sup>1</sup> No original: “*One time when I was working in the lab, Ray Kassar, President of Atari, was touring the labs and he said, “Oh, at last! We have a female game designer. She can do cosmetics color matching and interior decorating cartridges!”*”

<sup>2</sup> Pesquisa Gamer Brasil 2020 disponível em <https://www.theenemy.com.br/pc/pesquisa-game-brasil-2020-dados>

<sup>3</sup> Na tradução “Dia do Estupro”.

<sup>4</sup> Em 2021, chegou a 62,6 milhões de jogadores diários, conforme apurado pelo site de tecnologia Tecmundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/209409-steam-tem-usuarios-mensais-xbox-playstation.htm>.

<sup>5</sup> Twitch é um site/plataforma de vídeos ao vivo dedicado à transmissão de partidas de jogos eletrônicos para o nicho gamer” (MONTARDO; FRAGOSO; AMARO; PAZ, 2017, p. 54).

<sup>6</sup> Plataforma de jogos digitais para computadores, possui um programa cliente para que os jogos possam ser executados.

<sup>7</sup> O termo vem da expressão em inglês “*drop*”, que quer dizer soltar. Em jogos, costuma -se dizer que quando um amigo seu deixa algum item no chão para que você pegue, ele está *dropando* um item ou arma.

<sup>8</sup> O termo vem da expressão em inglês *First Person Shooters*, na tradução para português pode ser entendido como Jogos em primeira pessoa, o jogador não enxerga o personagem, apenas suas ações dentro do jogo, comum em jogos de tiro.