

Identificando as Dificuldades Existentes na Comunidade Feminina da Área de E-Sports

Victoria Postoeiev Dalla Nora

Design de Jogos

UNIVALI

Florianópolis, SC, Brasil

victoriapdn@hotmail.com

Eduardo Napoleão

Design Gráfico

UNIVALI

Florianópolis, SC, Brasil

eduardonapoleao@univali.br

ABSTRACT

ESports is a term related to videogame competitions organized among professional players. The objective of this article is to identify, based on reports by female eSports players, the main difficulties faced by women who aim to pursue a professional career in electronic gaming competitions. The methodology of this study was conducted through a systematic literature review of previously published articles that contained interviews and reports of professional eSports female players. Thus, a scenario dominated by men and marked by harassment and sexism was identified, leading to cases of harassment, gender stereotype and inequality, making female players who are interested in pursuing a professional career in eSports threatened and hesitant to invest in the electronic games industry.

KEYWORDS

Female Community, e-sports, sexism, game design.

1 Introdução

ESports¹ é a abreviação de “esportes eletrônicos”, que são competições organizadas de videogames entre jogadores profissionais, podendo ser em times ou competições entre dois jogadores. Para os autores Hamari e Sjöblom [1], eSports se refere a “uma forma de esporte onde os aspectos primários dele são facilitados por sistemas eletrônicos”. Ainda, de acordo com os autores, pode-se afirmar que “a entrada de jogadores e equipes, bem como a saída do sistema de eSports são mediadas por interfaces homem-computador”.

Com a crescente presença de videogames competitivos e seu impacto no mercado mundial, muitas pessoas têm transformado o hobby de jogar videogames em trabalho, e até mesmo se tornando um estilo de vida. Neste novo cenário, homens dominam as competições e mulheres têm dificuldade em criar espaço, visto que 90% das equipes universitárias são completamente masculinas, e a participação feminina como jogadora representa apenas 8,2% dos jogadores e 4,0% dos treinadores [2]. Não há dúvidas de que um pequeno número de mulheres se aventurou com sucesso na indústria de eSports.

Um relatório sobre toxicidade e planos de inclusão foi publicado [3] e constatou-se que, durante o ano de 2020, quase metade de todas as mulheres nos jogos sofreram discriminação de gênero, cerca de três vezes mais do que os homens. Este estudo também evidenciou que somente a toxicidade em jogos não é suficiente para desencorajar os jogadores a seguirem uma carreira em eSports, mas ao somar a falta de iniciativa e resposta de colegas jogadores e da indústria, os jogadores se sentem distantes da comunidade e são menos propensos a buscar oportunidades de carreira. Ser excluído de uma equipe ou clã, ou não ter amigos com quem jogar o mesmo jogo, também leva a uma diminuição do desejo de seguir carreira no jogo, logo, os jogadores que se identificam como mulheres, que já são propensos a sentir que pertencem à comunidade de jogos por causa de seu gênero, são menos propensos a seguir uma carreira na indústria de jogos.

Mulheres vivenciam dificuldades no ambiente de eSports e o objetivo deste artigo é identificar, por meio da análise de entrevistas realizadas por outros pesquisadores e pesquisadoras, quais são as maiores dificuldades que as mulheres enfrentam neste cenário profissional, procurando por padrões em suas opiniões e criando uma categorização dos problemas relatados validando suas experiências.

2 Metodologia

O método utilizado para a presente pesquisa foi uma revisão sistemática, de natureza bibliográfica e caráter descritivo, baseando-se nos estudos de Sampaio e Mancini [4] sobre o que é uma revisão sistemática e como ela deve ser elaborada e estruturada.

De acordo com os referidos autores, ela é um tipo de investigação que “disponibiliza um resumo das evidências relacionadas a uma estratégia de intervenção específica”. Ainda, de acordo com os autores, ela acontece “mediante a aplicação de métodos explícitos e sistematizados de busca, apreciação crítica e síntese da informação selecionada” [4]. Logo, uma revisão sistemática segue o seguinte organograma, conforme representado na Figura 1.

¹ Embora se possa encontrar o termo “eSports” também sendo escrito como “esports”, “e-sports” e “eSports”, não há uma escrita oficial na língua portuguesa, logo, a autora optou por utilizar na grafia “eSports” por ser facilmente diferenciada

da palavra “esporte”, evitando causar confusões pela similaridade dos termos e assuntos.

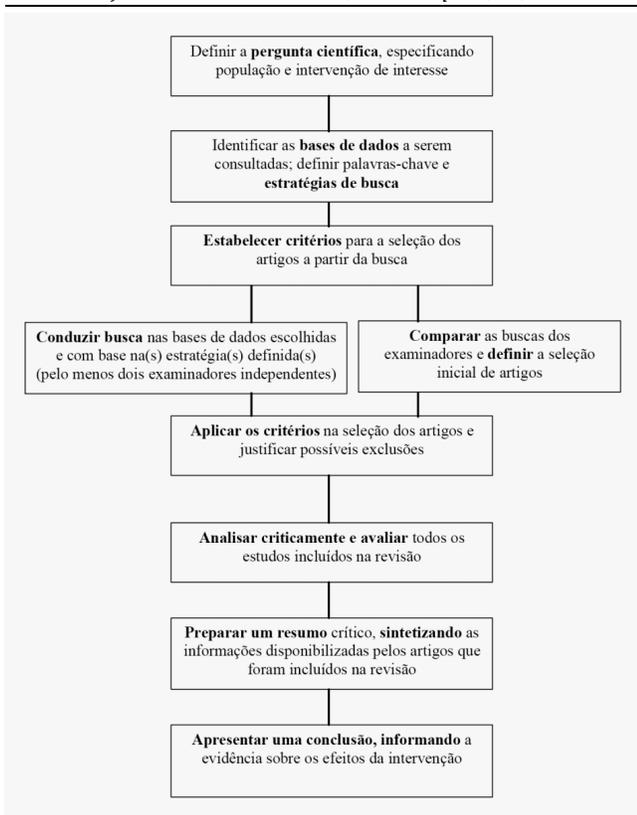


Figura 1: Descrição geral do processo de revisão sistemática de literatura [4].

A pergunta científica definida para a pesquisa, que condiz com o objetivo deste artigo, foi: quais as dificuldades existentes na comunidade feminina da área de eSports atualmente? Para chegar aos resultados, foi utilizada fonte de dados de literatura sobre a presença feminina nos eSports. A coleta de artigos foi realizada por meio de um levantamento bibliográfico na base de dados do Google Acadêmico, primeiramente utilizando termos na língua portuguesa como “entrevista mulher eSports” e “entrevista jogadoras eSports”, e em seguida, termos em inglês como “*interview female players eSports*” e “*interview woman eSports*”.

Foi então construído um documento com os artigos abordados, após leitura dos respectivos resumos, selecionando aqueles que se enquadravam no contexto sobre a experiência da mulher em jogos. Posteriormente, com base na metodologia, foram excluídos os artigos que não seguiram certos critérios, conforme explanado a seguir.

Os critérios utilizados para a seleção de artigos com maior relevância para esta pesquisa foram: artigos publicados na língua portuguesa e inglesa; publicados nos últimos 5 anos; que possuísem a palavra-chave eSports; contenham uma pesquisa qualitativa; contenham entrevistas de jogadoras do sexo feminino.

Os resultados foram obtidos através da seleção dos artigos apresentados no Quadro 1.

Título	Ano	Palavras-chave
Violência de gênero no cenário do e-sports: a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games	2022	Violência de gênero. Netnografia. Jogos eletrônicos. e-Sports. Gender violence. Netnography.
Casting e-sports: a vivência das mulheres nos esportes eletrônicos	2021	E-Sports. Mulheres. Gênero. Women. Gender. Games.
O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo	2021	Mulher. Gênero. Machismo. eSports. League of Legends.
Sexismo nos jogos eletrônicos: perspectiva de atletas femininas de eSports	2020	Sexismo. Jogos Eletrônicos. eSports.
Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes	2021	Female athletes, esports, gender, minority, sociology, stereotype
Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in esports environments	2021	Esports. Toxic masculinity. Hegemonic masculinity. Hostile sports.
“Why Are You Playing Games? You Are a Girl!”: Exploring Gender Biases in Esports	2021	Esports. Gender. Gender biases. Competitive gaming. Qualitative studies. Interviews. Equity. Inclusivity
As mazelas do CS: GO feminino no Brasil	2018	Jornalismo. Mulheres. Jogos eletrônicos. Games.

Quadro 1: Artigos selecionados.

Por fim, ainda seguindo a ordem dos passos da revisão sistemática, torna-se necessária a análise do conteúdo destes artigos.

3 Análise e Síntese dos Estudos Coletados

O processo da análise dos estudos selecionados foi iniciado transcrevendo todos os trechos que são passíveis de serem interpretados como descrevendo alguma problemática na área dos eSports a partir da perspectiva de jogadoras profissionais. Estes excertos foram retirados das seções dos estudos que correspondem a análise de entrevista e da conclusão de pesquisa, excluindo aqueles que continham citações de artigos e autores não participantes dos estudos, priorizando os trechos que compreendem em relatos e opiniões das jogadoras entrevistadas.

Esta fase de extração de dados é importante ser documentada para trazer uma maior contextualização sobre a situação do cenário competitivo dos jogos eletrônicos aos leitores, antes destes dados serem sintetizados. Ao resumir as dificuldades encontradas, sem a textura dos sentimentos expressados durante os relatos, em poucos termos ocorre o risco de diminuir seu impacto e importância, dando uma falsa impressão de simplificação da problematização. O Quadro 2 apresenta os trechos de maneira integral.

Título	Trechos com as problemáticas encontradas nas entrevistas e na conclusão do artigo
Violência de gênero no cenário do e-sports: a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games	“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” [5].

XIV Computer on the Beach

30 de Março a 01 de Abril de 2023, Florianópolis, SC, Brasil

	<p>“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 desmoralizá-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” [5].</p>		<p>“CS2, CS4 e CS6⁴ ainda deixam fotos suas na plataforma de jogos, contudo relatam que quando são identificadas, os assediadores vão até seus perfis e, é recorrente comentários de cunho sexual, xingamentos e comentários sexistas” [8].</p>
<p>Casting e-sports: a vivência das mulheres nos esportes eletrônicos</p>	<p>“Um dos grandes mitos existentes na comunidade gamer é de que as mulheres que jogam só podem e só conseguem jogar na posição de suporte². Tal argumento é embasado em estereótipos de gênero, como a ideia de que mulheres não podem e não são agressivas” [6].</p> <p>“Assim, podemos concluir que a ideia de que meninas e mulheres não se interessam pelos games e áreas de tecnologia não estão relacionadas a um real desinteresse por parte delas, mas pela falta de acesso e contato com essas questões durante os primeiros anos da infância” [6].</p> <p>“Com todas as dificuldades identificadas durante a pesquisa e relatadas pelas entrevistadas, percebemos que a presença de mulheres nos esportes eletrônicos, apesar de pequena, causa incômodo por questionar noções socialmente construídas do papel das mulheres na sociedade” [6].</p>	<p>Sexismo nos Jogos Eletrônicos: perspectiva de atletas femininas de esportes</p>	<p>“Homens possuem mais informações e possibilidades de adentrar ao mundo dos jogos, assim como são “iniciados” pelos seus pares, antes das mulheres. (...) CS5 afirma também que os jogadores masculinos recebem mais oportunidades para jogar, na questão de competitividade” [8].</p> <p>“Ao longo da pesquisa foi possível identificar que todas as participantes vivenciaram um tratamento agressivo por parte de jogadores homens por serem mulheres, assim como uma desqualificação de suas habilidades “ingame”⁵. CS1 afirma que quando está jogando bem, seus adversários suspeitam que é um homem jogando em uma conta com <i>nickname</i>⁶ feminino, ou que o “namorado” está jogando em sua conta” [8].</p> <p>“Pelo fato de serem figuras públicas no meio competitivo e, por divulgarem seu trabalho através das redes sociais, acabam sendo assediadas através de cantadas, ou sendo importunadas para adicionar os jogadores que encontram nas partidas” [8].</p> <p>“Pode se notar que esse assédio moral afeta diretamente o desempenho das jogadoras, não é à toa que quatro, das seis entrevistadas, já desistiram em algum momento de jogar, assim como sentem pouca valorização do seu trabalho” [8].</p>
<p>O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo</p>	<p>“Ademais, a reprodução de estereótipos de gênero ligados a concepções patriarcais do papel social da mulher e do homem também é observado no LoL³. É comum as mulheres serem atreladas à posição “suporte” no jogo, a sombra do outro, enquanto as posições de maior liderança e protagonismo são designadas aos homens. Reforçando agressões mais comuns às jogadoras, a de que elas não são capazes de jogar e a ideia de mulher como cuidadora” [7].</p> <p>“Parte das jogadoras também se queixa de violências fora do jogo, sendo o assédio sexual uma das violências vivenciadas por algumas delas tanto dentro do jogo, como em <i>stream</i> se nas redes sociais. A fala da Ashe, que também é <i>streamer</i>, explica um comportamento comum dos jogadores de idolatrar ou xingar, segundo ela “Os caras, geralmente, ou dão muito em cima ou assediam mesmo ou te xingam a troco de nada” [7].</p> <p>“O preconceito indireto também é apontado por algumas participantes, no sentido de ocorrer dificuldade de conceber a mulher como pro player. A Akali ressaltou que “parece que pra outras pessoas, uma mulher chegar e investir em um computador pode parecer uma coisa meio fútil assim, quando pros caras é uma coisa, tipo muito mais aceitável [...]”. No caso da jogadora Zoe esse preconceito se manifestou na falta de apoio familiar, como ela expôs “Minha família fala que não é um negócio pra mulher ou falam que é inútil [...]” [7].</p> <p>“Assim, além de ataques pelos jogadores, parece haver uma espécie de reprovação social sobre a mulher que opta por se envolver nesse ramo. O fato de haver um maior incentivo no contato dos meninos com os videogames pode criar a visão de que no futuro pode ser uma profissão para eles, não sendo o mesmo para as meninas” [7].</p>	<p>Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes</p> <p>Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in esports environments</p>	<p>“A questão dos estereótipos de gênero foi o maior desafio que elas enfrentaram. Embora todos os informantes tenham de um a três anos de experiência na indústria, elas ainda enfrentam estereótipos de gênero” [9].</p> <p>“As informantes que participaram deste estudo concordaram que a principal razão para o baixo envolvimento de jogadoras nos esportes é devido à desigualdade de gênero” [9].</p> <p>“Os resultados deste estudo (...) afirmaram que as atletas femininas de esportes são frequentemente questionadas por sua capacidade de jogar contra seus oponentes” [9].</p> <p>“Apesar de as entrevistadas terem sido bem-sucedidas em competições, elas ainda sentem que não receberam o mesmo reconhecimento e respeito que os homens. Às vezes, houve comentários cínicos afirmando que a vitória das entrevistadas foi apenas um golpe de sorte” [9].</p> <p>“Os informantes também mencionaram que geralmente recebiam a classe suporte na competição que envolviam jogadores femininos e masculinos” [9].</p> <p>“Essas mulheres recordam que também não tinham muitas meninas ou mulheres para admirar no espaço” [10].</p> <p>“Os participantes recordam vários aspectos dos ambientes de e-sports dos quais eles fizeram parte que se alinham com o resultado da masculinidade geek tóxica, incluindo</p>

² Termo relacionado a uma classe dentro de certos jogos, geralmente caracterizado por jogar passivamente dando apoio a outros jogadores e tendo suas habilidades de ataque limitadas comparada com outras classes.

³ Neste contexto LoL é a abreviação do jogo League of Legends.

⁴ Neste artigo CS1, CS2, CS3, CS4 e CS5 condizem ao nome das entrevistadas.

⁵ “Ingame” é um termo em inglês, que é usado como gíria por jogadores brasileiros, remete a “estar dentro de uma partida de certo jogo”.

⁶ “Nickname” é um termo em inglês, que em português significa apelido, mas no contexto dos jogos, remete ao nome que você usa para se identificar online.

XIV Computer on the Beach

30 de Março a 01 de Abril de 2023, Florianópolis, SC, Brasil

	<p>(1) indústria e cultura organizacional, (2) masculinidade hegemônica, (3) discriminação e (4) <i>token</i>” [10].</p> <p>“Ao longo de seus esforços de jogo e trabalho na indústria de e-sports, os participantes elaboraram sobre a hostilidade que experimentaram. Esse tema se manifestou como resultado de (1) assédio generalizado e severo, (2) estereótipos e estigmas, (3) síndrome do impostor, (4) e cultura dentro dos gêneros de jogos” [10].</p> <p>“Os participantes frequentemente descreviam experiências dentro de certos gêneros de jogos que não apenas revelavam táticas de assédio em nome de homens e meninas, mas também detalhavam como certos títulos e gêneros de e-sports eram hostis para mulheres e meninas, desencorajando-as a se manterem no espaço” [10].</p>	<p>O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo</p>	<p>Estereótipos de gênero: mulheres serem atreladas à posição de suporte; assédio sexual; diferença nas reações da sociedade ao ver uma mulher investindo em tecnologia; falta de apoio familiar; aparente reprovação social ao se envolver em jogos; comparado com os meninos há uma falta de incentivo no contato com os videogames na infância.</p>
<p>“Why Are You Playing Games? You Are a Girl!”: Exploring Gender Biases in Esports</p>	<p>“Elas comentaram como a falta de visibilidade para as jogadoras nos esports se torna uma barreira adicional à participação feminina, o que também traz um risco aumentado de exposição a assédio, estereótipos e comportamento tóxico” [11].</p> <p>“Os resultados de nossas entrevistas evidenciam a necessidade de dar mais visibilidade à voz das comunidades marginalizadas nos esports [114]. Como os preconceitos e estereótipos de gênero nos esports parecem persistir em vários níveis de especialização, seja em nível amador [2, 150] ou profissional (ou seja, o caso deste estudo), esses preconceitos contribuem para perpetuar condições de estigma, particularmente para jogadores do sexo feminino (ou seja, “elas jogam menos competitivamente”, “todas são noobs⁸”) e, se não forem combatidos prontamente, piorarão o status quo atual” [11].</p>	<p>Sexismo nos Jogos Eletrônicos: perspectiva de atletas femininas de esports</p>	<p>Assédio sexual; agressão verbal; comentários sexistas; falta de incentivo pelos seus pares; os jogadores masculinos recebem mais oportunidades para jogar; desqualificação e desvalorização de suas habilidades baseadas em seu gênero; violência psicológica.</p>
<p>As mazelas do CS: GO feminino no Brasil</p>	<p>“Com poucos campeonatos presenciais para disputar, as mulheres sofrem para manter escalas estáveis e para encontrar times ou patrocinadores dispostos a arcar com salários, equipamentos e inscrições de torneios” [12].</p> <p>“Em sequência, enumero as dificuldades que as jogadoras têm para evoluir no jogo: times masculinos recusam-se a treinar com times femininos, falta de apoio financeiro e desunião das mulheres” [12].</p>	<p>Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes</p>	<p>Estereótipos de gênero; desigualdade de gênero; frequentemente questionadas por sua capacidade de jogar; não recebem o mesmo reconhecimento e respeito que os homens; recebiam a classe suporte em competição.</p>
		<p><i>Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in esports environments</i></p>	<p>Falta de mulheres para admirar no espaço competitivo; discriminação de gênero; usadas como <i>tokens</i>; assédio generalizado e severo; estereótipos e estigmas; síndrome do impostor.</p>
		<p><i>“Why Are You Playing Games? You Are a Girl!”: Exploring Gender Biases in Esports</i></p>	<p>Falta de visibilidade na mídia; assédio; estereótipos; comportamento tóxico; preconceitos de gênero; estereótipos de gênero.</p>
		<p>As mazelas do CS: GO feminino no Brasil</p>	<p>Poucos campeonatos femininos; poucos patrocinadores; dificuldade em conseguir salários; falta de apoio financeiro para gastos como equipamentos e inscrições de torneios; times masculinos recusam-se a treinar com times femininos.</p>

Quadro 2: Trechos com as problemáticas encontradas.

Continuando com o método proposto, o próximo passo é realizar uma síntese dos dados encontrados, os quais estão apresentados no Quadro 3.

Título	Resumo crítico dos problemas identificados
<p>Violência de gênero no cenário do e-sports: a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games</p>	<p>Disparidade entre premiações de campeonatos femininos e masculinos; Pouco estímulo e baixo investimento no cenário feminino; Assédios e discriminação de gênero de cunho psicológico, sexual e moral; Desmoralização psicológica através de xingamentos ofensas e injúrias.</p>
<p>Casting e-sports: a vivência das mulheres nos esportes eletrônicos</p>	<p>Estereótipos de gênero, como: as mulheres só podem conseguir jogar de suporte; mulheres não podem e não conseguem ser agressivas; falta de incentivo em explorar tecnologia e jogos eletrônicos na infância.</p>

⁷ Este termo em inglês descreve uma pessoa que é incluída em um grupo pela única razão de fazer as pessoas acreditarem que o grupo está tentando ser justo e que a entidade que criou este grupo preza em criar (mesmo que falsamente) preza por um ambiente diversificado, seja por causa de etnia, gênero ou sexualidade.

Quadro 3: Resumo crítico dos problemas identificados.

Ao analisar os resultados encontrados, retirando os tópicos idênticos e observando que certos tópicos são frutos de outros, é possível propor uma categorização dos problemas encontrados. As principais dificuldades encontradas pelas jogadoras profissionais foram organizadas em três categorias: (1) Problemas culturais e sociais; (2) discriminação de gênero; e (3) pouco estímulo e baixo investimento no cenário feminino de eSports.

Quanto aos **problemas culturais e sociais**, pode-se destacar os seguintes fatores:

- (A) Falta de apoio familiar para seguir uma carreira em eSports. Pode estar relacionado aos seguintes fatores:
- Menor contato e incentivo na infância ao interagir com tecnologia e jogos eletrônicos; e
 - Mulheres são desencorajadas a investir em áreas de tecnologia.

⁸ “Noobs” é um termo em inglês, que é usado como gíria por jogadores brasileiros, remete a ser ruim em jogos por pouca ter pouca experiência ou falta de habilidade.

- (B) Falta de jogadoras-modelo para indicar o caminho e incitar admiração em jogadoras aspirantes.
- (C) Homens recebem mais incentivo de seus pares para iniciar e jogar competitivamente.

Em relação à **discriminação de gênero**, relatou-se os seguintes tópicos:

- (A) Mulheres estão mais sujeitas a enfrentarem comportamentos tóxicos, como:
 - Violência psicológica (desmoralização, através de xingamentos, ofensas e injúrias);
 - Assédio sexual;
 - Agressão verbal; e
 - Comentários sexistas.
- (B) Desqualificação e desvalorização de suas habilidades baseadas em seu gênero, como:
 - Estereótipos e estigmas (“mulheres não jogam competitivamente pois não conseguem ser agressivas como homens”, ou ainda “mulheres só jogam na classe de suporte”);
 - Não recebem o mesmo reconhecimento e respeito que os homens (podendo desenvolver problemas psicológicos, como síndrome do impostor); e
 - Frequentemente questionadas por sua capacidade de jogar.

Durante o último tópico, relacionado ao **pouco estímulo e baixo investimento no cenário feminino**, percebeu-se a existência de dificuldades quanto aos seguintes fatores:

- (A) Falta de visibilidade na mídia.
- (B) Disparidade entre premiações de campeonatos masculinos e femininos;
- (C) Escassez em campeonatos femininos, incluindo:
 - Poucos patrocinadores;
 - Dificuldade em conseguir salários; e
 - Falta de apoio financeiro para gastos com equipamentos e inscrições em torneios.

O desgaste mental para lidar com os diversos tipos de assédio, muitas vezes causa impacto negativo na *psique* das jogadoras, e consequentemente, prejudica sua performance no jogo e sua vontade de jogar. O autor Mabile Junior em sua pesquisa relata que “quatro, das seis entrevistadas, já desistiram em algum momento de jogar, assim como sentem pouca valorização do seu trabalho” [8] devido a desigualdade de gêneros em eSports.

É importante destacar o fato de que é provável que ainda exista outras questões peculiares prejudiciais e impactantes dessa mesma natureza, talvez dificuldades que nem mesmo as jogadoras percebiam que as enfrentam, por serem elementos enraizados e naturalizados culturalmente, e em razão disso, é louvável que mais pesquisas e estudos desse tema sejam realizados e explorados a fim de que gerem mais reflexões, discussões e enfim, conseguir caminhar rumo à uma sociedade mais justa, igualitária e inclusiva.

4 Conclusão

Após analisar as histórias das jogadoras profissionais, pode-se constatar que no cenário dos eSports atual há uma grande presença de concepções sexistas, que acarretam casos de assédio de gênero, desigualdade de gênero e estereótipos de gênero, tornando as jogadoras que possuem interesse em seguir a carreira profissional nos eSports ameaçadas e hesitantes em investir na indústria dos jogos eletrônicos.

Fazer parte desse tipo de ambiente machista sendo uma atleta feminina pode chegar a afetar negativamente a sua saúde mental, bem como a sua própria moral, devido à constante incidência do comportamento hostil contra o público feminino, estereotipando-as e agregando dificuldades em suas vidas como profissionais.

Em alguns casos o assédio não se restringe apenas às partidas competitivas, mas também pode ser encontrado em suas redes sociais pessoais, em comentários de vídeos, *streams* e até mesmo provocado por seus próprios familiares.

Portanto, as relações de gênero dentro dos videogames competitivos devem ser ouvidas por todos, para que haja uma melhor compreensão do que está acontecendo dentro do cenário de eSports. Esse problema deve ser monitorado ou controlado para que haja uma inclusão mais saudável das mulheres e um futuro em que elas não precisem se preocupar com esses tipos de abuso.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Hamari e M. Sjöblom, “What is eSports and why do people watch it?,” *Internet Research*, vol. 27, nº 2, pp. 2011-232, 2017.
- [2] L. Darvin, “Nas faculdades em todo o país, equipes de esportes dominadas por homens,” 2021. [Online]. Available: <https://theconversation.com/at-colleges-nationwide-esports-teams-dominated-by-men-154793>. [Acesso em 12 junho 2022].
- [3] E. Geniuses, “Gaming for All: A study of toxicity and plans for inclusivity.,” 2021. [Online]. Available: https://assets.evilgeniuses.gg/dei/EG_YouGov_GamingForAll.pdf. [Acesso em julho 2022].
- [4] M. C. Mancini e R. F. Sampaio, “Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica,” *Brazilian Journal of Physical Therapy*, vol. 11, pp. 83-89, 2007.
- [5] C. C. d. Silva, *Violência de gênero no cenário do e-sports: a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games.*, Santana do Livramento: Unipampa, 2022.
- [6] C. P. R. T. Costa, “Casting e-sports: a vivência das mulheres nos esportes eletrônicos,” 2021. [Online]. Available: <https://tede.pucsp.br/handle/handle/24344>. [Acesso em 06 junho 2022].
- [7] R. C. d. S. Melo, P. E. G. A. Delage e A. B. d. C. Menezes, “O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo.,” em *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Porto Alegre, 2021.
- [8] S. M. JR, “Sexismo nos Jogos Eletrônicos: perspectiva de atletas femininas de esportes,” 2020. [Online]. Available: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/16615>. [Acesso em 4 junho 2022].

XIV Computer on the Beach

30 de Março a 01 de Abril de 2023, Florianópolis, SC, Brasil

- [9] N. H. Y. Yusoff e Y. H. M. Yunus, "Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes," *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, vol. 29, nº 2, pp. 1415-1429, 2021.
- [10] J. Wells, J. Holden, L. Darvin e T. Baker, "Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in esports environments," *Sport Management Review*, vol. junho, 2021.
- [11] D. Madden, Y. Liu, H. Yu, F. S. Mustafa, G. m. Troiano e C. Hartevelde, "Why Are You Playing Games? You Are a Girl!: Exploring Gender Biases in Esports.," em *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2021.
- [12] L. B. G. d. Oliveira, *As mazelas do CS: GO feminino no Brasil*, Bauru: Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Comunicação Social- Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2018.