

Barreiras Visíveis em um Campo Invisível: A Carreira de Mulheres nos e-Sports

Autoria

Bárbara de Mori Machado Amaral - bamaral@usp.br

Graduação em Administração/ Escola Superior de Agricultura "Luiz de Queiroz"/USP - Universidade de São Paulo

Lucas Contarelli Avancini - avancini55@usp.br

Graduação em Administração/ Escola Superior de Agricultura "Luiz de Queiroz"/USP - Universidade de São Paulo

Heliani Berlato - hberlato@usp.br

Prog de Pós-Grad em Admin/Esc Sup de Agricultura "Luiz de Queiroz" - PPGA/ESALQ/USP - Universidade de São Paulo

Resumo

O objetivo do estudo é compreender as trajetórias de carreira de mulheres nos e-Sports, isto é, a carreira presente em jogos eletrônicos. A metodologia empregada é de caráter qualitativo e o tipo de estudo é descritivo, pautado sob entrevistas semiestruturadas realizadas com oito mulheres jovens atuantes do cenário de e-Sports. A análise de conteúdo das entrevistas demonstrou que as mulheres passam por diversas dificuldades ao longo da carreira dentro do âmbito de e-Sports, independentemente dos cargos que estas exerçam. Além disso, o cenário brasileiro de e-Sports não promove ações de igualdade suficientes entre homens e mulheres, o que dificulta a ascensão feminina. Segundo os relatos, as mulheres sofrem discriminação e preconceito através de assédio e estereótipos criados a partir do modelo patriarcal e machista, manifestado constantemente nos jogos eletrônicos, tido como tipicamente masculino.

Palavras-chave: carreira, mulher, e-Sports, estereótipos.

Barreiras Visíveis em um Campo Invisível: A Carreira de Mulheres nos *e-Sports*

RESUMO

O objetivo do estudo é compreender as trajetórias de carreira de mulheres nos *e-Sports*, isto é, a carreira presente em jogos eletrônicos. A metodologia empregada é de caráter qualitativo e o tipo de estudo é descritivo, pautado sob entrevistas semiestruturadas realizadas com oito mulheres jovens atuantes do cenário de *e-Sports*. A análise de conteúdo das entrevistas demonstrou que as mulheres passam por diversas dificuldades ao longo da carreira dentro do âmbito de *e-Sports*, independentemente dos cargos que estas exerçam. Além disso, o cenário brasileiro de *e-Sports* não promove ações de igualdade suficientes entre homens e mulheres, o que dificulta a ascensão feminina. Segundo os relatos, as mulheres sofrem discriminação e preconceito através de assédio e estereótipos criados a partir do modelo patriarcal e machista, manifestado constantemente nos jogos eletrônicos, tido como tipicamente masculino.

Palavras-chave: carreira, mulher, *e-Sports*, estereótipos.

INTRODUÇÃO

Hughes (1937), entende que para compreender o sentido de carreira, é preciso analisá-la pelas abordagens objetiva e subjetiva, as quais são indissociáveis. Seu sentido objetivo está atrelado ao sentido de carreira tradicional, em que o indivíduo tem sua trajetória previamente estabelecida pela organização através da hierarquia. Já em seu sentido subjetivo, o sujeito constrói e atribui significado à sua vida no trabalho conforme suas vivências pessoais, sendo protagonista desta.

Dentro deste entendimento de carreira contemporânea proposto por Hughes (1937), percebe-se como relevante os estudos sobre o desenvolvimento da carreira de *e-Sports*, o qual pode ser conceituado como uma competição organizada de jogos de *videogame* e que teve como força propulsora de seu crescimento, o aumento da velocidade das redes nos anos 2000 (JENNY et al., 2018). De acordo com Seo e Jung (2014), esse setor de jogos *online*, que antes era tido apenas como fonte de entretenimento, passou a ser considerado uma profissão, permitindo, conforme destacam Lokhman, Karashchuk e Kornilova (2018), que este se tornasse uma das atividades comerciais mais rentáveis relacionada a esportes, contando com o apoio de empresas patrocinadoras que adentraram esse mercado em função disso.

Com isso, sabe-se que a representatividade feminina no cenário é de apenas 30%, demonstrando que mesmo com a maior acessibilidade dos *e-Sports*, ainda existe uma repulsa quanto a presença das mulheres nessa área, que são discriminadas e marginalizadas dentro de uma esfera tão masculina (HEERE, 2018). Isso se deve, segundo Souza, Corvino e Lopes (2013), devido a construção social atrelada ao gênero, que estabelece estigmas sobre quais posições podem ser ocupadas profissionalmente por mulheres. Dessa forma, são reforçados os estereótipos socialmente determinados da feminilidade como condição obrigatória à mulher, que são ensinados ainda no processo educativo das meninas e demonstram à estas que o seu destino tradicional é o casamento e a maternidade (BEAUVOIR, 1949).

Justifica-se, portanto, a necessidade desta pesquisa em razão da escassez de estudos na área, a qual apresentou uma notável expansão ao longo das últimas décadas mesmo frente à sua recente introdução no mundo organizacional. Somado a isso, evidencia-se que, apesar do grande avanço social da mulher na luta pelos seus direitos, ainda persiste a aversão à esta dentro do mercado de trabalho, e, peculiarmente, essa condição carregada de estereótipos também adentra carreiras contemporâneas como a dos *e-Sports*, assim como indicam os estudos de Heere (2018). Ainda, tendo em vista este crescimento acelerado do cenário e a limitada participação da mulher neste meio designou-se como principal objetivo deste trabalho compreender as trajetórias de carreira de mulheres nos *e-Sports*.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Perspectivas de Carreira

Sabe-se que os estudos sobre carreira tiveram início com o desenvolvimento de uma sociedade industrial capitalista liberal, pautada em ideais de excelência individual e progresso econômico e social (CHANLAT, 1995). Nesse contexto, vigorava a noção de carreira como a adaptação do sujeito com o seu trabalho, em que ele sobe aos cargos mais altos da hierarquia ao longo do tempo visando recompensas materiais e extrínsecas (ROSENBAUM, 1979).

Em contraposição à essa perspectiva, Hughes (1937), pioneiro nos estudos de carreira contemporânea, considera que carreira não deveria se restringir às realizações de um indivíduo dentro da organização, em vista de que os diversos fatores da vida pessoal impactam diretamente nas relações de trabalho. A partir disso, ele sugere que para compreender o sentido de carreira, é preciso sustentar-se em sua abordagem objetiva e subjetiva, de modo que essas sejam complementares uma à outra e não excludentes.

Assim sendo, carreira objetiva estaria intimamente ligada ao sentido tradicional de carreira, em que o indivíduo tem sua trajetória previamente determinada pela organização em seus modelos hierárquicos de ascensão. Isso se dá a partir de uma visão externa ao sujeito, pois tais modelos são estabelecidos conforme a estrutura social das organizações e em suas recompensas tangíveis. O sentido subjetivo de carreira, por sua vez, se fundamenta no protagonismo do indivíduo sobre sua própria trajetória e nas decisões tomadas por este no decorrer dela. Sob essa perspectiva, entende-se que o sujeito constrói e atribui significado à sua vida no trabalho conforme suas vivências pessoais, estando ativo quanto aos seus interesses e não se sujeitando aos padrões institucionalmente impostos a ele (HUGHES, 1937).

O cenário de *e-Sports*

Destaca-se, inicialmente, que *e-Sports* diz respeito a uma competição organizada de jogos de videogame, cujo desenvolvimento de carreira apenas foi possível por conta do aumento da velocidade das redes a partir dos anos 2000 (JENNY et al., 2018). A partir disso, as desenvolvedoras foram capazes de criar jogos mais realistas, responsivos, rápidos, envolventes, e que demandam mais estratégias por parte do usuário (JENNY et al., 2018). Isso fez com que os *e-Sports* nascessem pautados sob propósitos e habilidades bem definidas, diferentemente do ato de jogar por diversão (SEO, 2016).

A partir disso, a procura por sociabilidade foi alterada por busca de desenvolvimento. É assim, portanto, que um setor anteriormente tímido na economia moderna passa a se tornar uma das atividades comerciais mais rentáveis relacionada a esportes (LOKHMAN; KARASHCHUK; KORNILOVA, 2018).

Além disso, Seo e Jung (2014) destacam que esse segmento representa uma intersecção entre jogos de computador e esportes profissionais. Isto significa que, embora estes jogos estejam teoricamente relacionados a entretenimento, dentro do âmbito dos *e-Sports* eles são tidos como uma profissão. Nesse sentido, Jonasson e Thiborg (2010) destacam que, caso os *e-Sports* ainda não cumpram todos os requisitos de um esporte moderno, eles estão, no mínimo, no caminho para se tornarem um.

Ressalta-se, portanto, que a indústria de *e-Sports* têm crescido durante os últimos anos. A quantidade de espectadores, prêmios, e patrocínios, por exemplo, demonstra que o desenvolvimento é evidente (KEIPER et al., 2017). No caso dos prêmios oferecidos, de acordo com o PC World¹, salienta-se o ano de 2016, em que a Valve, empresa responsável pelo jogo DOTA 2, ofereceu um prêmio de mais de \$20 milhões às 16 organizações participantes de seu campeonato (FUNK; PIZZO; BAKER, 2018). Por fim, Likhman, Karashchuk e Kornilova (2018) destacam que grandes empresas já estão adentrando o mercado de *e-Sports* como

¹DINGMAN, H. How to watch The International 2016, Valve's \$20 million Dota 2 tournament. 2016. Disponível em: <<https://www.pcworld.com/article/3105424/how-to-watch-the-international-2016-valves-20-million-dota-2-tournament.html>>. Acesso em: 10 de out. de 2019.

patrocinadoras. Nesse sentido, marcas já consolidadas passaram a participar ativamente deste setor, compreendendo sua importância e auxiliando seu desenvolvimento.

Estereótipos de Gênero

Sabe-se que desde os primórdios da civilização eram atribuídas às mulheres as funções atreladas aos cuidados domésticos e da família, ao passo que aos homens cabiam as atividades políticas e do provimento do lar (CARVALHO, 2016). Sob essa perspectiva, Beauvoir (1949) argumenta que nenhum fator biológico, psíquico, ou econômico é capaz de estabelecer a figura que a mulher assume socialmente, pois esta responsabilidade pertence à civilização. Para ela, a relação entre feminilidade e mulher, começam ainda no processo educativo, quando é ensinado às meninas que seu destino tradicional é o casamento, um padrão determinado socialmente.

Nesse sentido, cabe destacar ainda que a centralidade do trabalho na vida das mulheres varia de acordo com a faixa etária destas. Comprovou-se que no começo da carreira as mulheres tendem a dedicar-se mais ao trabalho, porém, conforme amadurecem, elas compreendem que a dinâmica exigente do mundo organizacional é contínua e passam a repensar suas prioridades, de maneira a buscar um equilíbrio entre os âmbitos profissional e pessoal, através da definição de uma nova rotina, que as permitam serem ativas também nos quesitos familiares, sendo a maternidade uma importante propulsora dessa reformulação (SOUZA; LOPES; HILAL, 2017).

Pesquisas apontam que estereótipos negativos vinculados ao gênero feminino nos jogos online prejudicam a performance das mulheres nestes (GENTILE; BOCA; GIAMMUSSO, 2018). Consequentemente, o simples fato de saberem que jogarão com homens é suficiente para gerar uma atmosfera negativa para as jogadoras, acarretando em tensões emocionais e problemas de percepção que afetam diretamente a jogabilidade destas, assim como evidenciado por Gentile, Boca e Giammusso (2018).

No caso dos *e-Sports*, nota-se que apenas uma pequena parcela de 30% compõe a representatividade feminina no cenário, seja fãs ou jogadoras (HEERE, 2018). A acessibilidade dos *e-Sports* se dá pelo fato de que não há barreiras com relação à raça, nacionalidade ou gênero. Contudo, segundo o mesmo autor, a pequena parcela feminina presente sofre com diferentes tipos de discriminação, como ofensas, excesso de sexualização e marginalização.

METODOLOGIA

A abordagem de pesquisa foi qualitativa (RICHARDSON, 2014). O sujeito de pesquisa foram mulheres jovens que atuam na área de *e-Sports*, com idade entre 18 e 29 anos. Segundo o Art. 1º da Lei Nº 12.852, de 5 de agosto de 2013, entende-se por jovens as pessoas com idade entre 15 e 29 anos (BRASIL, 2013). Elas atuam como streamer, jogadora profissional e organizadora de torneios. Foram entrevistadas oito mulheres cujas idades foram: 18, 19, 20, 21, 21, 26, 27 e 29. Ainda, apenas a mais velha delas era casada, sendo as restantes solteiras. Ademais, as duas mais novas apresentavam grau de escolaridade com ensino médio completo, três estavam cursando ensino superior e três possuíam ensino superior completo.

A coleta de dados foi realizada através de um roteiro de entrevista semiestruturado, (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2006). O meio utilizado para realização das entrevistas foi a plataforma *online Google Meet*. Antes que as entrevistas fossem aplicadas, foi solicitada a permissão das entrevistadas para que essas fossem gravadas através de aparelhos celulares. Depois de realizadas, os áudios gravados foram integralmente transcritos, mantendo a autenticidade daquilo que foi relatado. Por fim, a técnica de análise utilizada foi a análise de conteúdo, (RICHARDSON, 2014).

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Foram identificadas três categorias a partir da coletados. Sendo elas: incertezas no cenário invisível, a toxicidade por trás das telas e as faces do preconceito.

Categoria 1: incertezas no cenário invisível

Na Categoria 1, tentar-se-á compreender as incertezas presentes no âmbito de *e-Sports*, visto que, assim como trata Jonasson e Thiborg (2010), a carreira neste cenário ainda é

demasiadamente recente e, portanto, traz muitas incertezas àqueles que estão inseridos nela. Alguns fatores que contribuem para esta afirmação são a falta de patrocínio, o desmerecimento pelo fato de ainda representar uma profissão recente, a impunidade e a falta de oportunidades.

No que tange a falta de patrocinadores, a grande maioria das entrevistadas relatou que este é um fator limitante no desenvolvimento da carreira nos *e-Sports*. E4, por exemplo, destaca o baixo investimento por parte de empresas, uma vez que a visibilidade trazida pelos campeonatos femininos ainda não é suficiente para atrair grandes corporações. Diferentemente do que é trazido por Keiper et al. (2017), que explica que os *e-Sports* estão usufruindo de grandes patrocinadores atualmente, as entrevistadas deixaram claro que essa é uma situação exclusiva do cenário masculino.

Ademais, é interessante notar que essa falta de patrocínio gera às entrevistadas um ciclo vicioso de perda de oportunidades - o que vai ao encontro com a perspectiva de entrada de mulheres nos *e-Sports* (SOUZA; CORVINO; LOPES, 2013). À medida que a baixa visibilidade dos campeonatos femininos deixa de atrair patrocinadores, esta falta causa uma enorme perda de investimento que, por sua vez, não favorece a visibilidade.

Sobre a forma como as mulheres conheceram o meio de *e-Sports*, a maioria delas foi assertiva ao dizer que, na realidade, não tinham pretensão de se tornarem jogadoras profissionais. Além disso, assim como Jenny (2018) destaca, os jogos eletrônicos, em um primeiro momento, não possuíam aspectos competitivos suficientes para que fossem organizados torneios ao redor deles - dessa forma, eles eram sinônimos apenas de diversão. No entanto, conforme houve melhora de conexão à rede, as pessoas passaram a treinar com propósitos e habilidades visando os torneios (SEO, 2016).

Essa incerteza presente na fala das entrevistadas – fazendo referência à ideia de que não possuíam pretensão de entrar nos *e-Sports* – pode ser explicada pelo fato de que esta ainda é uma carreira bastante recente (JONASSON; THIBORG, 2010). Como consequência disso, há uma descaracterização, desrespeito e desestímulo por parte de pessoas mais velhas com relação a esta profissão. Assim como destacado pelas entrevistadas, existe uma grande dificuldade de se demonstrar aos pais e parentes o real profissionalismo que a carreira de *e-Sports* têm ganhado. E1 salienta, nesta mesma linha, que as demonstrações monetárias são o primeiro fator que pode fazer com que haja uma aceitação maior por parte da família:

“Então um esquema que eu fiz e muita gente faz, principalmente o pessoal que tá começando, que eu acompanho, é chegar pra família e falar “olha, tá entrando dinheiro, é possível ganhar dinheiro com isso, eu preciso do seu apoio”, sabe? Eu fiz isso, eu cheguei pra minha mãe: “não, porque esse mês eu recebi da Twitch, né? “Ah, que bacana, que legal, então dá certo mesmo”. E aí foi entendendo.” (E1)

Ainda assim, E6 demonstra que mesmo após passar a receber benefícios pecuniários com a profissão de *e-Sports*, seu pai ainda não entende a ideia de que ela realmente vê na carreira de *e-Sports* uma oportunidade de sucesso.

“Bom, até hoje eu tento mudar, mas até hoje ele não aceita. Até hoje ele não aceita que eu jogue, que eu tenho isso como uma profissão, infelizmente ele não aceita.” (E6)

Outro fator relevante para a descaracterização da profissão de *e-Sports*, sobretudo no caso feminino, é o caráter extremamente recente da área. Lokhman, Karashchuk e Kornilova (2018) apontam que o mercado de *e-Sports* é um dos mais rentáveis da economia moderna, mas, por se tratar de algo ainda bastante atual, não é tão bem visto por parte de pessoas com idade mais elevada.

O fato de que esta carreira é recente ainda traz consequências às entrevistadas a medida que muitas delas ainda não possuem certeza a respeito de seu futuro na profissão. Quando questionadas sobre a carreira de *e-Sports* a longo prazo, a maioria apresentou questionamentos

a respeito do sucesso desta. Embora esteja em constante crescimento, assim como tratado por Keiper et al. (2017), a carreira de *e-Sports* feminina ainda não entrega às jogadoras a garantia de sustento de carreiras mais tradicionais, como relatado por E6:

“Já pensei porque eu não sei até que ponto eu posso levar a carreira de profissional, porque eu tenho 27 anos, e eu não sei tipo, até que idade eu vou poder jogar. Tipo, até que ponto eu vou ter reflexo pra jogar o jogo.” (E6)

Falando, ainda, sobre esse enorme crescimento apresentado, assim como destaca Keiper et al. (2017), este também foi um fator relevante que algumas entrevistadas apontaram em relação à motivação de entrada no cenário. O mercado de *e-Sports* no geral têm crescido nos últimos anos, e, por isso, elas notaram que esse caminho poderia ser uma possível alternativa de carreira distinta daquelas tidas como tradicionalistas.

Além disso, foram poucas as entrevistadas que relataram ser “jogadora de *e-Sports*” como sua profissão. Na maioria dos casos, elas se assumiram como estudantes e relataram o curso de graduação que estavam exercendo. Em outros casos, se declararam até mesmo desempregadas. Isso mostra que, embora estejam satisfeitas com o trabalho, ainda assim não assumem integralmente a carreira de *e-Sports* como suas profissões primárias.

Quando questionadas a respeito das características que as jogadoras de *e-Sports* devem apresentar, houve unanimidade com relação às ideias de perseverança, evolução e foco. Justamente pelo motivo de que há um nítido preconceito com relação à atuação feminina nos *e-Sports*, as entrevistadas, dizem que é necessária uma dedicação substancial – e muitas vezes maior que a masculina - para se manterem competitivas. E7 exemplifica essa ideia:

“[...] você tem mulheres que são de alto nível de performance, mas elas precisariam de muito treino pra se equivaler aos caras que tão há anos só jogando, então é uma luta diária.” (E7)

Apesar de se dizerem satisfeitas com o trabalho, também houve unanimidade por parte das entrevistadas ao relatar que há uma grande falta de oportunidades no que diz respeito à carreira de *e-Sports* feminina. Muitas das entrevistadas buscam organizar campeonatos e torneios por conta própria, tendo em vista a falta de incentivo por parte das desenvolvedoras dos jogos. Além disso, a presença majoritária de homens nessa atmosfera intensifica a barreira criada para as mulheres que têm interesse nesse meio (HEERE, 2018).

Outro aspecto interessante é que algumas entrevistadas disseram ter outros planos de carreira caso o caminho traçado dentro dos *e-Sports* venha a não dar certo. E3 e E4 especificaram que já possuem ou pretendem possuir outra profissão justamente pela incerteza que circunda a carreira de *e-Sports* feminina. Dessa forma, assim como relata Hughes (1937), o sentimento subjetivo de carreira por parte das entrevistadas permite com que elas possuam diferentes entendimentos de carreira ao longo da vida, sem seguir necessariamente um único caminho ao longo de toda a sua trajetória de vida.

Categoria 2: A toxicidade por trás das telas

Sobre a toxicidade presente no cenário de *e-Sports* feminino, tem-se, primeiramente, a explicação do que consiste no termo “tóxico” neste contexto. Entende-se que a toxicidade representa o nível de preconceito, discriminação e aversão por parte de uma parcela de jogadores de um determinado jogo para com quaisquer outras parcelas. Assim, um jogo eletrônico é considerado tóxico quando grande parte de sua comunidade apresenta atitudes preconceituosas.

Baseado nisso, é válido ressaltar que foi relatado por parte de todas as entrevistadas que os jogos dos quais elas usufruem possuem um ambiente extremamente tóxico. Em qualquer situação desfavorável dentro da jogatina, como uma derrota, os jogadores passam a ofender ou maltratar outros indivíduos sem nenhum motivo aparente, uma vez que não há reais justificativas para tal ato.

Quando questionadas se mudariam algo no cenário de *e-Sports*, houve unanimidade por parte das entrevistadas para sim. Dessa forma, essa toxicidade foi apontada como um dos possíveis fatores que barram a ascensão da carreira profissional feminina de *e-Sports*. Dado o fato de que os jogadores, muitas vezes, as atacam com comentários misóginos e machistas, isso reforça o estereótipo tratado por Carvalho (2016), em que mulheres cuidam estritamente das funções de provimento ao lar, conforme citado por E4, tem-se o trecho a seguir.

“Às vezes são muitas denúncias que a gente recebe, observa também em relação ao cenário, né? De comportamento tóxico pelo fato de ser uma mulher. Que não era pra tu estar lá, por exemplo, que era pra tu estar lavando a louça. Ou que uma mulher não tem capacidade pra jogar... são comentários como esse e a toxicidade [...]” (E4)

Como forma de tentar reverter os possíveis danos psicológicos que as jogadoras podem sofrer ao longo de suas carreiras, a maioria das organizações possui o auxílio de psicólogas para apoiá-las. A desistência e o sentimento de inferioridade são apontados como os fatores que mais afetam a carreira feminina, visto que a toxicidade impacta diretamente nessa atmosfera, assim como defendido por Gentile, Boca e Giammusso (2018).

As entrevistadas ainda relatam que é preciso não se apegar à toxicidade para se manter no cenário de *e-Sports*. Caso as mulheres se rendam a este tipo de comentário, o possível dano psicológico causado poderia barrar o avanço feminino na área, o que de certa forma já vem acontecendo, tornando o problema do preconceito ainda mais grave. Por isso, uma das soluções apresentadas é, por vezes, manter-se afastado dos *e-Sports*, ou dos jogos no geral, durante um período para que não haja uma sobrecarga psicológica.

Categoria 3: As faces do preconceito

No que concerne a participação feminina nesse universo, há a percepção de que estereótipos relacionados ao gênero feminino também se fazem presentes. A afirmação de Beauvoir (1949) de que certos valores são aprendidos ainda no processo educativo das crianças, de modo que estes se institucionalizem socialmente por meio da reprodução, fica claro nesse contexto. As entrevistadas reconhecem que desde a infância foram ensinadas que meninos poderiam ganhar brinquedos como *videogames*, mas as meninas deveriam brincar apenas com aquilo que remetesse ao seu destino final, que são o cuidado com a família e com as tarefas domésticas.

Além disso, o destaque de Souza, Corvino e Lopes (2013) de que as mulheres possuem um forte estigma sobre quais posições podem atuar profissionalmente, também é percebido pelas entrevistadas, pois a extrema masculinização do cenário faz com que as estas tenham a necessidade de se provar em nível de igualdade quanto a qualidade com que jogam. Essa condição é um reflexo dos papéis sociais estabelecidos desde o princípio da civilização, de que somente os homens teriam direito à participar do mundo do trabalho, enquanto as mulheres deveriam permanecer com as atividades do lar, assim como demonstram os estudos de Carvalho (2016). Logo, a presença majoritária de homens nesse meio reforça a ideia de que estas não deveriam jogar, ainda que tenham um enorme potencial para isso, assim como ressaltado no discurso da E6.

“Muita paciência. Porque o que mais uma jogadora vai ouvir são críticas, críticas que ela não devia estar ali, de que o homem vai ser melhor que ela, e que ali nunca vai ser o lugar dela.” (E6)

Isso fica ainda mais claro na configuração dos times, pois mesmo quando se tratam de equipes mistas, as mulheres representam uma minoria, fato esse que não se restringe ao cenário brasileiro. Heere (2018) inclusive destaca que as profissões do meio de *e-Sports* ainda apresentam uma repulsa em relação às mulheres, valendo essa percepção. Em consequência dessa segregação e injustiça sofrida pelo público feminino, este se une em prol da criação de

projetos, equipes e torneios exclusivamente destinado à mulheres, de modo a aumentar sua representatividade nos *e-Sports*, conforme mostrado por E4.

“A misoginia em relação a essa parte de “Mulher não consegue jogar”, essa parte que tu vê que equipes mistas costumam ter tipo, uma menina, duas meninas. [...] Então, com isso, a gente acaba tendo que fazer torneios só para meninas, ou equipes só para meninas.” (E4)

A partir disso, as jovens contam que em decorrência de serem minoria nas equipes e terem menor visibilidade quando comparado aos times masculinos, essas também sofrem com a desigualdade salarial entre gêneros presente em outras profissões. Isso ocorre em função do preconceito social no que tange ao trabalho exercido pelas mulheres, o qual as caracteriza como incapazes de exercer outras atividades que não as atreladas à família e ao lar. Segundo as entrevistadas, as organizações responsáveis pelos times jogadores usam a participação das mulheres para criar uma fachada de responsabilidade social de quebra desses estereótipos, o que contribui para que estas permaneçam com menores salários. Elas acreditam que, apenas será possível reverter esse quadro, quando houver uma real inclusão do público feminino nesse meio.

Nesse sentido, a pequena parcela feminina que faz parte do meio de *e-Sports* é atacada constantemente por homens que se sentem no direito de inferiorizá-las. As jovens relatam ainda que se sentem substituíveis e que muitos dos homens não gostam quando há meninas nas partidas do jogo, pois estes têm o costume de subestimar seus conhecimentos e suas habilidades, bem como criticá-las pelo simples fato de serem mulheres. Essa condição de inferiorização é chamada de patriarcado, o que é legitimado socialmente e concerne às relações de poder nas quais os homens acreditam ter domínio e autoridade sobre as mulheres, sentindo-se superiores à estas.

Através da narrativa das entrevistadas, pode-se perceber que comentários de cunho sexual por parte do público masculino são frequentes dentro dos *e-Sports* e que os responsáveis pelos ataques saem impunes pelos seus atos. Em vista dessa impunidade, essas jovens encontram como solução expor tais comentários em suas redes sociais, na tentativa de que isso viralize e alguma providência seja tomada, o que na maioria das vezes, não acontece. Portanto, além de sofrerem com os rótulos femininos e serem marginalizadas por isso, essas meninas ainda são sexualizadas desde muito jovens dentro dessa esfera tão masculinizada e machista.

Outra dificuldade encontrada pelas mulheres nesse meio é a maternidade. Quando questionadas se desejariam ter filhos, parte significativa das entrevistadas responderam que não, que tinham dúvidas, ou ainda que desejariam, mas apenas depois dos 30 anos. Por se tratar de jovens, essas afirmações evidenciam o fato de que no início da carreira as mulheres têm o trabalho como central em suas vidas, mas conforme amadurecem tendem a repensar suas prioridades em busca de um equilíbrio entre os âmbitos profissional e pessoal, ideia essa apontada por Souza, Lopes e Hilal (2017).

No discurso das jovens pode-se perceber que existe uma preocupação quanto à essa questão, pois levar os jogos online como profissão exige horas de dedicação em frente à tela. Desse modo, comprova-se o fato de que as mulheres, ainda que tentem conciliar carreira e maternidade, se veem obrigadas a escolher uma esfera em detrimento da outra, assim como mostrado na narrativa da E3.

“[...] a sociedade diz que a mulher que cuida do bebê, né? Então, impactaria nas horas de dedicação ao jogo [...]” (E3)

Os trechos permitem identificar também que essa necessidade de cuidados com os filhos exclusivo por parte das mulheres provém dos estereótipos socialmente estabelecidos de que a realização social da mulher apenas se dá com o casamento e a maternidade, como indicado por Beauvoir (1949). Portanto, evidencia-se que os papéis sociais se perpetuaram e estenderam até mesmo para carreiras contemporâneas, como a dos *e-Sports*, constatando que o nascimento de

um filho ainda se mostra um empecilho para o desenvolvimento da carreira, mas somente no caso das mulheres.

Posto isto, torna-se possível identificar algumas problemáticas específicas da carreira de mulheres nos *e-Sports*. Nesse sentido, evidencia-se que os jogos online e os *e-Sports* são utilizados como ferramentas por parte do público masculino para atacar as mulheres e reforçar o preconceito e os estereótipos presentes socialmente. É notável, outrossim, que as diversas formas pelas quais o preconceito perpassa neste cenário são visíveis à esfera dos jogos online, tendo em vista que os jogadores possuem diversas formas para inferiorização da mulher.

A primeira que se pode citar é a dos estereótipos quanto à posição que jogam, pois frequentemente as mulheres são caracterizadas por jogarem apenas como suporte ou *healer*. Essas posições, presentes nos jogos *League of Legends* e *Overwatch*, são aquelas nas quais o jogador deve se atentar ao cenário, também chamado de *lane*, como forma a proteger os demais jogadores do time, principalmente aqueles que atuam em posição de ataque, os *Adcs*. Ainda que essencial para a vitória do time, a posição de suporte, em função de seu caráter assistencialista, raramente é priorizada pelos jogadores, os quais optam por posições mais populares atreladas ao ataque direto aos inimigos.

A narrativa das entrevistadas permitiu a percepção de que em grande parte das vezes as mulheres estão condicionadas a jogarem como suporte, pois esta é a posição menos arriscada do jogo. Dessa forma, as posições de ataque são reservadas para os homens, que levam o mérito pela vitória e ganham visibilidade em razão disso. Tal circunstância reafirma a teoria da autora Beauvoir (1949), a qual considera que desde jovens, meninas estão submetidas à um complexo de inferiorização, que as fazem acreditar que só devem atuar em áreas que remetam à sua feminilidade, deixando aos homens a responsabilidade das grandes conquistas, o que pode ser visto no discurso da E3.

“[...] nós somos condicionadas a querer sempre jogar suporte, a não arriscar outras lanes, ou não aprender e ir pelo safe. Nós somos condicionadas a ter medo de jogar em outras lanes.” (E3)

Outra particularidade desse meio diz respeito ao reconhecimento do gênero feminino dentro dos jogos através dos *NickNames* utilizados pelas jogadoras e devido à suas vozes. Entende-se por *NickName* o meio utilizado para nomear usuários na internet, os quais são criados de acordo com aquilo que estes se identificam, podendo estar relacionados com o próprio nome, apelido, personagens de maior afinidade, dentre diversas outras opções. Dentro dos *e-Sports*, durante o cadastro nos jogos, é necessário que se crie um *NickName* de identificação, que poderá ser visto por outros usuários que estejam na mesma partida em que se está jogando.

Ao longo das falas das entrevistadas, pode-se perceber que os *NickNames* têm um poder muito grande dentro jogos online, visto que, ao identificar um *NickName* caracterizado como feminino, o público masculino passa a discriminar e subestimar este usuário, o que nessa esfera é chamado de *hate*. Com isso, muitas mulheres optam por criar *Nicks* neutros ou masculinos para não serem vítimas do preconceito. Os relatos das jovens mostram que *NickNames* femininos são constantemente depreciados, como aponta E4.

“[...] parece que tu tem que ter aquele Nick extremamente másculo pra ninguém falar algo ou um piu pra você.” (E4)

O mesmo ocorre no que tange ao reconhecimento da voz feminina. Enquanto estão em uma partida do jogo, é muito comum que os jogadores façam ligações de voz com sua equipe, como forma de se comunicar de maneira mais rápida e eficiente. Ocorre que, assim que é reconhecida uma voz feminina dentro das chamadas, os participantes homens passam a menosprezá-la em conjunto e até mesmo prejudicá-la na partida.

De acordo com as entrevistadas, esse tipo de comportamento faz com que estas tenham medo de se identificar como mulher dentro do jogo e gera desmotivação. Por sua vez, um

discurso da E4, mostra que, no instante em que ela disse algo, os homens reconheceram pela sua voz que era uma mulher, condição suficiente para que eles a *trollassem* no jogo, ou seja, prejudicassem sua partida propositalmente e de modo sarcástico para que ela perdesse.

Com base em tais manifestações, torna-se possível compreender, novamente, que a desvalorização da mulher e os estereótipos atribuídos à estas também se mostram presentes em carreiras contemporâneas como a dos *e-Sports*, como colocado por Heere (2018). Ressalta-se que o preconceito assume faces específicas dentro dessa esfera, adequando-se ao âmbito da internet e se amparando no anonimato e na impunidade para difundir princípios machistas, que insistem na desqualificação da mulher quanto profissional da área e impedem sua ascensão dentro do cenário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário de *e-Sports* está crescendo, o que gera renda e espectadores, viabilizando a profissionalização daqueles que desejam adentrar nessa carreira. Contudo, para as mulheres, nota-se que ainda há falta de boas oportunidades que sejam condizentes com o cenário em constante crescimento. Tal contexto se revela ao observar nesta pesquisa que a maioria das entrevistadas não tinham a pretensão de seguir carreira nos *e-Sports*, tendo o início do contato com jogos, no geral, por conta de irmãos ou namorados que já conheciam o meio. O conhecimento dos *e-Sports*, no entanto, surgiu de meios eletrônicos e da consequente divulgação das organizações e eventos.

Ainda, evidencia-se que as jovens entrevistadas contam com diversas incertezas no que tange à carreira nos *e-Sports*. Uma delas se dá em razão da falta de incentivo e investimento por parte dos patrocinadores e das organizações, o que acarreta em um certo receio e consequente descaso, impedindo a ascensão destas no cenário. Somado à isso, destacam-se as manifestações discriminatórias que tornam o ambiente digital e dos jogos em geral extremamente tóxico.

A dificuldade de ascensão profissional das mulheres nos *e-Sports* também percorre a ideia de que problemas presentes em outras profissões também se mostram presentes neste meio. O exemplo citado pelas entrevistadas, a desigualdade salarial, mostra que a falta de patrocinadores e visibilidade gera dificuldades de crescimento e cria barreiras em relação à profissionalização. Esses fatores podem ter como possíveis justificativas o descaso por parte dos gestores destas organizações, os estigmas e estereótipos presentes em relação ao papel da mulher na sociedade, e o ciclo vicioso gerado a partir da falta de investimento.

O preconceito também se mostra em relação a situações comuns que jogadores de *e-Sports* passam cotidianamente. Como exemplo, as entrevistadas citam seus *Nicks*, que, caso denotem uma figura feminina, são justificativas para preconceito e assédio por parte do público masculino. Além disso, em relação a comunicação dentro de jogo, logo que percebem que se trata de uma mulher através de sua voz, os homens já as atacam, inferiorizam e discriminam. Por conta destas situações, as mulheres são forçadas a se esconder por trás das telas, alterando seus *Nicks* e não utilizando os canais de voz dos jogos.

Em suma, nota-se que o crescimento do cenário de *e-Sports* não é igualitário para todos os gêneros, visto que as oportunidades presentes para os homens são muito mais abundantes do que para o público feminino. A carreira de mulheres nos *e-Sports*, embora seja ainda invisível aos olhos do grande público, já apresenta barreiras visíveis para aquelas que estão inseridas nela. Ainda que seja uma carreira extremamente nova, preconceitos, discriminações e estereótipos longevos se mostram vigentes.

Como sugestões passíveis de serem utilizadas para estudos futuros, tem-se que haver pesquisas que tratem especificamente sobre cada um dos três aspectos mais relevantes citados neste trabalho: a incerteza dos *e-Sports*, a toxicidade dos jogos online e o preconceito - os três tópicos relacionados à mulheres. Adentrando-se mais a fundo nesses três assuntos, seria possível apontar de forma mais assertiva os motivos pelos quais eles são existentes nos *e-Sports*.

Além disso, poder-se-ia também estudar outros grupos minorizados dentro deste contexto, assim como foi recorrente nos relatos das entrevistadas – como a comunidade LGBTQ.

Como limitação do estudo destaca-se que a faixa etária das entrevistadas se limitou de 15 a 29 anos, o que pode direcionar parte das respostas do roteiro de entrevistas. Outrossim, todas são pertencentes à classe média. Trabalhos que utilizem uma faixa etária mais abrangente e outras classes sociais podem destacar outros aspectos relevantes a respeito do tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEAUVOIR, S. **O Segundo Sexo: A experiência vivida**. 2 ed. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1949.

BRASIL. Lei Nº 12.852, de 5 de agosto de 2013. Institui o Estatuto da Juventude. **Constituição Federal do Brasil**: seção 1, Brasília, 5 ago. 2013.

CARVALHO, R. O. Sociedade, Mulher e Profissão. **Revista de Gestão e Secretariado**, v. 7, n. 1, p. 27-44, 2016.

CHANLAT, J-F. Quais Carreiras e para quais Sociedades? (I). **RAE – Revista de Administração de Empresas**, v. 35, n. 6, pp. 67-75, 1995.

FUNK, D. C.; PIZZO, A. D.; BAKER, B. J. eSport management: Embracing *e-Sports* education and research opportunities. **Sport Management Review**, p. 7-13, 2018.

GENTILE, A.; BOCA, S.; GIAMUSSO, I. ‘You play like a Woman!’ Effects of gender stereotype threat on Women's performance in physical and sport activities: A meta-analysis, **Psychology of Sport & Exercise**, 2018

HEERE, B. Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. **Sport Management Review**, p. 21-24, 2018.

HUGHES, E. C. Institutional Office and the Person. **American Journal of Sociology**, v. 43, n. 3, pp. 404-413, 1937.

JENNY, S. E.; KEIPER, M. C.; TAYLOR, B. J.; WILLIAMS, D. P.; GAWRYSIAK, J.; MANNING, R. D.; TUTKA, P. M. *e-Sports* venue: A New Sport Business Opportunity. **Journal of Applied Sport Management**, v. 10, 2018.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport in society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, p. 287-299, 2010.

KEIPER, M. C.; MANNING, R. D.; JENNY, S.; OLRICH, T.; CROFT, C. No reason to LoL at LoL: the addition of esports to intercollegiate athletic departments. **Journal for the Study of Sports and Athletes in Education**, 2017.

LOKHMAN, N.; KARASHCHUK, O.; KORNILOVA, O. Analysis of *e-Sports* as a commercial activity. **Business Perspectives**, p. 207-213, 2018.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa Social: Métodos e Técnicas**. 3. ed. rev. e aum. São Paulo: Atlas S.A., 2014. 334 p. ISBN 978-85-224-2111-4.

ROSENBAUM, J. Tournament mobility: Career patterns in a corporation. **Administrative Science Quarterly**, v. 24, n° 220-241, 1979.

SAMPIERI, R. H., COLLADO, C. F., LUCIO, P. B. **Metodologia de Pesquisa**. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

SEO, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of *e-Sports*. **Journal of Business Research**, p. 264-272, 2016.

SEO, Y.; JUNG, S. Beyond solitary play in computer games: The social practices of *e-Sports*. **Journal of Consumer Culture**, p. 1-21, 2014.

SOUZA, E. M. de; CORVINO, M. de M. F.; LOPES, B. C. Uma Análise dos Estudos sobre o Feminino e as Mulheres na Área de Administração: a Produção Científica Brasileira entre 2000 a 2010. **Revista OES**, v. 20, n. 67, p. 603-621, 2013.

SOUZA, P. M. R. A.; LOPES, A. L. S. V.; HILAL, A. V. G. Centralidade do Trabalho na Perspectiva de Mulheres em Diferentes Faixas Etárias. **RACE**, Joaçaba, v. 16, n. 1, p. 9-36, 2017.