

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

**Autoria:** Bárbara de Mori Machado Amaral e Lucas Contarelli Avancini

## RESUMO

O objetivo geral do presente 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* ainda não promove ações de igualdade suficientes entre homens e mulheres neste meio, 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*, jogadora de e-Sport.

## INTRODUÇÃO

Os estudos organizacionais no que diz respeito a carreira são tratados por diversos autores sob perspectivas que, ainda que distintas, são complementares (CHANLAT, 1995; ROSENBAUM, 1979; COHEN; DUBERLEY; MALLON, 2004). O autor 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 exponencial 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).

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*. Para tanto, como objetivos específicos serão investigadas as barreiras enfrentadas pelas mulheres que atuam nesse setor, de maneira que seja possível entender a percepção destas sobre suas experiências dentro dos jogos eletrônicos e quais suas expectativas futuras em relação à sua carreira este meio.

## 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, era predominante a noção de carreira como a adaptação de um sujeito com o seu trabalho, no qual ele sobe gradativamente aos cargos mais altos da hierarquia ao longo do tempo visando recompensas materiais e extrínsecas (ROSENBAUM, 1979).

Em contraposição à essa perspectiva, o autor Hughes (1937), pioneiro nos estudos de carreira contemporânea, considera que carreira não deveria se restringir às realizações de um indivíduo apenas 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 a compreender o sentido de carreira, é preciso sustentar-se na abordagem objetiva e subjetiva desta, 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. Logo, isso se dá de a partir de uma visão externa ao sujeito, pois 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 tomada 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 não se sujeitando aos padrões institucionalmente impostos a ele (HUGHES, 1937).

Com base no modelo tradicional e moderno de carreira propostos por Chanlat (1995), é possível evidenciar que o primeiro está atrelado ao sentido de carreira objetiva e tem como característica a ascensão vertical e a continuidade, ao passo que o segundo está relacionado com a carreira subjetiva e se caracteriza pela horizontalidade e descontinuidade. A abertura para a chegada do modelo moderno no mundo organizacional ocorreu em razão da percepção da desigualdade presente no modelo tradicional, o que gerou espaço para a promoção da diversidade social e de gênero.

A perspectiva escolhida para que se faça viável a discussão acerca de carreira neste estudo é a do de socioconstrucionismo. Essa abordagem conceitual considera que os indivíduos não estão somente atrelados às organizações, mas também à um contexto social mais amplo e em constante transformação. Assim, os indivíduos têm sua trajetória de carreira pautada nos significados que atribuem às suas experiências em conjunto com as percepções sociais sobre o

mundo organizacional coletivo, o que significa que além da noção subjetiva, devem ser ponderadas as práticas sociais que os cercam (COHEN; DUBERLEY; MALLON, 2004).

### **O cenário de *e-Sports***

Como forma de compreender o atual cenário relacionado ao *e-Sports* no âmbito internacional, faz-se necessário que se observe atentamente aos números significativos da área. Dessa forma, será possível entender que há um constante crescimento nas oportunidades de carreira e negócios na área em questão, uma vez que a quantidade de capital, patrocinadores, e, ainda, de espectadores, têm aumentado exponencialmente durante os últimos anos.

Deve-se destacar que o desenvolvimento da carreira de *e-Sports* apenas foi possível por conta do aumento da velocidade das redes a partir dos anos 2000 (JENNY et al., 2018) e o enorme avanço da tecnologia, que possibilitou novas formas de distribuição de conteúdo e entretenimento aos consumidores. (ANANTHAKRISHNAN; SMITH; TELANG, 2016). 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).

Segundo Martoncik (2015), o maior motivo para que os indivíduos começassem a jogar videogame, antes do desenvolvimento dos *e-Sports*, era a sociabilidade trazida por meio deste. No entanto, conforme houve melhora de qualidade na conexão com a rede e aumento da estratégia aplicada a jogos, muitos indivíduos passaram a usufruir de videogame não apenas como forma de entretenimento pessoal, mas também com o objetivo de melhoria de performance (MARTONCIK, 2015).

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). De acordo com Cairns et al. (2019), os jogos digitais são atualmente uma das maiores fontes de entretenimento na cultura mundial.

*e-Sports* é, em suma, uma competição organizada de jogos de videogame. (JENNY et al., 2018). Seus gêneros mais populares, segundo Funk, Pizzo e Baker (2018), são luta (Street Fighter, Mortal Kombat), tiro (Counter-Strike: Global Offensive), estratégia (StarCraft II), esporte (FIFA, NBA) e MOBA (League of Legends, Dota 2).

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 - o que, devido a toxicidade do cenário, pode até mesmo desencadear problemas psicológicos como a Síndrome de Burnout (PÉREZ-RUBIO; GONZÁLEZ; GARCÉS, 2017). 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.

Outra forma importante de se promover os *e-Sports* é através das Livestreams, isto é, transmissões de certo conteúdo ao vivo que permitem a interação entre quem a está fazendo e aqueles que estão assistindo, os quais podem fazer comentários diretos durante a transmissão (RIVALCABA et al., 2018). No caso dos *e-Sports*, diversos jogadores utilizam desse meio para transmitir aquilo que estão jogando, o que lhes permite interagir com a audiência e demonstrar autenticidade, o que, por sua vez, aumenta o engajamento e pode ser revertido em monetização.

Ademais, como forma de demonstrar de maneira mensurável o crescente cenário de *e-Sports*, faz-se necessário ressaltar a grandiosidade do negócio. Em 2013, segundo Keiper et al. (2017), durante a final do Campeonato Mundial de League of Legends, ocorrida no Staples

Center, em Los Angeles, Califórnia, os cerca de 11 mil ingressos disponíveis venderam em aproximadamente uma hora. Já no ano seguinte, a final deste mesmo campeonato, sediada no Seoul's World Cup Stadium, na Coreia do Sul, levou mais de 40 mil torcedores ao estádio. Na final do campeonato mundial em 2013 houve mais de 32 milhões de espectadores assistindo através da internet. De acordo com a ESPN<sup>1</sup>, em 2015, este número foi de 36 milhões; já em 2016, chegou a 43 milhões. Para efeito de comparação, em 2014, durante a Copa do Mundo da FIFA, o total de espectadores através da internet foi de 27.3 milhões. Já no caso do College Football National Championship, em 2015, o número de espectadores online chegou a 33.4 milhões. Acredita-se, ainda, que o mercado global de games no geral já moveu cerca de \$135 bilhões (HU et al., 2019).

Ressalta-se, portanto, que a indústria de *e-Sports* têm crescido exponencialmente 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 World<sup>2</sup>, 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 patrocinadoras. Nesse sentido, marcas já consolidadas passaram a participar ativamente deste setor, compreendendo sua importância e auxiliando seu desenvolvimento.

### **Estereótipos de Gênero**

A partir do contexto de *e-Sports* anteriormente elucidado, cabe caracterizar a participação feminina dentro dessa carreira, destacando os obstáculos enfrentados por essas mulheres para que tenham seu espaço reconhecido nesse âmbito. Dessa forma, serão apresentados os principais aspectos que se apresentam como uma barreira para a ascensão destas socialmente e profissionalmente e, em seguida, na análise dos resultados, serão discutidos se essas dificuldades se mostram ou não recorrentes na carreira de *e-Sports*.

Destaca-se inicialmente, 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). Sabe-se que essas noções foram arraigadas socialmente com o auxílio do que entende por socialização primária, proposto por Berger e Luckman (2009), os quais consideravam que, desde o nascimento e ao longo do processo de aprendizagem do indivíduo, ele estaria sujeito à reprodução desses valores por meio de seu núcleo familiar.

Sob essa perspectiva, Beauvoir (1949) argumenta ainda 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 a autora, portanto, a relação entre as palavras feminilidade e mulher, começam no processo educativo, quando é ensinado às meninas que seu destino tradicional é o casamento, um padrão solidamente determinado socialmente.

Essa relação de domínio e autoridade do homem sobre a mulher dentro da estrutura familiar foi denominada patriarcado e este é legitimado dentro de toda a organização da sociedade. Entretanto, com o desenvolvimento de uma economia global pautada em informação e à pluralidade de movimentos feministas que surgiram, essa opressora relação de poder perdeu

---

<sup>1</sup>HOWELL, L. League of Legends hosts 14.7 million concurrent viewers during Worlds. 2016. Disponível em: <[https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers](https://www.espn.com/esports/story/_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers)>. Acesso em: 10 de out. de 2019

<sup>2</sup>DINGMAN, 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.

força, possibilitando a transformação das relações de trabalho e inserção das mulheres no mercado (CASTELLS, 1999).

Contudo, ainda segundo Castells (1999), a chegada da mulher no mercado de trabalho fez com que ela se sobrecarregasse em uma dupla jornada de trabalho e, ainda, que houvesse uma segregação de cargos por gênero. Embora muitos avanços sociais tenham ocorrido no que diz respeito à gênero ao longo das últimas décadas, segundo o IBGE (2018), no Brasil, as mulheres ainda despendem mais tempo de suas atividades para com os trabalhos domésticos que os homens. Desse modo, ainda que muitas mulheres encontrem fonte de autonomia econômica e social na profissão que exercem, grande parte delas veem o trabalho fora de casa como um esforço desnecessário, principalmente porque em muitos casos sua renda representa apenas um complemento no quadro do casamento (BEAUVOIR, 1949).

Segundo a ótica autora, pode-se afirmar que a realização social da mulher só se dá com a instituição do casamento e, posteriormente com o nascimento do filho, colocando-a em extrema dependência dos laços familiares, o que se mostra um empecilho em sua carreira. Assim sendo, evidencia-se a necessidade do público feminino em conciliar a carreira e a maternidade, sujeitando-as a priorizar uma esfera em detrimento de outra, mesmo frente à existência de políticas organizacionais que visem atender à demanda de ambos os contextos, o que reforça os estereótipos relacionados ao gênero feminino institucionalizados culturalmente (MORGENROTH; HEILMAN, 2017).

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).

À isso pode-se somar a desigualdade salarial, que, de acordo com Silva (2003), perdura em razão de que existem preconceitos sociais quanto ao trabalho exercido pelas mulheres. Tais preconceitos se pautam, principalmente, nas posições ocupadas por estas antes de adentrarem o mercado de trabalho e nos papéis impostos socialmente à essas dentro da família. Isso reforça o rótulo de que as mulheres são desobrigadas das responsabilidades financeiras e de que tem menos tempo para se dedicarem ao trabalho, acarretando em seu menor engajamento para com esse. Transpassado para a realidade brasileira, pesquisas revelam que as mulheres recebem por volta de 75% do que homens recebem (IBGE, 2018).

Outra barreira que prejudica a satisfação das mulheres e seu sucesso dentro das empresas é o assédio sexual, o qual se pauta principalmente nas relações de poder perversas presentes nas organizações, em razão de que aqueles em posição de maior poder acreditam ter direitos de intimidação e chantagem de cunho sexual sobre aqueles em posições inferiores, que além do constrangimento são penalizados caso não correspondam positivamente à agressão (FREITAS, 2001; OLETO et al., 2018).

De acordo com Beauvoir (1949), esse complexo de inferioridade ao qual as mulheres são submetidas se expande para suas realizações intelectuais, de modo que desde jovens estas sofram com a perda de seus domínios, principalmente em função da falta de incentivos e da noção de que “é preciso acumular as tarefas de seu trabalho profissional com as que sua feminilidade implica”. A timidez decorrente deste fato faz com que o pensamento dessas jovens se molde à ideia de que cabe apenas aos homens os triunfos brilhantes, dificultando sua independência.

Nessas circunstâncias, ainda que mediante a tamanhos obstáculos, Castells (1999) destaca que os sujeitos da Era da Informação, vêm necessidade da reconstrução de suas identidades, de modo que valores tradicionais socialmente construídos na Era Industrial passem

a ser contestados. Assim, movimentos sociais como o feminismo, farão uso progressivo da tecnologia para assegurar seus direitos e ganhar voz em prol da descentralização da sociedade em função da imagem do homem e da manutenção de seus privilégios, visando o declínio do sistema patriarcal e o protagonismo feminino sobre sua própria carreira.

Outro quesito relevante nesse sentido, segundo Souza, Corvino e Lopes (2013), consiste na entrada de mulheres em campos sociais tidos como majoritariamente masculinos que forçou uma alteração do cenário profissional. Além disso, nota-se uma desigualdade entre os gêneros no âmbito profissional em relação a cargos que demandam força física, visto que as características tidas como essencialmente femininas são, na maioria das vezes, estritamente sociais. Dessa forma, a construção social feminina, assim como explicado pelos mesmos autores, demonstra que mulheres possuem um forte estigma sobre quais posições podem atuar profissionalmente. Além disso, a aceitação dos homens em situações em que mulheres ocupam posições teoricamente masculinas não é completa, tendo em vista os fortes estereótipos criados com base na maternidade, casamento e serviços de casa.

Nesse sentido, os estereótipos de gênero socialmente construídos afetam as atitudes e comportamentos dos indivíduos no que concerne aos jogos de computadores desde a infância (YÜCEL; RIZVANOGLU, 2019; WASSERMAN; RITTENOUR, 2018). Pesquisas apontam que estereótipos negativos vinculados ao gênero feminino nos jogos online prejudicam a performance das mulheres nestes (KAYE; PENNINGTON, 2016; VERMEULEN et al., 2016; 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 Vermeulen, Castellar e Looy (2014), e por Gentile, Boca e Giammusso (2018). Assim, a presença dessas mulheres em grupos estereotipados causa impactos psicológicos significativos (GENTILE; BOCA; GIAMMUSSO, 2018).

No caso específico dos *e-Sports*, nota-se que apenas uma pequena parcela de 30% compõe a representatividade feminina no cenário, seja fãs ou jogadoras (HEERE, 2018). Embora represente uma profissão que não demanda esforços físicos - o que poderia remeter à atmosfera masculina -, ainda assim parece existir repulsas em relação à mulheres neste meio. 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. Fica evidente, portanto, que mesmo em uma carreira que, em tese, é mais igualitária, como a de *e-Sports*, os estereótipos socialmente construídos com relação ao gênero feminino ou masculino se fazem presentes.

Cita-se como exemplo de tal discriminação o caso de uma influenciadora do meio de *e-Sports*, que de acordo com O Globo<sup>3</sup>, teve seu patrocínio perdido após responder um comentário machista em sua conta do *Twitter*. Depois de ter postado uma foto de si própria na rede social, a *gamer* foi atacada com um comentário que a sexualizava, e rebateu logo em seguida. A empresa Razer, que tinha contrato com ela, se posicionou retirando o patrocínio, o que gerou revoltas por grande parte do público. A influenciadora comentou que está cansada do assédio e do machismo presente nesse universo e afirmou ainda que, sempre que pode, prefere não se identificar como mulher nos jogos.

---

<sup>3</sup> CAETANO, G. 'NAQUELE dia eu estourei', diz influenciadora que perdeu contrato após denunciar machismo. 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/naquele-dia-eu-estourei-diz-influenciadora-que-perdeu-contrato-apos-denunciar-machismo-23763908>. Acesso em: 25 nov. 2019.

## METODOLOGIA

A necessidade de se compreender de forma individual as dificuldades das mulheres no meio de *e-Sports* demandou a utilização de uma abordagem de pesquisa qualitativa, uma vez que os diferentes relatos são relevantes para o correto entendimento do cenário. Segundo Richardson (2014), a pesquisa qualitativa representa a tentativa de compreender detalhes e situações apresentadas por parte dos entrevistados de forma que suas subjetividades sejam colocadas. Por isso, em um contexto de discriminação como será apresentado, a necessidade de mudança demanda um entendimento singular a respeito dos relatos dos entrevistados.

Além disso, em virtude do fato de que se está estudando as características de um determinado grupo, faz-se necessário uma abordagem de pesquisa de tipo descritivo. As pesquisas desse caráter buscam descrever situações de um determinado grupo de pessoas ou fenômenos de forma que possam ser realizados levantamentos e análises a respeito desta população (GIL, 1999).

O sujeito de pesquisa aqui empregado é representado por uma mulher jovem que atua 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). O sujeito de pesquisa exerce atividades como streamer, jogadora profissional e organizadora de torneios. Portanto, entende-se a área de *e-Sports* como abrangente quanto às profissões nas quais se pode atuar, o que contribuiu para que diferentes perspectivas fossem coletadas ao longo das entrevistas. Baseado nisso, oito mulheres que se enquadram nesse perfil foram entrevistadas, como apontado na tabela de Perfil dos Entrevistados a seguir:

**Tabela 1 - Perfil dos Entrevistados**

<b>Entrevistada</b>	<b>Idade</b>	<b>Estado Civil</b>	<b>Escolaridade</b>
E1	29	Casada	Superior Completo
E2	19	Solteira	Médio Completo
E3	21	Solteira	Superior Completo
E4	21	Solteira	Cursando superior
E5	26	Solteira	Superior Completo
E6	27	Solteira	Cursando superior
E7	20	Solteira	Cursando superior
E8	18	Solteira	Médio Completo

Além disso, tem-se também a explicação sobre cada profissão das mulheres que foram entrevistadas:

**Tabela 2 - Profissões de e-Sports**

<b>Profissão</b>	<b>Explicação</b>	<b>Exemplos</b>
<b>Streamers</b>	Pessoas que transmitem conteúdo ao vivo em uma plataforma online, o que permite a interação em tempo real entre o jogador e o espectador. Pode ser revertido para monetização.	“Yoda”, “Thaiga”, “Diana”

<b>Jogadora Profissional</b>	Pessoa que possui como profissão jogar qualquer jogo eletrônico de forma profissional, fazendo parte de uma organização e sendo remunerado por isso.	“BrTT”, “Kami”, “Yatsukasa”, “Jumayumin1”
<b>Organizadora de Torneios</b>	Pessoa que tem como profissão a organização dos torneios de e-Sports, cuidando da logística do processo e fazendo contato com as empresas e organizações parceiras. Geralmente têm muito engajamento com jogadoras e Streamers.	“Ana Xisdê”, “Soemie”

A coleta de dados foi realizada através de um roteiro de entrevista semiestruturado, com três questões sociodemográficas que se somam a 25 questões elaboradas pelos autores. Esse tipo de entrevista consiste naquela em que o entrevistador segue um roteiro já previamente estabelecido, mas, caso considere necessário, tem a possibilidade de fazer perguntas complementares aos entrevistados como meio de obter maiores informações sobre determinada questão e que contribuam para a compreensão do discurso (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2006).

Depois de elaborado, o roteiro de entrevista foi aplicado, como já citado anteriormente, com as oito mulheres atuantes da área de *e-Sports*. Cabe lembrar, que as entrevistadas foram escolhidas conforme a conveniência, o que quer dizer que sua seleção se deu com base na maior facilidade de acesso a estas.

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. Ademais, para manter o caráter de anonimato da pesquisa, foi utilizado o formato [*Nick*] para se referir aos nomes de usuário das garotas no contexto dos jogos *online*.

Por fim, a técnica de análise utilizada foi a análise de conteúdo, visto que esta é uma abordagem que permite ao autor realizar análises de comunicação a partir do conteúdo relatado para que, posteriormente, possam ser acrescentados conhecimentos a respeito da condição dos entrevistados (RICHARDSON, 2014). Por isso, a análise de conteúdo é utilizada como forma de se compreender de uma melhor forma o conteúdo das mensagens relatadas por parte das mulheres atuantes na área de *e-Sports*.

## ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Como forma de realizar a análise do conteúdo, foram criadas três categorias distintas, com base nos blocos de perguntas utilizadas no roteiro de pesquisa. As categorias são: as incertezas de um cenário invisível, a toxicidade por trás das telas e as faces do preconceito no universo de jogos online

### **Categoria 1: As incertezas de um 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. Embora o cenário de *e-Sports* esteja crescendo, assim como tratado por Funk, Pizzo e Baker (2018) fica evidente que há um longo caminho a ser percorrido.

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*. E3 e E4, por exemplo, destacam 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:

*“Olha, times femininos não têm muita visibilidade atualmente, e por isso também não tem muito patrocínio. Mas como a gente tá começando agora, e o cenário feminino crescendo a visibilidade dele, acredito que não haja uma diferenciação entre meninos e meninas.” (E3)*

*“Como eu disse, não é... a gente não tem um incentivo financeiro tão grande, então é muito difícil hoje no Brasil tu viver da carreira de eSports... tu acaba tendo que viver com a carreira de alguma outra coisa e com isso acaba deixando o eSports ou em segundo plano ou tentando lidar com os dois ao mesmo tempo. Então, eu vejo uma dificuldade muito grande.” (E4)*

Ademais, é interessante notar que essa falta de patrocínios gera às garotas um ciclo vicioso de perda de oportunidades - o que vai de encontro com a perspectiva de entrada de mulheres nos *e-Sports* (SOUZA; CORVINO; LOPES, 2013) e, ao mesmo tempo, contra a perspectiva de que os jogos são atualmente uma fonte de renda considerável (CAIRNS et al., 2019). 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. Dito isso, E7 explica que ainda que os jogos eletrônicos sejam os mesmos, o público-alvo feminino ainda está presente em menor quantidade, e, por isso, causa uma dificuldade ao cenário:

*“Então, não é que tenha diferença por ser feminino, mas é que o público alvo vai ser diferente, vai ser provavelmente menor e nisso você acaba tendo dificuldade de achar patrocínio e parceiros.” (E7)*

Nesse mesmo sentido, E4 e E8 exemplificam uma falta de incentivo no caso brasileiro que acaba por afetar negativamente o crescimento da carreira de *e-Sports*. Isso porque, no território norte-americano, algumas universidades oferecem bolsas de estudos aos estudantes para que possam adentrar nessa carreira. Esse destaque merece ser feito pelo fato de que, como a maioria dos jogadores ainda são jovens, o incentivo acadêmico poderia representar uma possível porta de entrada para pessoas nessa área. No caso brasileiro, contudo, ainda não há qualquer pretensão de que isso possa vir a se tornar uma realidade.

*“[...] e tem um menino que conseguiu uma bolsa de estudos nos Estados Unidos devido ao Overwatch, pra ir jogar. Isso no Brasil não tem, por exemplo, já é um diferencial, né?” (E4)*

*“Não tem muito incentivo ainda, enquanto lá fora muitas universidades dão bolsas pros atletas que jogam online e tal. Enquanto aqui ainda tá crescendo, a gente pode ver tem vários times universitários surgindo, mas ainda é meio fraco entre aspas, né? Tá crescendo.” (E8)*

Ademais, 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. Assim como demonstrado por Martoncik (2015), o principal motivo para que os jovens entrem na carreira de *e-Sports* é o aumento da comunicação e das habilidades sociais que podem ser desenvolvidos a partir dela. 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). No caso de E5, por exemplo, destaca-se o fato de que ela conheceu o meio competitivo através de suas redes sociais.

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 recente, não é tão bem visto por parte de pessoas com idade mais elevada. Até mesmo para as entrevistadas, fica nítido que muitas delas não possuíam o sonho de seguir essa carreira justamente pelo fato de que, quando ainda eram crianças, essa profissão sequer existia, assim como destacado por E3 e E6. O fator cultural, uma vez que o Brasil não é um país que tradicionalmente possui os jogos eletrônicos como um traço marcante, também foi relatado por parte de E1.

*“Bom, como eu sou formada em educação física, ser jogadora profissional pra mim aconteceu, nunca foi um sonho. Então é algo que eu não tenho como primeira opção pra mim, pois sei que é uma coisa muito difícil e é uma área muito instável, porque tá começando agora, justamente.” (E3)*

*“Tem um ano, mais ou menos, que eu descobri que eu queria. Porque até 1 ano atrás, eu jogava tipo for fun, então não importava muito. Eu tinha ali meus amigos, que sempre jogaram comigo, aí vai fazer um tempo que eu conheci tipo, “ah, tem campeonato feminino? Tá, quero participar, como é que é?” (E6)*

*“Eu acho, porque querendo ou não a cultura brasileira ainda não vê a profissão de e-Sports com bons olhos, principalmente os mais velhos.” (E1)*

O fato de que esta carreira é extremamente recente ainda traz consequências peculiares 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.

*“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. Segundo E1 e E2, o mercado de *e-Sports* no geral têm crescido exponencialmente nos últimos anos, e, por isso, elas notaram que esse caminho poderia ser uma possível alternativa de carreira distinta daquelas tidas como tradicionalistas. É válido ressaltar que esta visão por parte das jogadoras reforça a perspectiva socioconstrucionista, assim como citado por Cohen, Duberley e Mallon (2004).

Justamente pelo desenvolvimento do cenário, as garotas foram assertivas ao dizer os motivos pelos quais se mantêm ativas nessa carreira. As entrevistadas relataram, em sua maioria, estarem relativamente satisfeitas com a atual atmosfera dos *e-Sports*, embora ainda existam diversos espaços que ainda não foram conquistados pela esfera feminina. Ademais, o fato de que muitas mulheres não tinham a pretensão de entrar no cenário de *e-Sports* também auxilia essa satisfação, visto que, durante seu desenvolvimento, as jogadoras não criaram expectativas em relação à carreira que futuramente seguiriam – já que não era algo planejado.

É curioso, contudo, o fato de que foram poucas as garotas que relataram “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. O possível motivo esta afirmação pode ser compreendida com base em Chanlat (1995), uma vez que o modelo moderno de carreira – ao qual os *e-Sports* são baseados - ainda não é bem compreendido.

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 garotas dizem que é necessária uma dedicação substancial – e muitas vezes maior que a masculina - para se manterem competitivas. E3 e E7 exemplificam essa ideia:

*“Tem que ser persistente, se quiser continuar tem que ser persistente. [...] você tem que viver o jogo.” (E3)*

*“[...] 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)*

Outro fator essencial para que as garotas se mantenham no cenário de *e-Sports* é o crescimento pessoal relatado por estas. A comunicação constante, somada à profissionalização e satisfação no trabalho, se mostraram fatores ímpares no que diz respeito à permanência das jogadoras. E1 e E2 apontaram que a evolução profissional trazida pelo sentimento de trabalho é algo que as mantêm com extrema vontade de seguir no âmbito dos *e-Sports*:

*“Então, eu to muito satisfeita com o que eu sou hoje, comparado a um ano atrás, quando eu comecei as Lives, e eu to gostando muito do rumo que isso tá tomando.” (E1)*

*“Eu me vejo satisfeita, porque apesar da Twitch estar evoluindo agora a questão de monetização pros afiliados e não dá pra se manter fazendo Lives, apesar disso, eu tenho me esforçado muito assim por mim mesma investindo no canal [...]” (E2)*

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 garotas 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).

*“Bom, é um cenário que cresce todo dia né. Agora, o feminino tá começando agora, engatinhando. Tanto que nosso time foi o primeiro time feminino realmente divulgado e contratado por uma empresa grande, que no caso seria a Vivo Keyd, primeiro time feminino de League of Legends.” (E3)*

*“Assim, de visibilidade, provavelmente, homem, mas o problema é que as mulheres que gostariam de entrar acabam sendo barradas.” (E7)*

Ademais, 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**

Adentrando, agora, no tema da toxicidade presente no cenário de *e-Sports* feminino, tem-se, primeiramente, a explicação do que consiste no termo “tóxico” neste contexto. Dessa forma, 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 nas 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.

*“[...] o comportamento das pessoas, sabe? De não aceitar uma derrota, por exemplo, ou de não querer ajudar o próximo, elas só xingam ou só reprimem aquela pessoa que por exemplo tá aprendendo né?” (E1)*

Quando questionadas se mudariam algo no cenário de *e-Sports*, houve unanimidade por parte das entrevistadas com base nesse tema. 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 E1 e E4, tem-se o trecho a seguir:

*“E tem a parte da toxicidade mesmo, que ainda tem muita... o pessoal ainda é muito tóxico (risos). E eu vejo isso pra uma dificuldade pro crescimento, mas aos poucos a gente vai tentando mudar isso.” (E1)*

*“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)*

Ademais, o quesito impunidade por parte das empresas também foi apontado como um fator essencial no que diz respeito à manutenção da toxicidade por parte dos jogadores para com as mulheres. As entrevistadas explicam que as desenvolvedoras dos jogos não se posicionam de uma maneira firme perante a toxicidade em seus jogos, o que contribui para que o cenário não se torna mais saudável. Dessa forma, com base em um patriarcado socialmente construído, assim como defende Castells (1999), os jogadores masculinos, tomados de um sentimento de superioridade, acabam por depreciar a figura feminina nos *e-Sports* – justamente porque sabem que não serão penalizados.

*“Seria em relação a penalidade, a organização do torneio, né? Aquela atenção que é dada pra equipe muitas vezes [...]” (E4)*

*“[...] eu bateria na porta lá do pessoal que faz os jogos, eu não iria nem pelos jogadores. Eu acho que o suporte desses jogos, a maneira que eles cuidam dos jogadores [...] Verificar com mais atenção o que tá acontecendo... Essa toxicidade tão grande, ter mais punições, mais severas assim dentro dos jogos.” (E5)*

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). Assim, portanto, a função da psicóloga na organização seria ajudar as garotas a ignorarem os comentários preconceituosos e discriminatórios para que possam exercer seu trabalho da melhor forma. As garotas relatam que devem ser, sobretudo, persistentes e pacientes.

*“[...] a gente tem um psicóloga pra nos dar um apoio, né? Porque muitas meninas acabam desistindo dos jogos, por conta desse assédio, dessa toxicidade, por ser menina.” (E4)*

*“Por mais que a gente tenha nossas opiniões pessoais, nesse meio a gente tem que ser neutra, tem que tratar todo mundo igual, tem que ser paciente, principalmente dentro do jogo.” (E5)*

Falando, ainda, sobre formas de se contornar este problema, as entrevistadas disseram 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, 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.

*“[...] Eu acho que a gente sempre tem que voltar pra realidade pra pegar o que tem aqui fora e depois voltar pro jogo. E levar as coisas boas pra lá, porque se a gente fica só naquele mundo online, é muito tóxico. Então se você ficar lá você vai ter problemas psicológicos sim, se você levar tudo aquilo em conta e viver naquele mundo.” (E5)*

Em um possível relato de esperança, E4 também destaca a importância de se manter próxima a pessoas que lhe auxiliarão no campo tóxico dos *e-Sports* femininos. Assim como tratado por Castells (1999), a junção de grupos femininos em situações de sentimento de inferioridade pode afetar diretamente suas condições, fazendo com que as minorias tenham força no seu contexto de subordinação e diminuindo a força da classe opressora – neste caso, os jogadores masculinos de *e-Sports*.

*“[...] Aproxime-se de pessoas que vão te agregar algo, que vão ser suas amigas, que vão te dar um apoio. Porque o que você mais necessita é esse apoio.” (E4)*

Dessa forma, conclui-se que a toxicidade é um aspecto extremamente presente no meio de *e-Sports*, sobretudo em relação a ataques à mulheres. A forma como estas lidam com o impasse, uma vez que precisam enfrentá-lo para se manterem na profissão, é, na maioria das vezes, unir uma grande quantidade de pessoas com o mesmo pensamento e atacar aqueles que são preconceituosos em relação à presença delas no cenário.

### **Categoria 3: As faces do preconceito no universo de jogos online**

Essa categoria tem por intuito apresentar as faces do preconceito que se fazem presentes no meio de *e-Sports*. Dessa forma, no decorrer da discussão serão tratadas as questões de estereótipos, da pouca representatividade das mulheres no meio, da desigualdade salarial, de inferiorização do público feminino, do assédio, da maternidade, dos estigmas relacionados à

posição em que jogam, do uso de *NickNames* e de como as vozes dessas jovens podem se mostrar um empecilho para sua ascensão profissional.

Os relatos das entrevistadas possibilitaram a percepção de que estereótipos relacionados ao gênero feminino também estão presentes nesse meio. A afirmação de Beauvoir (1949) e Berger e Luckman (2009) de que certos valores são aprendidos ainda no processo educativo das crianças, de modo que estes se institucionalizam socialmente por meio da reprodução, pode percebida na fala das jovens, em vista de que estas sofrem com os estereótipos de feminilidade atrelados à imagem da mulher. Elas 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, ou seja, o cuidado com a família e com as tarefas domésticas, assim como citado pela E2 e E5.

*“Porque parece que desde sempre a gente é ensinada que videogame é coisa de homem [...] Pra uma mulher, a gente tem que se achar muito boa, achar que gosta muito do jogo pra ir atrás disso, porque não é muito o padrão, não é muito o que a gente vê por aí.” (E2)*

*“Isso vem lá de antigamente já, a forma com que a gente foi criado, o menino sempre ganhava um videogame quando era criança, e a menina ganhava uma vassourinha, uma mini-vassouras e um rodo, entende?” (E5)*

Além disso, a ideia sugerida por Souza, Corvino e Lopes (2013) de que as mulheres possuem um forte estigma sobre quais posições podem atuar profissionalmente, também é percebida 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 das E6, E7 e E8.

*“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)*

*“Então, claro que existem estereótipos, elas vivem com isso e todo dia estão tentando provar que elas sabem jogar tão bem quanto homem.” (E7)*

*“As mulheres que tem sonho em chegar lá, jogar competitivamente lá fora, participar desse cenário, crescer... tem poucas outras mulheres que você pode seguir de exemplo, né? É um meio mais masculino e sempre tem aqueles preconceitos de ser mulher e etc.” (E8)*

Isso é nitidamente evidenciado 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, comprovando o tema trazido por de Heere (2018) de que as profissões do meio de *e-Sports* ainda apresentam uma repulsa em relação às mulheres. 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*. Esses fatos podem ser percebidos através do que contam as E4 e E7.

*“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)*

*“Infelizmente não, você encontra em todos os grandes desafios ou projetos, você encontra uma ou duas mulheres... uma narradora e uma jogadora. Você encontra isso tanto no cenário brasileiro quanto lá fora.” (E7)*

A união de esforços dessas jovens na intenção de conquistarem espaços nesse cenário, ainda que socialmente este não seja o padrão, comprova a ideia de Castells (1999), de que os sujeitos da Era da Informação vêm como necessária a reconstrução da identidade pautada em valores tradicionais, como forma de assumir protagonismo em sua carreira e assegurar aquilo que lhes é seu por direito.

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, de acordo com Silva (2003), 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, como disseram as E3 e E7.

*“[...] Porque atualmente as meninas não recebem salários tão altos quanto os de times masculinos, porque é uma área que tá começando agora, e não há tantos campeonatos, competições nem visibilidade. Então a gente não recebe tanto quanto eles.” (E3)*

*“Enquanto não tiver mais meninas dentro dessas competições grandes ou competindo nos mesmos lugares que os homens, vai ser difícil você equalizar o salário, porque a menina vai ter menos visibilidade e vai ser usada só de “Ai, nossa, tem uma garota no meu time, olha que legal”.” (E7)*

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, de acordo com Castells (1999) é chamada de patriarcado, o que é legitimado socialmente e concerne à relações de poder nas quais os homens acreditam ter domínio e autoridade sobre as

mulheres, sentindo-se superiores à estas. Os fragmentos discursivos da E5 demonstram essa realidade.

*“[...] a mulher é sempre julgada por ser mulher, por estar no jogo ela tá sendo julgada. Então, não tem essa história de homem xinga todo mundo. Não! Ele xinga mulher porque ela é mulher, então a gente sofre por causa disso, por ser mulher e por estar ali jogando.” (E5)*

*“[...] sempre tem aquela coisa de subestimar a colega e achar que ela é inferior e criticá-la por isso.” (E5)*

De acordo com Freitas (2001) e Oletto *et al.* (2018), a relação de dominação do homem sobre a mulher também é a grande propulsora do assédio. 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, assim como percebido na fala da E1.

*“E aí o cara entrou na Live da menina, e perguntou: “Ah, cê tá fazendo aniversário né, que legal, quantos anos você tem?” [...] “Ah, eu tenho 16” [...] Aí ele falou na Live dele, sem digitar no chat, falou pro público dele: “Nossa, então ela já aguenta, né?” [...] Se ele não aprende conversando, então a gente vai expor esse cara, não tem como.” (E1)*

O trecho conta sobre uma garota que sofreu assédio enquanto fazia sua primeira *Live*. Nesse contexto, um rapaz entrou na transmissão e notou que ela estava comemorando seu aniversário nesse mesmo dia. Ao questioná-la sobre sua idade, mesmo sabendo que ela tinha apenas dezesseis anos, ele comentou com seus espectadores que ela “já aguentaria”, no sentido de que já estaria apta a ter relações sexuais. Esse tipo de comportamento é inaceitável e demonstra de modo prático que os homens ainda acreditam que são superiores às mulheres, podendo ofendê-las e tratá-las como objeto sexual e seres inferiores.

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 proposto por Morgenroth e Heilman (2017) e mostrado na narrativa das E1 e E3.

*“[...] eu fico muito nesse “Ah, mas se eu engravidar, será que eu vou conseguir dar conta das minhas Lives? Será que os patrocinadores*

*ainda vão querer falar comigo?"[...] Eu não conheço, no meio, uma mulher que já é mega famosa e que tenha filho. Então, eu fico meio com o pé atrás assim ainda." (E1)*

*"[...] 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 (WASSERMAN; RITTENOUR, 2018). 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 apontam as E3 e E4.

*“[...] eu preferi trocar o Nick pra não só sofrer menos hate, como também não ser comparada a jogabilidade ou discriminada de qualquer forma.” (E3)*

*“[...] 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, fato relatado pela E1. Por sua vez, o 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. Ainda, a E8 conta que ao passar uma *call*, que significa dar um comando ao time, um rapaz desqualificou sua jogabilidade e a insultou sem motivos evidentes na ligação, que também é chamada pela entrevistada de *voice*. Todos esses elementos discursivos são evidenciados a seguir.

*“Mas eu ainda tenho muito receio, por exemplo, de expor a minha voz dentro do jogo. Então é algo que eu to trabalhando aos poucos comigo pra tentar melhorar, porque é errado fazer isso, né? Prejudica a minha saúde isso.” (E1)*

*“[...] Então, no momento que eu abri a boca no competitivo e eles perceberam que eu era mulher, os caras começaram a trollar no jogo. A atirar em mim, a no momento que tipo, eu falava "Vamos pra um lado", aí eles falavam "Não, vamos", aí quando eu olhava não tinha ninguém atrás, só pra morrer com inimigos, sabe?” (E4)*

*“[...] pelo fato de eu, tipo, ter passado uma call, dado uma comunicação no jogo, no meio da partida, o cara começou a falar "Ah, é por isso que você tá jogando mal, você é mulher" e começou a me xingar no voice gratuitamente, sabe?” (E8)*

Com base em tais manifestações, torna-se possível compreender, novamente, que a desvalorização da mulher e os estereótipos atribuídos à esta 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

De maneira geral, nota-se que o cenário de *e-Sports* está crescendo em proporções exponenciais em regiões como Estados Unidos, Ásia e Europa. Assim como destacado por Keiper et al. (2017), a quantidade de renda gerada e espectadores também está aumentando de forma considerável, o que viabiliza uma profissionalização e consequente carreira tanto por parte de homens quanto de mulheres nos *e-Sports*. Contudo, no caso estritamente feminino, nota-se que ainda há falta de boas oportunidades que sejam condizentes com o cenário em constante crescimento.

A maioria das entrevistadas não tinham a pretensão de seguir carreira nos *e-Sports*, tendo em vista que sequer sabiam que essa era uma real possibilidade de carreira. O início do contato com jogos, no geral, se deu 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.

O perfil de carreira das pessoas que fazem parte dos *e-Sports* é jovem, entre 18 e 29 anos. Parte delas sequer terminaram o curso superior, uma vez que, muitas vezes, precisam deixar esta tarefa de lado para se dedicarem integralmente à sua carreira nos jogos. Esse fato causa uma grande incerteza no rumo da carreira destas jogadoras, que ainda não enxergam nos *e-Sports* uma oportunidade de emprego a longo prazo. Justamente por isso, há certa aversão por parte dos pais e parentes em relação a essa escolha.

Ainda tratando sobre esta incerteza, fica evidente segundo os relatos que esse é um grande empecilho de entrada no cenário, sobretudo às mulheres. A falta de incentivo e investimento por parte dos patrocinadores e das organizações gera um receio e consequente desmotivação, o que acaba por impedir a ascensão destas no cenário. O preconceito presente no modelo historicamente patriarcal, somado à coragem existente por conta do anonimato, faz com que haja, por parte dos homens, manifestações contrárias a entrada de mulheres nos jogos.

Sobre as empresas do meio de *e-Sports*, tem-se que estas estão em constante crescimento durante a última década muito por conta do aumento da popularidade desse ramo. Os valores de mercado, bem como os investidores, têm se mostrado impactantes nas mais variadas regiões do globo - com destaque para Estados Unidos, Europa, China e Coréia do Sul. No Brasil, de acordo com os relatos, embora haja um crescimento, este surge de forma mais tímida e vagarosa. Todavia, de forma geral, o gênero feminino apresenta menores oportunidades de garantirem uma carreira nos *e-Sports*, já que as organizações ainda não despendem investimentos suficientes em times somente femininos.

Ademais, os relatos das entrevistadas indicam que existem manifestações discriminatórias que deixam o ambiente digital e dos jogos em geral extremamente tóxico, isto é, com uma grande quantidade de pessoas que ofendem umas às outras de forma constante e sem nenhum motivo aparente. É comum encontrar homens ofendendo mulheres durante as partidas, relatando que aquele é um ambiente estritamente masculino, o que reforça o estereótipo de que cabe ao homem todas as atividades que não dizem respeito às atividades caseiras. Outro ponto que merece destaque é que, além de comentários preconceituosos de forma direta, os relatos apresentados também demonstram a inferiorização das mulheres através de piadas indiretas ou comentários sarcásticos.

É interessante citar também que existem casos de assédio sobre mulheres nos *e-Sports*. De forma geral, é comum notar comentários sexualizados por parte de homens em relação ao público feminino, ainda mais considerando o fato de que há um anonimato possível por trás das telas dos computadores. A partir desse caráter anônimo, então, os homens se sentem no direito de ofender as mulheres presentes nos jogos online. Outra justificativa para isso seria a ideia de que, a partir deste anonimato, o sentimento de impunidade também é um fator propulsor do preconceito masculino.

A dificuldade de ascensão profissional das mulheres nos *e-Sports* também percorre a ideia de que problemas presentes em outras profissões também se mostram 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 justificativa para preconceito e assédio por parte do público masculino. Além disso, em relação a comunicação dentro de jogo, logo que percebem que trata-se 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 presentes.

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.

Em relação às contribuições trazidas pelo presente trabalho, nota-se que a escassez do tema torna relevante um estudo desta área. Ademais, pelo fato de ainda se tratar de uma carreira bastante recente, o trabalho pode auxiliar no correto entendimento e compreensão do cenário de *e-Sports* para aqueles que não o conhecem. Por fim, tendo em vista as constantes dificuldades enfrentadas por mulheres no cenário, nota-se que houve uma possível explicação para cada um dos problemas apresentados.

Como limitação do estudo destaca-se o fato de 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

ANANTHAKRISHNAN, U. M.; SMITH, M. D.; TELANG, R. When Streams Come True: Estimating the Impact of Free Streaming Availability on EST Sales. **Thirty Seventh International Conference on Information Systems**, 2016.

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

BERGER, P. L. & LUCKMANN, T. (2009). **A construção Social da Realidade**. (31a ed.). (Fernandes, Floriano de Souza, Trad.). Petrópolis: Vozes.

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.

CAIRNS, P.; POWER, C.; BARLET, Mark; H., Greg. **Future design of accessibility in games: A design vocabulary**. International Journal of Human-Computer Studies, 2019.

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

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

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

COHEN, L.; DUBERLEY, J.; MALLON, M. Social constructionism in the study of career: Accessing the parts that other approaches cannot reach. **Journal of vocational Behavior**, v. 64, n. 3, pp. 407-422, 2004.

FREITAS, M.E. Assédio moral e assédio sexual: faces do poder perverso nas organizações. **Revista de Administração de Empresas**, v. 41, n. 2, p. 8-19, 2001.

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.; GIAMMUSSO, 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

GIL, A. C.. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5. ed. São Paulo: Atlas S.A., 1999. 206 p. ISBN 85-224-2270-2.

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

- HU, E.; STAVROPOULOS, V.; ANDERSON, A.; SCERRI, M.; COLLARD, J.. Internet gaming disorder: Feeling the flow of social games. **Addictive Behaviors Reports**, 2019
- HUGHES, E. C. Institutional Office and the Person. **American Journal of Sociology**, v. 43, n. 3, pp. 404-413, 1937.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. **Estatística de Gênero: Indicadores sociais das mulheres no Brasil**. Rio de Janeiro, 2018.
- 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.
- JENNY, S. E.; MANNING, R. D.; KEIPER, M. C.; ORICH, T. W. Virtual(ly) Athletes: Where *e-Sports* Fit Within the Definition of “Sport”. **Routledge**, 2016.
- JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport in society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, p. 287-299, 2010.
- KAYE, L. K.; PENNINGTON, C. “Girls can't play”: The effects of stereotype threat on females' gaming performance. **Computers in Human Behavior**, v. 59, p. 202–209, 2016.
- 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.
- MARTONCIK, M. *e-Sports*: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. **Computers in Human Behavior**, p. 208-211, 2015.
- MORGENROTH, T.; HEILMAN, M. E. Should I stay or should I go? Implications of maternity leave choice for perceptions of working mothers. **Journal of Experimental Social Psychology**, v. 72, p. 53-56, 2017.
- OLETO, A. F.; PALHARES, J. V.; PAIVA, K. C. M.; GUIMARÃES, L. R. Percepções de Tutores sobre o Assédio Sexual Sofrido por Jovens Trabalhadores nas Organizações. **GESTÃO.Org - Revista Eletrônica de Gestão Organizacional**, v. 16, n. 1, p. 43-56, 2018.
- PÉREZ-RUBIO, C.; GONZÁLEZ, J.; GARCÉS, E. J. Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. **Cuadernos de Psicología del Deporte**, v. 17, ed. 1, p. 41-50, 2017.
- 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.

- RUVALCABA, O.; SHULZE, J.; KIM, A.; BERZENSKI, S. R.; OTTEN, M. P. Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 2018.
- 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.
- SILVERA, R. **Os salários: mantidas as condições desiguais?** In: As novas fronteiras da desigualdade: homens e mulheres no mercado de trabalho. MARUANI, Margaret; HIRATA, Helena (orgs.), São Paulo: Editora Senac, 2003.
- 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.
- VERMEULEN, L.; CASTELLAR, E. N.; JANSSEN, D.; CALVI, L.; LOOY, J. V. Playing under threat. Examining stereotype threat in female game. **Computers in Human Behavior**, v. 57, p. 377-387, 2016.
- VERMEULEN, L.; CASTELLAR, E. N.; LOOY, J. V. Challenging the other: Exploring the role of opponent gender in digital game competition for female players. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 17, n. 5, p. 303-309, 2014.
- WASSERMAN, J. A.; RITTENOUR, C. E. Who Wants to Play? Cueing Perceived Sex-Based Stereotypes of Games. **Computers in Human Behavior**, 2018
- YÜCEL, Y.; RIZVANOGLU, K. Battling gender stereotypes: A user study of a code-learning game, "Code Combat," with middle school children. **Computers in Human Behavior**, v. 99, p. 352-365, 2019.

## **Apêndices**

## Apêndice A - Roteiro de Entrevistas

Qual sua idade?

Estado civil?

Nível de Escolaridade?

<b>Questões</b>	<b>Autores de Referência</b>
Como você começou a jogar?	Jenny et al., 2018; Martoncik (2015)
Como você conheceu o meio de <i>e-Sports</i> ?	Martoncik (2015)
Como você vê o cenário brasileiro de <i>e-Sports</i> ? O cenário mundial é diferente?	Keiper et al. (2017); Lokhman, Karashchuk e Kornilova (2018)
Você identifica dificuldades nesse meio?	Pérez-Rubio; González; Garcés (2017)
Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?	Silva (2003)
Você acredita que existem estereótipos no cenário de <i>e-Sports</i> ?	Beauvoir (1949); Carvalho (2016); Souza, Corvino e Lopes (2013); Kaye e Pennington (2016); Vermeulen et al. (2016); Yücel e Rizvanouglu (2019)
Você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?	Pérez-Rubio; González; Garcés (2017); Vermeulen, Castellar e Looy (2014)
Como a sua família reagiu a sua escolha?	Berger e Luckman (2009); Cohen, Duberley e Mallon (2004); Rosenbaum (1979);
Quando você descobriu que queria seguir essa atividade?	Hughes (1937); Martoncik (2015)
Você já pensou em ter outra profissão?	Hughes (1937)
Você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?	Hughes (1937); (Keiper et al., (2017)

Se você pudesse mudar algo no cenário de <i>e-Sports</i> hoje, o que seria?	Hughes (1937); Chanlat (1995); Castells (1999)
Em quem você se espelha profissionalmente?	Hughes (1937)
Você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?	Hughes (1937)
Quais são as características que uma jogadora de <i>e-Sports</i> deve ter?	Cohen, Duberley e Mallon (2004); Souza, Corvino e Lopes (2013)
Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito neste meio por ser mulher? Se sim, em que situação aconteceu?	Souza, Corvino e Lopes (2013); Heere (2018)
Você acredita que existe diferença salarial entre homens e mulheres no eSports? O que leva você a pensar isso?	Silva (2003)
Você pensa em ter filhos? Se sim, com quantos anos?	Beauvoir (1949); Morgenroth e Heilman (2017); Souza, Lopes e Hilal (2017)
Você acredita que a maternidade pode impactar sua carreira?	Beauvoir (1949); Morgenroth e Heilman (2017); Souza, Lopes e Hilal (2017)
Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem nos eSports?	Souza, Corvino e Lopes (2013); Heere (2018)
Quando você está jogando, qual o Nick que você utiliza? Ele te caracteriza como mulher?	Souza, Corvino e Lopes (2013); Heere (2018)
Você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?	Beauvoir (1949); Carvalho (2016); Souza, Corvino e Lopes (2013); Kaye e Pennington (2016); Vermeulen et al. (2016); Yücel e Rizvanouglu (2019)

## Apêndice B – Transcrição das Entrevistas

### Entrevista 1

Tempo de duração: 00:43:03

**Entrevistador: Qual a sua idade?**

**E1:** Eu tenho 29.

**Entrevistador: Qual seu estado civil?**

**E1:** Eu sou casada.

**Entrevistador: Nível de escolaridade?**

**E1:** Superior completo.

**Entrevistador: E profissão?**

**E1:** Eu sou formada em Ciência da Computação, então eu exerço análise de sistemas hoje.

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E1:** Eu comecei por volta de uns 5 ou 6 anos, quando meu pai comprou um *Super Nintendo*. Então eu jogo desde criança. O *Super Nintendo* foi meu primeiro console assim.

**Entrevistador: Como você conheceu o meio de e-Sports?**

**E1:** Eu já conhecia um pouco, porque eu sempre joguei né... Joguei muito no computador, sempre joguei nos consoles também. Mas eu me aprofundi um pouco mais quando eu comecei a jogar *Overwatch* em torno de uns 2 anos atrás. Então foi aí que eu comecei a correr um pouco mais atrás disso e a acompanhar um pouco mais, principalmente a parte do *Overwatch*. **(Int.) Hoje você faz Streams?** É. Eu cheguei a tentar entrar em um time, mas a minha mãe ficou doente na época e aí eu resolvi sair porque eu não ia conseguir dar conta de tudo, né? Mas eu tenho muita vontade de um dia participar de algum time. **(Int.) E suas Streams são de...?** De variado na verdade. Eu comecei a fazer as *Lives* só com *Overwatch*, ele era meio que meu carro-chefe assim, digamos. Eu focava nele pra atrair público, principalmente no começo, né? Mas hoje eu jogo basicamente de tudo assim, eu só não jogo os *MOBAs*, tipo *League of Legends*, ou *Battle Royale*, tipo *Fortnite* e *PUBG*. Mas de resto, eu jogo de tudo, principalmente *Indie*, jogo de aventura, e até um terror to arriscando agora.

**Entrevistador: Como você vê o cenário brasileiro de e-Sports hoje?**

**E1:** Eu vejo que ele tá crescendo muito agora, principalmente... Eu vou falar um pouco mais de *Overwatch* porque é o que eu acompanho mais tá? Mas, por exemplo, agora tem as narrações brasileiras do *Overwatch League*, antes não tinha. Então eu vejo que tá crescendo muito, tem muito potencial, porque tem muita gente boa que joga, tem muita desenvolvedora que tá crescendo agora, né? Então não sei se vocês conhecem, mas tem a *Hoplón*, que é uma desenvolvedora brasileira, ela fez a *Heavy Metal Machines*, que é um jogo estilo *MOBA* de carro, e ela já tá criando campeonatos, tem as *Seasons*, já tá fazendo premiações em dinheiro...

Então o *e-Sports* dentro do Brasil tá crescendo muito e tem potencial pra crescer muito mais, entendeu? Eu to achando bem bacana acompanhar esse crescimento. **(Int.) Você acha que o cenário mundial é diferente?** Eu acho, porque querendo ou não a cultura brasileira ainda não vê a profissão de *e-Sports* com bons olhos, principalmente os mais velhos. Então, eu vejo muito preconceito assim do tipo... Principalmente quando eu comecei a fazer as *Lives*: "Nossa, mas você vai ganhar dinheiro fazendo isso", sabe? Então eu vejo do pessoal de fora que não joga esse preconceito. Parece que de fora, eu vejo assim, que o pessoal é um pouco mais aberto pra isso, né? Então tem muito mais time, tem muito mais suporte, então dá a impressão de que fora daqui o pessoal já é um pouco mais aberto pra esse tipo de coisa.

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E1:** Eu vejo uma dificuldade do pessoal de fora do meio do jogo de dar esse apoio, né? Tem muita gente que dá apoio, mas eu acho que tem muito mais ainda que não dá, principalmente se for de caso de família né. Citando um exemplo: tem um cara que trabalha comigo, ele participou de alguns campeonatos pela *Black Dragon*, e quando ele foi pra participar de uma final que era presencial e tudo mais, ele precisava sair não sei se do Estado ou do Brasil, a mãe dele não deixou, entendeu? Ela disse: "Não, você vai estudar, você vai trabalhar", como se não fosse um trabalho o *e-Sports* né... Então nesse suporte eu vejo como uma dificuldade. E tem a parte da toxicidade mesmo, que ainda tem muita... o pessoal ainda é muito tóxico (risos). E eu vejo isso pra uma dificuldade pro crescimento, mas aos poucos a gente vai tentando mudar isso. Quando esse amigo meu me contou, eu fiquei "nossa que legal, e você foi né?" E ele: "não, minha mãe não deixou." E o cara tem tipo 19, 20 anos, sabe? Então eu fiquei chateada por ele.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E1:** Olha, eu já notei, porque eu já tentei alguns patrocínios. Eu já tentei algumas parcerias por causa do canal, e eu vejo que querendo ou não as empresas vão muito pro lado sexual do negócio. Então eles pegam muito mais pessoas que tem mais *viewers* porque bota um decote a mais, passa uma maquiagem a mais... E eu não sou assim, né? Eu não gosto de me expor, nunca gostei, então eu sinto uma dificuldade assim. Às vezes eu fico pensando que se eu fizesse algo nesse nível, eu ia conseguir atrair mais pessoas e conseqüentemente uma parceria ou um patrocínio. Mas eu não sou assim, então eu to tentando conquistar do meu jeito mesmo.

**Entrevistador: E você acredita que existem estereótipos no cenário de *e-Sports*?**

**E1:** Acredito, acredito sim. Bom, tem a própria mulher, né? Por ser mulher em si. Tem um projeto que eu conheço que chama "Projeto *Fierce*", e foca só em *Streamers* LGBT, né? Então... Na verdade é um projeto que chamou só *Streamers* LGBT, e todas as outras siglas que eu não lembro de cabeça... Mas chama só esses pra dar o suporte pra eles. Então, por exemplo, eu participava de um projeto que chama "*You Go Girls*", que é só pra suporte de *Streamers* mulheres, independente se era hétero ou não. Era *Streamers* mulheres. Agora, o Projeto *Fierce* não, ele englobava a parte LGBT pra dar suporte, pra incentivar, então é bem bacana o projeto.

**Entrevistador: Você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?**

**E1:** Com certeza, com certeza. Eu tava conversando disso com um amigo meu, na quinta-feira a noite quando a gente tava voltando da BGS, sobre um cara, ele é jogador profissional de *Overwatch*, ele tava participando não sei se da *Overwatch League* ou da *Contenders*, que é tipo um amistoso assim né, e ele é de Hong Kong. E Hong Kong tava perdendo absurdamente, assim, não tava ganhando nada, eles foram tipo os últimos dos últimos. E o pessoal tá com uma mania de entrevistar o time que perde, e não o time que ganha. E aí eles foram entrevistar esse cara. E o cara, ele é considerado uma das melhores "*Widowmaker*", que ela é uma *DPS* que usa uma *Sniper*, então tem que ter uma mira muito precisa pra dar *Headshot* e tal. E aí foram entrevistar esse cara e ele começou a chorar em rede nacional assim, porque ele falou que tava trazendo desonra pro país dele. Então, nesse nível, a gente já começa a imaginar como é que é. Então o cara sofre uma puta pressão e ele achava que tava trazendo desonra pro povo dele e tudo mais. Nossa, eu fiquei super triste assim pelo cara sabe? Eu nem conheço o cara, nem sei quem é, mas eu fiquei super triste. Mas eu acredito que se não houver uma comissão técnica muito preparada e um psicológico muito preparado, e um apoio familiar muito bom, isso pode ser prejudicial sim. E tem até um caso de um brasileiro, que é o (...), ele jogava profissionalmente *Overwatch* aqui e ele foi contratado pela *Boston Oprising*, um time lá dos Estados Unidos. Então ele foi embora pra lá, a comunidade BR ficou super feliz de ter um brasileiro representando lá os caras de fora, nossa, foi super bacana. E durante toda a temporada de *Overwatch League*, ele jogou duas vezes, e ele ficou na reserva. E isso desmotivou demais ele, eu acompanho ele no *Twitter*, desmotivou demais, porque ele tava longe da família, ele não tinha muito apoio, e o time não dava chance pra ele jogar. Então, assim, ele desanimou de uma tal forma que ele disse que ele ia parar de jogar *Overwatch*. Então ele tava super triste e tal, então eu com certeza acredito que pode influenciar sim se não tiver uma base boa de tudo, né? Tanto dos técnicos, quanto da família, o fator de morar longe... Eu acredito nisso sim.

**Entrevistador: Como sua família reagiu a sua escolha?**

**E1:** Bom, de início eles ficaram assustados né, porque eu sou formada e eu trabalho na área há mais de 10 anos, na área de TI. Então na parte do meu marido eu tive apoio completo, 100%, porque eu sempre gostei de jogar. Mas na parte mais velha já, por exemplo minha mãe, minha vó, ela não entendia muito bem como que era, foi um pouco complicado. O pessoal começa a entender mais quando você fala que o dinheiro tá entrando, sabe? Então no começo foi um pouco difícil. Em nenhum momento eles falaram "não, não faz isso". Mas eu sentia que eles ficavam com o pé atrás né, porque eu já era estabilizada, eu não ganhava mal... Então eles ficavam "nossa, você vai abandonar tudo pra fazer *Live*? O que é isso? O que é *Live*? Você vai ficar jogando pras pessoas assistirem?" Eles não entendiam isso. 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. E hoje ela me dá super apoio nisso, eu fiquei um ano fora da TI né, só fazendo *Live*, e aí eu precisei voltar

por questões financeiras mesmo, e eu falo pra ela "ah, mas eu não to feliz com o que eu to fazendo, eu queria fazer as *Lives*". E ela me dá super apoio agora né, depois de um ano trabalhando nisso, ela fala "não, vai fazer o que você gosta, se você não quer mais trabalhar com TI, então sai". Então a evolução é trabalhosa, mas vale muito a pena. Hoje ela já entende o que é, ela já entrou nas *Lives*, por exemplo, pra conversar com o pessoal. Quando ela ficou doente, a minha comunidade deu super apoio pra mim, pra ela, foi super bacana. Então hoje ela tem um carinho já por isso.

**Entrevistador: Quando você descobriu que você queria seguir essa atividade?**

**E1:** Bom, antes de começar a fazer *Live* eu criei um canal no *Youtube*, que eu queria mostrar as minhas jogadas e as minhas *Gameplays* pro pessoal, né? E foi, assim, meu marido trabalha com mídias sociais e tal, então ele falou "não, eu aprendo a editar e a gente vai postando de vez em quando no *Youtube*". Aí eu comecei a postar e tal, e começou a dar um retorno legalzinho de pessoas, mas eu sentia que não era isso, sabe? E eu tinha muita, muita vergonha de falar com a câmera, eu falava sozinha com a câmera e assim... era terrível, os vídeos eram terríveis, eu não recomendo pra ninguém. (risos) Mas eu sentia que eu queria algo a mais. Daí um amigo mostrou a plataforma da *Twitch* pra mim, eu não conhecia. Ele falou "olha, tem a *Twitch*, é tudo ao vivo, tem um pessoal começando a fazer *Lives* lá, porque você não tenta?" "Ah, beleza né." Aí criei uma conta, fiz o canal na *Twitch*, e comecei a fazer *Lives*. E eu me apaixonei pela questão de conversar com o pessoal em tempo real, eu achei aquilo sensacional. E daí eu abandonei completamente o *Youtube* e comecei a focar só nas *Lives*. E aí eu comecei no sentido de melhorar minha autoestima, melhorar a minha vergonha, porque eu tinha muita vergonha das coisas, tinha muita vergonha do que os outros iam pensar de mim. Então eu ficava me ridicularizando, entre aspas. Então a minha fala melhorou, o meu gesto melhorou, hoje eu tenho uma dicção muito melhor pra fazer as coisas né, pra falar as coisas. Eu me expressei muito melhor, graças a fazer *Live* né, já são pouco mais de um ano fazendo *Live*. E aí eu me apaixonei por tudo isso, e agora eu vejo como eu evolui como pessoa, e eu quero cada vez mais assim. Então foi bem bacana.

**Entrevistador: Você já pensou em ter outra profissão?**

**E1:** Já. Nesse meio tempo que eu fiquei longe da TI e focando nas *Lives* eu fiz curso de massoterapia, então eu tava meio que levando meio em paralelo ali pra fazer massagens terapêuticas, eu gosto muito dessa área, me ajudou muito a me desenvolver, a ter contato com outras pessoas, a abrir minha cabeça também. Então eu não sou formada, mas eu tenho algumas técnicas. De vez em quando eu exerço aí no meio também.

**Entrevistador: Você se imagina atuando como jogadora ou *Streamer* a longo prazo?**

**E1:** Sim, com certeza. Por mais que eu esteja na TI hoje, é o que eu amo fazer, é o que eu gosto, é o que eu quero, e eu super me vejo assim daqui há alguns anos ainda nessa área. Porque é algo que realmente me cativou muito e eu já tenho uma comunidade legal assim, um pessoal que me segue bacana, então eu não quero abandonar isso.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar algo no cenário de e-Sports hoje, o que você mudaria?**

**E1:** Por mais difícil que seja, o comportamento. Como eu jogo *Overwatch*, tem muito comportamento... Eu acredito que nos outros jogos também tenha né, porque eu acompanho muito relato, o comportamento das pessoas, sabe? De não aceitar uma derrota, por exemplo, ou de não querer ajudar o próximo, elas só xingam ou só reprimem aquela pessoa que por exemplo tá aprendendo né? Teve um caso que uma *viewer* minha que virou muito amiga, ela já veio até me visitar algumas vezes em casa, e a gente tava jogando *Overwatch* mesmo juntas... E ela é nível 20, 25, ela não joga muito sozinha, porque o computador dela não aguenta também... Então ela tava aqui, começou a jogar no computador do meu marido, e eu jogando no meu. E ela não sabia jogar, e as pessoas começaram a xingar ela, porque ela era nível baixo, porque ela não sabia fazer as coisas. Então esse comportamento de não se colocar no lugar da pessoa e não saber ajudar me irrita muito, assim, de uma forma absurda. Então com certeza eu gostaria de mudar isso (risos)

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E1:** Hoje o meu maior ícone é a AnaXd, ela é comentarista do *Overwatch League* brasileiro, ela é a única mulher comentarista do *Overwatch League* brasileiro, e eu conheci ela quinta-feira na BGS, foi assim... maravilhoso, eu quase chorei de emoção. Ela é uma fofa, ela é maravilhosa, ela super incentiva as mulheres a correr atrás e a fazer o que gosta. Ela também era de outra área nada a ver e daí ela começou a entrar nessa área de e-Sports, e hoje ela narra super bem. Tem a Nayara Silvestre, também, que ela é daqui da minha cidade, e ela virou comentarista oficial da *Blizzard*, com o *Heartstone*, ela começou a jogar profissionalmente, entrou pra um time, que é o *Bazar Gaming*, se não me engano, e viaja o mundo inteiro pra jogar e fazer as narrações de *Heartstone*. Ela começou a fazer as narrações de *FreeFire* agora junto com a AnaXd... Então essas duas são as que eu mais me inspiro hoje. Mas tem a Cherrygumms, que tá no CS agora também né... Ah, e tem mais gente... Agora deu branco, mas acho que essas três com certeza são as principais assim.

**Entrevistador: Você se vê satisfeita com o trabalho que você realiza hoje?**

**E1:** Sim. Eu vejo, como eu falei, como eu já evolui, então eu to muito satisfeita sim com as coisas que tão acontecendo, como elas acontecem, é muito legal porque quando você trabalha com o que gosta, com o que realmente te dá prazer, é bem aquele ditado: "Ache alguma coisa que ame e nunca mais precisará trabalhar", algo assim. Eu percebi que é exatamente isso, sabe, porque apesar de eu fazer de uma forma leve que não seja um trabalho, eu levo muito a sério. Então tem postagem quase diariamente, eu sempre tento estar no meio do pessoal, sempre me interessar pela vida deles, pra gente ter uma troca saudável, sabe? Então eu vejo que eu evolui muito, não só profissionalmente mas pessoalmente também. Além de eu querer ajudar as pessoas que chegam até o meu canal, elas me ajudam muito, né? Às vezes não parece, mas eu sempre tento falar isso pra eles da melhor forma possível, que eu não seria nada sem eles né. Então eu to muito satisfeita com o que eu sou hoje, comparado a um ano atrás, quando eu comecei as *Lives*, e eu to gostando muito do rumo que isso tá tomando.

**Entrevistador: Quais são as características que você acredita que uma jogadora ou uma Streamer de e-Sports deve ter?**

**E1:** Deixa eu ver... Cara, eu acho que não existe uma característica certa, porque tem público pra tudo, eu vejo muito isso agora. Então não existe muito uma fórmula mágica... Eu sei o que deu certo pra mim, o pessoal que vem pro meu canal ele gosta muito porque eles falam que eu sou fofa, que eu recepciono muito bem a galera e assim por diante. Com certeza, o pessoal fica muito no canal pelo carinho que você recebe ele... Mas tem gente que vai chegar no seu canal e vai ficar pelo jogo que você joga, por exemplo. Então tem muita gente que apareceu no meu canal, por exemplo, porque eu jogava muito *Overwatch*, só que criou um vínculo tão grande que hoje eu posso jogar qualquer coisa que a pessoa fica, porque ela tá conversando comigo. Então talvez, sei lá, ser uma pessoa educada provavelmente é uma... Mas não existe, pra mim, uma fórmula mágica do tipo "você precisa ter isso, isso e isso pra realmente ser uma *Streamer* ou ser um jogador profissional. Claro que pro jogador, treino né... É uma coisa um pouco diferente... Treino, dedicação... Mas pra um *Streamer*, eu acho que não existe tanto disso não, porque vai ter público pra tudo.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito nesse meio por ser mulher?**

**E1:** Sim. Igual eu costumo falar, quando perguntam isso pra mim, eu não tenho lembranças de ter sofrido isso, eu já devo ter sofrido, mas, eu sou meio... pode falar palavrão? (risos) Eu sou meio foda-se, assim... Então se alguém fala alguma coisa pra mim, eu retruco, eu não fico quieta, né? Mas eu já acompanhei casos disso. Teve um que eu tava fazendo uma *Live*, e meu marido sempre me acompanha nas *Lives*, ele fica no computador dele, mas ele sempre tá junto e tal. Entrou um cara no meu *chat* que dava pra ver que ele era *Partner* da *Twitch*, então ele já era um cara acima, já tinha muitos seguidores, já vivia disso e tal. Ele entrou no meu *chat* e mandou um "olá". Aí eu respondi "olá", né? Achei meio estranho o cara *Partner* falar no meu *chat* né, mas fiquei na minha, eu tava conversando com o pessoal e tal. E aí ele soltou uma piadinha e foi embora. Aí o meu marido ficou intrigado, ele entrou no canal do cara e o cara tava fazendo *Live* na hora também. Mas o que ele tava fazendo? Ele tava entrando em canais de mulheres pra tirar sarro. Só que eu acho que ele não fez isso comigo porque ele viu que meu marido tava junto. E aí meu marido começou a acompanhar, sem falar nada, a *Live* dele. E o cara, depois da minha, ele entrou no canal de uma outra menina, e a menina tava fazendo a primeira *Live* dela, e era uma *Live* de aniversário assim, ela tava comemorando o aniversário dela. E aí o cara entrou na *Live* da menina, e perguntou: "ah, se tá fazendo aniversário né, que legal, quantos anos você tem?" Aí ela falou "ah, eu tenho 16". Aí ele falou na *Live* dele, sem digitar no *chat*, falou pro público dele: "nossa, então ela já aguenta, né?". Cara, o meu marido ficou chocado, porque ele viu isso acontecendo. E aí, depois que eu terminei a *Live*, ele me contou e tal, a gente foi lá no canal do cara, *clipou*, salvou no computador, e eu postei no *Twitter*. E assim, fez um rebuliço enorme, enorme, de seguidores do cara virem falar comigo. Então comigo eu não tenho tanta lembrança disso porque eu realmente apago, eu xingo, eu retruco. E aí depois disso o cara fez uma *Live* falando que deturparam a frase dele, que ele não quis dizer nada daquilo e tal, mas ele tinha o cunho machista e preconceituoso. Então esse assim foi o que me marcou mais, com certeza. Mas como eu acompanho muita mulher no *Twitter*

principalmente, eu sempre vejo caso desse tipo de coisa... *Print de chat do LoL, de CS... LoL*, assim, é uma coisa terrível. É coisas do tipo "ah, vai lavar a louça, mulher nem tinha que estar aqui, é por isso que a gente perdeu". É umas coisas absurdas assim, de terrível, em 2019 a galera ainda falando isso, sabe? Que mundo que essa pessoa vive? Então eu vejo muito relato disso, toda semana tem algum relato disso, mas eu incentivo muito a expor essa pessoa, sabe? Já chegou um relato pra mim "ah mas eu não vou fazer nada porque e se o cara vier falar comigo?" Eu falei "mano, foda-se. Vamos fazer junto, então." Não tem essa, o cara preconceituoso precisa passar vergonha, entendeu? Se ele não aprende conversando, então a gente vai expor esse cara, não tem como. Então eu incentivo as pessoas a exporem mesmo nas redes sociais e é isso. E tem muito relato, é chocante.

**Entrevistador: Você acredita que existe diferença salarial entre homens e mulheres nos e-Sports?**

**E1:** Sim, acredito. Acredito porque eu já vi casos (risos). Eu não vi caso próximo de mim, mas eu já fiquei sabendo de casos no *Overwatch League*, da mulher ganhar menos porque teoricamente ela é mulher. Então não só no eSports, em todos os lugares, né... Eles dão a desculpa "ah, é porque a mulher pode engravidar"... E aí, né? Umas desculpas absurdas assim... "Então a gente abaixa o salário porque ela não tem tanta força e tanta garra pra competir ou pra fazer tal esforço". Então eu acredito que existe isso sim. Eu não consigo citar um caso tão próximo porque realmente nunca vi perto de mim, mas eu já fiquei sabendo de relatos que existe isso sim, e eu acredito que exista mesmo.

**Entrevistador: Você acredita que a maternidade pode impactar sua carreira?**

**E1:** Eu acredito e eu me questiono muito isso, né? Porque eu tenho planos de engravidar, mas eu fico muito nesse "ah mas se eu engravidar, será que eu vou conseguir dar conta das minhas *Lives*? Será que os patrocinadores ainda vão querer falar comigo?" Então, assim, pro meu psicológico, por ser mulher, isso influencia muito, né? Mas eu não vou deixar de seguir o meu sonho de ser mãe, por exemplo, por causa disso. Eu só to tentando assim "deixa a vida me levar, sabe?" Uma coisa de cada vez, então o hoje, o agora, eu to focando na minha profissão, e aí quando eu for engravidar eu vejo o que vai dar. Então eu to meio assim ultimamente. Eu to com planos pra ano que vem, mas como eu falei, eu to meio que "deixa a vida me levar", eu to focando no hoje, até porque eu sou uma pessoa muito ansiosa, né? Então se eu começar a pensar nisso agora, eu vou surtar. Então eu to focando no hoje, no agora, mas eu acredito que possa influenciar sim, até porque a maioria das mulheres que eu conheço que estão no meio, elas não têm filhos, então elas conseguem se dedicar 100% à vida profissional de *Streamer* ou de jogadora profissional delas, né? Eu não conheço, no meio, uma mulher que já é mega famosa e que tenha filho. Então, eu fico meio com o pé atrás assim ainda. Mas eu acredito que isso pode impactar sim se a mulher não tiver uma base psicológica muito boa e conseguir conciliar as coisas. Assim, eu conheço mulher que é *Partner* na *Twitch* e tem filho, mas ela não trabalha só com isso. Então às vezes ela não faz *Live*... Mas jogadora profissional ou tipo comentarista, esse tipo de coisa, eu não conheço.

**Entrevistador: Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem nos e-Sports?**

**E1:** Homens, mas isso já tá, no meu ponto de vista, já tá sendo revertido, né? Com certeza tem muito mais homens, ontem eu até vi um clipe de uma música nova que saiu do *LoL*, a "*Phoenix*", música do mundial deste ano... Apesar de eu não jogar *LoL*, o pessoal me manda porque eu gosto do desenho e da música. E o cara principal que faz o clipe é um cara, né, e tem um determinado momento que eles tão andando na rua, e você vê pouquíssimas mulheres. Então isso daí já mata. Então, assim, tem muito mais homens, mas eu acredito que tá revertendo, né? Até porque estão sendo feitos muito projetos só pra mulheres, abrindo campeonatos só pra mulheres... Na BGS, por exemplo, eu fui, e na quarta e na quinta tava rolando campeonato feminino de *CS*. Então tá sendo bem legal acompanhar essa mudança, eu me sinto muito feliz de estar participando mesmo que indiretamente, de acompanhar esse crescimento das mulheres jogando profissionalmente.

**Entrevistador: Quando você está jogando, qual o Nick que você utiliza? Ele te caracteriza como mulher?**

**E1:** Eu acho que eu to num meio termo hoje, porque eu uso o meu *Nick* que eu uso pra tudo né, que é o (...), então todo mundo consegue me achar em todas as redes sociais. Então eu uso esse *Nick*... Algumas pessoas já me identificaram por assistir minha *Live*, né? Mas eu sei que eu tenho muito receio, por exemplo, de usar o *Voice*, de abrir o *Voice* pra conversar, até porque eu comecei a jogar a ranqueada de *Overwatch* faz pouco tempo, porque eu tinha muito receio disso, das pessoas me julgarem. Então eu acho que eu to num meio termo e eu to na fase de trabalhar isso. Então assim, eu não escondo, mas eu também escondo, porque eu digito no chat, eu falo tudo no feminino, claro, tipo "obrigada". Mas eu ainda tenho muito receio, por exemplo, de expor a minha voz dentro do jogo. Então é algo que eu to trabalhando aos poucos comigo pra tentar melhorar, porque é errado fazer isso, né? Prejudica a minha saúde isso. Então eu to no trabalho de tentar melhorar isso. Não escondo meu *Nick*, não escondo, por exemplo, se eu digito algo no chat do jogo, mas com a minha voz, eu ainda tenho certo receio.

**Entrevistador: Você acredita que nos jogos que você joga existe algum tipo de estereótipo relacionado a homem ou mulher?**

**E1:** Ah, eu acredito que sim. No *Overwatch*, a gente tem casos de personagens que são gays, né, e tem o caso mais clássico que é a "*Moira*", ela é uma trans. Até porque tem uma *skin* dela que é totalmente inspirada no David Bowie, por exemplo, mesmo que o David Bowie não fosse trans, mas ele era andrógono, que teve uma época que ele era classificado assim, né? Então existe esse estereótipo sim, já teve uma vez de eu jogar, por exemplo, com o "*Soldado*" dentro do *Overwatch*, e ano passado a *Blizzard* lançou uma HQ dele falando que ele já teve um namorado, né? Que ele era apaixonado pelo cara quando ele era do exército e tudo mais. E aí o pessoal começou a debater sobre isso no *chat*, então foi bem bacana assim, existe isso sim. Mas eu acho legal a *Blizzard* colocar isso dentro do jogo dela pra começar a quebrar um certo preconceito, né? Por mais que não seja tão impactante, ela já começa a quebrar um certo preconceito já. E tem a "*Tracer*", que tem uma esposa, né? Ela foi a primeira personagem que eles falaram que tinha relação com uma pessoa do mesmo sexo.

## Entrevista 2

Tempo de duração: 00:21:49

**Entrevistador: Qual é a sua idade?**

**E2:** Tenho 19 anos.

**Entrevistador: Qual é o seu estado civil?**

**E2:** Solteira.

**Entrevistador: Qual seu nível de escolaridade?**

**E2:** Ensino Médio Completo.

**Entrevistador: E sua profissão?**

**E2:** No momento, *Streamer*.

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E2:** Eu comecei a jogar, eu era muito nova... Comecei a jogar em um *Xbox*, joguei bastante *Crash*, bastante jogos *online*... Pra me distrair assim né, curtir a infância. Jogava uns *Dead or Alive*, que eu me lembro, jogos de luta... E foi indo...

**Entrevistador: Como você conheceu o meio de *e-Sports*?**

**E2:** Eu conheci o meio de *e-Sports* primeiramente nos campeonatos de *LoL* né, que eu não jogo *LoL* quase, mas eu conheci e fiquei bem interessada, achei interessante como teve tanto alcance e suporte. E depois, meu interesse em ingressar nos *e-Sports* foi por causa do jogo *Overwatch*, que eu joguei e comecei a aprender bastante sobre o jogo, e quando eu me toquei do meu interesse mesmo pelo jogo, que era jogar profissionalmente, eu comecei a correr atrás de campeonatos no Brasil.

**Entrevistador: Como você vê esse cenário brasileiro de *e-Sports*?**

**E2:** Eu acho que o cenário brasileiro ainda tá em desenvolvimento, ainda tá aos poucos, sabe? Ele tá crescendo, hoje tem muito alcance por exemplo do *LoL*, *CS*, que agora tá tendo bastante alcance. Mas os outros jogos ainda parece que tá com um desenvolvimento meio tímido, vem mais das pessoas que querem participar do que das próprias empresas. É o que parece...

**Entrevistador: Você acha que o cenário mundial é diferente?**

**E2:** Ah, eu acho que muda bastante sim. É diferente lá na Ásia, tem bem mais... Até mais jogadores também né...

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E2:** Eu acho que as dificuldades são justamente essas deles não abrirem as portas pra ter mais campeonatos e menos ainda campeonatos femininos, né? Campeonato feminino então quase nem se vê. Mas só de procurar um campeonato às vezes de *Overwatch* já fica meio difícil, né?

Já fica meio difícil... No Brasil, o campeonato feminino é mais difícil ainda, eu fiquei pesquisando bastante tempo e eu dei sorte de ingressar em um que estava começando, que foi a primeira fase que teve esse ano, que foi o *Guanandi Tournament*. E eu dei essa sorte, mas de resto, não conheço nenhum outro campeonato feminino de *Overwatch*.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E2:** Eu não tive muitos contatos com patrocinadores, então não sei como responder...

**Entrevistador: Você acredita que existem estereótipos no cenário de e-Sports?**

**E2:** Ah, acredito! Porque as pessoas gostam de comentar, por exemplo, como que vai ter um campeonato feminino de *Overwatch* se as mulheres só jogam de suporte? Eu já vi bastante esse comentário. Mulher só pode jogar de suporte? Como assim? Tipo... Nada a ver...

**Entrevistador: Você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?**

**E2:** Antes eu acreditava que não, eu acreditava que podia ser só questão de meu foco, meu jogo, depois eu com o time, treinar com o time... Mas depois, assim, as experiências que eu tive dentro do campeonato, eu vi que dá pra afetar bastante a saúde mental sim. **(Int). De que forma?** Ah, depende da convivência com as pessoas... Às vezes as pessoas tem outros interesses que você. Tem pessoas que se inscreveram no campeonato porque simplesmente gostam do jogo e querem se divertir, e tem pessoas que se inscreveram no campeonato porque tem interesse mais profissional, em seguir carreira, e às vezes dá umas divergências. Tem pessoas que querem se aparecer, pessoas que só tão lá porque gostam de ter o nome em algum lugar, e tem pessoas que gostam realmente do jogo e só querem seguir jogando e aprender mais do jogo e evoluir.

**Entrevistador: Como sua família reagiu à sua escolha?**

**E2:** Eles ficaram bem confusos, na verdade. Ficaram bem confusos sobre como podia ser uma carreira pra jogar, foi bem difícil de explicar assim tudo, tinton por tinton, como que funciona, como que eu treino, a rotina, mas acabou ficando tudo bem, né? Porque no momento agora eu to morando sozinha e tal, então... Minha família entendeu, eles falaram: "ah, se você viu que é o melhor pra você, se você tá gostando, então vai fundo".

**Entrevistador: E quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E2:** Eu descobri depois de muito tempo jogando *Overwatch* sozinha mesmo, porque eu tava num momento difícil e o jogo me ajudou bastante a passa o tempo... e eu vi que eu tava estudando bastante sobre as técnicas dele e nem sempre dá pra treinar no jogo, porque às vezes as pessoas que você cai são aleatórias, elas podem ter outro interesse, não dá pra treinar. E aí eu comecei a pensar, talvez eu devesse investir em um cenário mais profissional, com um time fechado, uma partida personalizada pra treinar as partes técnicas mesmo do jogo. E aí eu fui pesquisando, fui correndo atrás disso.

**Entrevistador: Você já pensou em ter outra profissão?**

**E2:** É... Eu, na verdade, me afastei do campeonato Guanandi justamente por focar mais nas *Lives* né, e fazer *Streams*... Aí eu me afastei no campeonato por causa disso, acabei me retirando do time por causa disso. **(Int).** **E fora do cenário de e-Sports? Você já pensou?** Ah... Eu sempre sonhei em fazer serviço social, mas profissão mesmo assim... se eu seria psicóloga, ou assistente social, eu nunca consegui decidir... Meu sonho sempre foi a carreira de serviço social.

**Entrevistador: Você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?**

**E2:** Olha, mais pra frente, quando eu puder focar bem mais em jogar só *Overwatch*, eu imagino sim. Uma carreira longa assim, só não sei se depois dos 30, não consigo imaginar isso. Mas uma carreira pelo menos até mais uns 10, 9 anos... Até consigo imaginar.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar algo no cenário de e-Sports, o que seria?**

**E2:** Eu mudaria sexismo, acho que deixaria mais aberto... Deixaria mais mulheres que são tanque, DPS, ou como for enquadrado em outros jogos em destaque, ao invés de só destacar mulheres que são suporte, porque isso é um padrão chato até, por assim dizer. E também abriria mais oportunidades, se as pessoas assim pelo menos se juntassem pra tentar fazer um campeonato, nem que fosse mais amadores, talvez disso possam nascer campeonatos profissionais. Assim abriria mais oportunidades, porque às vezes não tem nenhum, e aí não tem jeito... Aí a pessoa fica na vontade, isso não existe... Tem que correr atrás né?

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E2:** Nossa... Eu me inspiro em bastante pessoas, eu acompanho alguns canais assim... Na verdade, assim, eu nunca fui de assistir *Streams*, *Lives* e tal, da *Twitch*, *Mixer*, que seja... Nunca fui de assistir até virar Streamer. Aí eu comecei a acompanhar outros Streamers pra ver, buscar inspiração mesmo. E dessas pessoas, eu tenho a Kell, que é um canal que eu adoro, eu me inspiro nela, acho ela bem amorosa com todo mundo e sincera, isso me inspira bastante. Tem o Xuxa, o canal dele, e ele é LBGT e isso me inspira bastante também, porque tem muita gente que aparece pra falar besteira no chat e mesmo assim ele ignora, ele é sempre muito divertido, muito aberto. O que me atrai é transparência e sinceridade, assim... O que me atrai bastante é isso. E tem várias pessoas, a maioria mulheres, porque antes eu tinha até uma regra de só seguir mulheres na Twitch, tinha até uma regra... Porque eu acho que o espaço pra homens crescerem lá é bem maior... Mas de cabeça, agora, lembro desses.

**Entrevistador: E você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E2:** Eu me vejo satisfeita, porque apesar da Twitch estar evoluindo agora a questão de monetização pros afiliados e não dá pra se manter fazendo *Lives*, apesar disso, eu tenho me esforçado muito assim por mim mesma investindo no canal, investindo no meu tratamento para as pessoas, e no meu conteúdo... E eu acho que, apesar de ser algo bem progressivo, isso me leva longe, eu conheço muitas pessoas que se atraem pelo que eu faço, elogiam muito o que eu faço, eu me vejo muito satisfeita com isso no momento.

**Entrevistador: E quais são as características que uma jogadora de *e-Sports* deve ter?**

**E2:** Acho que tem que ter bastante perseverança, tem que perseverar, ir atrás de campeonatos, correr atrás de treinos. Eu acho que a ambição, se dosada, também ajuda bastante, porque não dá pra chegar "ah eu quero participar de campeonatos, quero ser uma boa jogadora", mas aí chega no momento assim do treino e aí no primeiro momento que erra já diz "ah, eu jogo mal mesmo, eu tenho que trocar de personagem, trocar de role, eu to jogando muito mal". Não é isso. Você tem que acreditar e acreditar no que você faz e principalmente na tua chance de evoluir. Tu tem que procurar evoluir, procurar aprender com isso... Fez alguma coisa errada, tenta de novo... Aproveitar que a gente tá justamente dentro de um jogo que pode até tentar de novo ou às vezes em um treino, aproveitar que tá justamente num treino, pra recomeçar. Tem muitas meninas que se cobram muito assim... De primeira, o primeiro erro, já acha que não pode... Não. Tem que ser tudo disciplinado, as pessoas acham bastante que só por ser um jogo, por ser online e tudo mais, ou tem que ser perfeito ou pode errar a vontade já que é tudo bobeira, que não tem que ser levado a sério. Eu acho que dá pra equilibrar bem as duas coisas, dá pra você se esforçar sem ficar se matando, matando a saúde mental, se botando pra baixo.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito neste meio por ser mulher?**

**E2:** Ah sim, algumas pessoas que eu conheço sim. O próprio campeonato, também, ficava ao vivo e no chat tinham muitas pessoas que eram banidas, em sua maioria homem, em *nicks* masculinos, falando, nossa! Falando vários absurdos, falando até do elo, "ah, porque vocês não botam menina de elo alto pra jogar", sendo que nem dá pra ver o elo das meninas, ele só tava jogando, sabe? Ah, entre outros...

**Entrevistador: Você acredita que existe diferença salarial entre homens e mulheres no *e-Sports*?**

**E2:** Eu não sei muito sobre isso, porque eu sei mais sobre campeonatos tipo *in division*, e imagino que nesses campeonatos seja meio que igual pra todo mundo. Mas assim, maior que isso eu não sei muito sobre...

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E2:** Não, não tenho interesse em ter filhos, acho que é algo que exige muito da saúde mental e física e eu acho que os dois precisam ser muito aperfeiçoados antes de pensar numa decisão dessa.

**Entrevistador: Ainda assim, você acredita que a maternidade poderia impactar na sua carreira?**

**E2:** Eu acho que... Na verdade não, eu acho que essa carreira de *e-Sports* e de *Streamer* na verdade tem até uma abertura assim, de poder jogar e fazer *Lives* onde eu achar mais confortável e não ter que me afastar, fazer as coisas mais no meu ritmo, sabe? Não ter que me afastar e tudo mais por causa disso, eu acho que dá pra controlar bem mais o meu tempo quando eu passo trabalhando do que eu outras carreiras que tem uma rotina de sair de casa, pegar um transporte pra chegar no trabalho, depois voltar...

**Entrevistador: E você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem nos e-Sports?**

**E2:** Ah! Homens, homens, claro! Porque parece que desde sempre a gente é ensinada que videogame é coisa de homem, a minha vó não deixava eu jogar alguns jogos, falava que eram muito masculinos, no meu lar quando eu era mais nova era assim bem regrado mesmo, de desligar a televisão, dizer que era desenho de menino... Eu que ia lá e ligava e assistia assim (risos), mas eu acho que o homem consegue se imaginar melhor nesse cenário... Pra uma mulher, a gente tem que se achar muito boa, achar que gosta muito do jogo pra ir atrás disso, porque não é muito o padrão, não é muito o que a gente vê por aí... Só agora mesmo que tá aumentando um pouco.

**Entrevistador: Quando você está jogando, como você se identifica usualmente?**

**E2:** Eu sempre mantive o meu *Nick* igual nos lugares, então eu acabei nunca escondendo... Nunca tive muito esse costume... Às vezes, quando ainda é um jogo novo assim, que eu não conheço muito do cenário, das pessoas, eu ainda opto por um *Nick* mais neutro, né? Que não mostre nem quem eu sou mas também não dê uma ideia assim do meu gênero. Mas de resto, eu sempre uso o mesmo *Nick*.

**Entrevistador: E você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?**

**E2:** Estereótipo feminino é mais aquele da mulher suporte mesmo... Estereótipo masculino acho que seria mais aquele que geralmente falam bastante dos asiáticos, né? "Ah não, pra jogar bem tem que ser asiático, podem ver no campeonato que já tão falando que o cara tá ganhando só porque ele é asiático" e coisa assim. É bem chato, bem chato, não depende dessas coisas.

### Entrevista 3

Tempo de duração: 00:20:01

**Entrevistador: Qual a sua idade?**

**E3:** Eu tenho 21.

**Entrevistador: Qual o seu estado civil?**

**E3:** Solteira. Namorando não é estado civil (risos).

**Entrevistador: Seu nível de escolaridade?**

**E3:** É ensino superior completo.

**Entrevistador: E sua profissão?**

**E3:** Atualmente, eu sou jogadora profissional de *League of Legends*.

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E3:** Bom, desde sempre eu jogo jogos online, não é de agora. E o *League of Legends* surgiu na minha vida há 4 anos atrás, por influência de amigos mesmo.

**Entrevistador: E como você conheceu o meio de e-Sports?**

**E3:** É... Foi tudo por acaso, depois de uma oportunidade que o projeto *Sakura* proporcionou à gente, juntamente com a *INTZ*. Foi um projeto onde eles selecionariam 10 meninas, é uma seletiva na qual eles contratariam algumas meninas. De início não foi divulgado o número de meninas que eles contratariam, mas não era pra formar um time feminino em si, e sim agregar as meninas à sua *line-up* principal, isso no futuro.

**Entrevistador: E como você vê o cenário brasileiro de e-Sports?**

**E3:** Bom, é um cenário que cresce todo dia né. Agora, o feminino tá começando agora, engatinhando. Tanto que nosso time foi o primeiro time feminino realmente divulgado e contratado por uma empresa grande, que no caso seria a *Vivo Keyd*, primeiro time feminino de *League of Legends*. Para as meninas, tá começando agora, e é bem difícil, é um cenário muito complicado, com poucas oportunidades. **(Int).** **Você atualmente joga pela Keyd?** Sim.

**Entrevistador: Você acha que o cenário mundial é diferente?**

**E3:** Não. O cenário mundial é a mesma coisa, em sua maioria são homens jogando, poucas mulheres. E campeonato feminino de *League of Legends*, bom, já existia, mas não é tão grande quanto o masculino, que no caso é misto, mas mulheres não jogam nele.

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E3:** Bom, as dificuldades são claras... Além do machismo e todos os empecilhos que são colocados a nós, querendo ou não nosso nível de jogabilidade ainda não chega ao nível dos meninos... não que isso não vá acontecer, mas agora, com uma empresa, no caso a *Vivo*,

investindo na gente, e outras empresas investindo nas meninas para que elas possam aprender mais sobre o competitivo, e assim melhorarem... Então eu acho que essa é uma das dificuldades, as meninas não tem um nível de jogabilidade ainda igual aos meninos, mas não que isso não possa mudar. Acredito que mude, talvez.

**Entrevistador: E você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E3:** Olha, times femininos não têm muita visibilidade atualmente, e por isso também não tem muito patrocínio. Mas como a gente tá começando agora, e o cenário feminino crescendo a visibilidade dele, acredito que não haja uma diferenciação entre meninos e meninas. É porque o patrocínio vem de acordo com a visibilidade, se aquilo não dá nada em troca, não tem porque ser patrocinado.

**Entrevistador: E você acredita que existem estereótipos no cenário de e-Sports?**

**E3:** É... Com certeza. Não só no cenário de *e-Sports*, como também no jogo em si, que mulher não joga como homem. Tecnicamente, não deixa de ser verdade, mas isso é o estereótipo que vem criado desde sempre, e eu acredito que não foi mudado até hoje devido às oportunidades que nós não tivemos.

**Entrevistador: E você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?**

**E3:** Sim! Tanto no jogo em si quanto a pressão que é exercida em cima dos times femininos que tão começando agora. Porque é uma pressão de conseguir resultado pra se mostrar as melhores e alcançar um patamar pra se provar... Como eu vou explicar... Como não há muita oportunidade, a gente tem sempre que se mostrar as melhores, porque a gente vai ser substituída, a gente é substituível.

**Entrevistador: Como a sua família reagiu a sua escolha?**

**E3:** Bom, como eu sou formada em educação física, ser jogadora profissional pra mim aconteceu, nunca foi um sonho. Então é algo que eu não tenho como primeira opção pra mim, pois sei que é uma coisa muito difícil e é uma área muito instável, porque tá começando agora, justamente. Então minha mãe sempre me apoiou nas minhas decisões porque ela sempre confiou em mim e nunca teve motivo pra isso, então eu acredito que pra quem só tem o *League of Legends* como opção, é muito difícil. Ainda mais sem o apoio dos pais... a minha mãe me apoia em tudo... É isso.

**Entrevistador: Quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E3:** Bom, quando eu comecei a jogar com as meninas em time, e houve a seletiva em que eu participei, eu comecei a ver uma possibilidade do cenário que tava começando agora a crescer, e surgiu a oportunidade, não foi nada planejado, e eu to aí né.

**Entrevistador: Você já pensou em ter outra profissão?**

**E3:** Bom, eu tenho outra profissão, que é minha "garantia", vamos dizer assim, porque *League of Legends* não é garantia de nada pras meninas e pro cenário feminino por enquanto. Espero que mude. **(Int).** **Você diz que não é garantido por causa do sustento?** Sim. Porque atualmente as meninas não recebem salários tão altos quanto os de times masculinos, porque é uma área que tá começando agora, e não há tantos campeonatos, competições nem visibilidade. Então a gente não recebe tanto quanto eles.

**Entrevistador: E você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?**

**E3:** Eu não crio expectativas em cima disso, não vejo... Eu acredito que vai crescer sim essa área de trabalho vai evoluir, mas eu não crio expectativas, porque eu sou assim, só por mim mesmo. Mas acho que vai, é uma área que vai crescer.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar algo no cenário de e-Sports hoje, o que seria?**

**E3:** Eu acredito que toda empresa que tenha uma *line-up* masculina deveria investir em uma *line-up* feminina. A maioria não investe justamente porque não tem visibilidade, não tem patrocínio, não é rentável. E eu acredito que deveria sim, ou se não houvesse times femininos, agregassem as meninas aos times masculinos ou incluíssem as meninas nos *e-Sports*. É isso.

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E3:** Olha, eu não me espelho atualmente em ninguém, porque a gente, como somos as primeiras meninas, a gente não tem ninguém pra se espelhar. **(Int).** **Vocês se consideram pioneiras?** É.

**Entrevistador: Você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E3:** Satisfeita no momento, mas a gente tem muito a melhorar. Tem que melhorar sempre, pra estar se provando.

**Entrevistador: Quais são as características que uma jogadora de e-Sports deve ter?**

**E3:** Tem que ser persistente, se quiser continuar tem que ser persistente. Tem que prestar muita atenção, ser dedicada, dedicação em tempo integral, praticamente. Porque querendo ou não, você tem que viver o jogo.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito neste meio por ser mulher?**

**E3:** Ah, isso daí, todo dia. Todo dia. E meu *Nick* no game justamente eu mudei porque eu estava sofrendo *hate* gratuito. Não que me incomodasse, porque isso nunca me deixou abalada e nada, porque senão eu já teria parado de jogar, mas na minha conta principal eu preferi trocar o *Nick* pra não só sofrer menos *hate*, como também não ser comparada a jogabilidade ou discriminada de qualquer forma. **(Int).** **Que tipo de preconceito você sofre? São comentários?** Ah, todo tipo de comentário machista, misógino, preconceito de todo tipo, e comentários como "*game* não é pra menina", esse tipo de coisa. Todo dia.

**Entrevistador: Você acredita que existe diferença salarial entre homens e mulheres nos e-Sports?**

**E3:** Sim. Justamente por isso que eu falei, porque não é uma área muito rentável, não tem muita visibilidade ainda, tá iniciando agora.

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E3:** No momento não. Eu sou de fases, eu já pensei, mas agora não penso em ter, penso em não ter filhos para o futuro.

**Entrevistador: Mas caso ocorresse, você acredita que a maternidade impactaria sua carreira?**

**E3:** Com certeza. Porque a mulher tem que... na sociedade, a sociedade diz que a mulher que cuida do bebê né, então impactaria nas horas de dedicação ao jogo, no horário de trabalho, querendo ou não.

**Entrevistador: Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem nos e-Sports?**

**E3:** Homens, com certeza.

**Entrevistador: Quando você está jogando, como você se identifica usualmente? Ele te caracteriza como mulher?**

**E3:** Na minha conta principal, como eu falei, meu *Nick* não me caracteriza como mulher, tanto que as pessoas que jogam comigo descobrem após um tempo ou só depois de eu falar. Então...

**Entrevistador: E você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?**

**E3:** Sim, com certeza. **(Int). Que tipos, por exemplo?** O famoso *elojobada*, né. Se a mulher é elo alto, ela é *elo job*. Se ela joga mal um game, como qualquer outra pessoa, ela é *elo job*. **(Int). Existe algum outro estereótipo que você diria?** Sim... Eu sou o suporte do meu time, e eu tenho outras contas, onde eu jogo outras *lanes*, mas a minha *lane* favorita é suporte. Querendo ou não, hoje, as mulheres ainda não em sua maioria, as *high elo*, são suportes, mas eu acredito que não por ser... Eu acho que o meio que a gente começou a jogar influenciou a isso, porque 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*. Mas acredito que isso vem mudando bastante. Eu mesma, eu já subi outras contas jogando em outras rotas, então... Eu não sou mono suporte, sou *main*.

## Entrevista 4

Tempo de duração: 00:23:34

**Entrevistador: Qual a sua idade?**

**E4:** 21 anos

**Entrevistador: Seu estado civil?**

**E4:** Namorando. Acho que solteira, né? Não existe namorando (risos).

**Entrevistador: Nível de escolaridade?**

**E4:** Cursando ensino superior.

**Entrevistador: Profissão?**

**E4:** Estudante.

**Entrevistador: Você atua na área de eSports... você é jogadora, streamer?**

**E4:** Eu sou *streamer* e ajudo a organizar torneios, né? Já fui jogadora, mas parei. **(Int) Torneios de qual jogo?** De *Overwatch* hoje.

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E4:** Então... eu comecei a jogar basicamente por conta do meu ex, que me apre... o primeiro jogo que eu comecei a jogar foi o *Overwatch* mesmo, né? Por conta do meu ex... e eu me apaixonei pelo jogo e com isso eu entrei de cabeça no mundo do *eSports*. Aí, com isso, eu fui conhecendo outro jogo, conheci jogos como *LoL*, *Dead by Daylight*, *WoW*... então é basicamente isso.

**Entrevistador: E como você conheceu mais a fundo o mundo de eSports?**

**E4:** Foi por meio de torneios mesmo, né? O momento que eu entrei no *Overwatch* foi na época da copa do mundo e com isso eu fui pesquisar mais a fundo, descobri que tinha *contenders*, logo após veio o *Overwatch League*, né? Aí, nisso entrei em outros jogos como *LoL*, aí descobri a copa do mundo do *LoL*, o *CBLOL*...

**Entrevistador: E como você vê o cenário brasileiro de eSports?**

**E4:** Eu acho que a gente não tem tanta atenção, sabe? E eu tava lendo algumas notícias de que nós somos um mercado consumidor muito grande, né? Inclusive pra empresas como a *Blizzard*, eu vejo uma grande influência. Nós tivemos um brasileiro na *Overwatch League*, mas eu vejo ainda muito fraco, né? Muito difícil ter um incentivo, até um incentivo monetário aqui no Brasil.

**Entrevistador: Você acredita que o cenário mundial é diferente?**

**E4:** Sim, eu vejo... por exemplo, eu vi um menino, que eu também sou moderadora do *Overwatch* Brasil, né? Do grupo *Overwatch* Brasil Facebook... e tem um menino que conseguiu uma bolsa de estudos nos Estados Unidos devido ao *Overwatch*, pra ir jogar. Isso no Brasil não tem, por exemplo, já é um diferencial, né?

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E4:** Sim. Identifico em relação a servidores, que muitas vezes nós temos que jogar com servidores estrangeiros, dificulta em relação ao *ping* pra muitas pessoas. Como eu disse, não é... a gente não tem um incentivo financeiro tão grande, então é muito difícil hoje no Brasil tu

viver da carreira de *eSports*... tu acaba tendo que viver com a carreira de alguma outra coisa e com isso acaba deixando o *eSports* ou em segundo plano ou tentando lidar com os dois ao mesmo tempo. Então, eu vejo uma dificuldade muito grande.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E4:** Olha, eu já vi com relação a comportamentos de alguns torneios em relação a equipes formadas por mulheres. **(Int) Como seria isso?** Seria em relação a penalidade, a organização do torneio, né? Aquela atenção que é dada pra equipe muitas vezes... foram essas as diferenças que eu vi.

**Entrevistador: Você acredita que existem estereótipos no cenário de *eSports*?**

**E4:** Ah, com certeza. É muito difícil hoje tu achar equipes mistas, totalmente mistas, né? Tu consegue ver, por exemplo, uma equipe... vamos colocar de doze pessoas. De doze pessoas, tu vê duas meninas. Então, com isso, a gente acaba tendo que fazer torneios só para meninas, ou equipes só para meninas. E aí vem aquele incômodo falando "Pô, mas não deveria ter equipes só para meninas, deveria todo mundo jogar junto". Só que se tu for ver, os torneios mistos não têm uma grande quantidade de meninas, e não só por isso, mas às vezes vai pela mulher se sentir à vontade, né? Na equipe que ela está.

**Entrevistador: Você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?**

**E4:** Ah sim, com certeza. 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 toxidade que muitas vezes... por exemplo, tu tá num jogo, eu já joguei *CS*, né? Então, no momento que eu abri a boca no competitivo e eles perceberam que eu era mulher, os caras começaram a trollar no jogo. A atirar em mim, a no momento que tipo, eu falava "Vamos pra um lado", aí eles falavam "Não, vamos", aí quando eu olhava não tinha ninguém atrás, só pra morrer com inimigos, sabe? Ou tentar me cegar com flashight, então, tipo, não... sabe? São essas coisas que acabam incomodando.

**Entrevistador: E como sua família reagiu a sua escolha?**

**E4:** No início, minha mãe não ficava tão à vontade, né? É aquela coisa que todo mundo olha e fica "Pô, a pessoa passa muito tempo no computador". Então, "É vagabundo, não faz nada". Só que no momento que ela viu que os jogos acabaram me fazendo bem, me deixando um pouco mais tranquila muitas vezes, né? Ou eu to pra baixo, venho para o computador e melhoro um pouco, a minha mãe começou a incentivar um pouco mais, a entender um pouco mais. Ela começou a ver mais torneios comigo.

**Entrevistador: Quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E4:** Acho que foi quando eu percebi que me faz bem, sabe? Quando eu me apaixonei... eu fui extremamente apaixonada pelo *Overwatch*, acho que é o maior exemplo que eu posso falar. Quando eu fui apaixonada por ver o modo como o jogo foi feito, pela história do jogo, pela *gameplay* do jogo, tudo que o jogo tem a oferecer, sabe? É... tipo, o *Overwatch* tem uma diversidade muito grande, né? Tem cada personagem de um país. Cada personagem tem seu gênero. Cada personagem se identifica de alguma forma. Então, são coisas que tu acaba se identificando com o jogo e se apaixonando pelo jogo. E foi quando eu pensei "Eu quero focar, eu quero ajudar a melhorar a comunidade desse jogo".

**Entrevistador: Você já pensou em ter outra profissão?**

**E4:** Então, hoje eu faço biomedicina, né? Então, eu vou acabar seguindo essa carreira, mas se eu puder eu nunca vou deixar a carreira da parte de *eSports*. Se eu pudesse, que nem eu disse, viver da parte de *eSports*, eu viveria, mas é muito difícil hoje no Brasil.

**Entrevistador: Você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?**

**E4:** Hum, deixa eu pensar... eu já joguei em equipe, né? Hoje, acho que provavelmente pelo cenário que é visto, da falta de incentivo provavelmente não. Porque tu vai treinar, muitas vezes tu tem que ficar no mínimo oito horas no jogo, por dia... e se tu depende só disso, se tu consegue ter disponibilidade, ok, né? Mas se tu não tem como, se tu tem que trabalhar pra poder se sustentar, pra pagar casa, comida, não tem como.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar alguma coisa no cenário de *eSports* hoje, o que seria?**

**E4:** Olha, essa pergunta é bem difícil. Acho que primeiramente, seria o incentivo. Os patrocínios, né? Que nós necessitamos. E em relação a poder dar essa chance que algumas pessoas de ir estudar no exterior por conta de bolsa de estudos relacionada a alguns jogos. Acho que seriam coisas assim que acabariam incentivando, sabe? O cenário. Essa... tentar diminuir um pouco da toxidade que nós observamos em diversos jogos... isso acaba sendo difícil (risos), mas tentaria. E incentivar com mais torneios, mas torneios justos. **(Int). Justos em que sentido você diz?** Justos em sentido de, por exemplo, a *Overwatch*... a *Overwatch League* dar alguma chance, né? Pra uma menina chegar em *Dragons*. Eles foram justos, por exemplo, mas no momento que essa menina foi descoberta... o pessoal não acreditava tanto na capacidade dela. Acharam primeiro que a menina tava jogando de *hack*, aí a menina foi lá e gravou, né? Que estava sem *hack*, nem nada, que era sim só a habilidade dela. Aí no momento que viram que era a habilidade dela, aí foram atacar a aparência dela. "Ah, mas se tá jogando tão bem é por causa da aparência dela, olha só". Então é muito complicado o pessoal entender que menina pode jogar sim, e menina pode jogar bem. **(Int). Eu não entendi o que você quis dizer com esse *Dragons*, é um time, é um...?** É um time, é um time da... é a *Shanghai Dragons*, da *Overwatch League*. Foi a primeira menina a entrar no cenário da *Overwatch League*. **(Int). Entendi, é uma organização. É.**

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E4:** Eu acho que hoje na carreira de *streamers*, eu me espelho muito na Diana. Eu acho ela simplesmente maravilhosa. Eu acho que ela tem um conteúdo muito bom, ela faz porque ela ama os jogos, ela é extremamente simpática, sabe? E em relação a parte de organizar torneios, né? Eu me identifico muito com a... acho que é Zoey, eu sempre esqueço o nome dela (risos). Se eu não me engano é Zoey, ela é uma da... ela é uma das pessoas que apresenta o *Overwatch League*, e ela é simplesmente, assim, maravilhosa. Tu vê no momento ela falando da paixão que ela tem pelo que ela tá fazendo.

**Entrevistador: Você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E4:** Sim. **(Int). Por quê que você diria isso?** Porque acabamos de realizar a primeira *season* no nosso torneio e... tipo assim, sabe quando tu espera que algo acabe se tornando tão grande, mas tu não imaginava que fosse se tornar tão grande? É basicamente isso, né? É poder ver as oportunidades que a gente conseguiu dar pra algumas meninas, de se identificarem, de fazerem amizades, de se sentirem num ambiente confortável. Teve uma equipe nossa que ganhou o torneio, né? Ela foi pra *BGS*, jogou no *stand* da *Razzler*, foi convidada... então, coisas assim acabam nos deixando muito satisfeitos com nosso resultado... muito feliz com nosso resultado e com vontade de fazer mais, melhorar a cada *season*, a cada momento.

**Entrevistador: Quais são as características que uma jogadora de eSports deve ter?**

**E4:** Basicamente, a confiança... tipo, eu sei que é muito difícil falar isso, mas lembre-se que você está fazendo isso por você. Se você gosta e se sente confortável, faça. Mas no momento que você não se sentir confortável, não force algo, pra você não se sentir tão mal. É filtrar um pouco as coisas que o pessoal fala, porque normalmente a gente não tem controle sobre um terceiro, né? Mas a gente tem controle, muitas vezes, sobre como isso pode deixar nos afetar e infelizmente nós temos muito problema. Aproxime-se de pessoas que vão te agregar algo, que vão ser suas amigas, que vão te dar um apoio. Porque o que você mais necessita é esse apoio. Então, eu acho que essas são as características que uma menina no eSports necessita. Porque você consegue fazer, não importa o que os outros falem.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito nesse meio por ser mulher?**

**E4:** Ah, com certeza. Eu já saí... eu contei o caso do CS pra vocês, né? Já saí chorando do *Overwatch* duas vezes, por conta de "Ei, você não está nesse elo, você está nesse elo porque seu amiguinho te carregou, porque você está fazendo favores para o seu amigo", né? Então, em relação a assédio, que também ocorre. É muito complicado, tipo, eu conheço meninas que tem aquele... ah, esqueci o nome do projeto, mas tem um grupo só pra meninas do *Overwatch* e nós já contamos diversos assédios. Hoje, por exemplo, no torneio que a gente organiza, a gente tem um psicóloga pra nos dar um apoio, né? Porque muitas meninas acabam desistindo dos jogos, por conta desse assédio, dessa toxicidade, por ser menina.

**Entrevistador: Você acredita que exista diferença salarial entre homens e mulheres no eSports?**

**E4:** No eSport eu nunca cheguei a investigar, né? A analisar tão a fundo. Então, eu não tenho como afirmar nada pra você em relação a essa pergunta.

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E4:** Hum... talvez sim, talvez não (risos). É tipo, muito complicado às vezes. Eu gostaria de ter filhos? Gostaria. Mas em relação a... o mundo não está muito legal pra se ter um filho e eu sofri *bullying*, eu sofri preconceito com algumas coisas, então eu não sei se gostaria de ter um filho passando por isso, mas eu até já conversei com meu namorado e falei que... tanto ele também, ele joga desde novo, ele joga mais do que eu... e eu olhei pra ele e falei um dia "Se nós tivermos um filho, uma filha, e ele se identificar com esse mundo de eSports, nós vamos dar o total apoio pra ele".

**Entrevistador: Ainda assim, você acredita que a maternidade poderia impactar sua carreira?**

**E4:** Sim. **(Int).** **Por quê?** Basicamente aquela coisa que eu falei, são horas massantes que às vezes tu tem que ficar, né? Em frente ao computador, em frente ao celular pra tentar resolver situações... ou até treinando, ou até fazendo live. Então, se tu tem um filho, você vai ter que dar uma atenção pro seu filho. Então, as tuas horas em relação a isso acabam diminuindo. E tem aquela coisa, ter filho é difícil, é uma atenção a mais. E tu tendo que dar uma atenção... já tem que cuidar de você, já tem que cuidar de uma criança, vai ser muito difícil você cuidar da tua carreira, muitas vezes. E tem mulher que consegue, e eu fico extremamente admirada, pra mim são mulheres que são super heroínas de conseguir fazer isso, mas eu não sei se eu conseguiria. Gostaria que sim, não sei. Pode ser que sim, mas não sei se eu conseguiria, mas tentaria fazer de tudo.

**Entrevistador: Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem no eSports?**

**E4:** Homens. **(Int) Por quê?** Basicamente por essa parte de... eu não sei, eu acho que eu vou estar usando a palavra errada, segregação, eu vou estar falando, né? 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. É muito mais complicado e tu pensa que "Não tem tanta mina jogando", não, tem. Nós fomos fazer nossa primeira *season*, e até nós ficamos admirados com a quantidade de meninas que se inscreveram e muitas vezes não dão essa oportunidade pra gente mostrar que nós somos boas no que fazemos.

**Entrevistador: Quando você tá jogando, qual é o *nick* que você utiliza?**

**E4:** Hoje eu utilizo basicamente o *nick* das minhas redes sociais, né? Da minha live e tudo, mas antes, quando eu comecei, eu comecei com o meu personagem favorito (risos) **(Int). Ele te caracteriza como mulher, de alguma forma?** Sim, então o pessoal já repara na hora.

**Entrevistador: Você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?**

**E4:** Sim. **(Int). Você diria isso por quê?** Então, eu to tentando formular (risos). Como que eu poderia te explicar? Basicamente, eu vejo... tem um pessoal... o pessoal já vê essa parte de *nick*, né? E já relaciona na hora se é homem ou é mulher e por conta disso eles ficam "Ah, é mulher, é por isso que tá jogando mal". E tu fica, "Moço, pera, não é mulher não, é homem". Aí ele fica tipo "Ah, mas então deve ser homossexual". Aí tu fica tipo "Moço, não, o que?". Sabe, já aconteceu diversas vezes disso. E aí tem aquele pessoal que vai lá e coloca um *nick* neutro, né? Pra ver se vai acontecer algo ou não. E eu vejo o pessoal usar o *nick* neutro e muitas vezes sofrer menos, mas mesmo assim o pessoal fica enchendo muito o saco, parece que tu tem que ter aquele *nick* extremamente másculo pra ninguém falar algo ou um piu pra você.

## Entrevista 5

Tempo de duração: 00:19:16

**Entrevistador: Qual sua idade?**

**E5:** 26 anos.

**Entrevistador: Estado civil?**

**E5:** Solteira.

**Entrevistador: Nível de escolaridade?**

**E5:** Superior Completo.

**Entrevistador: E a sua profissão?**

**E5:** No momento, nada. Dona de casa...

**Entrevistador: Você atua no e-Sports de que forma?**

**E5:** Eu sou semi-profissional de *Overwatch* e iniciei no *World of Warcraft*, mas esse eu não cheguei a participar de campeonato.

**Entrevistador: E como você começou a jogar?**

**E5:** Eu comecei pelo meu namorado, ele que me apresentou os jogos. **(Int).** **Há quanto tempo aconteceu isso?** Quatro anos.

**Entrevistador: E como você conheceu o meio de e-Sports?**

**E5:** Pelas redes sociais. **(Int).** **De que forma?** Eu procurei, eu vi nas redes sociais que tinha campeonatos abertos, e me interessei a me inscrever.

**Entrevistador: E como você vê o cenário brasileiro de e-Sports?**

**E5:** Olha, eu vejo que... Bom, tem várias... Eu acho que é bem dividido né, o feminino com o masculino. Ainda é, hoje em dia, e eu acho que tá dividindo mais ainda, porque pelo fato dessa história só feminino e a gente não poder estar incluída no masculino no misto. Então eu acho que é bem divulgado, bem investido em uma parte, e na outra parte ainda é meio apagado.

**Entrevistador: E você acredita que o cenário mundial é diferente?**

**E5:** Eu não faço ideia, mas eu acho que deve ser a mesma coisa.

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E5:** Eu vejo algumas dificuldades sim... Principalmente pela questão de gênero. Por ser mulher, a mulher é sempre julgada por ser mulher, por estar no jogo ela tá sendo julgada. Então não tem essa história de homem xinga todo mundo. Não! Ele xinga mulher porque ela é mulher, então a gente sofre por causa disso, por ser mulher e por estar ali jogando.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E5:** Não... O único que tive tratou todas iguais, que eu conheci assim.

**Entrevistador: Você acredita que existe estereótipos no cenário de e-Sports?**

**E5:** Sim. Essa diferença que eu falei, de você, por ser mulher...

**Entrevistador: E você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?**

**E5:** Já teve indícios de afetar, mas como eu me comunico bastante com outras pessoas eu pausei um pouco e voltei pra realidade. Eu acho que a gente sempre tem que voltar pra realidade pra pegar o que tem aqui fora e depois voltar pro jogo. E levar as coisas boas pra lá, porque se a gente fica só naquele mundo online, é muito tóxico. Então se você ficar lá você vai ter problemas psicológicos sim, se você levar tudo aquilo em conta e viver naquele mundo.

**Entrevistador: E como sua família reagiu a sua escolha?**

**E5:** A minha família... Meu irmão joga também, então meus pais, eles entendem. Entendem mais que um menino jogue que uma menina, então tipo, pra eles é estranho... Vou usar essa palavra, estranho... Ver a filha jogando jogo online, "ah, deve tá bem sem o que fazer mesmo". Não é uma coisa que eles admiram. **(Int). Em um primeiro momento então a aceitação não foi boa? Não...**

**Entrevistador: E quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E5:** Eu criei amor por fazer isso, é uma coisa que eu acho que você descobre fazendo né... Você gosta, você segue em frente, eu insisti nisso e gostei. Simplesmente, não tem outra...

**Entrevistador: E você já pensou em ter outra profissão?**

**E5:** Sim, sim. Eu dou aula de inglês também. **(Int). e-Sports não era a sua primeira opção? Não.**

**Entrevistador: E você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?**

**E5:** Já me imaginei sim... Hoje em dia eu to menos pensativa sobre isso, eu acho que era um pouco mais ilusão, porque é muito fraco o incentivo e o caminho até chegar nesse ponto é muito difícil, então eu acho que sou só uma no meio de milhares que desejariam isso e tem muita barreira pela frente. É meio impossível.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar alguma coisa no cenário de e-Sports hoje, o que seria?**

**E5:** Olha, eu acho que eu bateria na porta lá do pessoal que faz os jogos, eu não iria nem pelos jogadores. Eu acho que o suporte desses jogos, a maneira que eles cuidam dos jogadores... Não sei dizer a palavra certa, mas assim... Verificar com mais atenção o que tá acontecendo... Essa toxicidade tão grande, ter mais punições, mais severas assim dentro dos jogos. Porque é lá que começa, então indo pra campeonato, é só uma consequência de um costume que a pessoa tem

já dentro desses jogos. Então a internet tá assim. Se começar lá dentro, eu acho que eu mudaria lá dentro.

**Entrevistador: E em quem você se espelha profissionalmente?**

**E5:** Eu me espelho em atletas internacionais, na verdade. Atletas de *e-Sports*. A Fran, que é atleta na *Athena Rain*... E a Aspen, que eu não sei onde que ela tá trabalhando agora, mas ela faz bastante... Ela joga pra bastante lugar. Mas são duas garotas que jogam o mesmo jogo que eu jogo, só que elas são de outros países. Então parece que lá é mais... Aparentemente mais bem visto.

**Entrevistador: E você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E5:** Sim. Eu acho que há um ano atrás eu tava mais satisfeita, hoje em dia eu dei uma desanimada assim, porque a gente participa de campeonatos, essas coisas, e acaba vendo um pouco de preconceito. Então às vezes a gente dá uma caída assim, mas eu ainda to aí no meio.

**Entrevistador: E quais são as características que você acredita que uma jogadora de e-Sports deve ter?**

**E5:** Eu acho que, pelo que eu acompanho, a maioria das garotas que eu gostaria de ser, que eu me espelho nelas, elas são garotas mais neutras assim, principalmente no tratamento com o público. Eu acho que isso é um dos quesitos mais importantes que você tem quando você se expõe dessa maneira. Por mais que a gente tenha nossas opiniões pessoais, nesse meio a gente tem que ser neutra, tem que tratar todo mundo igual, tem que ser paciente, principalmente dentro do jogo. E é isso, eu acho que sendo equilibrada, as outras coisas se ajustam.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito nesse meio por ser mulher?**

**E5:** Ah, sim, várias. Isso a gente vê diariamente, tipo, se eu for jogar agora, eu vou me deparar com isso, então isso já vem do homem, né. Ele já entra no jogo e se depara e sabe que é uma mulher, ele já vai ver uma brecha pra diminui-la. Então, né... E agredir... Mesmo verbalmente. Então é isso.

**Entrevistador: Você acredita que existe diferente salarial entre homens e mulheres no e-Sports?**

**E5:** Deve existir sim, eu acho que eu já vi alguma reportagem sobre isso. **(Int).** **Você acha que, no geral, as organizações pagam menos para mulheres?** Sim, provavelmente.

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E5:** Sim. **(Int).** **Com quantos anos?** Olha... Com quanto a minha saúde me permitir, mas quem sabe aos 30.

**Entrevistador: Você acredita que a maternidade pode impactar sua carreira de alguma forma?**

**E5:** Não. **(Int).** **Por que você diria isso?** Porque... É um costume... Não sei. Eu acho que mudaria sim minha rotina e tal, mas é um horário que eu tiro pra fazer isso, então iria, de alguma forma, deixar uma horinha do meu dia pra fazer isso. É uma coisa que eu gosto de fazer e eu não acho que iria deixar de fazer.

**Entrevistador: E você acredita que é mais comum homens ou mulheres atuarem nos e-Sports?**

**E5:** Ah, é mais comum homens. Isso vem lá de antigamente já, a forma com que a gente foi criado, o menino sempre ganhava um *videogame* quando era criança, e a menina ganhava uma vassourinha, uma minivassouras e um rodo, entende? Então era dividido assim. E aí foi crescendo e os meninos cresceram com o *videogame* já.

**Entrevistador: Quando você tá jogando, qual o Nick que você utiliza?**

**E5:** Eu utilizo o *Nick*... Ah, uma coisa que eu escolhi por conta de gostar das minhas escolhas pessoais... Enfim, é [*nick*]. **(Int).** **Ele te caracteriza como mulher de alguma forma?** Sim. **(Int).** **E você sente problema nisso?** Sim! Muito. Inclusive é uma personagem mulher e eu recebo críticas. Ontem mesmo, eu recebi uma crítica por causa do meu *Nick*. Por ser mulher, não importa a história que o meu *Nick* tenha, a pessoa vai lá e vai criticar de forma negativa, tipo "teu *Nick* é o pior personagem", entendeu? Então sempre puxa de algum lado.

**Entrevistador: E você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nos e-Sports?**

**E5:** Sim. Homens... Eu vejo principalmente a dificuldade dos homossexuais, né? De estar nesses jogos e não poderem falar, não poderem falar no microfone principalmente por existir preconceito. Por eles serem homossexuais. No caso de mulher, é subestimar a nossa capacidade, isso sempre tem. Então, se a gente se depara com um menino no jogo, que se ache muito superior, ou você tá num grupo que tem meninos e as meninas são a minoria, sempre tem aquela coisa de subestimar a colega e achar que ela é inferior e criticá-la por isso. Sei lá, entre aspas, "ai, troca de personagem, deixa eu pegar tal porque eu sou melhor que ele" "você não tá fazendo nada com esse". A gente vê que é por ser mulher.

## Entrevista 6

Tempo de duração: 00:20:07

**Entrevistador: Qual a sua idade?**

**E6:** Eu tenho 27 anos.

**Entrevistador: Qual seu estado civil?**

**E6:** Solteira.

**Entrevistador: Nível de escolaridade?**

**E6:** Eu to cursando faculdade superior.

**Entrevistador: E profissão?**

**E6:** To fazendo direito.

**Entrevistador: Você atua no *e-Sports* de que forma?**

**E6:** Eu sou jogadora da *Dragon Fights e-Sports*. Sou jogadora de *Overwatch*.

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E6:** Eu conheci através dos meus primos, eu tinha acho que uns 12 anos e eles começaram a mostrar um *MMO* e eu gostei muito. Aí eles começaram a jogar e eu comecei a jogar junto com eles, e eu acabei conhecendo outros jogos como *FPS*, outros *MMO*, e assim foi indo.

**Entrevistador: E como você conheceu o meio de *e-Sports*?**

**E6:** Foi através do *LoL*. Eu jogo *LoL* tem 9 anos, e eu conheci o *e-Sports* através do *LoL*, quando começou campeonato, em 2013. Teve acho que o primeiro campeonato brasileiro e tal, e foi onde eu conheci o *e-Sports*.

**Entrevistador: E como você vê o cenário brasileiro de *e-Sports*?**

**E6:** Eu vejo ainda que em algumas modalidades, alguns jogos, ainda tá um pouquinho fraco. Mas se tiver tipo, um pouco mais de treinamento, se os brasileiros tiverem mais oportunidades de ir pra fora, ver como europeus, ou até americanos, treinam, eu acho que a gente vai ter muita oportunidade. Os brasileiros são muito dedicados ao *e-Sports*, a gente vê tipo, tanto no *LoL*, quanto no *FPS*, *Rainbow Six*, é uma dedicação muito grande. Eu acredito que o que falta pra gente é oportunidade.

**Entrevistador: Você acredita que o cenário mundial é diferente?**

**E6:** Sim. **(Int). Por quê?** Porque eles têm mais tempo de treinamento, a gente não consegue ter esse tempo de treinamento. Exemplo: No *LoL*, que é... os brasileiros não conseguem passar da fase de grupos, porque o cenário brasileiro no *LoL* é sempre o mesmo, ele não muda o *Meta*, né, como eles dizem, eles não mudam o *Meta*. E lá fora, o cenário europeu, americano, ou até tipo coreano, eles... É um meta totalmente diferente. Então quando os brasileiros vão pra fora, eles não conseguem muito se adaptar a esse *Meta*.

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E6:** Às vezes, não muito. Mas às vezes sim. **(Int).** **Porque você acha isso?** Porque às vezes tem um pouco de preconceito né? (risos) Tipo... "Não é profissão", "é só um jogo", tem ainda um pouco de preconceito.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E6:** Já... Já notei. Como que eu vou explicar... Em jogabilidade. Um exemplo: "ah, ele é homem, então ele pode jogar melhor que você". Se você errar, a culpa vai ser sua, mas se ele errar, vai tá tudo bem.

**Entrevistador: E você acredita que existe estereótipos no cenário de e-Sports?**

**E6:** Sim. Eu acredito... Eu acho que pra jogo de *FPS*. **(Int).** **E seria estereótipo relacionado a quê?** Eu acho que seria mais a homem. Eu acho que o estereótipo é que é somente jogo para homens. Agora eu sei que tipo, tá mudando um pouco, mas ainda é somente para homens. Não só *FPS*, mas também os outros, mas... Eu acho que pega mais o *FPS*.

**Entrevistador: E você acredita que esse cenário pode afetar sua saúde mental de alguma forma?**

**E6:** Pode. **(Int).** **Por quê?** Porque é muita pressão. Você tá lá, por exemplo, numa final de campeonato, seja ele grande ou pequeno, e você acaba tendo muita pressão no jogo, e você perde esse jogo, e você fica na sua cabeça se perguntando "ah, se eu tivesse feito tal coisa a gente poderia ter ganhado", "a culpa é minha", "eu não dei tal *call*", "eu poderia ter feito alguma coisa diferente", e você se culpa muito, porque você perdeu algum jogo.

**Entrevistador: Como a sua família reagiu a sua escolha?**

**E6:** Mal. Principalmente meu pai. **(Int).** **Por quê?** Porque ele falou que isso não é profissão. E que eu deveria escolher outra coisa, que jogos nunca vão me levar a lugar nenhum. **(Int).** **E você fez o que em relação a isso?** 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.

**Entrevistador: E quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E6:** Tem um ano, mais ou menos, que eu descobri que eu queria. Porque até 1 ano atrás, eu jogava tipo *for fun*, então não importava muito. Eu tinha ali meus amigos, que sempre jogaram comigo, aí vai fazer um tempo que eu conheci tipo, "ah, tem campeonato feminino? Tá, quero participar, como é que é?" E aí eu comecei a entrar em time, vi como que era, comecei a gostar, e eu comecei a falar "não, eu quero isso, não quero mais jogar *for fun*, eu quero competir". E eu fui levando, e eu fui gostando, e to aí até hoje. (risos)

**Entrevistador: E você já pensou em ter outra profissão?**

**E6:** Já, já pensei. 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.

**Entrevistador: Você diria que você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?**

**E6:** Eu acho que eu me considero como jogadora até meus 28, 29, mas eu queria me manter muito no meio do *e-Sports*, como... Não sei, uma narradora, comentarista, analista, algo do tipo.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar alguma coisa no cenário de *e-Sports* hoje, o que seria?**

**E6:** Eu acho que a visão dos jogadores não profissionais, mas de todo mundo em relação às mulheres jogando.

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E6:** Hum... Qualquer um? brTT. **(Int).** **Por que você diria que você se espelha nele?** Porque ele é uma pessoa que ele batalha muito pelo que quer, ele tem a mesma idade que eu. E eu sei que pra ele, é muito difícil, porque ele é considerado, entre aspas, velho, e ele tem um sonho, que é ganhar o Mundial. E eu até entendo esse sonho, porque meu sonho sempre foi jogar, ter a carreira de jogos, e tipo... Eu me espelho muito nele, porque quando eu comecei a jogar *LoL*, eu comecei a ver tipo, as *Streams* dele, e tipo, ele sempre falando que ele queria ter sonhos, tipo levar o *LoL* como profissão, e essas coisas. E eu falei "po, que legal né? Ele quer ter uma profissão nos jogos... Só que naquela época eu nunca pensei que eu ia ter o jogo como profissão, aí hoje eu tendo o jogo como profissão, eu olho pra trás e eu lembro de tudo que ele falava nas *Streams* e eu falei "puts, hoje eu me vejo muito nele, querendo que as pessoas me reconheçam como profissão". Sabe?

**Entrevistador: Você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E6:** Hum... Mais ou menos. Eu sei que eu poderia melhorar mais. **(Int).** **Por que você diria isso?** Porque eu me cobro muito, eu sou perfeccionista. Então pra mim, tem que estar tudo perfeito, então se eu erro numa jogada, pode não ser culpa minha, pode ser culpa do time, mas da minha cabeça sempre vai ser culpa minha, pra mim eu poderia ter sido melhor. Então eu me cobro muito em relação a treino, a jogo, mesmo jogando competitivo sozinha e essas coisas. Então eu me cobro muito pra melhorar e evoluir a cada dia que passa.

**Entrevistador: E quais são as características que você diria que uma jogadora de *e-Sports* deve ter?**

**E6:** Paciência. 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. Então muitas mulheres desistem, porque elas não aguentam ouvirem as críticas dos homens. Então tipo, a gente tem que ter muita paciência.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito nesse meio por ser mulher?**

**E6:** Sim. **(Int).** **Em que situação?** Em meio a um jogo competitivo ou em um campeonato. Já aconteceu sim.

**Entrevistador: Você acredita que existe diferença salarial entre homens e mulheres nos e-Sports?**

**E6:** Olha, eu acredito que sim, mas eu não sei tipo, se é uma diferença muito grande. ou se é pequeno. **(Int).** **O que te leva a pensar isso?** Me leva a pensar que eu ainda acho que tá... Algumas empresas, não sei se são todas, mas que ainda tá muito focado que homem seja melhor jogando que uma mulher, sendo que eu já vi muitos jogos tipo *Rainbow Six*, *CS*, de *LoL* não tanto porque não tem tanto campeonato de *LoL* feminino, o que tem mais focado é *Rainbow Six* e *CS* feminino, as meninas jogam muito bem. Elas jogam até melhor que os meninos. Mas pra algumas empresas, eles não veem isso, tanto que alguns times grandes só tem times masculinos, eles não dão oportunidade pra ter um time feminino.

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E6:** Não.

**Entrevistador: E mesmo que você não tenha essa mentalidade, você acredita que a maternidade poderia impactar sua carreira?**

**E6:** Eu acredito que não. **(Int).** **Por quê?** Porque eu acredito que seria uma carreira igual a outra. Eu teria, né, a famosa licença maternidade, que eu ia cuidar do meu filho, essas coisas, e como é *e-Sports*, eu vou tá em casa, então vai ter um momento que eu teria meu momento de treino. Aí teria um momento que "olha, meu filho precisa de mim, então eu preciso sair". Então seria até mais fácil, porque eu estaria em casa.

**Entrevistador: Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem nos e-Sports?**

**E6:** Homens, mais comuns são homens. **(Int).** **Por quê?** Porque acaba sendo mais fácil, porque pra gente, mulheres entrar no *e-Sports* é muito difícil. Por falta de oportunidade, porque eles acabam não levando a gente a sério, eles não veem que algumas mulheres tem talento, tanto pra jogadora profissional ou pra comentarista, analista, tanto que a gente vê que quase não tem narradora, comentarista, são muito poucas.

**Entrevistador: E quando você tá jogando, qual o Nick que você utiliza?**

**E6:** [*Nick*] **(Int).** **Ele te caracteriza como mulher de alguma forma?** Hoje, sim. Mas antigamente eu não usava. **(Int).** **Isso significa que houve alguma alteração de comportamento por parte de quem jogou com você por saber que você é mulher?** Hum... Às vezes impacta, outras vezes não, porque algumas pessoas não gostam quando tem uma mulher no time, porque eles acham que não sabe jogar. Outras pessoas já não ligam, aí tanto faz como tanto fez.

**Entrevistador: E você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?**

**E6:** Sim. Que nem, eu jogo *Overwatch*, eu jogo de *healer*, então às vezes, tipo, eu to jogando de *healer* e tem muitas vezes que são dois *healers* no *Overwatch*, então tipo é eu e mais uma pessoa. Então, um exemplo, sou eu de mulher e a outra pessoa um homem, aí muitas vezes alguém fala "ah, tá faltando um *heal*" Aí alguém comenta "claro, porque tem uma mulher *healando*, por isso que tá faltando *heal*". Então tipo, nunca é culpa da outra pessoa que é o homem.

## Entrevista 7

Tempo de duração: 00:22:38

**Entrevistador: Qual a sua idade?**

**E7:** Vinte.

**Entrevistador: Estado civil?**

**E7:** Solteira.

**Entrevistador: Nível de escolaridade?**

**E7:** cursando universidade.

**Entrevistador: Profissão?**

**E7:** Estudante de *design*.

**Entrevistador: Atualmente, você é jogadora de eSport... streamer? Em que área você atua?**

**E7:** Eu faço parte da organização do torneio Torneio Guanandi e agora a gente também tá migrando pra organização do *Ecopoint*. Então, eu faço parte mais da parte técnica de organização e da parte de *design*.

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E7:** Eu sempre joguei jogos não competitivos, tipo *The Sims*, ou jogos de história... e um dia eu tinha um amigo que jogava *Overwatch*, e aí tava na promoção e eu pedi pro meu namorado comprar pra me dar porque ele já tinha e aí a gente começou a jogar. Foi isso. E aí depois eu comecei a jogar jogos competitivos, *LoL*, e comecei a entender outros mercados competitivos. Depois que eu entrei no Guanandi.

**Entrevistador: Como você conheceu o meio de eSports?**

**E7:** Ah, então, eu não tinha nenhuma pretensão, né? Não era alguém que queria seguir carreira de *eSports*, não queria ser jogadora, ou *streamer*, ou alguma coisa assim, mas um dia eu tava lá no... eu sempre assistia os jogos *Overwatch League* e *contenders*, que são os maiores campeonatos do Brasil e mundial de *Overwatch*. E eu fazia parte de alguns grupos de *Overwatch*, e aí um dia o “Ravines” que é o dono do *Ecopoint... Ecopoint League* e AVA, ele tava montando um grupo de garotas que queriam ser parte da comissão de um torneio feminino e tinha a posição de *designer*, e aí eu entrei. Foi mais porque eu queria provar pra mim mesma que eu conseguia fazer alguma coisa como *designer*, ganhando confiança, mas não foi nada por causa de *eSports* ou sonhar com isso.

**Entrevistador: Como você vê o cenário brasileiro de eSports hoje?**

**E7:** Se você for ver ele como um todo, ou seja, feminino e masculino, ele é um mercado em expansão, claramente. Ele tá se profissionalizando a cada dia. É claro que você tem um mercado de profissionais muito jovens, é uma molecada de 19... 15 à uns 23 anos, que é muito jovem, só agora tá começando a entender que tem que se profissionalizar, ter responsabilidade. Então,

é um mercado fácil, não é um mercado que tá consolidado, tipo, ele tá se consolidando aos poucos, não é um mercado fixo ainda e ele tem muitas coisas a melhorar, né? Tipo, têm muitas coisas que tem que ser mais profissional. Então, na questão técnica e psicológica do jogador. Mas se você quiser ver o cenário feminino, você vai ver, né? Que diferente do masculino, é muito... é ainda menos profissional e menos estável que o masculino. Enquanto no masculino você tem *CBLol*, tipo... muitos jogadores masculinos, você tem poucas jogadoras femininas em altas competições. Tanto no Brasil, quanto lá fora.

**Entrevistador: Você acha que o cenário mundial é diferente?**

**E7:** Infelizmente não, você encontra em todos os grandes desafios ou projetos, você encontra uma ou duas mulheres... uma narradora e uma jogadora. Você encontra isso tanto no cenário brasileiro quanto lá fora. Mas assim, aos poucos vai tendo mudanças. Então, vai tendo campeonatos menores e essas garotas vão começando a jogar e vão aumentar e ir pra grandes torneios. E também você começa a ter organizações que prezam pelo jogo feminino, tipo o *Girl Games Festival*. Mas ainda é um movimento muito recente.

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E7:** Como mulher, principalmente? **(Int).** Como um todo. Como mulher, como jogadora, como *designer*. Eu acho que não existe uma dificuldade só pra todas as pessoas, mas eu acho que se eu tivesse que escolher uma pra maior parte das pessoas que tão nesse meio seria se profissionalizar. Eu acho que como você tem uma galera muito nova, que muitas vezes não entende a responsabilidade... então, os jogadores que não entram, que *quitam* do jogo, essas coisas. Acho que a maior dificuldade do cenário atual é a profissionalização e a responsabilidade. No geral, né? Mas cada coisa tem um diferencial, então jogadora tem muito psicológico, essas são dificuldades muito pontuais. O principal é ter cabeça de uma pessoa mais velha e se profissionalizar, essa é a maior dificuldade do cenário.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E7:** Acho que não por ser mulher, mas porque querendo ou não um torneio feminino, ele tem um público muito mais restrito que o torneio misto ou masculino. Então, não é que tenha diferença por ser feminino, mas é que o público alvo vai ser diferente, vai ser provavelmente menor e nisso você acaba tendo dificuldade de achar patrocínio e parceiros.

**Entrevistador: Você acredita que existem estereótipos no cenário de eSports?**

**E7:** Ah, claro que sim. Tipo, todo dia você tem que provar que você é bom o suficiente, que você sabe jogar o jogo, todas as *players*, elas sentem muito isso. É um cuidado que você tem que ter muito grande, cuidado pra que esses comentários não cheguem nas *players* porque elas sofrem muito. Então, todo dia elas tem que mostrar que sabem jogar, que mulher joga bem. então, claro que existem estereótipos, elas vivem com isso e todo dia estão tentando provar que elas sabem jogar tão bem quanto homem.

**Entrevistador: Você acredita que esse cenário pode afetar a saúde mental de alguma forma?**

**E7:** Acho que como qualquer coisa, você pode acabar afetado e meio que tem tanto estereótipo e tanta... tanta expectativa em cima de você, é claro que tem essa cobrança.

**Entrevistador: Como a sua família reagiu a sua escolha?**

**E7:** É claro que tipo, se você for ver, você tá dentro desse meio, você tem que ter um certo poder aquisitivo, provavelmente. Então, é claro que minha família, como tem esse poder aquisitivo, foi mais fácil pra eles. Mas é uma área muito nova, então todo dia você tem que provar que você tá fazendo as coisas, que você não tá só no computador jogando. Você tá vendo as garotas treinar, você tá vendo um jogo, que você tá pegando placar, essas coisas. Então, todo dia você tem que mostrar que você tá fazendo as coisas e você tem que tipo, se inscrever em eventos e coisas pra tentar ganhar espaço e provar pros seus pais que você tá fazendo uma coisa pro seu futuro, né? Você tem que mostrar que você tá querendo criar uma carreira sólida. Se diferenciar de outras carreiras, você tem uma carreira sólida, você tem que se provar todos os dias... mas meus pais aceitaram ok, enquanto eu provar que eu to fazendo alguma coisa.

**Entrevistador: Quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E7:** A gente tava fazendo o Guanandi fazia uns cinco meses, mais ou menos, e finalmente ia começar o torneio. Então, foi só *tryout*, ajudar as meninas a formarem times, essas coisas. Naquele momento eu percebi que eu escolhi dar uma virada na minha carreira, eu podia trabalhar só como *designer* ou só como parte administrativa de eventos e eu estaria bem. Eu tava fazendo o que eu queria, eu tava gostando do que eu tava fazendo, é claro que tem dificuldades como qualquer parte, mas eu tava gostando, então foi quando começou o torneio de verdade eu percebi que era o que eu queria fazer por muito tempo.

**Entrevistador: Você já pensou em ter outra profissão?**

**E7:** Sim, não é meu único objetivo, mas é meu objetivo no momento, sabe? Então, eu to construindo isso agora, mas eu tenho alguns planos B. C e D.

**Entrevistador: Você se imagina atuando como jogadora a longo prazo? Como jogadora, ou como *designer* no seu caso, ou administradora de eventos...**

**E7:** Sim, eu acho que o jeito que eu to caminhando as coisas e a oportunidade que o *eSports* me deu, porque foi uma oportunidade. É terapêutico, você quando tá procurando emprego, não tem nada pra fazer, você tá desesperado por um emprego... ter alguma coisa pra fazer, um torneio pra realizar. Então, foi uma oportunidade que caiu em cima de mim e eu consigo ver a longo prazo eu aproveitando essa oportunidade que apareceu pra mim.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar algo no cenário de *eSports* hoje, o que seria?**

**E7:** Com certeza, colocar mais mulheres como *casters* e jogadoras, principalmente *casters*, porque querendo ou não "mulheres" é um tópico polêmico, em alguns esportes... porque se você pegar o exemplo de *LoL*... 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. Não daria só pra mudar, mas *casters* a gente tem qualidade. A gente tem mulheres que são *casters* e que elas poderiam estar nos altos circuitos facilmente. O jeito que elas são, o jeito que elas são treinadas, o jeito que elas são agora, elas poderiam entrar facilmente em um grande torneio. Qualquer área. Acho que *play* talvez não, talvez tivesse que ter muita... o que eu mudaria seria *orgs* que pudessem treinar elas, mas se eu tivesse que mudar algo agora seria pegar essas *casters* que estão começando agora e colocar nesses lugares que elas caberiam perfeitamente neles.

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E7:** Tem alguns *casters* que eu me espelho muito, que eu acho que eles têm... eu posso falar da Ana XD, que ela é uma *caster* de *Overwatch*, eu acho que é uma mulher incrível, porque ela mostra que ela sabe as coisas, ela é uma mulher muito poderosa, ela tem o próprio estilo e não se deixa abalar por isso. E você tem muitas profissionais como Thaiga, que é uma *streamer*, ela seguiu o que ela acreditava sempre, ela nunca fez coisas como... ela só revelou o namoro dela depois de meses, ela não queria ganhar *vipers* em cima disso, então eu acho que tem muitos exemplos bons na comunidade gamer, mas a Ana XD e a Thaiga são dois exemplos muito fortes.

**Entrevistador: Você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E7:** Sim, é claro que todo trabalho tem mudanças possíveis de fazer, mas tem patrocinador, seria uma mudança radical. Mas to feliz do jeito que tá agora, é claro que patrocinadores e outras coisas poderiam fazer ficar bem melhor, mas tá muito bom.

**Entrevistador: Quais são as características que uma jogadora de eSports deve ter?**

**E7:** Persistência, determinação, psicológico estável... isso daí pega muito. É, tem que ser persistente porque é uma carreira nova, então...

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito nesse meio por ser mulher?**

**E7:** Claro que a gente vê histórias sobre isso, mas nunca aconteceu comigo. Mas é claro que eu tenho algumas amigas que já sofreram coisas assim. **(Int).** **Em que situação?** Ah... De simplesmente estar jogando ou estar num campeonato... ou você recebe comentários diretamente ou você vê no *chat* do torneio, falando que garota não sabe jogar, que devia voltar pro fogão, essas coisas. Coisas mais pesadas também, né? Que acontecem infelizmente.

**Entrevistador: Você acredita que exista diferença salarial entre homens e mulheres no eSports?**

**E7:** Sim, não tem... se você for comparar as grandes ligas, provavelmente até entre os *players* exista uma diferença salarial. Enquanto não tiver mais meninas dentro dessas competições grandes ou competindo nos mesmos lugares que os homens, vai ser difícil você equalizar o salário, porque a menina vai ter menos visibilidade e vai ser usada só de "Ai, nossa, tem uma garota no meu time, olha que legal". Ela não vai receber a mesma coisa que o cara que tá há dez anos no cenário infelizmente.

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E7: Sim. (Int). Com quantos anos?** Hum... uns trinta e cinco.

**Entrevistador: Você acredita que de alguma forma a maternidade poderia impactar sua carreira?**

**E7:** Acho que qualquer carreira, infelizmente, uma mulher está apta a ser interferida. Mas acho que não profissionalmente, mas da empresa achar que você vai ser impactada, provavelmente. Mas eu, por mim mesma, continuaria sendo a mesma pessoa antes e depois da maternidade, no trabalho.

**Entrevistador: Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem no eSports?**

**E7:** Assim, de visibilidade, provavelmente, homem, mas o problema é que as mulheres que gostariam de entrar acabam sendo barradas. Mas se não tivesse essa barreira, provavelmente seria 50x50.

**Entrevistador: Quando você tá jogando, qual *nick* você utiliza?**

**E7:** [*Nick*] mesmo. (Int). **Você acredita que ele te caracteriza como mulher de alguma forma?** Sim. (Int). **Você vê problema nisso? Você sente impacto nisso?** Hum... não. Raramente as pessoas veem meu *nick* e falam "Ah, é mulher" essas coisas. Acho que têm *nicks* que são mais óbvios.

**Entrevistador: Você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?**

**E7:** Hum... sim. (Int). **Quais por exemplo?** Mais pra mulheres, né? "Ah, se ela for namorada de um *pro player* e também for *pro player*, ela é *boostada*, um monte de coisa assim, sabe? Na verdade, qualquer mulher corre o risco de ser chamada de *boostada* se tiver jogando com alguém. Então, tem essas coisas, tipo, *boostada*, que só subiu de elo porque fez determinadas coisas... esses estereótipos. Masculinos acho que não tem muita coisa não.

## Entrevista 8

Tempo de duração: 00:20:41

**Entrevistador: Qual a sua idade?**

**E8:** Tenho 18 anos.

**Entrevistador: Estado civil?**

**E8:** Solteira.

**Entrevistador: Nível de escolaridade?**

**E8:** Ensino médio completo.

**Entrevistador: Profissão?**

**E8:** Eu atualmente não entrei na faculdade, né? Tô fazendo cursinho pra entrar.

**Entrevistador: Dentro da área de *eSports* você atua como o que?**

**E8:** Eu atualmente faço parte do competitivo de *Overwatch*, né? Atualmente faço parte do time só feminino chamado *Black Crows* e a gente joga campeonatos e etc. Eu costumo ser entre aspas a líder dentro... no jogo, né?

**Entrevistador: Como você começou a jogar?**

**E8:** O *Overwatch* ou os jogos em geral? **(Int). Os jogos em geral.** Eu sempre gostei bastante, tipo, tive incentivo de um amigo meu, que eu passava os finais de semana na casa dele. Comecei jogando no *PlayStation* e foi evoluindo pro computador, até entrar no *League of Legends*... descobri que tinha competitivo ali, daí conheci uma galera que jogava também, a gente fez um time e eu entrei nesse mundo competitivo, né? Daí, depois eu migrei do *LoL* pro *Overwatch* e é atualmente onde eu estou (risos). Mas foi por incentivo.

**Entrevistador: Como você conheceu o meio de *eSports*?**

**E8:** Muito por acaso... quando eu vi eu já tava lá, sabe? Eu gostava de jogar e quando vi já tava jogando online e conhecendo pessoas, e estando naquele meio, sabe? Conhecendo mais, mais, mais...

**Entrevistador: Como você vê o cenário brasileiro de *eSports* hoje?**

**E8:** Hum... comparado às outras regiões é fraco, tipo, em termos de competitivo até, sabe? Não tem muito incentivo ainda, enquanto lá fora muitas universidades dão bolsas pros atletas que jogam *online* e tal. Enquanto aqui ainda tá crescendo, a gente pode ver tem vários times universitários surgindo, mas ainda é meio fraco entre aspas, né? Tá crescendo.

**Entrevistador: Você acha que o cenário mundial é diferente?**

**E8:** Com certeza, lá fora é bem diferente.

**Entrevistador: Você identifica dificuldades nesse meio?**

**E8:** Sendo mulher, sim. Ainda mais se você olha no cenário em geral, né? As mulheres que tem sonho em chegar lá, jogar competitivamente lá fora, participar desse cenário, crescer... tem poucas outras mulheres que você pode seguir de exemplo, né? É um meio mais masculino e sempre tem aqueles preconceitos de ser mulher e etc.

**Entrevistador: Você já notou algo diferente por parte de um patrocinador por ser mulher?**

**E8:** Hum... acho que sim, eu não tenho muito contato com essa parte de patrocinador, mas acredito que tenha uma diferença, sabe? Até de preço, pelo o que eu vejo muitas *streamers* falando por fora e reclamando.

**Entrevistador: Você acredita que existem estereótipos no cenário de eSports?**

**E8:** Sim. Eu acredito que sim. **(Int). Quais por exemplo?** Deixa eu pensar... tipo, um padrão, assim, mais voltado pra pessoa que tá inserido nele ou...? **(Int). Um cenário como um todo, pras pessoas que estão nele, ou a área no geral.** Acho que sim, né? Primeiro que tem que ser pessoas que gostam de jogar e tal.

**Entrevistador: Você acredita que esse cenário pode afetar a saúde mental de alguma forma?**

**E8:** Já afeta. Eu como participante de um cenário competitivo sei que por ser mulher tem aquela... não cobrança, mas sempre aquilo "Ah, é mulher" ou "Ah, não deveria estar ali", sabe? E isso, se a pessoa não sabe trabalhar ou não sabe entre aspas ignorar, tipo, deixar de lado, incomoda, pode afetar sim. Ainda mais que é uma rotina, né? Também entrando na parte de rotina, é algo muito pesado, tem que ter acompanhamento de psicólogos, etc e etc.

**Entrevistador: Como a sua família reagiu a sua escolha?**

**E8:** Minha mãe super me apoia em tudo, ela acha muito bacana esse meio que eu to inserida, né? Ela gosta. Já o meu pai fala que eu tinha que fazer, sei lá, medicina (risos). Da parte dele tem bastante preconceito, mas como eu convivo só com a minha mãe é mais fácil, ela me apoia.

**Entrevistador: Quando você descobriu que queria seguir essa atividade?**

**E8:** Quando surgiu um campeonato aqui na cidade onde eu estou morando atualmente, pra você jogar. Você montava seu time e entrava jogando. Você recebia uma premiação e eu nunca tinha participado de um campeonato. Daí meus colegas do colégio me chamaram pra participar e eu gostei bastante, tipo, gostei da adrenalina, do frio na barriga, tipo, pelo fato de você estar sendo narrado, transmitido, dá toda uma emoção. Eu falei "Nossa, isso é muito bom, quero sentir isso mais".

**Entrevistador: Você já pensou em ter outra profissão?**

**E8:** Já, mas não fugindo muito do *e-Sport*. Meio que se eu for outra profissão vai ser como *designer* gráfica, mas atuando no meio de *eSports*. Tipo, fazendo parte de um time e tal.

**Entrevistador: Você se imagina atuando como jogadora a longo prazo?**

**E8:** Sim, imagino.

**Entrevistador: Se você pudesse mudar algo no cenário de eSports hoje, o que seria?**

**E8:** Hum... acho que o preconceito e... como que eu posso falar em português... é que normalmente a gente usa termo... **(Int). Pode usar o termo que você quiser.** É que muitas pessoas dentro do jogo dão muito *rage*, tipo... xingam, sabe? Não tem muito respeito **(Int). É tipo um hate de graça, né?** Isso, exatamente. Acho que eu mudaria isso, tiraria o preconceito e esse *hate* gratuito.

**Entrevistador: Em quem você se espelha profissionalmente?**

**E8:** Hum... no *Overwatch* eu não tenho um, mas eu me espelho em uma das pessoas que eu vi jogando e que eu aprecio bastante que é o Kami, que joga *League of Legends* pela Pain Gaming.

**Entrevistador: Você se vê satisfeita com o trabalho que realiza hoje?**

**E8:** Não, porque eu quero crescer mais, sabe? Quero evoluir no cenário, ter novas oportunidades...

**Entrevistador: Quais são as características que uma jogadora de eSports deve ter?**

**E8:** Paciência (risos), bastante equilíbrio emocional e acho que determinação, assim como os homens, né? Tipo, não tem muita diferença.

**Entrevistador: Você ou alguém que você conhece já sofreu algum tipo de preconceito nesse meio por ser mulher?**

**E8:** Sim, tanto eu quanto pessoas que eu conheço. **(Int). Em que situação isso ocorreu?** É... eu tava jogando e no *Overwatch* você tem o *voice*, né? Você entra e você consegue se comunicar com seu time, né? Você cai... são seis pessoas e pelo fato de eu, tipo, ter passado uma *call*, dado uma comunicação no jogo, no meio da partida, o cara começou a falar "Ah, é por isso que você tá jogando mal, você é mulher" e começou a me xingar no *voice* gratuitamente, sabe?

**Entrevistador: Você acredita que exista diferença salarial entre homens e mulheres no eSports?**

**E8:** Acredito. **(Int). O que te leva a pensar isso?** Pelo fato de existirem outras profissões também e também porque eu já escutei mulheres que tã lá em cima, por exemplo, *streamers* comentando que o salário... ela faz a mesma coisa, mas o salário é menor que o do marido, sei lá.

**Entrevistador: Você pensa em ter filhos?**

**E8:** Sim. **(Int) Com quantos anos?** Acho que depois dos 25.

**Entrevistador: Você acredita que de alguma forma a maternidade poderia impactar sua carreira?**

**E8:** Sim, porque teria que dar uma pausa, né? Assim como atrapalha outras carreiras, acho que seria mais ainda, porque a pessoa que tá no meio do *eSports* passa bastante tempo no computador, tipo, no mínimo umas dez horas, sabe? E se você tiver um filho você não vai conseguir se dedicar tanto igual você se dedica agora, né?

**Entrevistador: Você considera que é mais comum homens ou mulheres atuarem no *eSports*?**

**E8:** Homens (**Int**). **Por quê?** Ta aí uma coisa que eu não sei responder, porque eu acredito que tem muita mulher com o mesmo potencial que o homem, mas tem muito mais homem, então não sei. O preconceito cria bastante barreira, sabe?

**Entrevistador: Quando você tá jogando, qual *nick* você utiliza?**

**E8:** Confundem o meu *nick* com um masculino, né? (Risos) Quando eu criei meu *nick*, eu não... porque tem muitas mulheres que criam um *nick* masculino pra não ter que sofrer por isso, né? No meu caso eu criei um *nick*, né? [*Nick*] é meu *nick*, que é basicamente meu apelido junto com meu sobrenome. Mas muita gente por ser [*Nick*] confunde com homem e eu não ligo muito, quem me conhece sabe, então...

**Entrevistador: Você vê estereótipos relacionados a homens e mulheres nessa área?**

**E8:** Acho que agora não tanto, porque tá bem mesclado, antes era mais padronizado. Agora a gente tem bastante até LGBTs e tal no meio, então...