

MULHERES NO E-SPORTS: UMA ANÁLISE DAS QUESTÕES DE GÊNERO¹

Victor Ferreira do Nascimento,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Laura Viana Fernandes,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Késia da Silva Xavier,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Fábio Batista da Fonseca,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Sérgio Melo da Cunha,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: *Gênero; eSports.*

INTRODUÇÃO

Diante do contexto de isolamento social decorrente da pandemia de Covid-19, a internet e os jogos eletrônicos surgiram como vivência de entretenimento neste período. Fato é que a indústria dos games cresceu 140%, como aponta o portal de notícias Valor Investe². Outro dado é que as mulheres representam a maioria nos games, 53,8%, segundo a Pesquisa Gamer Brasil³. Embora representem a maior parte do público, elas são, também, quem mais sofre com o preconceito dentro do cenário.

Neste sentido, buscando investigar a participação das mulheres no cenário dos *games*, este escrito tem o objetivo de identificar e analisar as questões de gênero presentes no depoimento de quatro mulheres que compõem com destaque essa indústria no Brasil.

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

² Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/com-pandemia-mercado-de-game-cresce-140>>. Acesso em 10 mai. 2021.

³ Disponível em: <<https://dropsdejogos.uau.com.br/noticias/industria/segundo-pesquisa>>. Acesso em 10 mai. 2021.

METODOLOGIA

Este escrito caracteriza-se como uma pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, pautada nas reflexões dos pesquisadores como parte do processo de produção de conhecimento (FLICK, 2009). Utilizamos como objeto de análise uma entrevista que tem como título “O poder das Mulheres nos *eSports*”, concedida ao quadro PEB Talks, disponível no canal da e-SporTV, na plataforma de vídeos Youtube™. Para apreciação, utilizamos a técnica análise de conteúdo de Bardin (1977), que visa a divisão do texto em categorias para uma melhor análise. A criação das categorias aconteceu a posteriori da análise, assim, observando a recorrência temática na fala das entrevistadas emergiram duas categorias principais: a) a sexualização do corpo feminino; e b) a falta de representatividade no cenário dos *eSports*.

RESULTADOS

As discussões sobre a sexualização do corpo feminino surgem a partir de falas das entrevistadas, onde remetem ao alvoroço causado pela presença feminina em um espaço notadamente sexista e machista. As colocações surgem cheias de malícia e invasão ao local da mulher, como é visto na fala da participante 04: “É 8 ou 80, ou é mandando ir lavar louça ou é 'oi linda, você quer namorar comigo'? (sic)”. Ademais, ocasionalmente, essas falas ultrapassam o âmbito do jogo e chegam aos emails de trabalho e às redes sociais das integrantes da entrevista, algo perceptível nas colocações das participantes 01 e 03, respectivamente: “Gente, eu recebo email às vezes: 'oi, quer namorar comigo? Meu Whatsapp™ (sic); 'passa o zap, foto, manda nudes (sic)”. Mediante a isto, as mulheres contam que preferem não participar de jogos *First-Person Shooters - FPS*⁴, uma vez que eles precisam de uma comunicação entre os jogadores do time para atingir um objetivo comum.

Nesse contexto, por vezes, elas abdicam de seus *nicknames*⁵ femininos e passam a utilizar masculinos para, assim, fugir dos insultos, assédios e machismos (MENTI; ARAÚJO, 2017), e conseguir jogar tranquilamente, sem precisar passar por estas situações desgastantes o tempo todo. Quando, na realidade, elas deveriam ter o direito de escolha.

⁴Jogos em primeira pessoa, onde, geralmente tem-se um objetivo comum e para atingi-lo é necessário a estratégia e a comunicação em grupo.

⁵*Nicknames*, na linguagem dos jogos, é como são chamados os apelidos e/ou nome de usuário dos personagens.

Outra categoria recorrente, a falta de representatividade é manifesta ao serem questionadas sobre as inspirações na modalidade, ouviu-se um silêncio intimidador. Logo, é possível obter respostas desse silêncio: não existiam inspirações nos jogos para elas, que iam em busca disso no âmbito familiar. Nesse sentido, elas argumentam que queriam ser essa inspiração que não tiveram, como expressam as participantes 03 e 04, respectivamente. “Exatamente por sentir que eu não tinha essa inspiração e eu queria ser isso.”, “Eu não tive uma grande inspiração de mulher [...]”. Assim sendo, elas precisaram construir seu próprio espaço nos *eSports* e, hoje, são consideradas referências na área e passaram a inspirar diversas meninas do cenário dos games.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se, portanto, que embora estejamos em uma crescente, em relação ao cenário dos *games*, o contexto feminino ainda apresenta um crescimento diminuto em relação às políticas de combate aos casos de assédio e de machismo presente na cibercultura, o que acaba por impactar negativamente na profissionalização feminina nos *games*. Nesse sentido, a participação feminina fica restrita, majoritariamente, à forma de lazer e, por vezes, escondida por um nick masculino.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Editora Edições 70, 1977.

FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MENTI, D. C.; ARAÚJO, D. C. de. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos *eSports*. **Conexão Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 16, n. 31, p. 73-88, 1 jun. 2017. Universidade Caxias do Sul. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948>. Acesso em: 15 maio de 2021