
“Jogando o que Joga”: as mulheres no cenário competitivo do jogo online League of Legends¹

Gabriela Birnfeld Kurtz²

Isabelle Fraga Ribeiro³

Pontifícia Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

A escassa e problemática presença feminina nos jogos digitais foi o que moveu esta pesquisa, cujo objetivo foi compreender as experiências das mulheres nas organizações dos times competitivos de League of Legends. Foi feita uma análise de oito casos relevantes para o cenário de e-sports deste jogo envolvendo mulheres entre 2019 e 2021. Na abordagem teórica, foram utilizados os autores: Cassel e Jenkins (2000), Soares (2001), Dalmolin e Cohen (2017), Kurtz (2019) e Dallegrave (2020). Entre as reflexões da análise, foi percebido que as experiências das jogadoras são, na maioria das vezes, difíceis. Além disso, há um nítido esforço nas organizações em apagar vestígios de casos polêmicos da internet. E, apesar de estarmos em um cenário onde o número de mulheres ainda é muito baixo, os últimos acontecimentos evidenciam que há uma evolução.

PALAVRAS-CHAVE

Comunicação; Jogos online; gênero feminino; e-sports; League of Legends;

INTRODUÇÃO

Através dos séculos, as mulheres precisaram lutar para garantir direitos dos quais homens sempre possuíram e, nos *e-sports* não foi diferente. A categoria de esportes eletrônicos, também chamados de *e-sports*, teve seu início na década de 70, em uma universidade dos Estados Unidos. Desde então, a modalidade vem conquistando cada vez mais espaço e se tornando desejo dos jovens que querem se profissionalizar. Ao redor do mundo, a rentabilidade dos esportes eletrônicos sobe com o passar dos anos. Isso teve uma grande evidência no ano de 2020, quando boa parte da população ao redor do globo precisou se resguardar em casa devido a pandemia da COVID-19. Apesar de estar em constante crescimento, o cenário competitivo conta com pouca presença feminina e, por isso, decidimos buscar respostas para entender o motivo.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Comunicação e Informação pela UFRGS. Professora adjunta no curso de Publicidade e Propaganda na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, e-mail: gabriela.kurtz@puers.br

³ Bacharela em Publicidade e Propaganda pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, e-mail: isa.fragaribeiro@gmail.com

No cenário de *e-sports*, entre os jogos mais jogados profissionalmente, temos League of Legends. O game, desenvolvido pela empresa Riot Games, se tornou febre entre os jovens rapidamente e conquista a posição de quarto jogo em maior premiação do mundo⁴. O fator que o levou a assumir esta posição é o mercado de jogadores dispostos a entregarem parte de sua vida para se dedicar para entrar no cenário competitivo. Apesar de ser um dos mais jogados no mundo, seu cenário profissional é majoritariamente masculino. O que nos faz pensar na presença feminina e o que ocasiona sua ausência em campo. A problematização sobre a ausência de representação feminina nos jogos foi o que moveu esta pesquisa e nos fez aprofundar em questões socioculturais na busca de encontrar as respostas para respondê-las. Nesse sentido, formulamos a seguinte pergunta de pesquisa: como são as experiências femininas nas organizações dos times competitivos de League of Legends e como isso impacta na percepção do público?

Para entendermos os fatores que mencionamos anteriormente, analisamos casos que tiveram alta relevância para o cenário competitivo feminino de League of Legends entre 2019 e 2021. Os casos foram coletados a partir de matérias jornalísticas, entrevistas e da mídia social Twitter. Por meio destes, demonstramos a relevância e compreendemos um pouco do que as jogadoras enfrentaram ao longo da suas carreiras profissionais. Esta pesquisa poderá ajudar as marcas a compreender a importância da representatividade e pertencimento que os consumidores buscam ter cada vez mais. O intuito é também inspirar mulheres e jogadoras a continuarem lutando por igualdade, seja dentro ou fora do campo.

AS MULHERES NO CENÁRIO COMPETITIVO DE LEAGUE OF LEGENDS

Ao longo dos anos, as mulheres precisaram burlar diversas vezes o sistema que exigia indivíduos do gênero masculino para inúmeras práticas, como por exemplo escrever ou até mesmo atuar em peças de teatro. Muitas acabaram utilizando pseudônimos masculinos⁵ ou até mesmo se vestindo de homem para poder atuar⁶. Este

⁴ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/>> Acesso em 12/08/2021

⁵ Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43592400>> Acesso em 18/05/2021

⁶ Disponível em: <<https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/teatro-kabuki-reune-transgressao-e-perenidade-na-cultura-japonesa/>> Acesso em 18/05/2021

fato se estende até hoje a milhares de mulheres ao longo do mundo que se escondem através de *nicknames* neutros ou masculinos, como dito anteriormente, para poder jogar livre de xingamentos e preconceitos ao longo das partidas⁷.

O histórico de xingamentos e ameaças se estende para a maioria das mulheres que estão inseridas nesse meio, conforme Dalmolin e Cohen (2017). Podemos observar o poder masculino exercido sobre figuras de gênero feminino como uma teia complexa de relações: “o poder dos homens na sociedade patriarcal não está apenas na dominação física, mas é exercido também por conta dessas crenças sociais e desses valores culturais construídos ao longo da história” (DALMOLIN;COHEN 2017, p.4). Atualmente, podemos contar com inúmeras presenças femininas nas plataformas de *streaming*⁸, como a Twitch, que servem de incentivo e suporte a outras mulheres, principalmente no cenário competitivo.

League of Legends (LoL) é um jogo online multi-jogador, produzido pela empresa Riot Games. Ele ocupa o 9º lugar na lista de jogos online mais jogados do mundo⁹ e o 4º na lista de maiores premiações de jogos online¹⁰. Os times, compostos por cinco jogadores são, na sua maioria, homens. Apesar de ser um cenário com muitas jogadoras, poucas conseguem de fato entrar no cenário competitivo. A primeira mulher a estar em uma liga oficial conseguiu esse feito apenas em 2015.

Em paralelo, podemos ver um crescimento referente a área de jogos digitais. Na pesquisa Game Brasil 2018, as mulheres representam a maior porcentagem de jogadores: 58,9% das pessoas que jogam jogos digitais no Brasil são mulheres, e essa é uma constante que já havia sido confirmada nos dois anos anteriores, o que é contraditório visto o número de programadoras nas companhias de jogos que alcança a margem de 10%¹¹.

O número expressivo se dá por conta de inúmeros fatores sociais e, quando se fala em universo *gamer*, as jogadoras têm que lidar com o assédio e machismo diariamente, o que ocasiona muitas vezes em se esconder atrás de *nicknames*¹² neutros

⁷ Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/5542/>> Acesso em 23/05/2021

⁸ É uma plataforma com transmissão, em tempo real, de dados de áudio e vídeo de um servidor para um aparelho – como computador, celular ou smart TV.

⁹ Disponível em: <<https://www.zoom.com.br/console-de-video-game/deumzoom/jogo-mais-jogado-do-mundo>> Acesso dia 02/05/2021

¹⁰ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/games>> Acessado dia 02/05/2021

¹¹ Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/5542/>> Acesso em 12/05/2021

¹² Nomenclatura em inglês utilizada para se nomear dentro de jogos ou sites. Em português significa “apelido”.

ou masculinos. A jogadora Carol Mello, de 28 anos, ressaltou na entrevista para o site EBAC ART: "somos a maioria, o problema é o machismo que é muito existente nos games. Que jogadora nunca colocou um nickname no jogo masculino ou algo que não dê para identificar seu gênero? Acho que nós todas"¹³. O que reforça os argumentos anteriores.

O cenário competitivo é conhecido por suas exclusões e preconceitos com jogadoras em campo, seja em LoL ou outros jogos como Overwatch. Em 2018, na Overwatch League, a jogadora Geguri foi a primeira mulher a participar do campeonato. Antes disso, no ano de 2016, após ganhar um campeonato chamado Nexus Cup, o time adversário inconformado com a derrota acusou a jogadora de estar trapaceando. A repercussão por sua enorme habilidade no game foi tanta que, com auxílio de sua equipe, teve que comprovar que estava gravando uma partida ao vivo, dentro de um estúdio sozinha. Tudo isso apenas para mostrar que ela possuía mesmo a habilidade e não utilizava nenhum software ou outra pessoa para realizar suas jogadas (CULLEN, 2018).

Esse entre outros casos são comuns no cenário. Kurtz (2019), aponta alguns comentários em uma análise de uma partida de Dota 2, que exemplificam a situação recorrente sofrida pelas jogadoras:

A Jogadora 1, após matar Ursa sozinha, fala: "soladinho!". Terrorblade diz, jocosamente: "Ai, é uma soladora!". Na câmera, é possível ver que a Jogadora 1, que estava sorrindo, passa a ficar séria. Undying, comenta brincando: "O namorado que tá na conta, ela tá usando só o microfone". Isso faz com que ela novamente volte a ficar sorridente, e dá risada do comentário do amigo. Terrorblade diz: "é o namorado dela, tô ligado nisso daí". A Jogadora 1 responde, jocosamente: "É o namorado é...". Depois deste diálogo, ela volta a ficar séria e se concentra no jogo (KURTZ, 2019, p.143).

Outro caso problemático foi o da jogadora Maria Creveling, conhecida como Remilia. Ela foi a primeira jogadora a participar de um campeonato oficial de League of Legends. Remilia era uma mulher trans, e relatou todos abusos que enfrentou em sua trajetória no cenário competitivo até chegar na liga oficial da America do Norte LCS, que inclui desde ofensas até sua cirurgia de redesignação sexual de forma clandestina, o que ocasionou danos irreversíveis a sua saúde. Por conta dos seus problemas de saúde

¹³ Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/5542/>> Acesso em 12/05/2021

Remilia, faleceu enquanto dormia em 2019 deixando um legado importante e significativo para as mulheres que almejam ingressar no cenário competitivo¹⁴.

Não são poucos os casos de preconceito no cenário competitivo de LoL. Por seus jogadores serem majoritariamente do gênero masculino, é comum observarmos em campo algumas atitudes extremamente machistas. Por muitas razões, há um movimento de campeonatos exclusivamente femininos, na busca de trazer inclusão. Como, por exemplo, o Girl Gamer, cujo time feminino Brasileiro de League of Legends, ficou na terceira colocação na disputa mundial no ano de 2019. Entre outros fatores, isso também se deve à construção histórica da identidade geek e da masculinidade atlética:

Na cultura geek, domínio e habilidade em áreas como tecnologia, ciências e jogos funciona como capital social: performar melhor em um jogo ou ter mais conhecimento sobre o universo funciona como fonte de conexão social e prazer. Ao mesmo tempo, funciona como ferramenta de inclusão e exclusão. Essa construção não necessariamente se relaciona com identidade de gênero, funciona como uma autoafirmação e colocação dentro de uma cultura de hegemonia masculina. A masculinidade atlética privilegia a hegemonia masculina através da valorização da força, habilidade física e um tipo de modelo hierárquico de “sobrevivência do mais apto” (Dallegrave 2020, p. 24 apud Taylor, 2012).

Por conta dessa ideologia, muitas vezes mulheres são colocadas na posição de observadoras ou fãs, trazendo mais obstáculos à presença feminina no cenário dos *games*: “por trás da negação de uma mulher como gamer está o saber de que ‘elas não nasceram pra isso’, ‘elas pertencem ao lar, ao privado’ e, assim, as relações de poder se mantêm com a reprodução dos mesmos discursos.” (DALMOLIN;COHEN, 2017, p.8). Não só fora, mas dentro dos jogos as mulheres são vistas de forma relativamente negativa. Como vimos, as mulheres são desestimuladas ao contato com jogos digitais e são associadas com atividades domésticas. Além do machismo sociocultural, temos que lidar com a falta de estímulo e acesso desde muito novas, o que acaba pesando na hora de desenvolver habilidades.

Contudo, não são apenas os homens que concretizam comportamentos machistas e ofensivos contra as mulheres. Algumas mulheres inseridas no cenário reproduzem comportamentos semelhantes, como por exemplo uma jogadora estudada por Kurtz (2019), que xinga a personagem do time adversário de piranha depois de ser abatida

¹⁴ Disponível em:

<https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6469152/lol-remilia-primeira-mulher-a-competir-na-lcs-morre-aos-24-anos> Acesso em 10/05/2020

algumas vezes pela mesma, mesmo a personagem sendo uma de suas favoritas, reproduzindo um discurso machista:

Ao retornar para a rota do meio, aos quinze minutos de jogo, Lux volta a pressioná-la com ataques e habilidades, o que a irrita. Ela fala para si, se referindo à personagem: “Sai, ô sua piranha!”. Logo depois ela é abatida e protesta: “Não quero mais ficar com essa Lux, cara, não vou ficar nesse mid”, informando que não irá mais tentar o confronto na linha do meio. (KURTZ, 2019, p. 219)

Esse ocorrido evidencia o fato de algumas jogadoras praticarem o mesmo comportamento machista que os homens, o que nos faz refletir sobre possíveis reproduções desses ocorridos a partir de vivências próprias.

A jogadora Mariana Vieira conta, em matéria no site da Jovem Pan, sobre o preconceito vivido dentro e fora do jogo, e que alcançou respeito e admiração do público depois de alcançar visibilidade dentro da cena de e-sports¹⁵. Nesta mesma reportagem, ainda temos o relato da CEO do antigo time BlackDragons, Nicolle Merhy, falando sobre o sentimento que tinha ainda quando jogava RainbowSix: “O que eu sentia, pelo menos como jogadora, é que a minha voz não era tão ativa quanto a de um jogador.”. Evidenciando o sentimento de invalidez enquanto mulher jogadora de um time. Depois que se tornou CEO, conta que ainda sente essa impotência quando está em uma reunião, por exemplo:

“Eu sinto que, em grandes reuniões, sempre duvidam de alguma afirmação minha, eu tenho que me provar duas, três vezes mais. É um pouco cansativo, mas não acredito que seja um obstáculo tão grande. Talvez eu fale no futuro que foi, mas hoje enxergo como pedras no caminho”.

Essas são algumas das inúmeras dificuldades que as jogadoras enfrentam hoje pelo gênero feminino. Estas que apontamos aqui são apenas uma pequena parcela do que pode vir a ser, a causa da ausência feminina no cenário de e-sports nos principais campeonatos oficiais, brasileiros ou não, como jogadoras. Por essas razões, buscamos esse assunto para foco deste trabalho e iremos analisar a seguir alguns materiais para compreender a causa desta ausência.

¹⁵ Disponível em:

<<https://jovempan.com.br/esportes/outros-esportes/minha-voz-nao-e-tao-ativa-quanto-a-de-um-jogador-dentro-dos-esports-mulheres-ainda-buscam-igualdade.html>> Acesso em 23/05/2021

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nossa pesquisa tem natureza qualitativa e exploratória, envolvendo as técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, bem como a análise de conteúdo. A técnica de análise de conteúdo se divide em três fases: pré-análise, exploração do material e tratamento dos dados, inferência e interpretação (BARDIN, 1977). Os casos selecionados foram escolhidos por serem relevantes para o cenário de e-sports nos últimos três anos (de 2019 a 2021).

Foram escolhidos oito casos que refletem acontecimentos de cunho positivo e negativo do cenário competitivo de e-sports de LoL para que pudéssemos ter uma abrangência de compreensão. Nos primeiros quatro casos, observamos os aspectos negativos e como isso influencia no cotidiano de mulheres que trabalham com e-sports, em sua maioria com o jogo online League of Legends. Com o intuito de manter um equilíbrio entre a visão do cenário, exploramos os acontecimentos com aspectos positivos. Os casos foram classificados como bons e ruins pelo reflexo que tiveram no cenário feminino de e-sports. Sabemos que nenhum dos casos se encaixa totalmente na polarização proposta, mas, a título de organização, categorizamos pela predominância de aspectos positivos e negativos. Nos casos negativos, levamos em consideração as consequências graves que cada jogadora teve que encarar apenas por ser mulher no meio dos jogos online. Observamos em portais de notícias e mídias sociais a repercussão que cada caso teve, tanto do ponto de vista da mídia, quanto do público. Já os casos positivos trouxeram situações onde as mulheres obtiveram êxito dentro do cenário, ou que estimularam de certa forma o empoderamento delas e da comunidade.

ANÁLISE

No quadro 1 a seguir, apresentamos a síntese dos casos analisados. Na primeira coluna, trazemos o nome e se foram considerados positivos ou negativos. No Anexo A, ao final da pesquisa, listamos as fontes documentais consultadas para construir as descrições e análises apresentadas.

Quadro 1 - Síntese dos casos

Caso - Polarização	Resumo
Vaevitics (2019) Negativo	Primeiro time feminino internacional a jogar um campeonato da Riot. O time estava na sua primeira partida quando o time adversário <i>baniu 5 jogadores do tipo suporte</i> ¹⁶ , reforçando o estereótipo que mulheres só sabem jogar nessa posição. O time contava com sua composição inteiramente feminina e estreou na liga como primeiro time com essa configuração na história do cenário competitivo de LoL.
Yatsu (Novembro/2019) Negativo	Jogadora que entrou junto com Mayumi para o time INTZ e demorou mais de um ano para jogar algum jogo oficial. Ela não era incluída para treinar com a equipe técnica, além de ter vários colegas homens que entraram depois dela e jogaram em campo muito antes de sua estréia, sem nenhuma justificativa.
Girl Gamer Festival 2019 e Team Innova (Fevereiro/2020) Positivo	O campeonato mundial de 2019 contou com a presença do time feminino brasileiro Team Innova, que levou para a casa o terceiro lugar no evento. Apesar de não ser uma competição oficial, oportunizou para que inúmeras jogadoras ganhassem visibilidade e destaque no meio. O time do nosso país contou com cinco meninas, sendo duas delas transsexuais. Além de ser um time feminino, era bem diverso e as jogadoras de origem humilde.
Mayumi (Maio/2020) Negativo	Contratada pela INTZ para jogar no campeonato brasileiro de LoL (CBLoL), nunca assumiu de fato esse posto. Após ser deixada de lado pelo time, a jogadora veio a público expor o que ocorria com ela dentro da empresa e chegou a processá-la por utilizar apenas da sua imagem como jogadora mulher como mídia positiva. Depois de meses com o caso em andamento e a empresa a processar de volta (pedindo uma multa exorbitante) por quebra de contrato, a mídia divulgou um acordo onde Mayumi precisou pagar uma quantia em dinheiro (desconhecida por nós) para que o caso fosse encerrado.
Harumi (Julho/2020) Positivo	Primeira mulher a estrear no “circuito” Brasileiro de LoL, a jogadora fez parte do time Rensga e tornou o fato histórico, além de ter uma torcida significativa acompanhando sua primeira partida ao vivo. O chat da transmissão foi tomado pela <i>hashtag</i> #GoHarumi, além de vários jogadores profissionais parabenizarem a jogadora nas mídias sociais. Harumi revelou em uma entrevista que contou muito com o apoio de Mayumi nesse momento.
Exposeds no Twitter (Janeiro/2021) Negativo	No começo do ano, ocorreu uma série de <i>exposeds</i> (nome dado ao ato de expor atos realizados por outros indivíduos) onde muitas mulheres se uniram para falar dos abusos sofridos no mundo dos e-sports. Os envolvidos acusados eram, em sua maioria, jogadores ou comentaristas de League of Legends, alguns contratados pela própria Riot Games. Após a repercussão a desenvolvedora e os times envolvidos demitiram ou penalizaram todos os envolvidos.
CBLoL Academy (Janeiro/2021) Positivo	Pela primeira vez na história, a Riot Games contratou quatro <i>casters</i> mulheres no ano de 2021 para a primeira temporada do ano, além de 5 jogadoras contratadas por times para o CBLoL Academy. Harumi, Yatsu, Lawi, Liz e Ari tornaram o ano de 2021 histórico com suas chegadas aos times competidores do campeonato, além de proporcionar um dia onde três jogadoras foram titulares na mesma partida.
Sakura Esports (Junho/2021) Positivo	Inicialmente, era um Projeto feito para dar visibilidade às mulheres, jogadoras ou não, que fazem parte do universo de <i>e-sports</i> . Serviu como porta de entrada para muitos talentos. A partir deste ano, se tornou Sakura Esports, tomando o posicionamento de time com diversos sub-segmentos que proporcionam desde acompanhamento psicológico para mulheres até aulas para jogadoras que querem entrar no cenário competitivo.

Fonte: As autoras (2021)

Analisando os casos que foram selecionados, pudemos esclarecer alguns pontos que buscamos encontrar para responder nossas indagações iniciais. O propósito desta

¹⁶ Banir jogadores significa excluir determinados personagens (chamados de campeões) antes da partida começar, cada equipe pode banir 5 personagens, geralmente se exclui um de cada tipo ou conforme análise da equipe adversária os personagens mais utilizados por ela.

pesquisa é entender as experiências das mulheres nas organizações de times competitivos de League of Legends e como isso impacta na percepção do público. Também buscamos fazer um panorama da posição feminina dentro dos times, resgatar a participação de mulheres nos games, além de compreender o motivo de encontrarmos mais jogadoras nas organizações dos campeonatos do que em campo. A ideia de buscar casos variados foi mostrar que nem só de dias ruins nós vivemos, mas com muita luta e união conseguimos alcançar mais espaços de igualdade.

Notamos uma dificuldade do cenário em receber mulheres em campo, da mesma forma acontece com os times em contratá-las. Os casos analisados demonstram a luta que se torna entrar em campo no cenário competitivo sendo mulher, mesmo nos casos em que a jogadora obteve sucesso, houve muitos obstáculos para que conseguisse chegar lá. Pudemos compreender que, nos últimos anos, muitas coisas mudaram em um breve período de tempo. Até o início de 2020, nenhuma mulher havia participado de um campeonato oficial da empresa desenvolvedora do jogo League of Legends - o que mudou no final deste mesmo ano, onde Harumi estreou no time Rensga. Já Mayumi, que havia sido contratada para jogar o CBLoL na INTZ, acabou por não participar e também deixou de receber suporte técnico depois de algumas semanas contratada; o que ocasionou em sua saída do time e um processo para garantir seus direitos, que não foi ganho, tendo ainda que pagar uma multa para conseguir se desvincular de fato do time. Ao mesmo tempo que isso tudo ocorria, pudemos observar que boa parcela do público estava do lado das jogadoras dando suporte, apoio, palavras de consolo e congratulações. Isso demonstrou o interesse do público em acompanhar e apoiar mais figuras femininas no cenário.

Já em 2021, começamos o ano com a união de mulheres expondo casos de abusos que sofreram por figuras conhecidas no meio profissional de LoL. O ocorrido mostrou como a força em conjunto pode trazer resultados. Mesmo que muitas tenham sido desacreditadas no início, após inúmeros relatos de casos abusivos envolvendo figuras masculinas (jogadores e comentaristas), houve movimentações para que a justiça fosse feita. Isso ocasionou na demissão de alguns profissionais do meio e reestruturação da equipe de *casters* da Riot Games em 2021, onde foram inseridas quatro mulheres para fechar o quadro.

Além das contratações da própria desenvolvedora, outros times tiveram escalação feminina para o CBLol Academy, o que resultou em cinco jogadoras em campo para um campeonato oficial, pela primeira vez na história. Depois de tantos acontecimentos no ano de 2020 e início de 2021, em sua maioria negativos do ponto de vista da participação feminina, pudemos ver algum avanço começando para as mulheres em campo. Acreditamos que possa ter ocorrido alguma influência sobre estas decisões, não necessariamente se deve ao fato ocorrido das exposições, mas por conta da repercussão que notamos na mídia.

As experiências femininas dentro de organizações profissionais de LoL são, em sua maioria, difíceis. O caminho para conseguir ter algum destaque ou notoriedade no meio profissional, é complicado para mulheres, pois como pudemos observar, mesmo com um contrato a jogadora pode não entrar em campo tão cedo e pode ser que nunca o faça. O machismo e preconceito existe e é muito forte, tanto dos seus jogadores homens quanto dos próprios times que não pensam na atenção e necessidade que muitas vezes precisa ser dada às mulheres em campo, como o caso do time Vaevitics que foi deixado de lado suas jogadoras sem equipe técnica no maior campeonato da Rússia. Cassel e Jenkins escrevem em seu livro “From Barbie to Mortal Kombat” (2000), sobre algumas necessidades que mulheres possam ter nos jogos, pois são estimuladas desde a infância a tarefas domésticas enquanto homens são estimulados a jogos e atividades que desenvolvam determinadas cognições necessárias para jogabilidade. Isso torna, futuramente, mais difícil para mulheres que tenham o interesse em desenvolver estas habilidades. Podemos associar este fato ao time mencionado anteriormente, devido ao baixo ranking das jogadoras em comparação com os outros times na liga. Ao invés do time investir em equipe técnica e treinamento, eles se abstiveram desta responsabilidade deixando-o nas mãos das próprias jogadoras.

Ao mesmo tempo em que temos boas jogadoras em campo atualmente, podemos ver um receio por parte dos times em apostar um maior número de indivíduos do gênero feminino, apesar de estar mudando a passos lentos, há espaço para ser melhor explorado. Isso nos faz pensar que a maior razão para isso ainda ocorrer seja o preconceito e o machismo estrutural. Conforme mostra a pesquisa de Thereza Soares (2001), homens e mulheres possuem a mesma capacidade de desenvolver as habilidades requeridas, apenas depende do que são expostas. Cassel e Jenkins (2000) completam o

raciocínio, mostrando que meninas não são expostas a atividades de jogos e aventura por conta do machismo estrutural, sendo assim lhes cabe atividades domésticas enquanto meninos são expostos a jogos desde muito cedo. Atualmente, as mulheres que ocupam os espaços no cenário competitivo tem variadas posições nos times. Diferente do estereótipo da mulher que só joga na posição de suporte, apenas duas das cinco jogadoras que participaram do CBLol Academy, são de fato suporte. Isso exemplifica que há outras jogadoras que ocupam as demais posições.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa investigação se debruçou em como são as experiências femininas nas organizações dos times competitivos de League of Legends e como isso impacta na percepção do público. Percebemos, a partir dos estudos de Cassel e Jenkins (2000), que há diversas barreiras que fazem com que as mulheres não considerem os jogos digitais como uma opção viável para lazer e até profissionalização. Este estudo, realizado no final dos anos 90, acaba sendo atual, pois a presença feminina ainda é muito incipiente. Kurtz (2019) aponta que há muitas fontes para a violência contra a mulher nos jogos e, inclusive, passam por barreiras impostas tanto pela comunidade de jogadores homens, quanto pelas próprias jogadoras, que se anulam ou não confiam em sua própria capacidade. Mesmo que a relação entre os gêneros seja desigual, foi visto em Soares (2001) que estas diferenças são culturais, e as mulheres têm as mesmas chances de desenvolvimento no âmbito da tecnologia, e elas aumentam se forem expostas a essas vivências desde cedo.

A partir dos casos analisados, verificamos que nem sempre foi fácil encontrar informações detalhadas sobre as situações, como o caso de Yatsu, por conta da ausência de notícias sobre o ocorrido. A situação vivenciada por Mayumi também apresenta sua problemática: ao longo desta pesquisa, percebemos que as informações disponíveis “desapareciam”, propositadamente para proteger a reputação da INTZ. Assim, como apontamos na análise, as experiências das jogadoras de League of Legends no cenário competitivo são problemáticas e difíceis. Contudo, ao buscarmos tanto os casos negativos quanto positivos, notamos que há, sim, avanços. O apoio do público para Harumi, a iniciativa Sakura Esports demonstram que as pessoas da comunidade tem muito mais poder do que imaginam. Os campeonatos Girl Gamer Festival e a presença

maior de mulheres no CBLOL Academy mostram que as empresas também estão, ainda que timidamente, buscando mudar a realidade da falta de equidade de gêneros.

Acreditamos que esta pesquisa possa abrir espaço para nos aprofundarmos ainda mais no assunto, tendo em vista que ocorreram mudanças significativas no cenário a partir do ano de 2021. Isso demonstra que possivelmente veremos alterações constantes e poderemos ter um avanço no cenário competitivo no que diz respeito à representatividade. Por fim, acreditamos que o cenário competitivo feminino ainda tem muito a ser explorado e incentivado. Cabe às marcas, *publishers* dos jogos e times oportunizarem isso. O público também pode auxiliar nisso cobrando esse posicionamento das organizações.

REFERÊNCIAS

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

CASELL, Justine; JENKINS, Henry (Ed.). **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. Cambridge: MIT press, 2000.

CULLEN, Amanda LL. “*I play to win!*”: *Geguri as a (post) feminist icon in esports*. **Feminist Media Studies**, v. 18, n. 5, p. 948-952, 2018.

DALLEGRAVE, Leticia. *A participação de mulheres nos esports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLol e LBFF*. In: XIX **SBGames** (2020), Recife.

DALMOLIN, Aline; COHEN, Leandra. *Ellie “Badass”*: o ódio exista no universo gamer. In: **Intercom** (2017), Caxias do Sul.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. “**Respeita aí**”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais **Dota 2** e **League of Legends**. Tese (Doutorado). Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

SOARES, Thereza Amelia. *Mulheres em ciência e tecnologia: ascensão limitada*. In: **Química Nova**, v. 24, n. 2, p. 281-285, 2001.

TAYLOR, T.L. (2012). **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press.

ANEXOS

ANEXO A - Referências documentais utilizadas na análise de casos

Caso	Fontes documentais utilizadas
Vaevictis (2019)	Disponível em: < https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/5328229/opiniaos-dois-pesos-e-medidas-no-caso-vaevictis > Acesso em 16/06/2021 Disponível em: < https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/ > Acesso em 16/06/2021
Yatsu (Novembro/2019)	Disponível em: < https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-harumi-yatsu-lawi-liz-e-ari-curiosidades-das-cinco-mulheres-inscricas-no-lo-split.ghtml > Acesso em 14/06/2021 Disponível em: < https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/7036394/lol-mayumi-e-yatsu-nao-fizeram-parte-dos-treinos-da-intz-em-2020 > Acesso em 14/06/2021 Disponível em: < https://baserush.com.br/yatsu-academy-intz/ > Acesso em 14/06/2021 Disponível em: < https://twitter.com/yatsukasa_?lang=pt > Acesso em 14/06/2021 Disponível em: < https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-academy-2021-segundo-dia-tem-yatsu-mvp-e-vorax-lider.ghtml > Acesso em 16/06/2021 Disponível em: < https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia > Acesso em 16/06/2021 Disponível em: < https://www.youtube.com/channel/UCyD-mgJbOpFaHLeSeRSMtQQ > Acesso em 14/06/2021
Girl Gamer Festival 2019 e Team Innova (Fevereiro/2020)	Disponível em: < https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6667266/lol-team-innova-estreia-com-derrota-no-girlgamer-festival-e-disputara-repescagem > Acesso em 16/06/2021 Disponível em: < https://maisesports.com.br/lol-innova-encerra-ggf-3o-lugar/ > Acesso em 16/06/2021 Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=3lrfExUE33w&list=PLbWXCRI1DdYt9UdSifNrLNgiiuVMAWfvx&index=22 >; https://www.youtube.com/watch?v=kf0RoY1TsWU&list=PLbWXCRI1DdYt9UdSifNrLNgiiuVMAWfvx&index=14 ; https://www.youtube.com/watch?v=1wk1-olXQfg > Acesso em 23/06/2021 Disponível em: < https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-veja-por-onde-andam-os-jogadores-coreanos-que-ja-passaram-pelo-brasil.ghtml > Acesso em 22/06/2021 Disponível em: < https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2019/04/04/mulher-trans-nos-esports-olga-defende-tiffany-e-des-abafa-sobre-preconceito.htm > Acesso em 23/06/2021 Disponível em: < https://www.theenemy.com.br/esports/minas-no-cbolao-garotas-magicas-e-team-innova-entram-na-disputa > Acesso em 22/06/2021 Disponível em: < https://br.millennium.gg/noticias/4998.html > Acesso em 21/06/2021

<p>Mayumi (Maio/2020)</p>	<p>Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/11/jogadora-de-lol-mayumi-processa-intz-e-alega-assedio-moral.htm> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/4936.html> Acesso em 21/06/2021 Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7036394/lol-mayumi-e-yatsu-nao-fizeram-parte-dos-treinos-da-intz-e-m-2020> Acesso em 21/06/2021 Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/06/lol-conheca-mayumi-jogadora-e-streamer-brasileira-de-league-of-1-egends-esports.ghtml> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8280077/lol-mayumi-e-intz-chegam-em-acordo-no-qual-jogadora-pa-gara-indenizacao-ao-clube> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8280077/lol-mayumi-e-intz-chegam-em-acordo-no-qual-jogadora-pa-gara-indenizacao-ao-clube> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-mayumi-e-anunciada-como-nova-streamer-da-tsm.ghtml> Acesso em 16/06/2021</p>
<p>Harumi (Julho/2020)</p>	<p>Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/RensgaEsports/status/1287925100482830337> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AuFNuUY_VQY> Acesso em 23/06/2021</p>
<p>Exposed no Twitter (Janeiro/2021)</p>	<p>Disponível em: <https://tntsports.com.br/outrosesportes/Denuncias-de-assedio-chocam-o-cenario-brasileiro-de-eSports-20210106-0013.html> Acesso em 26/06/2021 Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-kake-treinador-do-flamengo-e-demitido-apos-acusacoes-de-assedio.ghtml> Acesso em 26/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/carolinabf/status/1346447193323036672> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/kyurenii/status/1346546404555190275> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/lol-tinowns-e-acusado-de-agressao-fisica-e-abuso-psicologico> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/4998.html> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/brtt-fala-em-comunidade-lixo-e-gaules-pede-justica-apos-onda-de-denuncias-de-agressao-sexual.ghtml> Acesso em 23/06/2021</p>
<p>CBLOL Academy (Janeiro/2021)</p>	<p>Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-harumi-yatsu-lawi-liz-e-ari-curiosidades-das-cinco-mulheres-inscritas-no-1o-split.ghtml> Acesso 23/06/2021 Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: < https://br.millennium.gg/noticias/6131.html#:~:text=CBLOL%202021%3A%20Final%20do%201%C2%BA,mais%20de%20416%20mil%20espectadores> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/jukaahvargas/status/1316793716028461057> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-academy-2021-em-dia-historico-para-mulheres-flamengo-segue-na-ponta.ghtml> Acesso em 22/06/2021</p>
<p>Sakura Esports (Junho/2021)</p>	<p>Disponível em: <https://maisesports.com.br/projeto-sakura/> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/historia-sakuras-esports-valorant/> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/SakurasEsports/status/1401701591082745862> Acesso em 22/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/SakurasEsports/status/1401701591082745862> Acesso em 23/06/2021 Disponível em: <https://twitter.com/SakurasEsports> Acesso em 23/06/2021</p>