

O Crescimento Feminino no Cenário de E-sports

A Luta Feminina para conquistar seu espaço em meio a um cenário predominante dominado por homens.

Com o surgimento da primeira competição de esportes eletrônicos, popularmente conhecido como E-sports no ano de 1972 o cenário é predominantemente masculino, seja por jogadores, jornalistas ou apresentadores. No passado em jogos mais conhecidos competitivamente como Counter Strike 1.6, Counter Strike Global Offensive, Crossfire, Point Blank em ter outros FPs (First-Person Shooter) e jogos sempre apresentou mulheres competindo, não apenas competindo em seu elenco de apresentadores e repórteres porem não com o mesmo reconhecimento e quantidade dos homens.

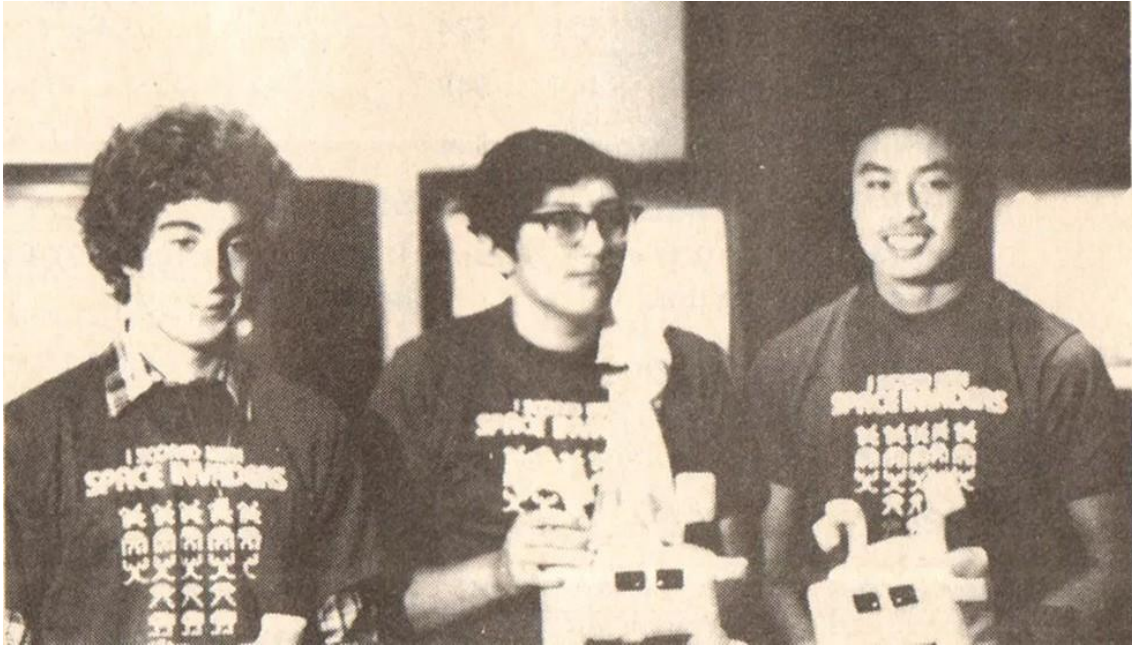
Os E-sports surgiram em 1972 com a primeira competição sendo ela de Spacewar na universidade de Stanford nos Estados Unidos, cujo nome oficial foi “Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar” o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stones. Em 1980 a Atari organizou o Space Invaders Championship, considerada a primeira grande competição de esporte eletrônico em larga escala, teve por volta de 10 mil competidores de varias partes dos Estados Unidos, entre 10 mil competidores, o primeiro campeão da história, ou melhor, campeã seria **Rebecca Heineman**, que com apenas 15 anos mostrou traços de genialidade ao emular títulos do console em seu computador.

A popularização dos videogames foi um refresco, em 1980 participou do grande campeonato de Space Invaders organizado pela Atari em Los Angeles, não apenas ganhou o campeonato como fez 165,200 mil pontos, o dobro do segundo colocado, com a pontuação tão alta os organizadores só divulgaram meia hora antes da competição terminar afim de não desestimular os demais competidores, ao ser informada de sua pontuação sua reação foi “É uma pontuação Boa?” disse a série documental High Score que aborda o desenvolvimento dos videogames.

A pontuação a fez vencer o regional e a classificou para o primeiro Campeonato Nacional de Atari de Nova York que também saiu como vencedora, Rebecca é reconhecida até hoje como a primeira campeã de E-sports dos EUA, sua premiação foi um Arcade Asteroids.

Rebecca, com apenas 16 anos recebeu uma oferta para trabalhar como redatora mensal da revista Electronic Games e atuar como consultora para o livro How to Master Video Games (Em tradução literal Como Dominar os Videogames) Ela mencionou a um editor que havia feito engenharia reversa dos jogos ao seu computador e com apenas 16 anos Rebecca largou tudo e viajou para trabalhar para a Boone Corporation (conhecida depois por Interplay) fazendo o motor de jogos do estúdio. Também trabalhou para a Xbox 360 e Amazon, na amazon foi também diretora do grupo LGBTQ+ conhecido como Glamazon.

Rebecca hoje tem sua própria empresa.



Rebecca Heineman, ao centro, segurando o troféu de campeã nacional de Space Invaders em 1980

Rebecca, nascida William Salvador Heineman é uma mulher trans e no Brasil seu nome é levado em uma competição de League of Legends “Copa Rebecca Heineman 5vs5” é o primeiro campeonato de League of Legends destinado para a visibilidade trans organizado pela SStringi manse.

Counter Strike 1.6

Anos após Rebecca veio competitivo de jogos eletrônicos mais conhecidos entre eles o Counter Strike 1.6. Um dos maiores nomes feminos do FPS é de Cláudia ‘Santinha’ Santini, ficou 17 anos em atividade e se aposentou este ano. Jogou Counter Strike 1.6 e Counter Strike Global Offensive. Conheceu o jogo através do irmão mais velho quando começou a febre das lan-houses, ela havia apenas 12 anos.

Por mais que tenha sido o irmão o responsável a apresentar o Counter Strike quem realmente a motivou a jogar foi uma das primeiras brasileiras a competir na modalidade, Joana Dark. Santinha contou ao portal Draft5 “Conhecia a Joana Dark, que era de Brasília e fazia parte de um grande time que competia em uma das primeiras versões do jogo, em 2000, e aí comecei a jogar e gostei”, lembra a ex atleta.

E não demorou muito para a atleta transformar a vontade de jogar casualmente no desejo em competir, sua primeira equipe foi formada por outras atletas de sua cidade, ou melhor, da escola. “Como as lan houses começaram a entrar na moda, eu ia de tarde e ficava por lá até a noite. Foi na minha cidade que montei meu primeiro time, só de meninas por que eu gostava dessa ideia de jogar com meninas. Eram da minha sala, mas nenhuma joga mais”.

Infelizmente, assim como, praticamente, como todas as mulheres que tentam o cenário nos e-sports em geral, Santinha, revela que levou muito hate e passou por diversos episódios de machismo e preconceito e conta que piorou no Counter Strike Global Offensive.

“Não comecei em um mundo super machista no Counter Strike. Pelo contrario, comecei em uma época muito boa. Não que eu não sofra preconceito. Já escutei muitos comentários machistas e outros tantos que tinham por objetivo me minimizar. Mas parte foram feitos por mulheres e outros, por homens”, afirmou ela ao portal Draft5. Santinha afirmou ainda que o mais doeu foi ter lido no Liquipedia (Um dos principais portais de informações sobre a carreira

de jogadores profissionais de e-sports) que era mais conhecida por ser namorada de Caio 'zqk' Fonseca (também jogador profissional de Counter Strike) do que pelos feitos que realizou. "Tenho orgulho de namorar quem eu namoro, Mas não gosto de ser conhecida como 'namorada de fulana de tal' por que eu sou Santininha, tenho meu próprio trajeto e o meu namorado, o dele. Raras as vezes eu vi isso, mas uma das mais nítidas foi no Liquipedia. Não percorri o que percorri para ser lembrada como namorada do zqk, mas sim como Santininha". Exaltou ela.

Lembra da época que começou a jogar, Santininha fala que os amigos que tinha "tanto meninos quanto meninas achavam legal eu jogar. Eu entrava no servidor e as pessoas me botavam para cima. Esse hate todo não nasceu lá atrás, começou de uns anos para cá. No meu início não tinha tanta hostilização em cima do meu trabalho, como atualmente. Não existia isso. Eu não sofria bullying por ser mulher".

Santininha passou por diversas organizações entre elas MIBR, INTZ, Soberano e se aposentou na Havan Liberty em 2021 Teve diversos títulos e atualmente é streamer na Twitch.



Santininha junto com as companheiras de MIBR representando o Brasil na ESWC 2010 | Foto: Arquivo pessoal

Outra Jovem vinda do Counter Strike que teve uma carreira fabulosa e que no meio dos E-sports todos reconhecem e sonham em ter os mesmos passos é Amanda "AMD" Abreu, a ex jogadora foi campeã 7 vezes na modalidade e desenvolveu uma trajetória brilhante na carreira se tornando uma personalidade de respeito.

Conhecida por AMD, deixou sua marca feminina conquistando seu espaço e mostrando todo seu potencial entre os grandes nomes, considerava a principal veterana no Counter Strike Global Offensive brasileiro e teve a oportunidade de jogar pelo time dos sonhos na Havan Liberty em 2021, o mesmo que contava com Santininha, o ano que se aposentou do Counter Strike.

AMD foi citada pela Forbs Brasil como as cinco melhores profissionais. Mas nem tudo são flores, ela sabia que sua trajetória não seria fácil e identificou muito machismo inserido no meio do e-sports e mesmo com vários obstáculos em seu caminho, a ex-atleta continuou sendo destaque e não só isso, passou a ser um exemplo para outras mulheres e meninas que almejavam entrar na carreira dos e-sports.

Sua carreira foi marcada por perseverança e dedicação.

“Desde muito cedo, eu sempre quis que minha profissão fosse ser jogadora de CS (Counter Strike). O problema é que lá em 2010 tinham pouquíssimos exemplos femininos que tiveram sucesso. E foi isso que eu foi difícil para minha mãe acreditar que eu chegaria em algum lugar”, afirmou AMD ao portal Mais Esports.

Mesmo com o medo de sua mãe, o sonho começou a se tornar realidade em 2011, foram sete anos até o reconhecimento, ela conta que a própria mãe só foi acreditar que, o até então hobby, poderia render bons frutos, no ano de 2017 quando viu a filha jogar o primeiro mundial do jogo. Foi nesse primeiro mundial que teve o prazer de jogar lado a lado com as melhores do cenário brasileiro.

AMD também conta sobre o machismo e sobre cancelamentos no cenário de E-sports.

“Hoje em dia, com a cultura do cancelamento, eu acho que o machismo é muito mascarado. Quando você é conhecido no cenário dificilmente vai passar por isso diretamente, então hoje em dia eu não sofro mais, mas eu vejo muita gente ainda sofrendo. Eu sempre tento mostrar apoio para essas meninas. Comigo, eu sinto que isso me atinge de forma indireta, por exemplo, em uma questão de salário, cachê e oportunidades mesmo”

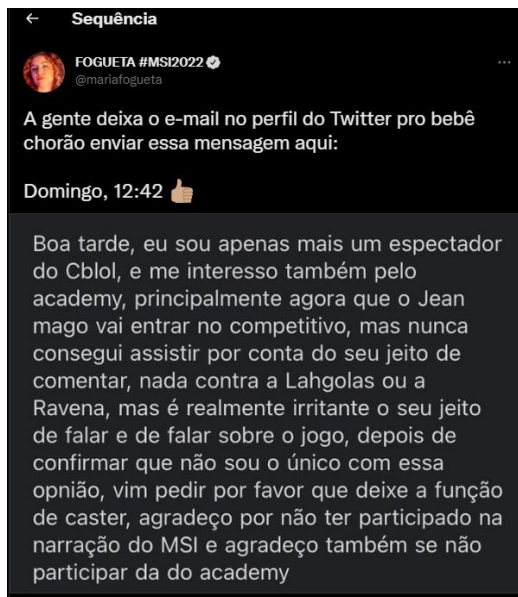
AMD encarou todos os obstáculos e machismos em seu caminho e no ano de 2016 junto com suas companheiras de time fizeram uma live de 24 horas revezando entre as jogadoras do cenário com a hashtag #FechadoComasMinas pois naquela época raramente se faziam campeonatos femininos e tão pouco era cogitado premiação. AMD acabou se vendo obrigada a sair do cenário por conta de uma tendinite crônica, atualmente segue carreira apresentando campeonatos Tanto de Counter Strike quanto como analisando partidas de Valorant.



AMD na Final do Champions (Torneio Mundial de Valorant) ao lado do casting da Riot Games | Foto: Arquivo pessoal

Machismo

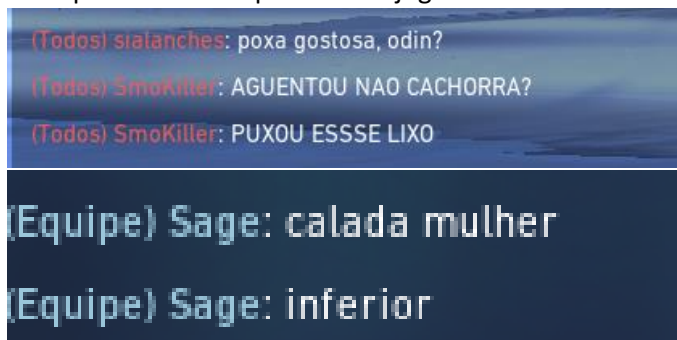
O Brasil é um país que vem tentando mudar seus hábitos em relação ao machismo, mas ainda deixa muito a desejar, muitas mulheres no âmbito profissional relatam do machismo sofrido em transmissão direcionado a narradoras ou as apresentadoras.



Caso esse relatado pela Maria 'Fogueta' Junqueira, apresentadora do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) e muitos comentários são frequentes nos chats das transmissões das partidas dos campeonatos.

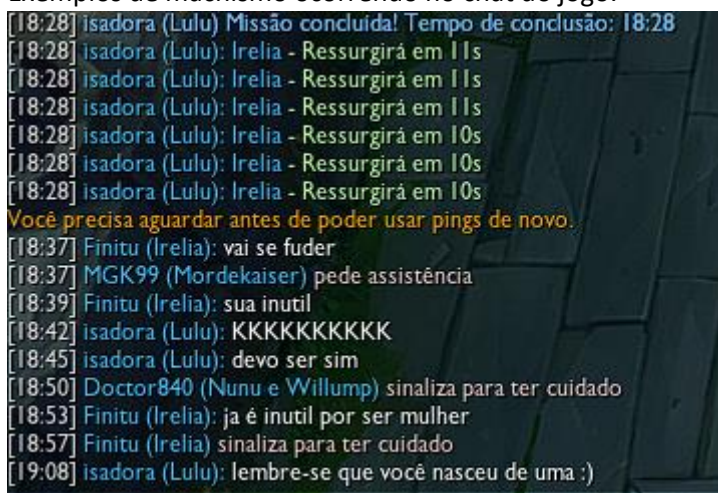
Outros casos de machismo é dentro dos servidores de jogos casuais no qual outros jogadores ofendem mulheres dentro de partida.

Exemplos tirados de partidas do jogo Valorant



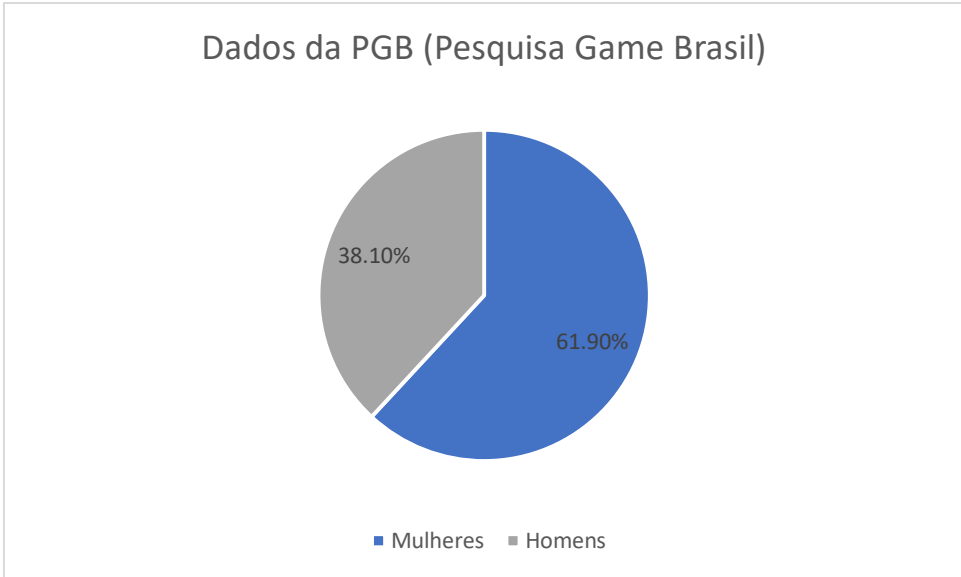
O principal jogo que mulheres relaram casos de machismo é o League of legends , em um estudo realizado pela Universidade de Ohio em 2016, 100% das mulheres que jogavam pelo menos 22 horas semanais já sofreram algum tipo de assédio. Apesar da pesquisa ter sido realizada nos Estados Unidos, o mesmo cenário se repete no Brasil.

Exemplos de machismo ocorrendo no chat do jogo.



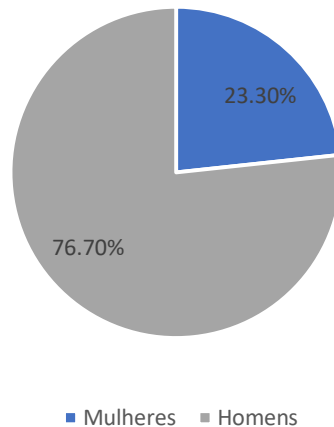


A pesquisa realizada pela PGB (Pesquisa Game Brasil) em 2020, ao entrevistar 5.830 pessoas em todo o território brasileiro foi constatado que mais de 60% dos jogadores casuais eram mulheres.



Também nessa pesquisa foi constatado que dessas 5830 pessoas 23,3% são jogadoras mais competitivas, que jogam com frequência.

Dados da PGB (Pesquisa Game Brasil)



No ano de 2021 a Pesquisa Game Brasil realizou uma pesquisa sobre diferentes plataformas de jogos, no smartphone as mulheres dispararam em comparação aos homens ficando em 62,2%, nos consoles 38,1% e nos computadores 40,4%.

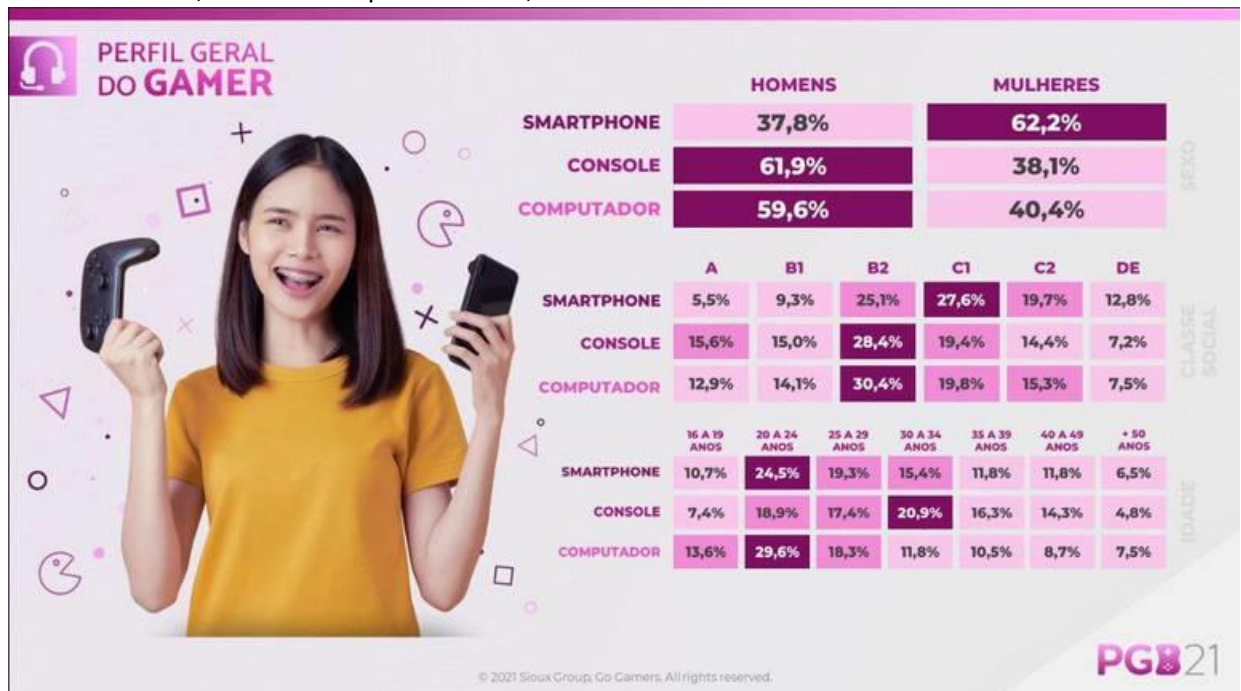


Imagem: PGB 2021

Não apenas jogadoras sofrem machismo, apresentadoras e narradoras contam o quanto tem que se provar em um lugar predominantemente dominado por homens que aos poucos está mudando, mas ainda precisa de muita calma, planejamento e principalmente ignorar comentários negativos. Uma das principais vozes femininas dos eports no Brasil é Bárbara Gutierrez, ela é comentarista, profissional na cobertura de eventos, empresária e colunista do GameON, do Terra e uma voz ativa dentro da comunidade.

“O universo de esportes eletrônicos é um cosmos da sociedade em geral, então a sociedade ainda é machista, sexista, nós como mulheres temos que nos provar 3x mais. Por que o trabalho da mulher, mesmo quando é impecável, é duvidado a todo momento. Então a gente ainda precisa ter diversos outros fatores que contribuem para que a gente seja inserida no mercado de trabalho. E ainda não temos tanta segurança.” Disse a profissional ao portal Terra.

Ela ainda conta mais sobre este aspecto feminino dentro do cenário na entrevista.

“No aspecto sócio racial que envolve as “minas” não-brancas é ainda pior. A gente tem, de acordo com a pesquisa Games Brasil, que mais da metade do público gamer brasileiro é mulher, e tem mais, quando a gente observa o aspecto- racial da pesquisa, a gente observa que mais da metade se enquadra no aspecto de pessoas não-brancas. Ou seja, o que a gente observa aqui é que o perfil do gamer do Brasil é uma mulher preta. E cadê?” Pontuou ela. Barbara pontuou sobre a falta de representatividade no cenário dos e-sports, ainda em 2022 infelizmente ainda é preciso fazer muito pelas mulheres e ainda mais pelas mulheres negras. Seja diante, ou atrás das câmeras. Muitas meninas e mulheres sonham com o mercado dos jogos eletrônicos, com a pandemia e com o aumento de garotas em casa aumentou o numero de jogadoras que conheceram o mundo competitivo e se interessaram com o mundo dos casters (apresentadores, narradores, analistas e comentaristas de esports) Bárbara disse também em entrevista sobre elas:

“Antes de tudo, entenda o que você quer fazer no meio dos esports. Vá entendendo o que você quer fazer no meio dos esports. Minha grande dica caso você queira entrar em games, faça um projeto seu de conteúdo. Por que é seu, você não estará sendo explorado por qualquer outra empresa que poderia muito bem te pagar, mas não está te pagando, e você faz do jeito que você quiser. Ainda por cima terá um portfólio para uma possível entrevista de emprego dentro deste mercado.” O ultimo trabalho em que Barbara esteve em frente as câmeras foi no Valorant Champions Tour no qual foi comentarista e analista.

Outra caster apaixonada pela profissão e pelo local de trabalho é Maria Fogueta, sua maior motivação sempre foi a paixão pelo CBLOL.

“Minha coisa sempre foi o CBLOL. Sempre” Fogueta é firme. A clareza nos objetivos é algo em comum no relato dela e de Barbara. Trabalhar com jogos eletrônicos é algo que precisa ser levado a sério, da mesma maneira que o mercado precisa levar tratar os profissionais com seriedade e respeito “Minha questão sempre foi ser apaixonada pelo CBLOL, pela competição, e por consumir isso aqui.” Contou ela ao portal Terra.

“A gente tem que parar de achar que ter ambição é algo ruim. E quando a gente é mulher, isso é ainda mais difícil.” Fogueta apresenta tanta paixão e clareza em tudo que diz. Ela é a primeira comentarista mulher da história do CBLOL, ela defende o direito da mulher de querer sempre mais.

Fogueta comenta sobre sua dupla do mundo dos e-sports, Lahgolas “80% da minha história no cenário de e-sports tem a Lahgolas, todos os campeonatos, a gente se indicava” Completou ela na entrevista.

Atualmente Fogueta e Lahgolas trabalham no CBLOL e CBLOL Academy, ambas tem um projeto chamado reveLAH Casters, um projeto voltado para desenvolver mulheres na área do casting, ambas também são embaixadoras do Inhouse Jinx, um local onde é organizado partidas personalizadas automáticas de League of Legends exclusivas para mulheres e ambos os projetos tem parceria com a Riot Games.

Inclusão

Durante os anos começaram a surgir projetos voltados ao aumento da representatividade feminina nos e-sports, entre eles o Yo Go Girls, fundado em 2018, é um site fundado pela Nayara Dornelas e pela desenvolvedora web Scarlett Amarin, voltado totalmente ao publico feminino tem como principal objetivo informar mulheres sobre o cenário competitivo feminino

e masculino e geek, elas também possuem subprojetos no Discord (Principal canal de comunicação da comunidade gamer para se comunicar e jogar) para que as mulheres possam se encontrar para jogar, um projeto na Twitch para dar visibilidade para streamers menores e organizam campeonatos de jogos principalmente Valorant entre as mulheres.

Outro Projeto fundado em 2018 de inclusão de mulheres no cenário competitivo e de stream é o Projeto Sakura, elas desenvolveram campeonatos amadores, uma das fundadoras do projeto é Juliana “Moonded” Alonso, o projeto surgiu de um grupo de Whatsapp para que mulheres pudessem se juntar e jogar juntas e se tornou um projeto grande apoiado por grandes streamers femininas do universo de League Of Legends que foi o foco no início e com os anos se expandiu para outros jogos. Em dezembro por conta de desavenças e problemas na organização do projeto o projeto entrou em recesso e assim encerrando as atividades.

Um projeto que deu certo no meio do E-sports foi o projeto Valkiria, outro projeto que começou com o foco em League of Legends para ensinar garotas que quisessem crescer profissionalmente ou casual no jogo, o projeto foi fundado pela Pamela Mosquer que atuou como Coach de time de LoL, o projeto era totalmente de graça para quem quisesse aprender sobre LOL. Com o crescimento do Projeto ele expandiu para outros jogos e contou com mais apoio de managers e diretoras, promoveram em 2021 o maior campeonato de PUBG e maio do mesmo ano deixou de ser um projeto e se tornou uma Organização, tendo como principal sua line de Valorant feminino e de Streamers. Valkirias também tem uma rede de apoio totalmente gratuita para mulheres em seu site, e organiza campeonatos para a comunidade feminina de diversos jogos.

Jogos Universitários

Nas universidades é possível observar a presença de esportes, seja como forma de relaxamento das atividades acadêmicas ou de aproximação entre os alunos de outras instituições, e nesse contexto surgiram as atléticas, entidades responsáveis pela promoção e pela coordenação das atividades esportivas dentro das universidades.

Os torneios de e-sports universitários tem aumentado significativamente, em 2016 surgiu um torneio específico às atléticas universitárias, o TUES (Torneio Universitário de E-Sports), conhecido como o primeiro campeonato nacional de esporte eletrônico voltado para universitários, contou com a participação de 40 organizações estudantis e 500 alunos e devido a grande aceitação do público o evento ocorre 2 vezes ao ano. Outros campeonatos universitários são: Liga Universitaria de e-sports, Liga Estelar Universitaria, Liga Carioca de E-sports, Brasil College League, Campeonato Brasileiro de Estudantes e o Circuito de League of Legends.

Muitas das atléticas tem parcerias com organizações de e-sports, e desses jogos acabam surgindo talentos que vão para as orgs e jogam o Academy de CBLOL, ou até outras modalidades.

Mulheres nos Jogos Universitarios

As atléticas procuram a integração dentro deste cenário, mas ainda possui muitas barreiras para se enfrentar, principalmente em relação ao preconceito enfrentado pelos jogadores. O preconceito se apresenta, sobretudo, entre os gêneros, da mesma forma como ocorre fora das instituições de ensino. O público feminino é minoria dentro das atléticas de e-sports,

entretanto o surgimento de projetos de inclusão de mulheres nas atléticas tem auxiliado no combate a discriminação. Na UFF (Universidade Federal Fluminense) possui a A2E que é sua atlética que possui Marianna Motta, uma mulher, como sua presidente.