

VIOLÊNCIA DE GÊNERO CONTRA MULHERES NO CENÁRIO DOS *ESPORTS*

Gender violence against women in the eSports Scenario

Daniela Cristina Menti*
Denise Castilhos de Araújo**

RESUMO

Neste estudo, a questão da violência de gênero, no cenário dos jogos *online*, é discutida através de sua situação histórica, ou seja, refletindo o modo como os papéis de gênero atuam na sociedade. Observações e resultados de outras pesquisas demonstram que a violência sofrida por mulheres é mais intensa e prejudicial do que aquelas sofridas por indivíduos do sexo masculino. Esta pesquisa utilizou o método indutivo de abordagem e uma pesquisa qualitativa dentro do campo dos *e-Sports* relatando e analisando agressões sofridas por mulheres. A pesquisa resulta num entendimento social de como o gênero sofre por sua categorização e como essas agressões são disseminadas fortemente através das mídias digitais. Nota-se, também, a similaridade com a literatura na qual as mulheres, aspirantes à carreira profissional nos *eSports*, precisam agir sob pseudônimo masculino, a fim de evitar represálias.

* Graduada em Design de Moda Universidade de Caxias do Sul (UCS). Especialista (MBA) em Gestão de Projetos (Unisinos). Bolsista de Iniciação Científica para Mestrado (Feevale). *E-mail*: danielamenti@hotmail.com.

** Graduada em Licenciatura Plena em Letras-Português pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Mestrado em Semiótica pela Unisinos. Doutorado em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Realizou estágio de pós-doutoramento na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atualmente é Professora Titular na Universidade Feevale, no Programa de Mestrado em Processos e Manifestações Culturais e nos cursos de Comunicação Social e Design. *E-mail*: denisecca@feevale.br.

Revisão de texto e revisão técnica: Aline Zucco

Data da submissão: 2/1/2017

Data do aceite: 29/3/2017

Palavras-chave: Violência de gênero. Papéis de gênero. *eSports*. Sexismo. Mulheres.

ABSTRACT

In this present study the issue of gender violence in the online games scene is discussed through its historical situation, that is, reflecting the way gender roles play in society. Observations and results from other surveys show that violence suffered by women is more intense and harmful than that suffered by males. This research used the inductive method of approach and a qualitative research within the field of E-sports reporting and analyzing aggressions suffered by women. The research results in a social understanding of how the gender suffers from its categorization and how these aggressions are disseminated strongly through digital media. It is also noted the similarity with the literature where women aspiring to a professional career in eSports, need to act under a male pseudonym to avoid reprisals.

Keywords: Gender violence. Gender roles. eSports. Sexism. Women.

Introdução

Este trabalho procura analisar e explicar, a partir do método observacional, os aspectos culturais formadores de consciência coletiva, os motivos que levam às práticas de violência de gênero que vêm sendo amplamente disseminadas nas redes sociais. As vítimas dessa violência são mulheres, jogadoras de esportes eletrônicos (*eSports*) e *videogames*. A problemática que orienta este estudo é o fato de mulheres sofrerem sérias agressões como jogadoras online profissionais, ou não, simplesmente por serem mulheres e terem sua capacidade menosprezada pelo público masculino. Acredita-se que as prováveis hipóteses para essa violência seja, primeiramente, a manutenção/reiteração de papéis de gênero atribuídos pela sociedade, os quais afirmam que a mulher deve ser dócil, feminina e, de certa forma, submissa, enquanto cabe ao homem ser forte, viril e dotado de inteligência estratégica. A partir do momento em que o universo dos videogames, que se acreditava ser majoritariamente masculino, recebe talentos femininos, os quais desafiam os papéis de gênero, ocorrem agressões, relatadas ao longo deste estudo, caracterizando a violência de gênero, desferida unicamente por conta do gênero da vítima, no caso, o feminino. Outra hipótese que este estudo aponta é que, em se tratando de

um espaço ainda ocupado de maneira extensiva por homens, as mulheres sentem-se marginalizadas, recorrendo à estratégia do uso de pseudônimo masculino, para serem creditadas e poderem participar desse espaço sem serem desabonadas. Esse fato não é novo, pois apresenta similaridade com escritoras e ativistas sociais que precisaram esconder seus nomes, a fim de se protegerem do assédio e não sofrerem violência de gênero.

A fim de compreender como se dá essa violência, foi realizada uma coleta de dados em diversos portais e fóruns, foram registrados muitos *posts* e *tweets* retratando ódio, misoginia, homofobia, transfobia e ameaças de morte. Foram verificados, também, casos de ameaças diretas às jogadoras, as quais incluem assédio moral, violência física e estupro. Através de referências empíricas, notou-se que os papéis de gênero adotados pela sociedade fazem com que as mulheres sejam historicamente subjugadas a condições inferiores a dos homens. Isso reflete, também, dentro de um ambiente considerado amplamente masculino (como são os *eSports*), criando uma dura resistência à entrada de mulheres nesse espaço.

Como a violência de gênero se manifesta

A violência de gênero física, sexual, verbal, explícita ou camuflada, em um relacionamento abusivo, está diretamente relacionada aos atos de manutenção de uma relação desigual de poder. É uma questão cultural, posto que se “situa no incentivo da sociedade para que os homens exerçam sua força de dominação e potência contra as mulheres, sendo essas dotadas de uma virilidade sensível”. (OLIVEIRA, 2010). A violação do corpo, da mente e dos direitos das mulheres é um ato de reafirmação do poder de dominação masculino, descrito por Bordieu: “A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica se impõe como neutra e não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem legitimá-la”. (BOURDIEU, 1998, p. 22).

De acordo com Bourdieu, a dominação que o homem exerce sobre a mulher é considerado algo natural, que não necessita de explicações. Observa-se que tanto na percepção social quanto na linguagem, o gênero masculino se mostra como algo não marcado. Segundo Merllié (1990, p. 40-51), após tratar o reconhecimento do sexo, os traços femininos são percebidos apenas como presentes ou ausentes.

O conceito de gênero, diferente do conceito de sexo, não demonstra explicitamente que existam desigualdades entre homens e mulheres, e essa concepção de pensamento é resultado da interpretação da hierarquia social decorrente de eventos do passado, que ainda é transmitida culturalmente através da repetição de ideais patriarcais inseridos na sociedade. De acordo

com Scott (1990), o conceito de *gênero* é utilizado para designar as relações sociais entre os sexos, rejeitando explicitamente suas justificativas biológicas. As definições de *gênero* referem-se aos domínios estruturais e ideológicos que implicam a relação entre os sexos.

Em uma análise mais ampla, o *gênero* se transforma em um indicador inteiramente social sobre a posição e os papéis do *homem* e da *mulher*, referindo-se, assim, às identidades subjetivas de homens e mulheres. Conclui-se dos estudos de Scott (1990, p. 14) que “o *Gênero* é, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado”.

Todas as características psicológicas, funções, trabalhos ou fatores emocionais associados ao sexo biológico, macho ou fêmea, em determinada cultura, são considerados como um papel de *gênero*. Segundo Grossi (1998, p. 16), esses papéis mudam de uma cultura para outra, a diversidade cultural tem mostrado que os papéis de *gênero* são diferentes conforme o lugar de estudo. A violência também pode ser associada a essa diferença proveniente dos papéis de *gênero* na sociedade.

Desde o início da história da humanidade, podem ser identificadas diversas formas de violência forjada através da subjugação, exploração e dominação do homem que, por meio dessa, transformou as relações de *gênero*, tanto sociais quanto afetivas. “Quando falamos relações de *gênero*, estamos falando de poder. À medida que as relações existentes entre masculino e feminino são relações desiguais, assimétricas, elas mantêm a mulher subjugada ao homem e ao domínio patriarcal”. (COSTA, 2008).

A desigualdade entre homens e mulheres desdobrou-se durante a história e continua sendo vista diariamente na sociedade, seja através de violência física, seja através de *gênero* ou simbólica. Marcondes Filho (2001) explica que a violência contra a mulher, do ponto de vista histórico-brasileiro, também é herdeira de uma cultura com raízes em uma sociedade escravocrata, construída a partir de um modelo colonizador que aqui se instalou.

Mesmo tendo o reconhecimento das diversas situações em que as mulheres foram vítimas de violência durante a história, como os exemplos que aparecem em textos acadêmicos feministas no Brasil, nos quais Grossi (1998, p. 10-13) descreve em seu estudo: “*Gênero, violência e sofrimento*”, as mulheres durante a pré-história eram puxadas pelos cabelos, passando pela história de Jesus Cristo, em que o apedrejamento de mulheres era comum, chegando na Idade Média, quando as fogueiras queimavam as mulheres durante a Inquisição. Ainda assim, é possível identificar que as relações de *gênero* estavam ligadas ao poder do patriarcado, que dominava e controlava as mulheres.

Os homens da época feudal mantinham um controle rigoroso sobre a vida de suas esposas, principalmente quando eles se ausentavam por um longo período, a serviço das obrigações de guerra. Como eles viviam obstinados pela dúvida quanto à legitimidade dos seus filhos, obrigaram suas mulheres a usarem os cintos de castidade. (SANTIGO; COELHO, 2007, s/p.).

De acordo com Scott (1990), entende-se que a fonte das relações desiguais entre os sexos, é, a final de contas, as relações entre os sexos. Essa diferenciação é histórica, pois, desde o início dos tempos, foi a base das relações de poder social e exerce influência direta na construção e na delimitação do papel do homem e da mulher em nossa cultura.

Violência de gênero *versus* internet

A violência contra a mulher não é um fato novo. Pelo contrário, é tão antigo quanto a humanidade. O que é novo, e muito recente, é a preocupação com a superação dessa violência como condição necessária à construção da humanidade.

De acordo com a Lei 11.340/2006,¹ conhecida como “Lei Maria da Penha”, os tipos de violência contra a mulher são:

[...]

II – a violência psicológica, entendida como qualquer conduta que lhe cause dano emocional e diminuição da auto-estima ou que lhe prejudique e perturbe o pleno desenvolvimento ou que vise degradar ou controlar suas ações, comportamentos, crenças e decisões, mediante ameaça, constrangimento, humilhação, manipulação, isolamento, vigilância constante, perseguição contumaz, insulto, chantagem, ridicularização, exploração e limitação do direito de ir e vir ou qualquer outro meio que lhe cause prejuízo à saúde psicológica e à autodeterminação;

V – a violência moral, entendida como qualquer conduta que configure calúnia, difamação ou injúria.

¹ Lei Maria da Penha – art. 7º.

E, de forma abrangente, a violência de gênero é assim definida, segundo a “Lei Maria da Penha”: “Violência sofrida pelo fato de se ser mulher, sem distinção de raça, classe social, religião, idade ou qualquer outra condição, produto de um sistema social que subordina o sexo feminino”.

A violência de gênero tem sua base cultural enraizada na ideia arcaica de que a figura feminina está associada diretamente com conceitos de fragilidade e submissão, motivos ainda usados para justificar os atos de violência. Atualmente, se pode afirmar que esse tipo de preconceito de gênero acontece em grande escala, nas mídias sociais, como o *Twitter* e o *Facebook*.

Percebe-se que a violência de gênero na internet não é algo que está longe da realidade. Engloba ações que rebaixam a figura da mulher, através do desrespeito, da misoginia e também do racismo. Os espaços virtuais acabaram se tornando um mecanismo perpetuador desse tipo de preconceito.

Os espaços virtuais reproduzem discriminações construídas socialmente e podem ser componentes para reforçar violências contra as mulheres como a violência sexual, quando, por exemplo, um estupro é gravado e a ameaça de divulgação do conteúdo vira chantagem para que não haja denúncia. (AGÊNCIA PATRÍCIA GALVÃO, 2014, s/p.).

A reprodução dos sistemas discriminatórios de gênero, normalmente, estão ligados a fatores como: raça, orientação sexual, crenças religiosas e identidades de gênero. Essa aliança de preconceitos passou a ocupar um espaço preocupante na internet, com os fóruns (*chats*) em que essas ideias são discutidas e depois espalhadas nas redes sociais. Sabe-se que as denúncias e punições, no entanto, não parecem frear a necessidade de muitos usuários das redes sociais de exporem seus preconceitos.

Além do *cyberbullying*, muitas mulheres são expostas ao *Revenge Porn* (pornô de vingança). Pesquisas feitas pela agência Data & Society Research Institute (2016) apontam que um quarto dos usuários de internet já foram vítimas desse ato. A prática consiste em humilhar alguém através da divulgação *online*, sem consentimento, de fotografias ou vídeos com conteúdo íntimo, de nudez ou com ato sexual. As vítimas quase sempre são mulheres, e os agressores, quase sempre, são ex-amantes, ex-namorados, ex-maridos ou pessoas que, de qualquer forma, tiveram algum relacionamento afetivo com a vítima, ainda que por curto espaço de tempo.

Segundo pesquisas do Data & Society Research Institute (2016), a publicação dessas imagens pode acontecer em vários contextos, fruto de um arrufo entre o casal romântico ou resultado de *hacking*. Recentemente, em 2014, mais de 500 imagens não consensuais de atrizes, cantoras e personalidades da mídia foram postadas em redes sociais, através de *hacking*.²

Os danos causados pela partilha não consensual das imagens podem ser substanciais; um único ato de postar imagens sensíveis pode causar danos duradouros e contínuos à reputação das vítimas. Esse assédio é extremamente prejudicial, principalmente às mulheres, levando-as, em diversos casos, ao suicídio. As vítimas desse crime não sofrem apenas com a dor da traição do parceiro, da traição afetiva, mas também com o julgamento implacável e a punição desumana da sociedade. “Tenho certeza que muitas vítimas deixam de viver por preferirem a morte a receberem os olhares implacavelmente maliciosos e punitivos da sociedade.”³

A problemática da pornografia de vingança também está vinculada aos papéis de gênero discutidos anteriormente.

A divulgação de algum material íntimo masculino, não ocorrendo a depreciação do homem no meio social como normalmente ocorre em casos femininos, sendo a mulher considerada sem valor e não merecedora de respeito pelas pessoas, enquanto os homens, grande parte das vezes, não sofrem tamanho constrangimento. (HEIL, 2016, s/d.).

Historicamente, as mulheres teriam vergonha de sua sexualidade e de sua nudez, pois revelavam sua pureza. Apenas prostitutas andavam desnudas na Antiguidade. Já para um homem, sua nudez é questão de orgulho, virilidade e poder de reprodução. Segundo Castilhos e Menti (2016), os guerreiros, na Grécia antiga, exercitavam-se totalmente despidos antes das batalhas.

² SERNA, J. Man convicted of hacking gmail and iCloud accounts of at least 30 celebrities in LA. *Los Angeles Times*, September 28, 2016. Disponível em: <<http://www.latimes.com/local/lanow/la-me-ln-phishing-scam-conviction-20160928-snap-story.html>>. Acesso em: 2 nov. 2016.

³ Depoimento da jornalista Rose Leonel, criadora da ONG “Marias da Internet”. Disponível em: <<http://angelorigon.com.br/2014/02/27/rose-leonel-cria-ong-marias-da-internet>>. Acesso em: 2 nov. 2016.

Violência de gênero, preconceito e machismo nos *eSports* através de fóruns

A evolução das novas tecnologias, gráficos, plataformas e propostas no mercado de videogames acontece diariamente, junto com o desenvolvimento e a atualização de jogos, os campeonatos de esportes eletrônicos (*eSports*) vêm ganhando força nos últimos anos. As competições são organizadas por grandes empresas, e participam delas especialmente jogadores profissionais. As modalidades de jogos variam: estratégia em tempo real, tiro, luta, entre outros. Para Tassi (2012), enquanto as competições, antes do ano 2000, eram, em grande parte, entre amadores, a proliferação de competições profissionais e a crescente audiência agora apoiam um número significativo de jogadores profissionais e equipes.

Na cultura onde é ensinado que existem “coisas” de meninos e “coisas” de meninas, os jogos de videogame, por muito tempo, foram desenvolvidos e voltados ao público masculino. Mesmo com o marketing das empresas, o investimento pesado na sexualização exagerada de personagens femininas em *games*, violência, lutas e outros aspectos fizeram com que os jogos fossem criados para satisfazer expressões de masculinidade.

Os jogos eletrônicos foram criados em um laboratório militar americano e depois continuaram a ser desenvolvidos por engenheiros eletrônicos – homens. Ou seja, o videogame surgiu como uma expressão essencialmente masculina, permeado pelas suas respectivas visões de mundo, de sociedade e de humanidade. Além disso, os *games* surgiram no contexto da Guerra Fria e do confronto, características associadas à masculinidade. Esse contexto colaborou para que a temática principal dos jogos fosse a guerra ou os confrontos de modo geral (os objetivos eram matar, destruir, conquistar, etc.). (SOUZA, 2016, s/p.).

Para Souza (2016) não é que as meninas não fossem discriminadas na época. Era a imagem tão forte de um feudo masculino, e poucas meninas estavam jogando, que o preconceito não saltava aos olhos, porém não existia um questionamento concreto sobre o assunto. Pesquisas feitas pelo site “Pesquisa Game Brasil”, em 2016, mostram que o público feminino cresceu notoriamente nos últimos anos, devido à diversificação de estilos e de tecnologias disponíveis no mercado. Segundo a agência de tecnologia interativa *Sioux*, em parceria com a *Blend New Research* e a ESPM, as mulheres, em 2015, representam 52,6% do público que consome jogos no País.⁴

⁴ A pesquisa não inclui apenas consoles, mas também *smartphones*, *tablets* e computadores.

Os *eSports* têm recebido, cada vez mais, visibilidade em terras brasileiras; um cenário que, até meados de 2011, era quase exclusivo de países como a Coreia, a China e alguns da Europa. Passaram a ganhar força quando os primeiros brasileiros começaram a entrar em finais de campeonatos. Foi criada a “**Associação Brasileira de Clubes de *eSports*”** ou (ABCDE), uma associação feita pelos principais times de *eSports* do País, e seu objetivo é fomentar o cenário profissional brasileiro, negociar patrocínios, aumentar o profissionalismo dos clubes, entre outras coisas. Segundo pesquisa recente da “SuperData”,⁵ 71 milhões de pessoas no mundo acompanharam a transmissão das competições de jogos eletrônicos em 2013. Só no Brasil, de acordo com dados da pesquisa feita pela SuperData (2016), no mesmo ano, a *Brasil Gaming League* contou com 640 mil pessoas assistindo às finais de *League of Legends*.

Dentre os jogadores amadores e profissionais de *League of Legends*, um dos jogos de maior sucesso são 67 milhões todos os meses, de acordo com informações da Riot Games, empresa criadora do game. O número expressivo vem ganhando força e movimentou o setor em cerca de US\$ 748 milhões em 2015, valor que deve alcançar quase US\$ 2 bilhões em 2018. (PEREIRA, 2016, s/p.).

No cenário brasileiro, a discriminação e até casos sérios de violência contra mulheres, que tentam a carreira profissional nos jogos, ainda é muito grande. Casos de assédio e perjúrio contra mulheres durante as competições profissionais já foram registrados. Pode-se afirmar que a comunidade dos esportes eletrônicos está demasiadamente infectada pela cultura machista. Segundo o site *RedBullGames* (2016), especializado em *eSports*, relata que as frases mais ouvidas pelas jogadoras, profissionais ou não são: “Vai lavar louça”, “Vadia”, “Vagabunda”, “Tinha que ser mulher”, “Deve ser gorda”, “Malcomida”, “Mulher só sabe jogar de suporte”,⁶ “É por isso que estamos perdendo” além de outros xingamentos e humilhações.

Esse comportamento, aliado ao sentimento de anonimato que a internet proporciona e à impunidade, se prolifera em todo ambiente virtual. O abuso verbal que as jogadoras sofrem durante as partidas profissionais ou de entretenimento, muitas vezes é relatado aos expectadores em tempo real, no sistema de *streaming*.⁷ Também não existe um sistema de que

⁵ Para mais informações, a pesquisa está listada nas referências.

⁶ *Suporte*: Personagem secundário do jogo que tem a função de cuidar que o jogador principal não morra na partida.

⁷ Modo de jogo em que a partida é transmitida *online*, a jogadora, muitas vezes, aparece na câmera, e existe uma janela de conversação, onde acontecem os discursos de ódio.

incentive as mulheres a denunciarem as agressões ou registrarem boletins de ocorrência, o que torna ainda mais comum esse tipo de prática *online*.

Frequentemente mulheres são excluídas de competições em equipes mistas pelo simples fato de serem mulheres. O caso da jogadora Hanae Oseki que foi proibida de participar de uma competição em time misto é um exemplo. “Após o caso viralizar na internet, a organização voltou atrás e ensaiou, novamente, uma tentativa de desculpa. De alguma forma, a nova justificativa conseguiu ser pior do que as primeiras. Alegando “confusão” por parte dos funcionários responsáveis pelas redes sociais, a organização explicou que, “na verdade, não são aceitos times mistos por conta das viagens para os jogos”. O comunicado continua em um tom nauseante: “Se um pai de menina vê a filha viajando no meio de quatro homens, ele vai achar desagradável.”⁸

A perpetuação da ideia de que as mulheres têm uma capacidade inferior a dos homens, em relação às estratégias utilizadas nos videogames, segue o mesmo pensamento do determinismo biológico descrito por Nicholson, ou seja, certos fenômenos sociais e a capacidade intelectual feminina são unicamente atribuídos a questões biológicas:

Normalmente falamos de determinismo biológico quando um fenômeno específico é considerado inteiramente como consequência de fatores biológicos. Assim, ser um construcionista social é meramente argumentar que a sociedade teve qualquer participação num determinado resultado. (2000, p. 23).

O que a autora sugere é que a ideia de uma mulher ser inferior ao homem com a justificativa de que suas funções biológicas são distintas, é equivocado. A sugestão é que seja feita uma análise social e uma argumentação de como a posição emblemática da mulher pode ser influenciada e construída pelo contexto social em que está inserida. Segundo Hayes (2007), a distância do sexo feminino do cenário de videogames, em geral, é somente resultado de fatores sociológicos e não biológicos, como muitos acreditam.

A hipersexualização na representação de personagens femininas nos jogos, juntamente com a predominância de lutas como aspecto central do jogo, tem sido a primeira barreira para a integração de mulheres.

⁸ Entrevista concedida pela jogadora Hanae Oseki para a coluna do site *RedBullGames*: “Discriminação com jogadoras mostra o machismo sistemático no cenário competitivo de *eSports*”. 27 de maio de 2016.

[...] Por exemplo, o prazer no combate, ou agressão física, como refletido na ampla gama de jogos que enfatiza a guerra, o tiro e a luta com espadas, é visto como uma expressão de biologia (altos níveis de testosterona) e socialização (a necessidade social de que o homem tem que ser forte, destemido e fisicamente poderoso). (HAYES, 2007, s/p.).

O cenário exclui muitas meninas, fazendo-as se esconder atrás de *nicks* masculinos, justamente para não sofrer assédio ou preconceito. “A prática de utilizar um nome que não denuncie seu gênero é comum, pois assim é possível escapar do assédio e de retaliações aos menores erros, até diversas ameaças de estupro” relata uma das jogadoras profissionais,⁹ caso ela se recusasse a receber elogios e “presentes”. Em depoimento ao site UOL JOGOS, uma jogadora profissional argumenta que “ser mulher no jogo é como ser mulher em qualquer situação na qual se tenha um pouco de atenção e poder com algo que você faz: existe preconceito e machismo, e as mulheres são, sim, desvalorizadas”.¹⁰

Os constantes estereótipos sob os quais as mulheres são colocadas, fazem com que elas sejam vitimas de violência de gênero com muita frequência no mundo *online*. “Nenhum homem tem que escolher um *nick* neutro pra não ser xingado”, comenta, com clareza, Daniela Rigon, jornalista de *eSports* e repórter do site Drops de Jogos. “Infelizmente, é algo normal ser xingado em jogo, como afirma a matéria. Mas é necessário prestar atenção na diferença do xingamento. Nenhum homem é xingado por ser homem. Nenhum homem leva um ‘vai abrir um pote de palmito’ ou ‘vai trocar um pneu’ por estar jogando”, explicou, mostrando como a situação é tensa para as meninas *gamers*.¹¹

É comum, com um *nick* feminino, começar um jogo lendo coisas como “mostra os peitos”, “manda nudes”... Basta um erro para isso passar para frases como “tinha que ser mulher” e “sua puta”, elucidou, sem meias palavras, avaliando que a comunidade em eventos e grupos de *gamers* nas redes sociais é igualmente impiedosa. “Você não tem o direito de não aceitar uma brincadeira e não gostar de um comentário”, observou. “É horrível”.¹²

⁹ Depoimento de Juliana Vieira, jogadora profissional de *Counter-Strike: Global Offensive*, para a UOL JOGOS, 23/8/2016.

¹⁰ Depoimento de Cláudia “santinha” Santini, jogadora profissional de *Counter-Strike: Global Offensive*, para a UOL JOGOS, 23/8/2016.

¹¹ Depoimento de jogadora Daniela Rigon ao site Drops de Jogos (2016).

¹² Depoimento de Bell Albuquerque, jogadora de *League of Legends*, para o site Drops de Jogos, 29/3/2016.

Essas atitudes mostram como a violência de gênero e o machismo ocorrem em esportes eletrônicos. A solução encontrada por muitas mulheres é escolher um nome que não seja possível a identificação de seu gênero, ou mesmo o uso de um nome masculino, para que não precise passar por situações degradantes ou vexatórias.

As mulheres do séc. XIX e do início do XX passaram por situações que podem ser comparadas às atuais, indicando, assim, que a violência de gênero não é algo recente. Enquanto hoje o assédio é feito *online*, no século passado, a repreensão do pensamento da mulher era comumente visto na sociedade. Era comum que, na literatura, mulheres escrevessem seus textos com o auxílio de um pseudônimo. Anna Lins dos Guimarães Peixoto Bretas é o maior exemplo (na literatura brasileira) que cabe aqui ser citado. Mais conhecida pelo seu pseudônimo “Cora Coralina” foi por muitos anos repreendida pelo seu marido que a proibia de escrever e publicar suas poesias.

Cora Coralina está entre as pioneiras que, anônima ou publicamente, se insurgiram contra os preconceitos de toda ordem que alicerçavam a sociedade tradicional. Preconceitos que ainda hoje não desapareceram de todo [...]. Toda sua obra poética testemunha o que foi a luta dessa mulher diferente das demais, em seu tempo, determinada a viver de acordo com sua própria verdade e que encontrou na palavra poética o caminho da realização mais plena e definitiva. (COELHO, 2013, s/p.).

Outra escritora, que também precisou ser mascarada pelo pseudônimo, para que sua vida não corresse perigo foi a paquistanesa Malala Yousafzai que hoje é símbolo da luta pela liberdade e pelos direitos da mulher. Em 2008, o líder talibã local emitiu uma determinação exigindo que todas as escolas interrompessem as aulas dadas às meninas por um mês. Foi então que Malala, com 11 anos na época, começou sua luta pelo direito de ela e outras meninas frequentarem a escola. Ela começou a escrever para um *blog*, parceiro da rede BBC, chamado “Diário de uma estudante paquistanesa”, no qual falava sobre sua paixão pelos estudos e as dificuldades enfrentadas no Paquistão sob domínio do Talibã. Com o pseudônimo de “Gul Makai”, a menina não tinha receios em falar em público sobre sua defesa da educação feminina. Seu pseudônimo foi descoberto e, em um ataque-surpresa ao ônibus escolar em que ela viajava, foi baleada por um pistoleiro talibã na cabeça, além de outros dois estudantes que também estavam no veículo.

Malala Yousafzai precisou mascarar sua imagem através de uma personagem folclórica para que não corresse perigo após a publicação de seus textos. Anna Peixoto precisou de um codinome para fugir da repressão masculina da época, especialmente de seu marido. Explicava que *Cora vem de coração*, e *Coralina* significa cor vermelha; *Cora Coralina* seria coração vermelho. (MULIER, 2013, n. 108). As jogadoras de *eSports* precisam que seus *nicknames* não revelem seu gênero para se desviarem do assédio constante e das represálias por serem mulheres. O ódio às mulheres está tão culturalmente inserido na sociedade que é quase insuportável para alguns homens ver mulheres tendo sucesso onde supostamente não deveriam estar, seja qual for o campo de estudo.

Conclusão

Em síntese, a intimidação de gênero, que historicamente acontece devido aos papéis sociais a ele afetos, saiu da esfera física, passando a atuar na esfera virtual. Muitas mulheres sofrem com essa violência, algumas diariamente, tendo problemas em sua carreira profissional. A questão de gênero, em sua interface com a violência, deve ser revista pelas diretrizes judiciárias. Mesmo com leis que protegem as mulheres, pouco se tem concretizado no âmbito digital. É preciso criar uma sensibilização social no sentido de que ameaças e assédio às mulheres nos *eSports* são um comportamento grave. É preciso que as empresas que organizam torneios de *games* priorizem e levem a sério esse tipo de comportamento. Infelizmente, a realidade social é tão desigual e violenta, atingindo mulheres tanto na internet quanto fora dela.

Referências

- AGÊNCIA PATRÍCIA GALVÃO. Violência de gênero na internet. 2016. Disponível em: <<http://www.agenciapatriciagalvao.org.br/dossie/violencias/violencia-de-genero-na-internet/>>. Acesso em: 5 out. 2016.
- BRASIL. Conselho Nacional de Justiça. “Lei Maria da Penha”. Brasília, DF: 2006.
- CASTILHOS, Denise; MENTI, Daniela Cristina. Corpo, nudez e erotismo: uma análise nas Campanhas de Moda. 2016. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd221/corpo-nudez-e-erotismo-de-moda.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2016.
- COELHO, Ana Gabriela. Opinião: o machismo nos eSports não é normal: *Red Bull Games*, 27 maio 2016. Disponível em: <<http://www.redbull.com/br/pt/games/stories/1331797300048/opinia-o-machismo-nos-esports-nao-e-normal>>. Acesso em: 28 out. 2016.
- COELHO, Nelly Novaes. Poetisa, ensaísta, jornalista, doceira: Cora Coralina foi uma destemida e lutou contra preconceitos de sua época para tornar públicas as suas ideias. *Jornal Mulher*, jan. 2013, n. 108. Disponível em: <<http://jornalmulier.com.br/poetisa-ensaista-jornalista-doceira-cora-coralina-foi-uma-destemida-e-lutou-contra-preconceitos-de-sua-epoca-para-tornar-publicas-as-suas-ideias/>>. Acesso em: 20 out. 2016.
- COSTA, Ana Alice. Gênero, poder e empoderamento das mulheres. 2008. Disponível em: <http://www.adolescencia.org.br/empower/website/2008/imagens/textos_pdf/Empoderamento.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2016.
- DATA&SOCIETY – RESEARCH INSTITUTE. 2016. Nonconsensual Image Sharing: One in 25 americans has been a victim of “Revenge Porn”. *Data&Society*. Disponível em: <https://datasociety.net/pubs/oh/Nonconsensual_Image_Sharing_2016.pdf>. Acesso em: 12 set. 2016.
- GANIKO, Priscila. Criação da ABCDE mostra crescimento dos eSports. *Redbull Games* 25/8/2016 – Disponível em: <<http://www.redbull.com/br/pt/games/stories/1331814385920/criacao-da-abcde-mostra-crescimento-dos-esports-no-brasil>> Acesso em: 8 nov. 2016.
- GROSSI, Miriam. Gênero, violência e sofrimento. *Revista Antropologia em Primeira Mão*, Florianópolis, p. 1-22, 1998.
- HAYES, E. Gendered identities at play: case studies of two women playing morrowind. 2007. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412006294768>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

HEIL, Danielle Mariel. Crime rápido, trauma permanente: *Revenge Porn, Emporio do Direito*. 2016. Disponível em: <<http://emporiiodireito.com.br/crime-rapido/>>. Acesso em: 5 nov. 2016.

MARCONDES FILHO, C. Violência fundadora e violência reativa na cultura brasileira. São Paulo: Perspectiva, São Paulo, v.15 n.2, abr./jun. 2001. ISSN 0102-8839 versão impresa. Disponível em: <scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392001000200004>. Acesso em: 22 nov. 2016.

MERLLIÉ, Dominique. *Le sexe de l'écriture: notes sur La perception sociale de la féminité*. 1990. p. 40-51 .v. 83. Disponível em: <http://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1990_num_83_1_2935>.

MUSA gamer é ameaçada de estupro e se salva avisando pais dos agressores. 2014. *Notícias R7*. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/fotos/musa-gamer-e-ameacada-de-estupro-e-se-salva-avisando-pais-dos-agressores-02122014#!foto/1>>. Acesso em: 13 jun. 2016.

NICHOLSON, Linda. *Interpretando o gênero*. Trad. de Luiz Felipe Guimarães Soares. New York: Cornell University Press, 2000. p. 53-76.

OLIVEIRA, Glauca Fontes de. Violência de gênero e a Lei Maria da Penha. *Conteúdo Jurídico, Brasília*. 2016. Disponível em: <<http://www.conteudojuridico.com.br/?artigos&ver=2.29209>>. Acesso em: 6 out. 2016.

PEREIRA, Thiago. E-Sports revela atletas e ganha destaque no cenário brasileiro. *O Tempo*. 16/6/16; Disponível em: <<http://www.otempo.com.br/interessa/tecnologia-e-games/e-sports-revela-atletas-e-ganha-destaque-no-cen%C3%A1rio-brasileiro-1.1323065>>. Acesso em: 5 out. 2016.

PESQUISA GAME BRASIL. Comportamento, consumo e tendências do gamer brasileiro. 2016. Disponível em: <<http://www.pesquisa-gamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 1º nov. 2016.

ROX, Maximilian. Veja os dados que mostram a força dos eSports, febre mundial entre gamers. *Techmundo*, 2014. Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/noticias/veja-dados-mostram-forca-esports-febre-mundial-entre-gamers_774876.htm>. Acesso em: 15 out. 2016.

SANTIAGO, Rosilene Almeida; COELHO, Maria Thereza Ávila Dantas. A violência contra a mulher: antecedentes históricos. UNIFACS, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <www.revistas.unifacs.br/index.php/sepa/article/download/313/261>. Acesso em: 6 nov. 2016.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, 1990.

SOUZA, Guilherme Teixeira Ohl de. Mundo do videogame possui ranço machista. Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática (PUCSP). *Vya Estelar – UOL*. 1º jan. 2016. Disponível em: <[ttp://vyaestelar.uol.com.br/post/2531/mundo-do-videogame-possui-ranco-machista?/cyberpsicologia_machismo_no_videogame.htm](http://vyaestelar.uol.com.br/post/2531/mundo-do-videogame-possui-ranco-machista?/cyberpsicologia_machismo_no_videogame.htm)>. Acesso em: 5 nov. 2016.

SUPERDATA. GAMES AND INTERACTIVE MEDIA INTELLIGENCE. 2015. The worldwide eSports market reaches 134 million viewers. *SuperData*. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/esports-brief/>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

TOKIO, Kao. Assédio e perseguição contra jogadoras em games coletivos afastam as meninas dos MOBAs e eSports. *Drops de Jogos*, 29 mar. 2016. Disponível em: <<http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1440-assedio-e-perseguiacao-contra-jogadoras-em-games-coletivos-afastam-as-meninas-dos-mobas-e-esports>>. Acesso em: 23 jun. 2016.

TASSI, Paul. The Year of eSports. 20 dez. 2012. *Forbes*. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/>>. Acesso em: 13 nov. 2016.