

Criticismo acerca do sexismo estrutural na indústria digital

Criticism about structural sexism in the digital industry

Izabella Lima Sampaio¹

¹Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Espírito Santo, Brasil. E-mail: sampaio.bellalima@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6186-0651>.

Cláudio Iannotti da Rocha²

²Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Espírito Santo, Brasil. E-mail: claudiojannotti@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2379-2488>.

Maria Júlia Ferreira Mansur³

³Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Espírito Santo, Brasil. E-mail: mjfmansur@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5848-2020>.

Artigo submetido em 31/05/2021 e aceito em 07/04/2022.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Resumo

O presente artigo tem como objetivo precípua demonstrar a existência do sexismo estrutural contra mulheres na indústria digital, tendo como marco teórico Cass R. Sunstein. A problemática apresentada neste artigo é: “as mulheres possuem oportunidade e visibilidade no mercado de trabalho da indústria digital?”. Por fim, a metodologia é consubstanciada no método dedutivo, a partir da pesquisa bibliográfica, construindo o texto inédito e original.

Palavras-Chave: Jogos digitais; Gênero; Direito do Trabalho.

Abstract

The present article has as its main objective to demonstrate the existence of structural sexism against women in the digital industry, having Cass R. Sunstein as theoretical framework. The problematic presented in this article is: "do women have opportunity and visibility in the labor market of the digital industry?". Finally, the methodology is embodied in the deductive method, from the bibliographical research, building the unpublished and original text.

Keywords: Digital Games; Gender; Labor Law.



Introdução

A 4ª Revolução Industrial modificou a estrutura da sociedade e, principalmente, do mercado laboral, através do bojo panorâmico tecnológico formado pelos *smartphones*, *tablets*, *drones*, *smart tv* e novos computadores, operacionalizados pelo *cloud computing*, internet das coisas (IoT), a inteligência artificial (IA), a *big data*, a *Industrial IoT* (IIoT), a robotização, computação quântica, biotecnologia, impressão 3D, as plataformas e os aplicativos digitais que se interligam todos através da *internet* e dos satélites, constituindo o que cumhamos de meio ambiente virtual. Atualmente tornam-se cada vez mais comuns trabalhos que dependem inteiramente da internet e das plataformas digitais, principalmente aqueles que envolvem as gerações mais novas, como é o caso dos e-Sports.

O presente estudo tem por intuito analisar os três pilares da indústria digital, sendo eles a produção de jogos digitais, os jogos em si e, por fim, as competições de e-Sports, sob a luz da desigualdade de gênero e do preconceito contra mulheres, característico desse novo mercado de trabalho.

O cenário apresentado na pesquisa explicita o raciocínio circular sobre jogos digitais feitos por homens, para serem consumidos por esse mesmo público masculino e, por conseguinte, para que os atletas das futuras competições sejam, em sua maioria, homens. Assim, ocorre a constituição de um novo mercado de trabalho feito para a exclusão feminina e pautado na estigmatização da mulher.

Dessa forma, o presente estudo visa responder o seguinte questionamento: “as mulheres possuem oportunidade e visibilidade no mercado de trabalho da indústria digital?”. Para isso, serão utilizados casos práticos e reais que demonstrem a realidade do ambiente da indústria digital no caso das mulheres. Após apresentar a resposta para a pergunta em pauta, o trabalho apresentará alguns mecanismos que podem proporcionar a mitigação desse problema – sendo um deles a utilização do direito e das leis –, assim como demonstrar possíveis empecilhos para essa mitigação.

Para tanto, serão utilizadas a pesquisa bibliográfica e a revisão de documentos da literatura jurídica, a fim de traçar conclusões gerais ante a observação de fenômenos específicos – sendo casos práticos de mulheres no ambiente da indústria digital –, utilizando-se, nesse ponto, do método indutivo. O método dedutivo também será



utilizado para o estudo de fenômenos gerais e abstratos a fim de possibilitar a compreensão de algumas especificidades do presente tema.

1. O histórico da indústria de jogos digitais

Em consonância com a evolução tecnológica mundial em diversos âmbitos, como na medicina e nos meios de produção, o avanço de instrumentos tecnológicos se estendeu também para áreas comuns do dia-a-dia, como é o caso do lazer e do entretenimento, incluindo-se aqui os jogos digitais como uma importante modalidade de recreação. A internet, por exemplo, a partir principalmente da Terceira Revolução Industrial, e de forma intensificada na Quarta Revolução Industrial, passa a ser considerada um mecanismo digitalizador das relações sociais, criando-se uma chamada Aldeia Global¹, em que a sociedade internacional funciona de forma interconectada por meio da internet.²

Assim, as mudanças globais advindas desse desenvolvimento tecnológico acarretaram novas categorias de relações e proporcionaram novas formas de trabalho, como é o caso dos atletas de e-Sports, não obstante, os jogos digitais serem forma de lazer, também passaram a ter um caráter profissionalizante, gerando emprego e renda. Todavia, mesmo diante de todo o avanço proporcionado, o principal obstáculo imposto à mulher no decorrer da história ainda está presente: o preconceito de gênero. E, nesse sentido, a indústria de jogos atualmente funciona como o mais novo instrumento de estigmatização e inferiorização da mulher e de sua imagem.

Para analisar a problemática de preconceito de gênero exposta, cabe avaliar, historicamente, como essa digitalização mundial impactou, e ainda impacta, a cultura de jogos, bem como suas competições: desde o desenvolvimento, a princípio, gradual da indústria de jogos digitais, até o seu atual apogeu.

¹ Nome do novo mundo caracterizado por Marshall Cluhan, em sua obra “Galáxia de Gutemberg”.

²MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg a formação do homem tipográfico*. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. Volume 19. São Paulo: Companhia Editora Nacional. Universidade de São Paulo. 1972. p. 330. Disponível em: https://monoskop.org/images/0/00/McLuhan_Marshall_A_galaxia_de_Gutenberg_A_formacao_do_home_m_tipografico_1972_BR-PT.pdf. Acesso em: 24 de outubro de 2020.



A construção da base teórica dos jogos digitais se pautou na chamada Teoria dos Jogos desenvolvida ao longo do livro “*Theory of Games and Economic Behavior*”³ escrito pelos matemáticos John Von Neumann e Oskar Morgenstem⁴. Nessa ótica, o primeiro jogo eletrônico foi desenvolvido em 1958 pelo físico Willy Higinbotham⁵. Chamado de *Tennis Programing* ou *Tennis for two*, o jogo contava com um computador analógico, bem como, apresentava funções simples nas quais o jogador apenas rebatia bolas⁶.

A primeira competição da área de jogos digitais foi em outubro de 1972, segundo a Confederação Brasileira de e-Sports (CBeS), e levou o nome de “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”. O referido evento, foi uma competição para os alunos da Universidade de Stanford nos Estados Unidos⁷.

A partir do aumento tecnológico e da popularização da internet, tem-se na década de 2000 uma mudança significativa na quantidade de jogadores interessados nessa indústria de jogos. Essa configuração é comprovada pelo crescimento exponencial do mercado digital, o qual movimentou cerca de US\$ 175,8 bilhões em 2021 e apresenta projeções de US\$ 200 bilhões em 2023⁸. Em virtude de uma maior demanda de pessoas interessadas nos jogos digitais, ocorreu, conseqüentemente, o aumento dos torneios e competições, sendo os principais o “*World Cyber Games*”, o “*Intel Extreme Masters*” e a “*Major League Gaming*”⁹.

A popularização, bem como a midiatização das competições de e-Sports - e também da própria indústria de jogos -, aumentaram com a difusão dos serviços de transmissão por *streaming*. Atualmente o Twitch¹⁰, lançado em 2009, é o principal canal de jogos capitalizando cerca de 24 mil milhões de horas de conteúdo visualizadas em 2021.^[OBJ]

³ Teoria dos Jogos e Comportamento Economico (tradução livre).

⁴ GELOZENE, Fernando Ramos; ARIELO, Flavia Santos. *Uma breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games*. Revista Multiplicidade, Volume VIII, Ano VII. São Paulo: Bauru. 2017. p. 149.

⁵ GELOZENE, Fernando Ramos; ARIELO, Flavia Santos. *Uma breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games*. Revista Multiplicidade, Volume VIII, Ano VII. São Paulo: Bauru. 2017. p. 150.

⁶ GELOZENE, Fernando Ramos; ARIELO, Flavia Santos. *Uma breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games*. Revista Multiplicidade, Volume VIII, Ano VII. São Paulo: Bauru. 2017. p. 149.

⁷ Confederação Brasileira de e-Sports. *História do e-Sport*. 2020. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

⁸ PACETE, Luiz Gustavo. *2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023*. Forbes. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em 28 de março de 2022.

⁹ Confederação Brasileira de e-Sports. *História do e-Sport*. 2020. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

¹⁰ Site com foco na transmissão de jogos digitais e competições de e-Sports, sendo sua transmissão ao vivo ou *on-demand*.



O fenômeno dos e-Sports se desenvolveu a ponto de contar com rotinas de treinamentos profissionais, similares aos dos esportes tradicionais, como o futebol. O referido treinamento é desenvolvido em *gaming offices* e *games houses*, sendo aqueles similares aos centros de treinamento de futebol (CT), contendo horários determinados para treinos, sem que os jogadores passem a noite no local¹¹. No que tange as *game houses*, o sistema de treinamento é o mesmo, diferenciando-se por sua característica de moradia, visto que os jogadores dormem no local de treino, mantendo horários pré-determinados e sujeitos a maiores flexibilizações¹².

Percebe-se, portanto, a materialização do sucesso do mercado em tela e o estabelecimento da indústria de jogos digitais como uma das mais importantes no ramo do entretenimento, com crescimento médio anual, entre 2015 e 2019, de 5,7% faturando US\$ 93,18 bilhões em 2019¹³.

Contudo, embora apresente diversas inovações tecnológicas e culturais, a indústria dos jogos digitais permanece estagnada em relação ao preconceito de gênero, estigmatizando a imagem das mulheres, tanto no que tange às jogadoras e profissionais da área, quanto às personagens femininas hipersexualizadas nos jogos. Por essa lógica, cabe analisar a presença feminina desde o processo de produção dos jogos, até sua popularização, comercialização e por fim, seu espaço nos torneios de e-Sports.

Assim, o presente estudo demonstrará como a estrutura voltada para homens em torno de todas as etapas que antecedem essas competições foi desenvolvida de forma a gerar um ambiente de exclusão para as mulheres. Essas etapas são as seguintes: a (i) criação e desenvolvimento de jogos, (ii) envolvimento ativo na comunidade *gamer* e (iii) as competições de *e-sports*, as quais, até hoje, são moldadas a partir dos interesses do público masculino. Por fim, será apontado sobre como as mulheres são retratadas nos jogos, dentro do universo *gamer* propriamente.

¹¹Confederação Brasileira de e-Sports. *O que são os e-Sports*. 2020. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

¹²Confederação Brasileira de e-Sports. *O que são os e-Sports*. 2020. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

¹³SAKUDA, Luiz. *Plataformas digitais e o novo espírito do capitalismo: Estudo sobre a indústria de jogos digitais*. Itáu Cultural. 2018. p. 05. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/plataformas-digitais-e-o-novo-espírito-do-capitalismo-estudo-sobre-a-industria-de-jogos-digitais>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.



2. Identificação e participação feminina na indústria de jogos digitais

O início da problemática do preconceito em relação ao gênero na indústria digital ocorre na infância. Os pais, através de um condicionamento social, induzem a perspectiva de que “videogames são para meninos” no processo de criação e educação de suas filhas e de seus filhos. E “se você não dá acesso para as meninas aos videogames, depois elas não têm interesse em cursos de tecnologia ou de games”¹⁴, caracterizando, dessa forma, um dos motivos para o afastamento feminino na produção de jogos¹⁵. Assim, isso acaba gerando reflexos no futuro dessas crianças, impactando no caminho acadêmico e profissional que elas decidem traçar.

Esse impacto pode ser aferido a partir de uma observação da premiação anual chamada “*The Game Awards*”, criada em 2014, cujo intuito é premiar os melhores jogos, treinadores, jogadores, entre outros aspectos dessa indústria.

Ao observar as listas de vencedores presentes no site oficial da premiação, é perceptível a escassa presença de mulheres nas classificações. É válido destacar a categoria “jogo do ano” a qual, em oito anos de história, nunca premiou um jogo com o enredo ou protagonismo feminino. Os únicos jogos premiados que apresentam mulheres no núcleo central de personagens, muito embora sem conceder mencionado protagonismo, são “*Uncharted 2: Among Thieves*” e, o atual ganhador, “*The Last of Us 2*”.

Essa crítica, todavia, não é direcionada propriamente à premiação, mas à indústria de jogos digitais que, considerando o pouco investimento realizado em dinâmicas visando a diversidade de gênero, acaba por carecer de representatividade feminina em seus universos. E esse cenário gera a sensação de não pertencimento pelo público feminino, haja vista sua representação digital quase inexistente, o que causa a falta de perspectiva de ingresso nesse mercado de trabalho. Nesse viés, a produção de jogos apresenta uma quantidade menor de mulheres trabalhando na área, em comparação ao número de trabalhadores do sexo masculino. De acordo com uma pesquisa realizada pela *Next Gen Skills Academy*. no Reino Unido, até 2014 tinha-se em

¹⁴GIOVANI, Bárbara Paro; PORTELA, Nathalie; FERREIRA, Yuri. *Mulheres e games: a presença feminina que cresce envolta por um ambiente machista*. Repórter UNESP. 2017. Disponível em: <http://reporterunesp.jor.br/2017/06/07/mulheres-e-games-a-presenca-feminina-que-cresce-envolta-por-um-ambiente-machista/>. Acesso em 30 de outubro de 2020.

¹⁵GIOVANI, Bárbara Paro; PORTELA, Nathalie; FERREIRA, Yuri. *Mulheres e games: a presença feminina que cresce envolta por um ambiente machista*. Repórter UNESP. 2017. Disponível em: <http://reporterunesp.jor.br/2017/06/07/mulheres-e-games-a-presenca-feminina-que-cresce-envolta-por-um-ambiente-machista/>. Acesso em 30 de outubro de 2020.



média, 14% de mulheres trabalhando como desenvolvedoras de jogos¹⁶. Passa-se a análise de caso prático para compreender melhor essa estatística e a estrutura da indústria digital.

Um caso emblemático é o da *Riot Games*, desenvolvedora do jogo *League of Legends*. A empresa atualmente enfrenta um processo trabalhista milionário na *Los Angeles Superior Court* em razão do machismo e sexismo sofrido por mulheres em sua cadeia de produção. O processo em questão é uma ação coletiva que conta com cerca de mil mulheres que trabalharam na *Riot* desde 2014 e sofreram com supramencionadas discriminações^[OBJ]. Ademais, ela também já foi acusada de violar a *California's Equal Pay Act (Lei da Califórnia de Igualdade Salarial)* e a lei contra discriminação de gênero no ambiente de trabalho. A investigação dessas ocorrências discriminatórias teve início a partir de um artigo publicado em 2018 pela *Kotaku—Gaming Reviews, News, Tips and More* intitulado “*Inside The Culture Of Sexism At Riot Games*”. Essa publicação mostrou como as mulheres eram discriminadas e rebaixadas em razão de seu gênero na empresa e como, por conta de tal ambiente, muitas acabaram abandonando o trabalho¹⁷. A mencionada pesquisa dispõe que:

Em empresas sediadas no Vale do Silício, como Google e Apple, apenas um quarto dos empregos “profissionais”, ou seja, como engenheiros, designers e analistas foram ocupados por mulheres em 2016, segundo *Reveal*, um projeto do *The Center of Investigative Reporting*. No que tange a posições de liderança, esse número é ainda menor. Ademais, no campo da tecnologia, a taxa de abandono entre as mulheres é duas vezes maior que entre os homens de acordo com um estudo do *National Center for Women & Information Technology*. Por fim, um relatório pesquisando 3.700 mulheres da engenharia detalhou como elas sentiram que tinham menos oportunidades de progresso, bem como eram prejudicadas por seus gerentes (tradução livre).¹⁸

¹⁶BATISTOTI, Vitória; GUILLEN, Fernanda. *A atuação feminina no universo dos games*. Universidade de São Paulo: Jornal Campus. 2015. Disponível em: <http://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2015/11/atuacao-feminina-no-universo-dos-games/>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

¹⁷D’ANASTASIO, Cecília. *Inside the culture of sexism at Riot Games*. KOTAKU - Gaming Reviews, News, Tips and More. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

¹⁸“at Silicon Valley-based companies like Google and Apple, only a quarter of “professional” jobs—like engineers, designers and analysts—were held by women in 2016, according to *Reveal*, a project from *The Center for Investigative Reporting*. When it comes to leadership positions, that number is much lower. In the technology field, the quit rate for women is over twice as high as it is for men, according to a study by the *National Center for Women & Information Technology*. One report surveying 3,700 women in engineering detailed how women in these fields felt they had fewer opportunities for advancement and a higher rate of feeling undermined by managers” (D’ANASTASIO, Cecília. *Inside the culture of sexism at Riot Games*. KOTAKU - Gaming Reviews, News, Tips and More. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021).



Esses dados deixam perceptível que o mercado de trabalho na indústria de jogos é composto majoritariamente por homens e apresenta um conteúdo desenvolvido, via de regra, para o público masculino. E mais, eles corroboram com a noção de que o ambiente tóxico para mulheres na indústria de jogos decorre da predominância masculina na indústria e em seu comando empresarial. É importante mencionar, nesse ponto, que das 23 (vinte e três) vagas de liderança sênior da *Riot*, 21 (vinte e uma) delas são compostas por homens¹⁹.

Oportuno citar também sobre a segregação horizontal e vertical relacionadas à indústria de jogos. A primeira ocorre conforme a mulher toma decisões profissionais a partir de suas aptidões desenvolvidas ao longo da vida.²⁰ Esse desenvolvimento, contudo, é influenciado pelos estigmas de gênero que afastam as mulheres das áreas de ciências e tecnologias, logo, essas decisões, muitas vezes, são pautadas no padrão social de profissões masculinas e femininas²¹.

A vertical, no que lhe concerne, funciona como um instrumento de invisibilidade, fazendo com que a mulher permaneça em posições subordinadas, não avançando em suas carreiras, quando inseridas em áreas com predominância masculina, reafirmando a desvalorização feminina²². Essa segregação impacta no favorecimento de carreiras masculinas em aspectos hierárquicos e salariais²³.

Isso demonstra que na indústria de jogos digitais ambas as segregações funcionam como mecanismo de propagar a desigualdade de gênero. Dessa forma, constrói-se um ambiente de jogos digitais altamente tóxico para mulheres, desde a hipersexualização da imagem feminina, até o tratamento concedido às próprias jogadoras.

¹⁹ D'ANASTASIO, Cecilia. *Inside the culture of sexism at Riot Games*. KOTAKU - Gaming Reviews, News, Tips and More. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

²⁰ OLINTO, Gilda. *A inclusão das mulheres nas carreiras de ciência e tecnologia no Brasil*. Revista Inclusão Social, v. 5, n. 1, 28 nov. 2012. p. 69. Disponível em: <http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1667>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

²¹ OLINTO, Gilda. *A inclusão das mulheres nas carreiras de ciência e tecnologia no Brasil*. Revista Inclusão Social, v. 5, n. 1, 28 nov. 2012. p. 69. Disponível em: <http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1667>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

²² OLINTO, Gilda. *A inclusão das mulheres nas carreiras de ciência e tecnologia no Brasil*. Revista Inclusão Social, v. 5, n. 1, 28 nov. 2012. p. 69. Disponível em: <http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1667>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

²³ OLINTO, Gilda. *A inclusão das mulheres nas carreiras de ciência e tecnologia no Brasil*. Revista Inclusão Social, v. 5, n. 1, 28 nov. 2012. p. 69. Disponível em: <http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1667>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.



Saindo do âmbito do desenvolvimento de jogos digitais, é necessário pontuar sobre outro pilar da indústria de jogos digitais: a presença feminina nos *e-Sports*. O esporte digital, em razão do seu desenvolvimento e popularidade, tornou-se, como exposto anteriormente, uma forma de trabalho da sociedade atual. Ou seja, os jogos deixaram de ser apenas entretenimento e viraram uma fonte de renda para quem joga e não apenas para quem os produz.

Contudo, o cenário discriminatório de gênero se estende também para a esfera das competições. Nessa seara, cita-se o caso do time feminino de *LeagueofLegends*, *Vaevicts*, que foi expulso da *LeagueofLegends Continental League (LCL)* sob justificativa de baixo rendimento, haja vista diversos resultados negativos ao longo da competição. Contudo, a pena de expulsão não foi aplicada às equipes masculinas *RoXe Vega Squadron* que receberam contínuas advertências por condutas anti desportivas, machistas e sexistas contra o time feminino²⁴.

Ao comparar as decisões tomadas pela LCL, é palpável a percepção da atuação conivente da indústria de *e-Sports* com a discriminação de gênero característica de suas competições, perpetuando um ambiente tóxico e desencorajador para mulheres.

Como consequência ocorre a menor visibilidade e representatividade feminina nos torneios de *e-Sports*, apesar da maioria do público feminino. Segundo Juliana Afonso, fundadora do Projeto Sakura²⁵, “muitos acreditam que as mulheres realmente não possuem capacidade de jogar em alto nível. Sendo assim, os times não parecem possuir interesse em contratar mulheres”²⁶. Ademais, as jogadoras precisam lidar com o descrédito por suas conquistas, haja vista o julgamento de que mulheres não conseguem se destacar por mérito próprio.

Em 2019 ocorreu a Copa do Mundo de *Fortnite* nos Estados Unidos, a qual contou com 200 jogadores, selecionados entre 40 milhões de candidatos e 3 milhões de dólares em premiações. Contudo, nenhum desses jogadores eram mulheres. Segundo

²⁴ARBULU, Rafael. *Equipe feminina de LOL, Vaevicts é removida da LCL por baixo desempenho*. CanalTech. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/#:~:text=A%20equipe%20feminina%20rusa%20de,dentro%20de%20uma%20competi%C3%A7%C3%A3o%20fechada%E2%80%9D>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

²⁵O Projeto Sakura oferece atendimento e acompanhamento psicológico online a brasileiros espalhados pelo mundo. Disponível em: <https://projetosakura.com.br/>.

²⁶HÍGIDIO, José; MUNIZ, Bianca. *Participação feminina nos eSports: entre desafios e representatividade*. Jornalismo Júnior. ECA-USP. 2019. Disponível em: <http://jornalismojunior.com.br/participacao-feminina-nos-esports-entre-desafios-e-representatividade/>. Acesso em: 20 de janeiro de 2021.



Tina Perez, jogadora profissional, as mulheres se afastam das competições de alto nível em razão do assédio, medo e do sentimento de não qualificação²⁷.

Por outro lado, nos raros casos em que mulheres se inserem na “elite dos *e-sports*” suas conquistas são desmerecidas e reduzidas ao seu gênero. A jogadora Daniella “Cherna” Andrade, de 19 anos, ao ser a única mulher indicada a melhor atleta de Rainbow Six: Siege do prêmio *e-Sports* Brasil, sofreu com comentários como: “só colocaram porque é mulher” e “querem pôr goela abaixo uma mina entre os melhores²⁸”. Tais comentários perpetuam o desconforto nesse ambiente, a falta de validação das conquistas femininas e, principalmente, o desincentivo para que as atletas femininas cresçam na hierarquia dos jogos digitais²⁹.

O desgaste decorrente do ambiente em análise fez com que jogadoras passassem a utilizar *nicknames* masculinos visando driblar o preconceito cotidiano. Uma pesquisa da *University of Ohio* demonstrou que 100% das entrevistadas, que jogavam por 22 horas semanais, sofreram algum tipo de assédio³⁰. Essa mesma pesquisa afirma que dentre as agressões sofridas, as principais são ameaças e piadas de estupro, insultos físicos e sexistas, pedidos de favores sexuais em troca de ajuda no jogo e o *stalking*³¹. Outra consequência dessa realidade é o desenvolvimento de sintomas de doenças psicológicas, como a depressão, haja vista a exposição a esse ambiente hostil³².

²⁷VIEIRA, Nathan. *Por que nenhuma mulher competiu na Copa do Mundo de Fortnite?*. Canaltech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/por-que-nenhuma-mulher-competiu-na-copa-do-mundo-de-fortnite-145719/>. Acesso em 10 de dezembro de 2020.

²⁸NOGUEIRA, Alberto. *Mulheres enfrentam machismo no caminho para a elite dos eSports*. A CidadeON. 2019. Disponível em: <https://www.acidadeon.com/NOT,0,0,1434239,Mulheres+enfrentam+machismo+no+caminho+para+a+elite+dos+eSports.aspx>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

²⁹NOGUEIRA, Alberto. *Mulheres enfrentam machismo no caminho para a elite dos eSports*. A CidadeON. 2019. Disponível em: <https://www.acidadeon.com/NOT,0,0,1434239,Mulheres+enfrentam+machismo+no+caminho+para+a+elite+dos+eSports.aspx>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

³⁰FOX, Jesse; TANG, WaiYen. *Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. *New media & Society*. 2016. doi.org/10.1177/1461444816635778n. 2017, Vol. 19. p. 1293-1294.

³¹FOX, Jesse; TANG, WaiYen. *Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. *New media & Society*. 2016. doi.org/10.1177/1461444816635778n. 2017, Vol. 19. p. 1294.

³²FOX, Jesse; TANG, WaiYen. *Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. *New media & Society*. 2016. doi.org/10.1177/1461444816635778n. 2017, Vol. 19. p. 1295.



3. Hipersexualização da mulher pela indústria digital

Após o apontamento sobre a participação feminina na indústria de jogos, seja em sua produção ou propriamente como jogadoras, entra-se no *status quo* dos jogos digitais, sendo necessário entender como as mulheres são retratadas nesse universo *gamer*, ou seja, dentro dos próprios jogos.

Primeiramente, cabe explicar como o design de um personagem é criado. Segundo Gard, esse ponto é pautado no ambiente do jogo e na *gameplay* de forma que interfiram diretamente em como os personagens são apresentados visualmente³³. Impera destacar que a identificação do jogador pela história contada pauta-se na observação de como as características dos personagens se alinham ao universo da narrativa e aos futuros desafios.

A identidade visual dos jogos é relacionada com a forma de apresentação dos personagens. Isto é, suas roupas e corpos são desenvolvidos de forma condizente com as suas histórias. Contudo, esse raciocínio não se aplica às personagens femininas, visto que sua identidade visual é altamente sexualizada e pautada no corpo, sem qualquer coerência com a história que está sendo narrada. Este é o caso, por exemplo, dos jogos Takken, Street Fighter, Soul Calibur, Darkstalkers, em que a apresentação de quase todas as personagens ocorre de forma sexualizada³⁴. Os jogos em tela, apesar de serem jogos de luta, mostram que o foco do design das personagens não é vinculado a tal característica, mas sim a atributos sexuais.

De uma forma geral, os jogos utilizam a sexualidade das personagens de forma principal, deixando à margem suas histórias ou o contexto da narrativa. Assim, qualquer personagem, independentemente de suas características pessoais, é representada de forma erotizada, cumprindo o apelo à sexualização feminina como propaganda para os consumidores³⁵.

³³Gard, T., 2000. BuildingCharacter [online], disponível em: http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm. In: DIEHL, Daniel de Mesquita; MELCO, Marcos Tadeu; DUBIELA, Rafael. *Modelo de criação de personagens para jogos digitais*. SBC - Proceedings of SBGames. 2011. p. 04.

³⁴ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; PEREIRA, Georgia da Cruz. *Nua e Crua: Análise crítica da hipersexualização e a representação feminina nos jogos de luta*. Universidade Federal de Goiás: V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. 2018. p. 273.

³⁵ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; PEREIRA, Georgia da Cruz. *Nua e Crua: Análise crítica da hipersexualização e a representação feminina nos jogos de luta*. Universidade Federal de Goiás: V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. 2018. p. 280.



Necessário destacar as principais formas de representação feminina nos jogos digitais. São elas (i) a dama em apuros, representando personagens frágeis que precisam ser salvas, (ii) mulheres como decoração, as quais não são personagens jogáveis e apenas compõem o ambiente, (iii) mulheres como recompensa, ou seja, o prêmio recebido ao fim do jogo. De uma forma geral, as mulheres são retratadas como objetos a serem admirados ou salvos, e não como pessoas com características e capacidades potencializadoras de acrescentar elementos à narrativa ou realmente protagonizar a história narrada no jogo digital³⁶.

A imagem feminina nos jogos é hipersexualizada e estereotipada para caber em produtos criados por homens e para homens, ou seja, visando as preferências desse público. Essa imagem ocasiona uma falta de representatividade feminina adequada nos jogos digitais, em virtude da carência de protagonistas e heroínas, bem como proporciona a percepção de que a representação sexualizada é a única forma em que mulheres podem ser caracterizadas nessa indústria.

Essa imagem ocasiona uma falta de representatividade feminina adequada dentro dos jogos digitais, em virtude da carência de protagonistas e heroínas³⁷, bem como causa a percepção de que a representação sexualizada é a única forma em que mulheres podem ser caracterizadas nessa indústria³⁸.

A hipersexualização feminina ocorre de forma banalizada e sistemática dentro da própria sociedade, e não só dentro do ambiente dos jogos digitais, fazendo com que a objetificação do corpo da mulher se enraíze em todos os meios sociais³⁹. Essa característica funciona como mecanismo de lucro na sociedade capitalista, visto que as mulheres são utilizadas como forma de propaganda e prestação de serviços. A título exemplificativo, cita-se as propagandas de carros e bebidas, produtos que, por muitos

³⁶AMORIM, Fernando Mello de; LEÃO, ShayenneNobumitsu; LIAO, Gabriel Gimenes; GALLO, Sérgio Nestriuk. *A indumentária nos jogos digitais: Incoerência nas representações femininas*. XVSBGames. ISSN: 2179-2259. São Paulo. 2016. p. 275-276.

³⁷NASCIMENTO, Jéssica. *Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. 2016. p. 35.

³⁸NASCIMENTO, Jéssica. *Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. 2016.

³⁹COSTA, Anna Kerlly Souza da. *Hipersexualização frente ao empoderamento: a objetificação do corpo feminino evidenciada*. In: MAGALHÃES, Joanalira; RIBEIRO, Paula; SEFFNER, Fernando; VILAÇA, Teresa (org). *Corpo, gênero e sexualidade: resistência e ocupa(ções) nos espaços de educação*. Editora da Universidade Federal do Rio Grande. 2018. p. 01. Disponível em: https://7seminario.furg.br/images/livro_do_seminario.pdf. Acesso em: 02 de novembro de 2020.



anos, foram considerados majoritariamente masculinos e tiveram seu desenvolvimento e publicidade pautados em aspectos de interesse desse público.

Segundo Butler, o gênero é construído sexualmente, ou seja, as expectativas aplicadas à mulher e, por extensão, ao seu corpo, se pautam em um retrato social⁴⁰. Assim, a forma como a mulher é exposta na sociedade mostra que sua valorização é vinculada ao tipo específico de corpo e de sua sexualidade, ao invés de traços de personalidade, feitos ou capacidades⁴¹.

A indústria de jogos digitais, especificamente, acaba por representar um retrato da sociedade, reproduzindo a mesma concepção de que as mulheres, incluindo-se aqui as personagens criadas para os jogos, precisam utilizar de sua sexualidade e de seu corpo como armas e/ou características principais.

Nesse ponto, aplica-se a relação circular sobre a produção de jogos feitos por homens e para homens, desenvolvendo um universo eletrônico elaborado especificamente para o conforto e interesse masculino. Os aspectos dos jogos digitais geram a hipersexualização da mulher e a desigualdade de gênero nessa comunidade, bem como, contribuem para o desenvolvimento de um ambiente tóxico e desencorajador para mulheres. O próprio jogo acaba por retratar a mulher como um ser inferior, o que acaba por extrapolar as telas dos *videogames*, como pôde ser constatado na análise de participação feminina durante a produção dos jogos e nas competições de *e-Sports*.

Contudo, esse cenário de preconceito de gênero presente na indústria de jogos se mostra insustentável. Além de ser atitude moral e legalmente reprovável, tal situação se mostra ainda mais alarmante ao se analisar a crescente participação feminina na comunidade *gamer*, consumindo os jogos que vêm sendo produzidos e pensados especialmente para o público alvo masculino⁴². Nesse sentido, é necessário analisar as medidas que vêm sendo tomadas para resolver o preconceito de gênero na indústria de jogos digitais e quais outras medidas se mostram efetivas na solução do problema.

⁴⁰RODRIGUES, Carla. *Butler e a desconstrução do gênero*. Revista Estudos Feministas. vol.13 no.1 Florianópolis. 2005. p. 179. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2005000100012>. Acesso em: 10 de janeiro de 2021.

⁴¹ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; PEREIRA, Georgia da Cruz. *Nua e Crua: Análise crítica da hipersexualização e a representação feminina nos jogos de luta*. Universidade Federal de Goiás: V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. 2018. P. 272.

⁴²A Pesquisa *Games Brasil em 2019* mostrou que 53% do público *gamer* brasileiro é composto por mulheres. In: ROSA, Natalie. *53% do público gamer no Brasil são mulheres, diz pesquisa*. Canal Tech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/53-do-publico-gamer-no-brasil-sao-mulheres-diz-pesquisa-143107/>. Acesso em: 22 de janeiro de 2021.



4. Medidas necessárias para sanar a questão da participação feminina na indústria digital, bem como a problemática da hipersexualização

A problemática explorada no presente estudo suscita diversas implicações na indústria digital, nas competições de *e-sports* e, como será abordado em seguida, no direito. Primeiramente, serão analisados os instrumentos utilizados pelas competições, plataformas e, principalmente, pelas próprias jogadoras, com o intuito de mitigar a ocorrência em tela. Todavia, é necessário explicitar que tais mecanismos não constituem solução efetiva para o problema, sendo imprescindível a utilização da legislação como instrumento de tutela feminina nas relações decorrentes da indústria digital.

Em primeiro lugar, cita-se o projeto “*My Game My Name*”, o qual foi criado com o intuito de mostrar como as mulheres precisam utilizar *nicknames* masculinos para evitar o assédio online. Essa realização apresenta diversas jogadoras que contam suas experiências e, por meio do compartilhamento de histórias, criam uma rede de apoio dentro da comunidade dos *e-Sports*. Ademais, o *My Game MyName* convidou homens para jogar por trás de nomes femininos nas plataformas visando proporcionar uma conscientização em relação ao preconceito de gênero no meio em tela.

Danielle “Cherna”, já mencionada nesse trabalho, após ser vítima de assédio sexual, fundou a Associação Feminina de Gaming Brasil (AFGB), uma associação sem fins lucrativos cujo objetivo dar assistência jurídica, bem como apoio psicológico às vítimas de qualquer tipo de violência de gênero e raça no meio digital⁴³. Outrossim, visa fomentar que mais mulheres façam parte desse mercado de trabalho através de ações, projetos governamentais e privados ou mesmo com atuações independentes⁴⁴.

A fundadora tem como objetivo estruturar o projeto conforme o apoio e as parcerias forem crescendo. Todavia, além dessas atribuições, o projeto tem como intuito de atuar como órgão fiscalizador para receber e acompanhar denúncias, reeducando as equipes para competições futuras⁴⁵. Segundo ela, o primeiro passo é fazer com que o ambiente seja seguro para mulheres, sendo uma das propostas da

⁴³QUEIROGA, Luiz. *Após denúncias, Cherna cria associação de ajuda às mulheres nos eSports*. O Globo. 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/apos-denuncias-cher-na-cria-associacao-de-ajuda-as-mulheres-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

⁴⁴QUEIROGA, Luiz. *Após denúncias, Cherna cria associação de ajuda às mulheres nos eSports*. O Globo. 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/apos-denuncias-cher-na-cria-associacao-de-ajuda-as-mulheres-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

⁴⁵QUEIROGA, Luiz. *Após denúncias, Cherna cria associação de ajuda às mulheres nos eSports*. O Globo. 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/apos-denuncias-cher-na-cria-associacao-de-ajuda-as-mulheres-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.



AFGB a proibição, em competições oficiais, de atletas envolvidos em escândalos sexuais⁴⁶.

Outra ação de destaque é o *Girl Gamer eSports Festival*, um evento direcionado às mulheres interessadas no cenário *gamer*. O referido festival conta com jogos, shows, palestras, painéis de discussões sobre carreiras, dentre outras atividades. Com sua primeira edição em 2017, o evento em tela visou mostrar a comunidade dos *eSports* o potencial feminino, bem como funcionar como um instrumento de combate à discriminação e ao preconceito presente no ambiente dos jogos online⁴⁷.

A mudança relacionada aos preconceitos de gênero no mundo *gamer* acontece, inicialmente, de forma interna, com os instrumentos citados. Contudo, apenas essas ações, isoladamente, não são suficientes para mitigar a raiz do problema, sendo necessária a interferência do direito, com um aprimoramento da regulamentação existente, de forma a desencorajar a discriminação de gênero no contexto dos jogos digitais.

Isso porque “as normas sociais existentes encorajam muitos comportamentos de risco”⁴⁸, tais quais os narrados no âmbito *gamer*, e quase todos esses riscos poderiam ser muito reduzidos com normas diferentes, que buscassem uma política regulatória alicerçada em uma estratégia mais pesada e eficaz para desencorajar tais comportamentos⁴⁹. E mais, “as normas sociais também são parte integrante dos sistemas de igualdade de raça e de gênero. Se as normas mudassem, as desigualdades existentes seriam bastante reduzidas”⁵⁰.

⁴⁶QUEIROGA, Luiz. *Após denúncias, Cherna cria associação de ajuda às mulheres nos eSports*. O Globo. 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/apos-denuncias-cher-na-cria-associacao-de-ajuda-as-mulheres-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

⁴⁷SILVA, Renata Laudares; TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde; RODRIGUES, Nara Heloisa. *GirlGamerSports Festival - Parcerias e Patrocínios na Era dos eSports*. Revista de Gestão e Negócios de eSports (RGNE). 2020. p. 26. Disponível em: <http://revistagestaodoesporte.com.br/local/revista/artigos/V5N1/2%20-%20GirlGamer%20eSports%20Festival%20-%20Parcerias%20e%20Patroc%C3%ADnios%20na%20Era%20dos%20eSports.pdf>. Acesso em: 13 de dezembro de 2020.

⁴⁸SUNSTEIN, Cass R. Social norms and social roles. *Columbia Law Review*, vol. 96:903, p. 903-968, 1996. p. 07. Disponível em: https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=12456&context=journal_articles. Acesso em 26 de março de 2022.

⁴⁹SUNSTEIN, Cass R. Social norms and social roles. *Columbia Law Review*, vol. 96:903, p. 903-968, 1996. p. 07. Disponível em: https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=12456&context=journal_articles. Acesso em 26 de março de 2022.

⁵⁰SUNSTEIN, Cass R. Social norms and social roles. *Columbia Law Review*, vol. 96:903, p. 903-968, 1996. p. 07. Disponível em:



Considerando que muitas plataformas de jogos digitais têm suas sedes no exterior, além de que muitos dos jogos acontecem de forma *online* com jogadores dos mais diversos locais do mundo, em um evidente caráter globalizado, existe a necessidade de se buscar uma política regulatória de igualdade, com a atualização e produção de novos textos normativos, não apenas no âmbito nacional, mas também a nível internacional.

Destaca-se que já existem inúmeros tratados e normativas internacionais pregando pela igualdade de gênero, sendo um dos principais a Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher, adotada pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas em 1979. Tal Convenção, logo em caráter introdutório aduz que:

[...] a discriminação contra a mulher viola os princípios da igualdade de direitos e do respeito da dignidade humana, dificulta a participação da mulher, nas mesmas condições que o homem, na vida política, social, econômica e cultural de seu país, constitui um obstáculo ao aumento do bem-estar da sociedade e da família e dificulta o pleno desenvolvimento das potencialidades da mulher para prestar serviço a seu país e à humanidade.

Também vale ressaltar a Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher – também conhecida como Convenção Belém do Pará –, aprovada pela Assembleia Geral da Organização dos Estados Americanos em 1994. Em seu preâmbulo, afirma que “a violência contra a mulher constitui uma violação dos direitos humanos e das liberdades fundamentais e limita total ou parcialmente à mulher o reconhecimento, gozo e exercício de tais direitos e liberdades”.

Apesar de variados, nenhum desses instrumentos internacionais aborda diretamente a questão da discriminação de gênero no âmbito tecnológico, incluindo o universo da indústria de jogos digitais. Essa abordagem seria de muita valia, principalmente considerando os avanços tecnológicos proporcionados pela Quarta Revolução Industrial, em que as relações estão acontecendo primordialmente no mundo virtual – inclusive as relações entre os jogadores em um dado jogo, propensas às discriminações de gênero. Além disso, além de estarem defasados nesse aspecto tecnológico, fora do campo puramente teórico, eles também não foram capazes de resolver de forma eficiente a questão da desigualdade de gênero até então.

https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=12456&context=journal_articles. Acesso em 26 de março de 2022.



Isso porque “existem limites do que pode ser feito por meio da utilização das leis”⁵¹. Por exemplo, há inúmeros países que possuem constituições maravilhosas, com previsão explícita de garantias individuais, entre elas os direitos contra a discriminação de gênero⁵² – com destaque aqui para a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 –, sendo que, contudo, essas cartas constitucionais acabam não tendo qualquer valor prático na mitigação desse problema⁵³.

Pontua-se que “alguns juristas tendem a pensar que a maior parte do problema da discriminação de gênero ocorre em razão da lei”⁵⁴– o que não é uma premissa equivocada, principalmente considerando que, até recentemente, no Brasil, com o Código Civil de 1916, as mulheres eram subordinadas aos maridos com amparo e substrato legal. Entretanto, boa parte desse problema está em outro aspecto relevante: nos costumes patriarcais enraizados na sociedade, “e isso é visível nas muitas nações em que a linha entre a lei e o costume é ilusória”⁵⁵.

Assim, é evidente que falta “conseguir dotar tais previsões legais de efetividade, fazendo com que sejam cumpridas a despeito da cultura patriarcal dominante”⁵⁶. E “para que as garantias legais sejam efetivas, deve-se obter um número de condições favoráveis, sendo que uma delas é ter um Poder Judiciário independente, disposto e capaz de reforçar os direitos legais contra as instituições públicas e privadas”⁵⁷, e aqui, especificamente, contra a indústria de jogos digitais, desde a contratação de profissionais de gênero feminino até a criação de personagens mulheres que sejam melhores representadas nos *games* desenvolvidos, sem a ocorrência da hipersexualização desnecessária e sem relação com o contexto do jogo.

É importante, e necessário, apresentar a possibilidade de que as mulheres vítimas de discriminação e violência no âmbito dos *games*, assim como nos outros

⁵¹SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 354.

⁵²SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 354.

⁵³SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 354.

⁵⁴SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 355.

⁵⁵SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 355.

⁵⁶ MONTEBELLO, Mariana. A proteção internacional aos direitos da mulher. Revista da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro, v. 3, n. 11, p. 155-170, 2000. p. 169. Disponível em: https://www.emerj.tjrj.jus.br/revistaemerj_online/edicoes/revista11/revista11_155.pdf. Acesso em 26 de março de 2022.

⁵⁷SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 356.



aspectos da vida, possam recorrer “ao Poder Judiciário a fim de que este aplique e execute os dispositivos tutelares de seus específicos direitos humanos, tanto aqueles contemplados diretamente pela legislação nacional, bem como outros resultantes da adesão [...] a tratados internacionais”⁵⁸.

Contudo, até mesmo quando há a presença de um Judiciário forte, os direitos legais significam muito pouco se as pessoas não têm acesso a advogados ou outros profissionais e/ou instituições que possam fazer ameaças críveis contra os violadores desses direitos de igualdades⁵⁹. Dessa forma, “tudo isso sugere que a lei pode operar contra a desigualdade de gênero apenas se a nação tem vários recursos de uma cultura legal”⁶⁰.

Caso essa cultura não exista, torna-se ainda mais evidente a necessidade de utilizar a lei internacional – necessidade esta que já estava evidenciada diante do caráter globalizado da indústria de jogos digitais.

Faz-se mister, portanto, uma combinação entre as ações/movimentações realizadas por particulares – conforme exemplos mencionados em que as próprias jogadoras tomaram a frente para tentar ver alguma mudança no cenário discriminatório – e aplicação de uma política regulatória que venha a alterar/aprimorar as legislações sobre a igualdade de gênero, principalmente aquelas de âmbito internacional. Essa combinação é importante porque “um movimento para a igualdade de gênero pode ajudar a energizar a lei; e um esforço para inculcar os princípios legais de igualdade de gênero também pode ter efeitos sociais generalizados”⁶¹.

Conclusão

Frente a problemática apresentada, o estudo em tela utilizou a evolução histórica da indústria digital, ocorrida na 4ª Revolução Industrial, para explicitar como ocorre o

⁵⁸MONTABELO, Mariana. A proteção internacional aos direitos da mulher. Revista da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro, v. 3, n. 11, p. 155-170, 2000. p. 169-170. Disponível em: https://www.emerj.tjrj.jus.br/revistaemerj_online/edicoes/revista11/revista11_155.pdf. Acesso em 26 de março de 2022.

⁵⁹SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 356.

⁶⁰SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 356.

⁶¹SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. Women, culture, and development. Oxford University Press Inc., New York, 1995. p. 359.



condicionamento social para a exclusão feminina do mercado de desenvolvimento de jogos digitais.

Nessa lógica, apresentaram-se os fundamentos sociais que explicam as consequências de tal condicionamento para as carreiras femininas nesses novos postos de trabalho. Como consequência, apresentou-se como o produto, nesse caso, os jogos digitais, são desenvolvidos para o conforto do público masculino, utilizando a hipersexualização da mulher como instrumento de propaganda.

Isto posto, dispôs como a hipersexualização causa a amplificação de um ambiente que já não foi feito como acolhedor ao público feminino, bem como apresenta anuência para que o assédio moral e sexual seja cometido contra jogadoras expostas a tal cenário sem regulamentação.

Por fim, a pesquisa em tela mostrou como as movimentações realizadas por particulares, tais quais as ações que vem sendo realizadas por jogadoras, aliada a uma política regulatória que venha a alterar/aprimorar as legislações sobre a igualdade de gênero, principalmente aqueles de âmbito internacional, podem a longo prazo surtir efeitos para mitigar a discriminação de gênero que ocorre no âmbito dos jogos digitais.

Referências bibliográficas

AGUILAR, Carolina de Lima; FAGUNDES, Simone Tardin; MARINHO, Gisele Morais. *Análise da participação feminina nos cursos técnicos e de graduação da área de Informática da Rede Federal de Educação Tecnológica e do Cefet/RJ campus Nova Friburgo*. In: WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY (WIT), 13. , 2019, Belém. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019 . p. 21-30. DOI: <https://doi.org/10.5753/wit.2019.6709>.

ARAÚJO, Denise Catilhos de; MENTI, Daniela Cristina. *Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esports*. Conexão - Comunicação e Cultura (USC). v. 16, n. 31. 2017. Disponível em: <http://www.uces.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948/3029>. Acesso em: 10 de dezembro de 2020.

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; PEREIRA, Georgia da Cruz. *Nua e Crua: Análise crítica da hipersexualização e a representação feminina nos jogos de luta*. Universidade Federal de Goiás: V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. 2018.

ARBULU, Rafael. *Equipe feminina de LOL, Vaevicts é removida da LCL por baixo desempenho*. CanalTech. 2020. Disponível em:



<https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/#:~:text=A%20equipe%20feminina%20rusa%20de,dentro%20de%20uma%20competi%C3%A7%C3%A3o%20fechada%E2%80%9D>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

ALENCAR, Lucas. *100% das mulheres gamers já sofreram assédio, conclui pesquisa*. Revista Galileu. 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/03/100-das-mulheres-gamers-ja-sofreram-assedio-conclui-pesquisa.html>. Acesso em 12 de janeiro de 2021.

AMORIM, Fernando Mello de; LEÃO, ShayenneNobumitsu; LIAO, Gabriel Gimenes; GALLO, Sérgio Nestriuk. *A indumentária nos jogos digitais: Incoerência nas representações femininas*. XVSBGames. ISSN: 2179-2259. São Paulo. 2016.

BARATA, Germana. *Ainda há muito espaço para mulheres e meninas na ciência e tecnologia*. Portal UNICAMP. 2019. Disponível em: <https://www.unicamp.br/unicamp/noticias/2019/02/11/ainda-ha-muito-espaco-para-mulheres-e-meninas-na-ciencia-e-tecnologia>. Acesso em 18 de janeiro de 2021.

BATISTOTI, Vitória. *9 mulheres que são destaques na indústria dos games*. Revista Galileu. 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2018/06/9-mulheres-que-sao-destaques-na-industria-dos-games.html>. Acesso em 20 de janeiro de 2021.

BATISTOTI, Vitória; GUILLEN, Fernanda. *A atuação feminina no universo dos games*. Universidade de São Paulo: Jornal Campus. 2015. Disponível em: <http://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2015/11/a-atuacao-feminina-no-universo-dos-games/>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

BANHURST, Adam. *Riot Games, publisher de League of Legends, é processada por discriminação*. IGN Brasil. 2018. Disponível em: <https://br.ign.com/league-of-legends/68156/news/riot-games-publisher-de-league-of-legends-e-processada-por-discriminacao>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

CARVALHO, Ricardo. *Opinião: O dilema das competições femininas de eSports*. Última Ficha. 2019. Disponível em: <https://www.ultimaficha.com.br/2019/10/04/o-dilema-das-competicoes-femininas-de-e-sports/>. Acesso em 12 de janeiro de 2021.

Confederação Brasileira de e-Sports. *História do e-Sport*. 2020. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

Confederação Brasileira de e-Sports. *O que são os e-Sports*. 2020. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

COSTA, Anna Kerlly Souza da. *Hipersexualização frente ao empoderamento: a objetificação do corpo feminino evidenciada*. In: MAGALHÃES, Joanalira; RIBEIRO, Paula; SEFFNER, Fernando; VILAÇA, Teresa (org). *Corpo, gênero e sexualidade: resistência e ocupa(ções) nos espaços de educação*. Editora da Universidade Federal do Rio Grande.



2018. Disponível em: https://7seminario.furg.br/images/livro_do_seminario.pdf. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

D'ANASTASIO, Cecilia. *Inside the culture of sexism at Riot Games*. KOTAKU - Gaming Reviews, News, Tips and More. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>. Acesso em: 23 de janeiro de 2021.

FORTIM, Ivelise. *Mulheres e Games: uma revisão do tema*. VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/276026962_Mulheres_e_Games_uma_revisao_do_tema_Ivelise_Fortim_-_PUC-SP. Acesso em: 20 de janeiro de 2021.

FOX, Jesse; TANG, WaiYen. *Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Ruminaton, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. *New media & Society*. 2016. doi.org/10.1177/1461444816635778n. 2017, Vol. 19. p. 1290–1307.

GARD, T., 2000. BuildingCharacter [online], disponível em: http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm. In: DIEHL, Daniel de Mesquita; MELCO, Marcos Tadeu; DUBIELA, Rafael. *Modelo de criação de personagens para jogos digitais*. SBC - Proceedings of SBGames. 2011.

GELAZENE, Fernando Ramos; ARIELO, Flavia Santos. *Uma breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games*. *Revista Multiplicidade*, Volume VIII, Ano VII. São Paulo: Bauru. 2017.

GIOVANI, Bárbara Paro; PORTELA, Nathalie; FERREIRA, Yuri. *Mulheres e games: a presença feminina que cresce envolta por um ambiente machista*. Repórter UNESP. 2017. Disponível em: <http://reporterunesp.jor.br/2017/06/07/mulheres-e-games-a-presenca-feminina-que-cresce-envolta-por-um-ambiente-machista/>. Acesso em 30 de outubro de 2020.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade. *Estudos Feministas*, Florianópolis: Rev. Estud. Fem. [online]. 2014, vol.22, n.1, pp.215-236. ISSN 0104-026X. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2014000100012.014>.

GUBERT, Jéssica. *Riot sobre processo de 400 milhões de dólares por discriminação de gênero: "Não há nenhum fato ou motivo que justifique esse nível de exposição"*. DOT eSports Brasil. 2020. Disponível em: <https://dotsports.com/br/general/news/riot-sobre-processo-de-400-milhoes-de-dolares-por-discriminacao-de-genero-nao-ha-nenhum-fato-ou-motivo-que-justifique-esse-nivel-de-exposicao>. Acesso em: 22 de janeiro de 2021.

HÍGIDIO, José; MUNIZ, Bianca. *Participação feminina nos eSports: entre desafios e representatividade*. *Jornalismo Júnior*. ECA-USP. 2019. Disponível em: <http://jornalismojunior.com.br/participacao-feminina-nos-esports-entre-desafios-e-representatividade/>. Acesso em: 20 de janeiro de 2021.



MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg a formação do homem tipográfico. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira*. Volume 19. São Paulo: Companhia Editora Nacional. Universidade de São Paulo. 1972. https://monoskop.org/images/0/00/McLuhan_Marshall_A_galaxia_de_Gutenberg_A_fo_rmacao_do_homem_tipografico_1972_BR-PT.pdf

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos Eletrônicos. Diversão, Poder e Subjetivação*. São Paulo: Editora Papirus. 2006.

MONTEBELLO, Mariana. A proteção internacional aos direitos da mulher. *Revista da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro*, v. 3, n. 11, p. 155-170, 2000. Disponível em: https://www.emerj.tjrj.jus.br/revistaemerj_online/edicoes/revista11/revista11_155.pdf. Acesso em 26 de março de 2022.

NASCIMENTO, Jéssica. *Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. 2016.

NESTERIUK, Sergio. *A indumentária nos jogos digitais: Incoerência nas representações femininas*. ResearchGate. 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Sergio-Nesteriuk/publication/327977078_A_indumentaria_nos_jogos_digitais_Incoerencias_na_s_representacoes_femininas/links/5bb1304c45851574f7f39315/A-indumentaria-nos-jogos-digitais-Incoerencias-nas-representacoes-femininas.pdf. Acesso em: 03 de novembro de 2020.

NOGUEIRA, Alberto. *Mulheres enfrentam machismo no caminho para a elite dos eSports*. ACidadeON. 2019. Disponível em: <https://www.acidadeon.com/NOT,0,0,1434239,Mulheres+enfrentam+machismo+no+caminho+para+a+elite+dos+eSports.aspx>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

OLINTO, Gilda. *A inclusão das mulheres nas carreiras de ciência e tecnologia no Brasil*. *Revista Inclusão Social*, v. 5, n. 1, 28 nov. 2012. Disponível em: <http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1667>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

OLIVEIRA, Gabriel. *Nappon processa pain e recebe R\$ 60 mil: Entenda contratações em LoL*. UOL START. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>. Acesso em: 24 de janeiro de 2021.

PACETE, Luiz Gustavo. *2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023*. Forbes. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em 28 de março de 2022.

PESTANA, Pedro. *Twitch: Visualizações aumentaram 45% em 2021*. IGN Portugal. 2021. Disponível em: <https://pt.ign.com/twitch/107267/news/twitch-visualizacoes-aumentaram-45-em-2021>. Acesso em 28 de março de 2022.



QUEIROGA, Luiz. *Após denúncias, Cherna cria associação de ajuda às mulheres nos eSports*. O Globo. 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/apos-denuncias-cher-na-cria-associacao-de-ajuda-as-mulheres-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 12 de janeiro de 2021.

REVISTA GALILEU. *#mygamemynome: Campanha visa combater o assédio contra mulheres gamers*. 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemynome-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html>. Acesso em 12 de janeiro de 2021.

RODRIGUES, Carla. *Butler e a desconstrução do gênero*. Revista Estudos Feministas. vol.13 no.1 Florianópolis. 2005. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2005000100012>. Acesso em: 10 de janeiro de 2021.

ROSA, Natalie. *53% do público gamer no Brasil são mulheres, diz pesquisa*. CanalTech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/53-do-publico-gamer-no-brasil-sao-mulheres-diz-pesquisa-143107/>. Acesso em: 22 de janeiro de 2021.

SAKERSIAN, Anita. *Damsel in distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games*. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>. Acesso em: 01 de novembro de 2020.

SAKUDA, Luiz. *Plataformas digitais e o novo espírito do capitalismo: Estudo sobre a indústria de jogos digitais*. Itáu Cultural. 2018. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/plataformas-digitais-e-o-novo-espírito-do-capitalismo-estudo-sobre-a-industria-de-jogos-digitais>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

SILVA, Renata Laudaes; TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde; RODRIGUES, Nara Heloisa. *Girl Gamer eSports Festival - Parcerias e Patrocínios na Era dos eSports*. Revista de Gestão e Negócios de eSports (RGNE). 2020. Disponível em: <http://revistagestaodoesporte.com.br/local/revista/artigos/V5N1/2%20-%20GirlGamer%20eSports%20Festival%20-%20Parcerias%20e%20Patroc%C3%ADnios%20na%20Era%20dos%20eSports.pdf>. Acesso em: 13 de dezembro de 2020.

SUNSTEIN, Cass R. Social norms and social roles. *Columbia Law Review*, vol. 96:903, p. 903-968, 1996. Disponível em: https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=12456&context=journal_articles. Acesso em 26 de março de 2022.

SUNSTEIN, Cass R. Gender, caste, and law. In: NUSSBAUM, Martha C.; GLOVER, Jonathan. *Women, culture, and development*. Oxford University Press Inc., New York, 1995.

TASSI, Paul. *The Year of eSports*. Forbes 2012. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/?sh=36907a157e11>. Acesso em 04 de novembro de 2020.



VIEIRA, Nathan. *Por que nenhuma mulher competiu na Copa do Mundo de Fortnite?*. Canaltech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/por-que-nenhuma-mulher-competiu-na-copa-do-mundo-de-fortnite-145719/>. Acesso em 10 de dezembro de 2020.

Sobre os autores

Izabella Lima Sampaio

Graduanda em Direito na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Membro do Grupo de Pesquisa Trabalho, Seguridade Social e Processo: diálogos e críticas (UFES-CNPq). Membro do Grupo de Pesquisa Labirinto da Codificação do Direito Processual Internacional (UFES-CNPq). Membro do Núcleo de Estudos em Processo e Tratamento de Conflitos da Universidade Federal do Espírito Santo (NEAPI), na vertente de competição. Monitora voluntária na disciplina de Métodos Adequados de Tratamento de Conflitos.

Contato principal para correspondência.

Cláudio Iannotti da Rocha

Professor Adjunto da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), na Graduação e no Programa de Pós-Graduação (PPGD); Pós-Doutorando pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); Doutor pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC MINAS); Mestre pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC MINAS); Pesquisador. Autor de livros e artigos publicados no Brasil e no Exterior. Advogado.

Maria Júlia Ferreira Mansur

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Direito Processual da Universidade Federal do Espírito Santo (Bolsista FAPES/ES). Graduada em Direito pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Membro dos Grupos de Pesquisa “O direito civil na pós-modernidade jurídica” (UFES-CNPq) e “Trabalho, seguridade social e processo: diálogos e críticas” (UFES-CNPq)

Os autores contribuíram igualmente para a redação do artigo.

