

# Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports

Rafael Soares Mariano Costa  
*Programa de Pós-Graduação em Psicologia*  
 Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais  
 Belo Horizonte, Brasil  
 rafaelsmc@gmail.com

Tatiana de Oliveira Emery Baptista  
*Curso de Psicologia*  
 Faculdade Pitágoras  
 Belo Horizonte, Brasil  
 tatianaemery@gmail.com

**Resumo**—O objetivo deste artigo é investigar como as relações de gênero se manifestam no processo de profissionalização das competições de jogos digitais. Os eSports possuem similaridades com os esportes tradicionais que abrem caminho para a sua legitimação enquanto modalidade esportiva e, partindo da possibilidade de convergência e aproximação entre essas modalidades, se torna possível observar semelhanças e diferenças na trajetória da inserção feminina nesses dois espaços. A partir da metodologia de revisão bibliográfica, este artigo se apresenta como um possível diálogo entre os processos históricos presentes na generificação esportiva, em suas modalidades tradicionais e digitais.

**Palavras-chave**—eSports, generificação, jogos digitais, gênero, mulheres

## I. INTRODUÇÃO

Desde a década de 90, a indústria de jogos virtuais tem crescido e se consolidado enquanto área mercadológica e fenômeno cultural, marcada por um grande desenvolvimento técnico e estando presente em diversas plataformas como consoles, computadores e celulares, estando presente na vida de crianças, adolescentes e adultos.

A possibilidade de rentabilidade desta indústria, aliada com a tradição dos esportes tradicionais e diversas outras modalidades de competição, permitiu o surgimento de uma modalidade nova e específica do cenário digital, os eSports (sigla em inglês para *electronic sports*, ou esportes eletrônicos, em tradução livre).

As modalidades competitiva e profissional dos eSports em ascensão se apresentam como um fenômeno característico do século XXI e inauguram possibilidades de explorar suas facetas sob diferentes perspectivas. A cadeia produtiva dos jogos digitais envolve processos de desenvolvimento e comercialização de produtos, desenvolvimento técnico de ferramentas humano computador, além de elementos como as comunidades online, trabalhadores-jogadores e a produção de conteúdos audiovisuais (como as transmissão de partidas, conteúdo de redes sociais, entre outros).

Sendo um produto cultural, a sua constituição está pautada em lógicas econômicas, no caso neoliberais e reflete valores e práticas sociais dos gestores dessa indústria. O ambiente de produção é masculino, branco e ligado a cultura americana, isso se reverbera nas formas de concepção, produção e uso dos jogos digitais, bem como as comunidades que se organizam envolta deste cenário.

Este artigo tem como objetivo propor a compreensão das relações de gênero presentes nos eSports a partir de considerações sobre a participação feminina nos esportes tradicionais. Goellner [1] coloca os estudos sobre a relação de gênero nos esportes como uma “possibilidade para um devir” (p. 8) na historiografia brasileira. Tendo em vista a recente inserção feminina nos esportes, tanto nos tradicionais quanto nos digitais, esse artigo tem como finalidade apresentar uma possibilidade de diálogo sobre os atravessamentos que permeiam a participação das mulheres no âmbito esportivo.

## II. O FENÔMENO CULTURAL DOS ESPORTS: CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O salto tecnológico que vivenciamos no século XXI impactou as relações sociais de tal forma que a Organização das Nações Unidas (ONU) classificou o acesso à internet como direito humano básico [2], com o respaldo do artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos, que assegura o direito a “procurar, receber e transmitir informações e ideias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras”. Com a democratização do acesso à internet, novas formas de se relacionar inerentes ao ambiente virtual surgiram, coexistindo nele maneiras inéditas de se comunicar e maneiras já conhecidas sob uma nova configuração.

Como fenômeno cultural os eSports estão entre dois aspectos, se por um lado, o ambiente competitivo possui semelhanças com os esportes tradicionais, a atividade dos ciberatletas sendo realizada em ambiente digital traz sua principal diferença. Os eSports são modalidades esportivas dos jogos digitais que surgem de uma convergência entre a Comunicação, a Filosofia e a Sociologia do Esporte [3] e carregam consigo aspectos inerentes ao esporte desde seus primórdios.

Historicamente temos visões diferentes em relação aos esportes. O aspecto do espetáculo, principalmente aquele de origem romana, considerados violentos e imorais, e o esporte enquanto virtude, ligado aos valores estéticos da Grécia antiga. Da mesma forma, os videogames são, não raro, atrelados à uma imagem viciosa, violenta e improdutiva pelo senso comum, vistos como inúteis e alienados, em oposição aos esportes tradicionais, vistos como ápice da performance corporal [3].

A criação da *Cyberathlete Professional League*, em 1997, abriu caminho para os torneios competitivos dos eSports. Responsável por cunhar o termo “ciberatleta”, a CPL foi pioneira no mercado digital competitivo, pois a partir dela se estabeleceram parâmetros sobre a promoção de eventos e a

relação de parcerias corporativas com patrocinadores [3]. A esportificação dos jogos digitais segue se mostrando controversa e, muitas vezes, tem sua validade enquanto fenômeno intrinsecamente esportivo colocada à prova, no entanto há características nos eSports que comungam com os esportes tradicionais e que, portanto, podem ser utilizadas para defender a legitimidade desse fenômeno enquanto esportivo, tais como o caráter competitivo intrínseco, a ludicidade e a cobertura midiática. Seja num espaço virtual ou físico, a competitividade compõe tanto os esportes tradicionais quanto os digitais, as partidas são transmitidas por mídias e são apreciadas por espectadores que, naturalmente, possuem suas torcidas.

Se a consolidação dos eSports enquanto modalidade esportiva e campo profissional é recente, a inserção das mulheres na área é mais recente ainda. Há uma discrepância notória entre profissionais de eSports do gênero feminino em relação ao gênero masculino, de jogadores profissionais a desenvolvedores de jogos. Essa discrepância observada carrega consigo a ressonância das influências sociais e políticas entranhadas na forma com que nos relacionamos e concebemos a identidade de gênero. As relações de poder que existem fora da internet muitas vezes são reproduzidas dentro dela, como uma extensão da realidade objetiva: as tecnologias têm potencial tanto para subverter velhas normas sociais como para mantê-las vigorando. Veículos tecnológicos, como a internet e os videogames, podem servir de *display* para a dominação de uma determinada classe sobre outra. Essa dominação se faz presente na reivindicação feminina de um espaço que é socialmente interpretado como masculino – seja no virtuosismo olímpico ou nos viciosos jogos digitais.

A análise das mecânicas dos jogos, dos componentes técnicos de jogabilidade são importantes na compreensão dos atravessamentos de gênero que envolvem os jogos digitais, porém se faz necessário uma lente mais ampla, que envolva compreender componentes simbólicos dos jogos digitais, como enredo, temáticas e acesso (quem possui e/ou joga os jogos), possibilitando compreender melhor os impactos dessa indústria [4][5], ressaltando a importância de analisar a baixa presença de mulheres na produção dos jogos.

Um ponto de convergência social, presente nos esportes tradicionais e nos eSports, a ser mencionado é como tanto os esportes convencionais como os esportes digitais se apresentam como um reduto masculino no imaginário popular. Quando se fala em esporte, qualquer que seja, dificilmente a imagem de uma mulher vem atrelada à prática esportiva – exceto, talvez, quando se fala em alguns esportes específicos comumente associados a mulheres, como ginástica rítmica por exemplo [6]. Essa lógica de produção semiótico-técnica [7] é um analisador da forma que produzimos e performamos na perspectiva de gênero. Os espaços sociais e os virtuais são atravessados por formas, práticas, discursos que domesticam os corpos e apontam caminhos de compreensão da realidade que nos circunda. Atualmente 70% do total de jogadores de smartphones são do gênero feminino, porém apenas 20,1% se consideram gamers [8]. Esse levantamento estatístico traz à tona uma série de questionamentos: se as mulheres são maioria estatística, por que não se consideram parte da comunidade *gamer*? O que é necessário para se inserir na comunidade e se considerar parte dela? Essas e outras questões servem aqui como provocações relevantes para a condução desse artigo.

### III. O MOVIMENTO FEMINISTA BRASILEIRO E O CONCEITO DE GÊNERO CONTEMPORÂNEO

O período ditatorial militar brasileiro se iniciou em 1964 e teve fim 21 anos depois, em 1985. O regime autoritário, sustentado por atos inconstitucionais que destituíram o presidente João Goulart, foi marcado pela perseguição e tortura de seus oponentes políticos, dentre eles mulheres alinhadas à esquerda marxista. Em meados da década de 1970, o movimento feminista eclodiu no Brasil enquanto resistência à ditadura militar, consolidando-se entre a década de 80 e a de 90. Inicialmente, o movimento feminista brasileiro foi articulado a partir de referenciais literários franceses e norte-americanos e, ao decorrer da década de 1990, houve uma ruptura com conceitos universalizantes que sublimavam as diferenças no processo de subjetivação feminina [9][10].

Levando em consideração os diversos atravessamentos (classe, gênero, etnia e sexualidade, por exemplo) presentes no processo de “tornar-se mulher”, o ambiente dos jogos digitais e eSports não estão neutros aos constructos sociais que formam a identidade feminina. Há uma incongruência na correlação dicotômica sexo/gênero impregnada no senso comum, apontando que a noção de gênero não é estática e absoluta, mas dispositivo de poder multidimensional [6][11]. As mulheres que transgredem as normas sociais e as subvertem ao ocupar espaços lidos socialmente como masculinos vão na contramão dos estereótipos que permeiam a socialização feminina – isto é, como se constrói a noção identitária ao longo do desenvolvimento da mulher enquanto sujeito.

Nesta perspectiva é possível compreender o gênero não mais por um viés estrutural essencialista, mas por uma perspectiva onde o gênero é um devir performativo e inconstante [12]. O gênero feminino pode ser compreendido dentro do dispositivo de poder numa relação de alteridade hierárquica, entretanto não deve ser reduzido ao papel de “outro” diante do “sujeito” do gênero masculino.

### IV. ENTÃO JOGAR PODE SER COISA DE GAROTA? DIALOGANDO SOBRE A METODOLOGIA

Compreender um fenômeno tão próximo da realidade e que nos afeta enquanto pesquisadora e pesquisadores traz seus desafios metodológicos. Analisando nossa implicação enquanto pesquisadores, refletimos como esse processo de pesquisa nos remete aos nossos conceitos epistemológicos, ontológicos e metodológicos [13].

Enquanto metodológica buscamos formas de nos aproximar do campo, de como conhecer o que está acontecendo e escolhemos a netnografia como ferramenta para este trabalho. A proposta de Kozinets [14] apresenta caminhos de como os conteúdos online, em especial as redes sociais, podem ser fontes para pesquisa. Fizemos então uma busca nas redes do Twitter (rede social mais utilizada por jogadores) na busca de relatos de que tratavam sobre o tema.

A pesquisa bibliográfica [15] nos ajudou a compreender o estado da arte do tema. Em pesquisa realizada nos portais Scielo.org e na PUBMED buscamos as palavras-chave: gênero, jogos digitais, games, eSports, utilizando combinações dos operadores lógicos AND e OR, e não utilizamos a data de publicação como critério.

Considerando as publicações em língua portuguesa, encontramos 126 resultados, que foram exportados e analisados em conjunto pelos pesquisadores no programa

Mendeley Desktop. Após as leituras de todos os resumos, 96 foram excluídos por não tratarem sobre modalidades competitivas, por serem duplicados ou por não terem dados para identificação do artigo.

A análise do material foi realizada utilizando a Análise de Conteúdo proposta por Bardin [16]. O processo de organização e categorização dos resultados foi feito com apoio do software ATLAS.ti Cloud (programa de apoio na análise de dados qualitativos), utilizando técnicas propostas por Saldaña [17]. A escolha da versão Cloud (nuvem) permitiu a colaboração entre os autores de maneira online síncrona e assíncrona.

Os artigos foram lidos e organizados nas categorias, juntamente com a exploração netnográfica: corporalidade e esportes [6][7][18][19], participação feminina em atividades esportivas competitivas e atividades relacionadas [20][21][22][23][24][25], gênero e esportes (teoria) [1][26], jogos eletrônicos e gênero [27][28],

## V. JOGANDO COMO UMA GAROTA

A sensação de não pertencimento à comunidade gamer que as mulheres possuem é fomentada pela dominação masculina presente no meio: quando as mulheres se inserem nele, não raro são contestadas, criticadas e, por vezes, até mesmo humilhadas ou coagidas a sair. As mulheres que ousam subverter a norma social patriarcal e ocupam lugares que lhes são negados enfrentam obstáculos que os homens não enfrentam. Permanecer num lugar que é hostil para com as mulheres, onde elas são *personas non gratas*, implica em um esforço maior para que sejam validadas e tenham suas competências legitimadas e reconhecidas.

Diante dos obstáculos para permanecer nesse meio, a articulação entre mulheres deu origem a ligas femininas (CS:GO Grrrls League, Liga NFA Feminina), projetos de capacitação profissional para jogadoras iniciantes (Projeto Valkírias e Projeto Sakura), servidores exclusivamente femininos em plataformas de comunicação (*Discord*, grupos de *WhatsApp*). Apesar das dificuldades enfrentadas na inserção feminina no mercado de jogos e esportes digitais, hoje existem ligas competitivas femininas, mulheres *casters*, *streamers* e até mesmo produtoras e desenvolvedoras de jogos digitais.

A busca pela legitimação e a subsistência feminina através da articulação de redes de apoio também pode ser observada nos esportes tradicionais. Em uma análise sobre a trajetória de um time de futsal feminino de destaque nacional, localizado em Estância Velha (Rio Grande do Sul) [22], os depoimentos colhidos evidenciam que, para que as atletas conquistassem seu espaço como jogadoras, não bastava demonstrar domínio nas habilidades técnicas: os preconceitos que incidem sobre mulheres praticantes de esportes socialmente tidos como masculinos impulsionam a criação de redes de apoio e estratégias de resistência que visam tornar efetiva a ocupação feminina desse espaço.

Na constituição do espaço do esporte profissional no Brasil, as mulheres eram impedidas de jogar esportes não condizentes com a “feminilidade” [19]. O decreto-lei nº 3.199/41, que permaneceu em vigor de 1941 até 1975, prevê em seu Art. 54:

“Às mulheres não se permitirá a prática de desportos incompatíveis com as condições de sua natureza, devendo,

para este efeito, o Conselho Nacional de Desportos baixar as necessárias instruções às entidades desportivas do país.”

Ser uma mulher atleta tensiona as concepções dos papéis de gênero socialmente construídos. O legado da proibição da participação feminina nos esportes, o conceito de gênero e a performance da feminilidade criam barreiras que ainda atravessam a prática esportiva no século XXI [19], fazendo com que redes de suporte surjam como forma de garantir a permanência das mulheres nos esportes.

A generificação presente nos esportes tradicionais pode ser encarada como um processo histórico que permeia a atualidade também nos esportes digitais. A segmentação de mercado, a início, proposta para consumo exclusivo do público feminino se limitava a estereótipos do que socialmente se entendia como “jogos para mulheres”. Reiterava-se conceitos normativos de gênero que reforçavam o determinismo nas preferências, de acordo com o que se julgava como “gosto feminino” no senso comum. Os jogos cujo público-alvo era composto por homens e/ou meninos continham uma representação gráfica hipersexualizada de personagens femininas, o que ajudava a fomentar a sensação de estar adentrando um ambiente inóspito para as jogadoras, que não se viam representadas por esse tipo de personagem [29].

Se as ligas das principais modalidades como o CBLol (Campeonato Brasileiro de League of Legends,) ou de CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) permitem a inscrição de times mistos, isso não acontece de fato. Os campeonatos são fortemente divididos por gênero, sendo as ligas e competições femininas colocadas em segundo plano, o que reflete também no processo de profissionalização e remuneração dessas atletas. Ainda que os torneios sejam mistos e que mulheres sejam maioria estatística de jogadoras, elas permanecem como uma minoria social no que tange a inserção mercadológica. A construção de espaços para e por mulheres gamers, constituídos por projetos, campanhas e afins, têm como objetivo alavancar as habilidades e competências femininas através da criação de redes de apoio.

## VI. REPRESENTATIVIDADE IMPORTA (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Analisando as referências teóricas sobre o tema, encontramos artigos que têm em seu cerne discussões sobre como as relações de gênero se apresentam nos esportes tradicionais e as tensões advindas da presença de mulheres no meio esportivo. Os conceitos de feminilidade e masculinidade estão atrelados a estereótipos de gênero que impactam a formação da subjetividade dos indivíduos [6] e esses conceitos reproduzem padrões normativos, mas também são passíveis de ressignificação [7]. O estereótipo de “sexo frágil” está comumente atrelado a práticas artísticas, ao conceito de “belo” enquanto algo delicado, podendo ser associado a dança e às ginásticas aeróbicas e rítmicas, mas a maioria dos esportes está atrelada à construção estereotípica da masculinidade.

A inserção de mulheres em esportes considerados agressivos e brutos, como o futebol e o futsal, causa estranhamento até os dias atuais e produz novas formas de “ser mulher” na sociedade. A formação de times femininos nesses esportes ocorreu apesar da desaprovção e do preconceito vivenciados pelas atletas ao tensionarem o binarismo de gênero e, para garantir a ocupação desses espaços, fez-se necessário elaborar estratégias de resistência. A generificação que constitui os esportes tradicionais se apresenta como um debate recente, uma possibilidade de diálogo construída pelos

feminismos ao utilizar o gênero como ferramenta analítica, considerando que a presença de mulheres no esporte foi historicamente marginalizada e até mesmo ilegal no Brasil durante trinta e quatro anos [1].

A profissionalização de jogadores, apesar de inaugurar uma nova indústria e possuir configurações interativas inéditas [30] em relação aos esportes tradicionais, carrega consigo similaridades no que tange a dominação masculina. Jogos digitais competitivos, assim como os jogos romanos da antiguidade, foram delegados ao lugar do vício improdutivo, agressivo e violento [2], vício vinculado à performance da masculinidade. Inseridas nos eSports, seja como desenvolvedoras, streamers ou pro gamers, mulheres têm suas habilidades colocadas à prova e são subestimadas pelos homens, que encaram sua presença como uma ameaça à construção da masculinidade estruturada no meio. Marcados pela generificação, os eSports também reproduzem as divisões de esportes pelo gênero: o boicote às mulheres em equipes mistas resultou na formação de ligas de pro gamers exclusivamente femininas, projetos e iniciativas de apoio que viabilizassem sua permanência.

A criação de espaços formados unicamente por mulheres se relaciona com a divisão binária de gênero entre categorias masculinas e femininas, presentes nos esportes tradicionais e no ciberatletismo. Conforme as mulheres ocupam um espaço contraditório aos preceitos impostos da feminilidade, as fronteiras entre os gêneros são borradas, gerando novas formas de construção da subjetividade, na tentativa de construir visões universalizantes e estereotipadas sobre a construção da participação feminina no cenário dos jogos digitais.

#### AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem o apoio da FAPEMIG – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais.

#### REFERÊNCIAS

- [1] S. V. Goellner, “Gênero e esporte na historiografia brasileira: balanços e potencialidades,” *Tempo*, vol. 19, no. 34, pp. 45–52, 2013.
- [2] United Nations. Human Right Council. Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression, 2011.
- [3] T. Macedo and T. Falcão, “E-Sports, herdeiros de uma tradição,” *Intexto*, vol. 45, no. maio/ago, pp. 246–267, 2019.
- [4] T. L. Taylor, “Becoming a Player: Networks, Structures, and Imagined Futures. Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender, Games, and Computing. [S.l.: s.n.], 2008. p. 50–65.
- [5] J. R. Whitson, “The New Spirit of Capitalism in the Game Industry,” *Telev. New Media*, vol. 20, no. 8, pp. 789–801, 2019.
- [6] G. Melo, A. Giovani, and B. Tróccoli, “Estereótipo de gênero aplicado a mulheres atletas”. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, Brasília – vol. 20, n. 3, set./dez. 2004, p. 251-256.
- [7] W. Camargo, C. Kessler, “Além do masculino/feminino: gênero, sexualidade, tecnologia e performance no esporte sob perspectiva crítica”. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre – vol. 23, n. 47, jan./abr. 2017, p. 191-225.
- [8] C. A. Sarti, “O feminismo brasileiro desde os anos 1970: revisitando uma trajetória,” *Rev. Estud. Fem.*, vol. 12, no. 2, pp. 35–50, 2004.
- [9] L. Z. Machado, “Campo intelectual e feminismo: alteridade e subjetividade nos estudos de gênero,” *Série Antropol.*, vol. 1, no. 170, pp. 1–28, 1994.
- [10] C. Rodrigues, “Butler e a desconstrução do gênero,” *Estud. Fem.*, vol. 13, no. 1, pp. 179–183, 2005.
- [11] C. Rodrigues. Para além do gênero: anotações sobre a recepção da obra de Butler o Brasil. Em *Construção: arquivos de epistemologia histórica e estudos de ciência*. n.5, p 59-72, 2019.
- [12] C. Rodrigues. Ser e Devir: Butler leitora de Beauvoir. *Cad. Pagu*, Campinas, n. 56, e195605, 2019.
- [13] D. Alexander and J. Wyatt, “In(tr)afusion: Kitchen research practices, collaborative writing, and re-conceptualising the interview,” *Qual. Inq.*, vol. 24, no. 2, pp. 101–108, 2018.
- [14] R. V. Kozinets, *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Penso, 2014.
- [15] L. Pizanni, R. C. da Silva, S. F. Bello, and M. C. P. I. Hayashi, “a Arte Da Pesquisa Bibliográfica Na Busca Do Conhecimento,” *Rev. Dig. Bibl. Ci. Inf*, vol. 10, no. 1, pp. 53–66, 2012.
- [16] L. Bardin, *Análise do Conteúdo - Edição revista e ampliada*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- [17] J. Saldaña, *The coding manual for qualitative researchers*, (2nd ed.). 2013.
- [18] F. L. Cardoso and C. Sacomori, “Identidade de gênero/sexo de atletas e sedentários,” *Rev. Bras. Ciências do Esporte*, vol. 34, pp. 925–941, 2012.
- [19] M. Adelman, “Mulheres atletas: re-significações da corporalidade feminina,” *Rev. Estud. Fem.*, vol. 11, pp. 445–465, 2003.
- [20] M. Adelman, “As mulheres no mundo equestre: forjando corporalidades e subjetividades “diferentes” *Rev. Estud. Fem.*, vol. 19, pp. 931–954, 2011.
- [21] J. P. S. de Oliveira, C. G. Macedo, and A. R. Millen Neto, “artes marciais mistas e a apresentação corporal de lutadoras no Instagram,” *J. Phys. Educ.*, vol. 31, no. e3180, pp. 1–12, 2020.
- [22] A. L. dos S. Silva; P. A. Nazário, “Mulheres atletas de futsal: Estratégias de resistência e permanência no esporte” *Rev. Estud. Fem.*, vol. 26, no. 1, 2018.
- [23] R. da Silveira and M. P. Stigger, “Jogando com as feminilidades: um estudo etnográfico em um time de futsal feminino de Porto Alegre,” *Rev. Bras. Ciências do Esporte*, vol. 35, no. 1, pp. 179–194, 2013.
- [24] M. T. O. Souza and A. M. Capraro, “Atletas mulheres lembrando do futebol na infância – a transposição de fronteiras de gênero,” *J. Phys. Educ.*, vol. 28, no. e2856, pp. 1–8, 2017.
- [25] L. Ramires, “Mulheres jornalistas esportivas e mercado de trabalho: quem (não) as deixa trabalhar?,” *Rev. Katálysis*, vol. 23, pp. 501–509, 2020.
- [26] M. P. Gonçalves and R. P. Belo, “Ansiedade-traço competitiva: diferenças quanto ao gênero, faixa etária, experiência em competições e modalidade esportiva em jovens atletas,” *Psico-USF*, vol. 12, pp. 301–307, 2007.
- [27] J. O. Kang, K. D. Kang, J. W. Lee, J. J. Nam, and D. H. Han, “Comparison of Psychological and Cognitive Characteristics between Professional Internet Game Players and Professional Baseball Players,” *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 17, no. 13, Jul. 2020.
- [28] M. S. Hoff and S. M. Wechsler, “A prática de jogos computadorizados em um grupo de adolescentes,” *Estud. Psicol.*, vol. 19, pp. 59–77, 2002.
- [29] L. Rodrigues, “Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização,” *Universidade Tecnológica Federal do Paraná*, 2017.a
- [30] R. S. M. Costa, “Understanding the Labor of Professional ESports Players,” in *Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2020, pp. 27–29.