

MULHERES E eSPORTS: UM OLHAR À LUZ DAS MOTIVAÇÕES E DISCRIMINAÇÕES

João Victor Figueiredo Moreira¹
Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil

Ana Cláudia Porfírio Couto²
Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil

Resumo: Diante da expansão dos eSports e da desigualdade de gênero nesse contexto, é relevante discutir a relação das jovens mulheres com os eSports. Nossa pesquisa visa contribuir para essa discussão, explorando as motivações das jovens mulheres para a participação nos eSports e investiga se existem discriminações nessa área. Para isso, utilizamos o Inventário de Motivação para Prática Desportiva e elaboramos perguntas sobre a percepção das participantes em relação aos videogames como uma atividade voltada para garotos, bem como sobre as críticas e elogios recebidos de jogadores homens e mulheres. Os dados foram coletados por meio de um questionário online e analisados com base na frequência relativa das respostas. Os resultados sugerem que o principal fator motivacional é "Amizade e lazer", as práticas são predominantemente realizadas no contexto do lazer, há uma percepção disseminada entre as jogadoras de que os videogames são voltados para garotos e elas afirmaram receber mais críticas e menos elogios de jogadores homens em comparação com jogadoras mulheres. Concluímos que o lazer desempenha um papel central na experiência das mulheres nos eSports e que existem discriminações no contexto brasileiro, em consonância com estudos internacionais que destacam a dominação masculina nesse espaço.

Palavras-chave: eSports. Jovens mulheres. Discriminações. Motivações.

WOMEN AND eSPORTS: A LOOK FROM THE POINT OF VIEW OF MOTIVATIONS AND DISCRIMINATIONS

Abstract: Given the expansion of eSports and gender inequality in this context, it is relevant to discuss the relationship of young women with eSports. Our research aims to contribute to this discussion by exploring the motivations of young women for participating in eSports and investigating if there are discriminations in this area. To do so, we used the Sports Motivation Inventory and developed questions about the participants' perception regarding videogames as an activity aimed at boys, as well as the criticisms and compliments received from male and female players. Data were collected through an online questionnaire and analyzed based on the relative frequency of responses. The results suggest that the main motivational factor is "Friendship and leisure", with practices predominantly taking place in a leisure context. There is a widespread perception among female players that videogames are geared towards boys, and they reported receiving more criticism and fewer compliments from male players compared to female players. We conclude that leisure plays a central role in women's experience in eSports and that there are discriminations in the Brazilian context, in line with international studies highlighting male domination in this space.

Keywords: eSports. Young women. Discriminations. Motivations.

¹ Graduando em Ciências Sociais, Universidade Federal de Minas Gerais. Membro do Grupo de Estudos em Sociologia e Pedagogia do Esporte e do Lazer (GESPEL). Email: joavictorfigueiredo01@outlook.com

² Professora do Departamento de Esportes, Universidade Federal de Minas Gerais. Líder do Grupo de Estudos em Sociologia e Pedagogia do Esporte e do Lazer (GESPEL). Email: acpcouto@gmail.com

MUJERES Y eSPORTS: UNA MIRADA A LA LUZ DE LAS MOTIVACIONES Y LAS DISCRIMINACIONES

Resumen: Ante la expansión de los eSports y la desigualdad de género, es relevante discutir la relación de las jóvenes mujeres con los eSports. Nuestra investigación busca contribuir a esta discusión, explorando las motivaciones de las jóvenes mujeres y detectando posibles discriminaciones en esta área. Utilizamos el Inventario de Motivación para la Práctica Deportiva y formulamos preguntas sobre la percepción de las participantes ante los videojuegos como una actividad dirigida a los chicos, así como las críticas y elogios recibidos de jugadores hombres y mujeres. Los datos se recopilaron mediante un cuestionario en línea y se analizaron en función de la frecuencia relativa de las respuestas. Los resultados indican que el principal factor motivacional es la "Amistad y el ocio", siendo las prácticas predominantemente realizadas en el contexto del ocio. Existe una percepción generalizada entre las jugadoras de que los videojuegos están dirigidos a los chicos, y afirman recibir más críticas y menos elogios de jugadores hombres en comparación con las jugadoras mujeres. Concluimos que el ocio juega un papel central en la experiencia de las mujeres en los eSports y que existen discriminaciones en el contexto brasileño, en consonancia con estudios internacionales que resaltan la dominación masculina en este espacio.

Palabras clave: eSports. Mujeres jóvenes. Discriminaciones. Motivaciones.

Introdução

Os esportes eletrônicos (*eSports*) são, basicamente, uma forma competitiva e organizada de se jogar jogos eletrônicos (videogames) (JENNY *et al.*, 2017; WITKOWSKI, 2012) tanto profissional quanto casualmente (CRANMER *et al.*, 2021). Além disso, sua popularidade tem aumentado muito, especialmente com a pandemia da COVID-19 (CRANMER *et al.*, 2021), e seu mercado movimenta, hoje, bilhões de dólares (NEWZOO, 2021). Por outro lado, os *eSports* são marcados por uma dominação masculina e uma forte desigualdade de gênero (CONSALVO, 2012; RUVALCABA *et al.*, 2018; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019); nessa conformidade, no Brasil, as mulheres – a despeito de comporem a maioria dos praticantes de videogames – são infimamente representadas em competições oficiais (MUNIZ; HIGÍDIO, 2019).

Nesse cenário de expansão dos *eSports* e de sub-representação das mulheres em competições (pretensamente mistas), discutir as relações das mulheres – sobretudo das jovens – na prática dos *eSports* mostra-se relevante. Acreditamos, ademais, que nossa pesquisa logre contribuir para uma discussão acadêmica acerca da participação das mulheres com os *eSports* e que contribua para os estudos de gênero e para a inclusão das mulheres nessas práticas.

Nosso objetivo, então, foi investigar as relações profissionais e de lazer das mulheres com os *eSports*, seguido dos seguintes objetivos específicos: 1) conhecer as motivações que as levam às práticas dos *eSports* e 2) identificar se existem discriminações para tanto.

O que são esports?

No que se refere à definição de *eSports*, não há um entendimento único; o estudo dessa área tem sido feito em diversas áreas do conhecimento (e.g., sociologia, gestão de esporte, psicologia e informática), porém sem um conceito em comum e com, às vezes, perspectivas e abordagens contraditórias (CRANMER *et al.*, 2021; REITMAN *et al.*, 2019). Assim sendo, como bem apontam Reitman *et al.* (2019) e Freeman e Wohn (2017), há basicamente três definições de esportes eletrônicos. A primeira concebe-os enquanto “espectadores interativos”. Neste caso, procura-se entender os *eSports* a partir dos espectadores que eles mobilizam atrativa e interativamente (FREEMAN; WOHN, 2017). Em decorrência de sua ênfase nos espectadores, essa definição escapa aos nossos objetivos de entender as relações de jovens *jogadoras* (*gamers*) de esportes eletrônicos.

A segunda define-os como “esportes mediados por computadores”. Aqui, os esportes eletrônicos são vistos como esportes praticados a partir do uso de tecnologias eletrônicas (como *softwares* e *hardwares* de computadores e consoles): “*eSports*’ é uma área de atividades esportivas em que pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (WAGNER, 2006, s/p)³. Ou seja, o esporte eletrônico

é um esporte de inteligência entre pessoas com *softwares* e *hardwares* de alta tecnologia como equipamento esportivo e pode estimular e desenvolver as capacidades de pensamento e de resposta, habilidades coordenadas do coração, olhos, braços e pernas e vontade do participante de cultivar espírito de equipe (ZANG; WU; LI, 2008, p. 57).

Ou, então,

uma forma de esporte na qual os aspectos esportivos primários são facilitados por sistemas eletrônicos; o *input* dos jogadores e times bem como o *output* dos sistemas de *eSports* são mediados por interfaces humano-computador (HAMARI; SJÖBLOM, 2017, p. 213).

Há, por fim, a definição de *eSports* como “videogame competitivo”, que é a mais aceita (REITMAN *et al.*, 2019) e que usaremos neste trabalho. Nesta perspectiva, os autores – embora se diferenciem entre si a partir de ênfases distintas em determinado aspecto ou outro – afirmam que esportes eletrônicos são, simplesmente, *uma forma competitiva e organizada de se jogar videogames* (JENNY *et al.*, 2017; RUVALCABA *et al.*, 2018; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019; WITKOWSKI, 2012).

Por outro lado, a esta última definição, nós achamos necessário acrescentar que os *eSports* não se resumem à sua dimensão mais competitiva e profissional; ao contrário, os/as jogadores/as casuais e que praticam por lazer são igualmente importantes para esse campo (CRANMER *et al.*, 2021), de sorte que o grau de competitividade varia de acordo com o contexto

³ Todas as traduções são dos autores.

e que as competições de esportes eletrônicos podem ir desde uma disputa na garagem entre amigos/as até torneios em estádios com times de alto nível (REITMAN *et al.*, 2019). Em segundo lugar, ainda que seu aspecto profissional seja relevante, “os problemas fundamentais reais podem ser encontrados em outro lugar, especificamente em lares privados nos computadores de família” (WAGNER, 2006, s/p). Além disso, conforme aponta Martončík (2015), os jogos de computador são uma forma muito popular de lazer e, de acordo com a Pesquisa Game Brasil (GO GAMERS *et al.*, 2021), a maioria das jogadoras mulheres são casuais. Nessa perspectiva, nosso trabalho percebe essas práticas especialmente como atividades de lazer.

Em relação ao seu desenvolvimento histórico, conforme Filchenko (2018, *apud* CRANMER *et al.*, 2021), os esportes eletrônicos começaram a partir do momento que, mediante desenvolvimento tecnológico, os videogames foram capazes de possibilitar o jogo entre diferentes pessoas, presencialmente ou não. Depois disso, surgiram os jogos que permitem a participação simultânea de milhares de pessoas ao redor do mundo, e, atualmente, estão sendo desenvolvidas tecnologias – por exemplo, de realidade virtual (VR), realidade mista (MR) e realidade aumentada (AR) – que mudam a experiência para com *eSports* (CRANMER *et al.*, 2021). Nessa perspectiva, os *eSports* estão se desenvolvendo e, hoje, compõem quatro tipos – i) digitalização de esportes, ii) jogos (de computador) multijogador competitivos, iii) esportes digitalmente aprimorados e iv) esportes de realidade imersiva – divididos a partir de suas relações com a) atividades físicas, b) tecnologias e c) ambiente (virtual/real) (CRANMER *et al.*, 2021) – conforme Tabela 1:

Tabela 1- Tipologia dos esportes eletrônicos.

Tipo de eSport	Exemplos	Definição	Características
Digitalização de esportes	EA FIFA, Madden NFL	Representação de atuais esportes físicos	Digitalização de esportes tradicionais Fáceis de jogar Requerem baixo nível de conhecimento prévio sobre as técnicas específicas dos jogos
Jogos (de computador) multijogador competitivos	MCGs (Street Fighter IV, StarCraft III, etc.) MMOGs (Word of Warcraft, LoL, etc.)	Experiência tradicional de jogos multijogadores (<i>multiplayer games</i>)	Competição entre jogadores Pioneiros a estabelecerem uma comunidade e um sentimento de pertencimento e solidariedade ao redor dos games
Esportes digitalmente aprimorados	-	Modificação digital de esportes existentes, regras e configurações de jogadores	Alteração de regras e dificuldades de esportes tradicionais Maior possibilidade de pessoas de capacidades técnicas diferentes jogarem juntas
Esportes de realidade imersiva	-	<i>eSports</i> imersivos, a partir de utilização	Utilização de tecnologias VR, AR e MR para imersão virtual

de tecnologias
específicas

Contribuição para uma menor nitidez
da diferença entre virtual e real
Possibilita mais atividades físicas.

Fonte: Cranmer *et al.* (2021)

Ademais, de acordo com Cranmer *et al.* (2021), a popularidade dos *eSports* tem aumentado muito, especialmente com a pandemia de COVID-19, de modo que diversas organizações e clubes esportivos passaram a trabalhar com *eSports* e que instituições lhes têm garantido certa estabilidade. Ainda segundo eles, comparar *eSports* com esportes “tradicionais” – isto é, não eletrônicos – é limitante e atrapalha o reconhecimento e a progressão dos esportes eletrônicos. A esse respeito, Hallmann e Giel (2018) acrescentam que a próspera aceitação e reconhecimento dos *eSports* tem sido feita também a partir de times de futebol, mídias, burocracia e discussões políticas e, por outro lado, afirmam que a discussão acerca da relação entre *eSports* e esportes é importante e que a atribuição oficial do estatuto de esporte aos *eSports* é só uma questão de tempo. De toda forma, não há um consenso a respeito de tal estabilidade institucional (ver JENNY *et al.*, 2017), a indústria dos *eSports* é ainda incipiente, e, seu surgimento, recente (CRANMER *et al.*, 2021).

Metodologia

Os dados foram obtidos a partir de um questionário eletrônico que foi divulgado a jogadoras individuais, grupos e associações de *eSports* por meio de redes sociais (Facebook, Instagram e WhatsApp), e-mail e rádio. Outrossim, para nos auxiliar na divulgação, pedimos às jogadoras que compartilhassem o formulário também com suas colegas. Dessa forma, no período de Fevereiro a Junho de 2022, conseguimos 114 respostas, das quais selecionamos somente aquelas de participantes de 18 a 29 anos que se identificam como mulheres e que jogam atualmente ($n = 54$). O questionário respondido por jogadoras atuais, por sua vez, foi dividido em quatro seções.

Assim sendo, a primeira parte compreende perguntas acerca da descrição das práticas de *eSports* e suas motivações; a segunda seção é sobre emoções; a terceira seção teve como objetivo descobrir possíveis discriminações que as praticantes sofrem durante ou por causa de suas práticas de *eSports*; a última seção, enfim, buscou traçar um pouco do perfil social da jogadora. No entanto, nós não analisamos todas as perguntas de tal questionário, mas apenas aquelas que diziam respeito aos objetivos deste trabalho, que foram as motivações e as discriminações envolvidas no elo mulheres e esportes eletrônicos.

Na primeira seção, para conhecer as motivações, nós mobilizamos o Inventário de

Motivação para Prática Desportiva de Gaya & Cardoso (1998) adaptado por Interdonato *et al.* (2008). Esse inventário é composto por 19 questões em que o/a respondente atribui determinada importância (“Nada importante”, “Pouco importante” ou “Muito importante”) a cada uma das motivações apresentadas, a partir das quais é possível dividir as motivações para a prática esportiva em três dimensões: 1) *Amizade e lazer*, composta por “para brincar”, “para encontrar os amigos”, “para me divertir” “para fazer novos amigos” e “para não ficar em casa”; 2) *Saúde*, constituída por “para manter a saúde”, “para se exercitar”, “para ter bom aspecto”, “para desenvolver a musculatura”, “para manter o corpo em forma” e “para emagrecer”; 3) *Competência desportiva*, integrada por “para vencer”, “para ser a melhor no eSport”, “porque eu gosto”, “para competir”, “para ser uma atleta”, “para desenvolver habilidades”, “para aprender novos esportes ou eSports” e “para ser jogadora quando crescer”.

Para mais, ainda na primeira seção, complementamos com perguntas acerca da descrição de suas práticas para verificar o contexto em que costumam jogar. Aqui, analisamos 1) por quanto tempo jogam de acordo com os dias da semana, 2) em que momento jogam e, finalmente, 3) a última vez em que jogaram.

A terceira seção teve como objetivo descobrir possíveis discriminações que as praticantes sofrem durante ou por causa de suas práticas de eSports. Para tanto, perguntamos se já ouviram que jogos (videogame ou computadores) são atividades para garotos e, caso positivo, de quem ouviram isso. Ademais, adaptamos a proposta metodológica de parte do estudo de Ruvalcaba *et al.* (2018) e disponibilizamos perguntas onde as participantes poderiam escolher se recebiam mais críticas ou elogios de outros jogadores homens ou jogadoras mulheres. Aqui, a intenção era verificar se, na percepção das jogadoras, haveria diferenças significativas de gênero em relação à emissão de críticas e elogios. Neste trabalho, analisamos os dados a partir da identificação da frequência relativa das respostas.

Motivações

Apoiados no inventário de motivação, nós obtivemos dados interessantes. Primeiramente, no que se refere à categoria “Amizade e lazer”, 56,30% das respostas atribuem-lhe muita importância; 15,56%, pouca importância; 28,15%, nenhuma importância (TABELA 2). Quanto à “Competência esportiva”, 30,32% das respostas consideram-na muito importante; 25,00%, pouco importante; 44,68%, nada importante (TABELA 3). No tocante à “Saúde”, apenas 7,72% das respostas concedem-lhe muita importância, ao passo que pouca importância e nenhuma importância ficam com, respectivamente, 13,58% e 78,70% (TABELA 4):

Tabela 2: Fator motivacional ‘Amizade e Lazer’. Dados encontrados a partir da aplicação do Inventário de Motivação para Prática Desportiva.

Por que você joga?			
Amizade e Lazer			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada importante	76	28,15%	28,15%
Pouco importante	42	15,56%	43,70%
Muito importante	152	56,30%	100%
Total	270	100%	

Tabela 3: Fator motivacional ‘Competência esportiva’. Dados encontrados a partir da aplicação do Inventário de Motivação para Prática Desportiva.

Por que você joga?			
Competência esportiva			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada importante	193	44,68%	44,68%
Pouco importante	108	25,00%	69,68%
Muito importante	131	30,32%	100%
Total	432	100%	

Tabela 4: Fator motivacional ‘Saúde’. Dados encontrados a partir da aplicação do Inventário de Motivação para Prática Desportiva.

Por que você joga?			
Saúde			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada importante	255	78,70%	78,70%
Pouco importante	44	13,58%	92,28%
Muito importante	25	7,72%	100%
Total	324	100%	

A partir disso, vemos que a dimensão motivacional “Amizade e lazer” é vista como a principal, uma vez que é aquela que possui o maior índice de “muito importante” e o menor índice de “nada importante”, ao passo que a “Saúde” se sobressai negativamente, no sentido de que é a dimensão com maior índice de “nada importante” e o menor de “muito importante”. “Competência esportiva”, por fim, aparece em uma posição intermediária.

Para além desses, outros aspectos analisados podem ser destacados como relevantes nas respostas. Analisando as motivações individualmente (TABELA 5), alguns pontos chamaram atenção. Em primeiro lugar, há, relativamente, uma menor importância conferida à competitividade – 51,85% das respostas atribuem pouca importância a “para vencer” e 48,15% consideram “para competir” nada importante. Assim, por mais que a competitividade seja inerente aos eSports (JENNY *et al.*, 2017; WITKOWSKI, 2012), ela nem sempre é o objetivo principal dos mesmos, que também envolvem entretenimento e colaboração (CRANMER *et al.*,

2021). Em segundo lugar, as motivações com maior frequência de “muito importante” foram “porque eu gosto” (96,30%), “para me divertir” (94,44%), “para brincar” (88,89%) e “para encontrar os amigos” (61,11%).

Tabela 5: Motivações específicas. Dados encontrados a partir da aplicação do Inventário de Motivação para Prática Desportiva.

	Por que você joga?			Total
	Motivações específicas			
	Nada importante	Pouco importante	Muito importante	
Para vencer	13 (24,07%)	28 (51,85%)	13 (24,07%)	54 (100%)
Para me exercitar	27 (50,00%)	17 (31,48%)	10 (18,52%)	54 (100%)
Para brincar	1 (1,85%)	5 (9,26%)	48 (88,89%)	54 (100%)
Para ser a melhor no eSport	31 (57,41%)	14 (25,93%)	9 (16,67)	54 (100%)
Para manter a saúde	31 (57,14%)	15 (27,78%)	8 (14,81%)	54 (100%)
Porque eu gosto	1 (1,85%)	1 (1,85%)	52 (96,30%)	54 (100%)
Para encontrar os/as amigos/as	10 (18,52%)	11 (20,67%)	33 (61,11%)	54 (100%)
Para competir	26 (48,15%)	20 (37,04%)	8 (14,81%)	54 (100%)
Para ser uma atleta	47 (87,04%)	5 (9,26%)	2 (3,70%)	54 (100%)
Para desenvolver a musculatura	50 (92,60%)	3 (5,56%)	1 (1,85%)	54 (100%)
Para ter bom aspecto	45 (83,33%)	6 (11,11%)	3 (5,56%)	54 (100%)
Para me divertir	1 (1,85%)	2 (3,70%)	51 (94,44%)	54 (100%)
Para fazer novos/as amigos/as	14 (25,93%)	22 (40,74%)	18 (33,33%)	54 (100%)
Para manter o corpo em forma	49 (90,74%)	3 (5,56%)	2 (3,70%)	54 (100%)
Para desenvolver as habilidades	9 (16,67%)	18 (33,33%)	27 (50,00%)	54 (100%)
Para aprender novos esportes ou eSports	19 (35,19%)	17 (31,48%)	18 (33,33%)	54 (100%)
Para ser jogadora quando crescer	47 (87,04%)	5 (9,26%)	2 (3,70%)	54 (100%)
Para emagrecer	53 (98,15%)	0 (0,00%)	1 (1,85%)	54 (100%)
Para não ficar em casa	50 (92,60%)	2 (3,70%)	2 (3,70%)	54 (100%)

Com base nessas respostas, percebemos, pois, que o lazer se apresenta de forma central para a vivência das mulheres com os esportes eletrônicos. De todo modo, esses dados exigem uma certa cautela na análise, visto que, das 54 respostas, apenas duas eram de jogadoras profissionais e isso poderia significar uma sub-representação das profissionais.

Ademais, tendo em vista as respostas individuais das jogadoras profissionais, identificamos que a porcentagem de “muito importante” em a) Competência esportiva é relativamente superior (62,50% de suas respostas) e em b) Amizade e lazer é relativamente inferior (50% de suas respostas). Não obstante, o estudo de Martončik (2015) apresenta resultados em que os objetivos “afiliação” e “diversão”, intimamente relacionados à nossa categoria “Amizade e lazer”, são significativamente superiores em jogadores/as profissionais em comparação com os/as amadores/as.

Portanto, no que toca ao conjunto de todas as jogadoras analisadas, mais do que aspectos vinculados à competência esportiva e, *a fortiori*, à saúde, o principal fator que leva as jovens mulheres a essas práticas é o lazer.

Descrição das práticas: o contexto em questão

Ao analisar os dados descritivos, vemos que as garotas alegam jogar mais em momentos comumente ligados ao tempo livre das obrigações, como finais de semana. Assim, conforme vocês podem ver nas Tabelas 6 a 12, os dias em que as garotas mais praticavam foram sexta-feira e, especialmente, sábado e domingo. Na segunda-feira, 14 jogadoras (25,93%) jogavam pelo menos duas horas; na terça-feira e na quinta-feira, 16 (29,63%); na quarta-feira, 15 (27,78%); na sexta-feira, 28 (51,85%); no sábado, 37 (68,52%); no domingo, também 37 (68,52%). Além disso, sexta-feira, sábado e domingo foram os únicos dias em que pelo menos uma jogadora praticava por mais 7 horas. Domingo, finalmente, é o único dia em todas entrevistadas jogavam.

Tabela 6: Quanto tempo jogam na Segunda-feira.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
<i>Segunda-feira</i>			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	11	20,37%	20,37%
Menos de 30 minutos	4	7,41%	27,78%
Entre 30 minutos e 1 hora	13	24,07%	51,85%
Entre 1 e 2 horas	12	22,22%	74,07%
Entre 2 e 3 horas	4	7,41%	81,48%
Entre 3 e 5 horas	9	16,67%	98,15%
Entre 5 e 7 horas	1	1,85%	100%
Entre 7 e 10 horas	0	0%	100%
Mais de 10 horas	0	0%	100%
Total	54	100%	

Tabela 7: Quanto tempo jogam na Terça-feira.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
<i>Terça-feira</i>			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	11	20,37%	20,37%
Menos de 30 minutos	9	16,67%	37,04%
Entre 30 minutos e 1 hora	7	12,96%	50,00%
Entre 1 e 2 horas	11	20,37%	70,37%
Entre 2 e 3 horas	6	11,11%	81,48%
Entre 3 e 5 horas	9	16,67%	98,15%
Entre 5 e 7 horas	1	1,85%	100%
Entre 7 e 10 horas	0	0%	100%
Mais de 10 horas	0	0%	100%
Total	54	100%	

Tabela 8: Quanto tempo jogam na Quarta-feira.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
Quarta-feira			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	10	18,52%	18,52%
Menos de 30 minutos	6	11,11%	29,63%
Entre 30 minutos e 1 hora	9	16,67%	46,30%
Entre 1 e 2 horas	14	25,93%	72,23%
Entre 2 e 3 horas	4	7,41%	79,64%
Entre 3 e 5 horas	10	18,52%	98,16%
Entre 5 e 7 horas	1	1,85%	100%
Entre 7 e 10 horas	0	0%	100%
Mais de 10 horas	0	0%	100%
Total	54	100%	

Tabela 9: Quanto tempo jogam na Quinta-feira.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
Quinta-feira			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	9	16,67%	16,67%
Menos de 30 minutos	8	14,81%	31,48%
Entre 30 minutos e 1 hora	10	18,52%	50%
Entre 1 e 2 horas	11	20,37%	70,37%
Entre 2 e 3 horas	3	5,56%	75,93%
Entre 3 e 5 horas	12	22,22%	98,15%
Entre 5 e 7 horas	1	1,85%	100%
Entre 7 e 10 horas	0	0%	100%
Mais de 10 horas	0	0%	100%
Total	54	100%	

Tabela 10: Quanto tempo jogam na Sexta-feira.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
Sexta-feira			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	3	5,56%	5,56%
Menos de 30 minutos	5	9,26%	14,82%
Entre 30 minutos e 1 hora	8	14,81%	29,63%
Entre 1 e 2 horas	10	18,52%	48,15%
Entre 2 e 3 horas	9	16,67%	64,82%
Entre 3 e 5 horas	13	24,07%	88,89%
Entre 5 e 7 horas	5	9,26%	98,15%
Entre 7 e 10 horas	1	1,85%	100%
Mais de 10 horas	0	0%	100%
Total	54	100%	

Tabela 11: Quanto tempo jogam no Sábado.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
Sábado			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	2	3,70%	3,70%
Menos de 30 minutos	2	3,70%	7,40%
Entre 30 minutos e 1 hora	7	12,96%	20,36%
Entre 1 e 2 horas	6	11,11%	31,47%
Entre 2 e 3 horas	6	11,11%	42,58%
Entre 3 e 5 horas	13	24,07%	66,65%
Entre 5 e 7 horas	10	18,52%	85,17%
Entre 7 e 10 horas	4	7,41%	92,58%
Mais de 10 horas	4	7,41%	100%
Total	54	100%	

Tabela 12: Quanto tempo jogam no Domingo.

Quanto tempo, em média, você joga geralmente?			
Domingo			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Nada	0	0%	0%
Menos de 30 minutos	2	3,70%	3,70%
Entre 30 minutos e 1 hora	8	14,81%	18,51%
Entre 1 e 2 horas	7	12,96%	31,47%
Entre 2 e 3 horas	7	12,96%	44,43%
Entre 3 e 5 horas	14	25,93%	70,36%
Entre 5 e 7 horas	12	22,22%	92,58%
Entre 7 e 10 horas	3	5,56%	98,14%
Mais de 10 horas	1	1,85%	100%
Total	54	100%	

No que toca ao momento em que jogam, 46*⁴ (85,19%) afirmaram que jogam quando não têm mais nada para fazer, dez* (18,52%) em momentos pré-estabelecidos para treino, cinco* (9,26%) em momentos pré-estabelecidos para competições oficiais, 44* (81,49%) quando alguém as chama e 45* (83,33%) quando têm uma vontade excepcional (TABELA 13).

Tabela 13: Em que momento jogam.

Você joga quando?		
	Frequência absoluta	Frequência relativa
Não tem mais nada para fazer	46	85,19%
Em momentos pré-estabelecidos para treino	10	18,52%
Em momentos pré-estabelecidos para competições oficiais	5	9,26%
Quando alguém te chama	44	81,48%
Quando você tem uma vontade excepcional	45	83,33%

⁴ Neste caso, a pergunta era aberta e as jogadoras podiam escolher mais de uma alternativa. O asterisco (*) neste dado e em todos subsequentes referem-se aos casos em que foi permitida, às jogadoras, mais de uma resposta na questão.

Nesse caso, vemos que elas jogam especialmente em seu tempo livre – quando “não tem mais nada para fazer” –, de maneira mais diletante – quando sentem vontade ou quando alguém as chama” – e sem tanto rigor e disciplina em definir e seguir momentos destinados a treinos e competições.

Vimos também que, no que diz respeito a partidas “rankeadas” – *i.e.*, que computam pontos oficialmente para a classificação e/ou nível da jogadora no jogo –, 17 praticantes (31,48%) haviam jogado no dia em que responderam ao questionário, 22 (40,74%) haviam jogado pelo menos no último mês, 28 (51,85%) não jogavam há mais de um ano e duas (3,70%) nunca haviam jogado. No que tange a partidas de treino, 19 (35,19%) haviam praticado no dia em que responderam ao questionário, 26 (48,15%) haviam praticado pelo menos no último mês, 25 (46,30%) não praticavam há mais de um ano e somente uma (1,85%) nunca havia praticado.

Em relação a torneios amadores, apenas uma jogadora (1,85%) havia participado no dia em que respondeu ao questionário, quatro (7,41%) haviam participado pelo menos no último mês, 17 (31,48%) pelo menos no último ano, 12 (22,22%) não participavam há mais de um ano e 24 (44,44%) nunca haviam participado. Em torneios profissionais, apenas uma jogadora (1,85%) havia participado no dia em que respondeu ao questionário e é a única que participou pelo menos no último mês, três (5,56%) participaram pelo menos no último ano, duas (3,70%) não participavam há mais de um ano e 49 (90,74%) nunca haviam participado (TABELAS 14 a 17).

Tabela 14: Última vez em que jogaram partida 'rankeada' (mas não em um torneio).

Qual foi a última vez que você jogou?			
Partida 'rankeada' (mas não em um torneio)			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Na última hora	3	5,56%	5,56%
Nas últimas 12 horas	10	18,52%	24,08%
Hoje	4	7,41%	31,49%
Nos últimos sete dias	0	0%	31,49%
Nos últimos 30 dias	5	9,26%	40,75%
Nos últimos 365 dias	2	3,70%	44,45%
Há mais de um ano	28	51,85%	96,30%
Nunca	2	3,70%	100%
Total	54	100%	

Tabela 15: Última vez em que jogaram partida de treino (sem ranking).

Qual foi a última vez que você jogou?			
Partida de treino (sem ranking)			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Na última hora	4	7,41%	7,41%
Nas últimas 12 horas	11	20,37%	27,78%
Hoje	4	7,41%	35,19%
Nos últimos sete dias	0	0%	35,19%
Nos últimos 30 dias	7	12,96%	48,15%
Nos últimos 365 dias	2	3,70%	51,85%

Há mais de um ano	25	46,30%	98,15%
Nunca	1	1,85%	100%
Total	54	100%	

Tabela 16: Última vez em que jogaram em um torneio amador.

Qual foi a última vez que você jogou?			
<i>Em um torneio amador</i>			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Na última hora	0	0%	0%
Nas últimas 12 horas	1	1,85%	1,85%
Hoje	0	0%	1,85%
Nos últimos sete dias	0	0%	1,85%
Nos últimos 30 dias	3	5,56%	7,41%
Nos últimos 365 dias	14	25,93%	33,34%
Há mais de um ano	12	22,22%	55,56%
Nunca	24	44,44%	100%
Total	54	100%	

Tabela 17: Última vez em que jogaram em um torneio profissional.

Qual foi a última vez que você jogou?			
<i>Em um torneio profissional</i>			
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência relativa acumulada
Na última hora	0	0%	0%
Nas últimas 12 horas	1	1,85%	1,85%
Hoje	0	0%	1,85%
Nos últimos sete dias	0	0%	1,85%
Nos últimos 30 dias	0	0%	1,85%
Nos últimos 365 dias	2	3,70%	5,55%
Há mais de um ano	2	3,70%	9,25%
Nunca	49	90,74%	100%
Total	54	100%	

Aqui, tendo em vista o número relativamente baixo de participação em torneios, partidas mais competitivas e treinos sistemáticos, enfatizamos nossa interpretação de que, para essas jogadoras, essas práticas dão-se mais de forma casual, diletante e de lazer do que de forma mais competitiva, ascética e profissional.

Portanto, em concordância com o que encontramos sobre as motivações, as perguntas sobre a descrição das práticas indicam-nos que as respondentes jogam especialmente no contexto de lazer – ou seja, de alguma forma, voluntariamente e dentro do “espectro do tempo livre” (ELIAS; DUNNING, 2019) ou no “tempo disponível” (MARCELLINO, 2002). A nosso ver, ainda que alguns questionem a própria pertinência da noção de “tempo livre” para conceituar o lazer (GOMES, 2014) e que avançar nessa discussão escape aos objetivos deste artigo, a concepção de lazer enquanto combinação dos aspectos de uma atitude voluntária e satisfatória e de um tempo livre de obrigações, profissionais ou não, é ainda válida (MELO, 2013) e suficiente para nossa pesquisa.

Esportes eletrônicos e gênero

Sobre o vínculo entre gênero – *i.e.*, “relações sociais entre os sexos’ baseadas em diferenças percebidas entre homens e mulheres” (JONCHERAY; LEVEL; RICHARD, 2016, p. 165) – e *eSports*, alguns estudos apontam que o espaço dos esportes eletrônicos, com uma valorização de masculinidade, se apresenta de forma hostil e discriminatória às mulheres (RUVALCABA *et al.*, 2018; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019). De fato, há diversas formas de constrangimento a mulheres, que estão relacionadas a uma série de fatores e que podem ser os motivos pelos quais mulheres evitam *eSports*.

Em primeiro lugar, as mulheres são retratadas de forma sexista e sexualizada nos videogames e, dessa forma, as jogadoras são objetificadas e atraem atenção não desejada de jogadores (CONSALVO, 2012; RUVALCABA *et al.*, 2018). Inclusive, em relação às transmissões (*streaming*) online, há uma série de objetificações e de comentários sexuais – e mais ligados aos corpos femininos do que à performance esportiva – frente às “narradoras e comentadoras” (*streamers*) e jogadoras (*gamers*), além de uma falta de atenção em canais tradicionais de *eSports* (RUVALCABA *et al.*, 2018).

Ademais, mulheres a) são excluídas e humilhadas, b) comumente evitam a identidade de “mulher gamer” por estar preconceituosamente relacionada a um pior desempenho no jogo e c) encontram impasses para performarem suas habilidades tendo em vista expectativas de gênero que criam estereótipos de mulheres como intrinsecamente incapazes de serem habilidosas em videogames (CONSALVO, 2012; RUVALCABA *et al.*, 2018; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019; ZOLIDES, 2015).

Nesses aspectos, nós percebemos uma forte relação com os esportes “tradicionais” tendo em vista que estudos já encontraram, dentre outras coisas, em contextos de prática e transmissão esportivas, a) objetificação e exclusão de mulheres, b) falta de incentivo, suporte e investimento a práticas por atletas mulheres, c) configuração de alguns espaços esportivos como masculinos e d) cobertura diferencial da mídia, que tenderia a reproduzir estereótipos de gênero que retratam as atletas de forma sexualizada e sexista e as colocam como incapazes e inadequadas frente ao *padrão* masculino (ADAMS; LEAVITT, 2021; FINK, 2015; JONCHERAY; LEVEL; RICHARD, 2016; NASH, 2017). Como agravante, há, no contexto gamer, a questão do anonimato nesses espaços virtuais, que, ao dificultar a identificação dos agressores, facilita a discriminação e hostilidade para com minorias (RUVALCABA *et al.*, 2018).

Finalmente, o espaço dos esportes eletrônicos, que envolve tanto o ato de jogar quanto comunidades de jogadores e transmissão de partidas, caracteriza-se por uma dominação

masculina em que mulheres são vistas como elementos estranhos e anômalos e tratadas de forma hostil e “tóxica” e em que há uma valorização de *masculinidades*, que são “componente[s] socialmente construídos de identidade de gênero que são tipicamente associados a homens” (NASH, 2017, p. 735), especialmente a *masculinidade hegemônica* – i.e., “[padrões], localizados e disputados, de prática[s] (...) que permitem a dominação masculina sobre as mulheres continuar” (CONNELL; MESSERSCHMITH, 2005, p. 832) – (CONSALVO, 2012; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019; YU; BRISON; BENNETT, 2022).

Realmente, tais padrões de dominação parecem estar presentes nos esportes eletrônicos. Baseados em nosso questionário, constatamos que aproximadamente quatro a cada cinco (precisamente, 79,63%) jogadoras já ouviram que videogames são atividades para garotos (FIGURA 1) – dentre as quais, 79,07%* afirmam ter escutado isso de outros/as jogadores/as (TABELA 18) – e 96,30% alegam ser mais provável escutar críticas de jogadores homens do que de jogadoras (TABELA 19).

Figura 1 - Já escutaram que videogame são atividades para garotos.

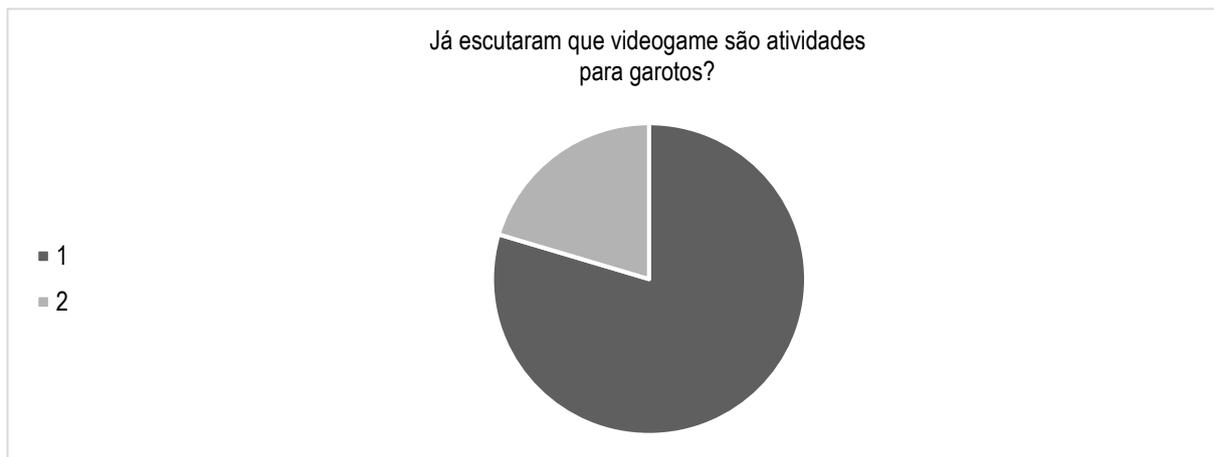


Tabela 18: De quem escutaram que videogame são atividades para garotos.

De quem escutaram que videogame são atividades para garotos?		
	Frequência absoluta	Frequência relativa
Familiares	24	55,81%
Amigos/as	9	20,93%
Outros/as jogadores/as	34	79,07%

Tabela 19: Percepção das jogadoras sobre diferenças de gênero em relação à emissão de críticas e elogios.

Durante o jogo, é mais provável que você receba				
	Críticas		Elogios	
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência absoluta	Frequência relativa
De jogadores homens	52	96,30%	25	46,30%
De jogadoras mulheres	2	3,70%	29	53,70%
Total	54	100%	54	100%

Tais dados parecem adequados à percepção exposta acima de que o espaço dos esportes eletrônicos caracteriza-se por uma dominação masculina em que, dentre outras coisas, a) mulheres são i) vistas como elementos estranhos e anômalos, ii) excluídas, hostilizadas e humilhadas, iii) comumente evitam a identidade de “mulher *gamer*” por estar preconceituosamente relacionada a um pior desempenho no jogo e iv) encontram impasses para performarem suas habilidades tendo em vista as expectativas de gênero que criam estereótipos de mulheres como intrinsecamente incapazes de serem habilidosas em videogames e em que b) há uma valorização de masculinidades, especialmente a masculinidade hegemônica (CONSALVO, 2012; RUVALCABA *et al.*, 2018; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019; YU; BRISON; BENNETT, 2022; ZOLIDES, 2015).

Considerações finais

Por meio da análise de um questionário eletrônico, o presente estudo procurou entender as motivações de jogadoras de *eSports* para sua prática e identificar possíveis discriminações para tanto. Percebemos que o lazer se apresenta de forma central para a vivências das mulheres com os esportes eletrônicos, de maneira que nossos resultados a) são consoantes com as colocações de Cranmer *et al.* (2021) sobre importância dos/as jogadores/as casuais, do entretenimento e da colaboração para os esportes eletrônicos, que vão além da competitividade, e b) sugerem que a fonte principal de motivação é a categoria “Amizade e lazer”. Além do mais, os dados sobre a descrição dessas atividades ressaltam-nos que as mesmas acontecem especialmente em contexto de lazer.

Por outro ângulo, concluímos que há discriminações para práticas de *eSports*, que se refletem na percepção propagada às jogadoras de que tais atividades seriam destinadas a garotos e no fato de as entrevistadas alegarem ouvir mais críticas e menos elogios de jogadores homens em comparação a mulheres.

Não obstante, relações de gênero são objeto de lutas políticas, de forma que dominações são, de alguma forma, negociadas e podem ser contestadas (CONNELL; MESSERSCHMITH, 2005). Assim sendo, jogadoras podem – ainda que com muita dificuldade – questionar esses aspectos nefastos do cenário *gamer* (CONSALVO, 2012; SCHELFHOUT; BOWERS; HAO, 2019). Como exemplo, poderíamos citar as criações de grupos exclusivos para jogadoras evitarem constrangimentos (RUVALCABA *et al.*, 2018) – no Brasil, o grupo de Facebook Rexeita Elas – e equipes/times de jogadoras que lutam contra tais discriminações. Posto isso, explorar as motivações de jovens mulheres para as práticas de *eSports* e verificar se

existem discriminações para tais atividades – tal como fizemos – é um passo inicial para compreender suas vivências nesse cenário que lhe é possivelmente nocivo e dar ferramentas para o combater.

Por isso, consideramos que os estudiosos de lazer devam ter em conta essa emergente e popular atividade (CRANMER *et al.*, 2021; MARTONČIK, 2015) e acreditamos que aqueles preocupados com as vidas de mulheres, com suas discriminações, experiências e sentimentos, devam voltar suas atenções também aos esportes eletrônicos, já que estes constituem uma prática frequente no cotidiano de grande parte das mulheres brasileiras (GO GAMERS *et al.*, 2021). Assim, esperamos que novas pesquisas sejam feitas para melhor elucidar esse tema. Nosso estudo, de todo modo, apresenta algumas limitações. Primeiramente, não é possível aferir a veracidade das respostas do Inventário para Motivação Esportiva (INTERDONATO *et al.*, 2008). Em segundo lugar, por não sabermos o tamanho da população investigada, não conseguimos estabelecer um valor para uma amostragem mínima. Enfim, nossa pesquisa é de caráter apenas exploratório e, como dissemos, outras pesquisas são necessárias para a compreensão mais profunda desse fenômeno.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, C.; LEAVITT, S. 'It's just girls' hockey': troubling progress narratives in girls' and women's sport: **International Review for the Sociology of Sport**, v. 53, n. 2, p. 152–172, 22 maio 2021.
- CONNELL, R. W.; MESSERSCHMITH, J. W. Hegemonic Masculinity. Rethinking the Concept. **Gender and Society**, v. 19, n. 6, p. 828–859, 2005.
- CONSALVO, M. Confronting toxic gamer culture: a challenge for feminist game studies scholars. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, n. 1, 11 nov. 2012.
- CRANMER, E. E. *et al.* Esports matrix: structuring the esports research agenda. **Computers in Human Behavior**, v. 117, p. 106671, 1 abr. 2021.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional**. Lisboa: Edições 70, 2019.
- FILCHENKO, M. A comparison between esports and traditional sports. **ART 108: introduction to games studies**, 2018.
- FINK, J. S. Female athletes, women's sport, and the sport media commercial complex: have we really "come a long way, baby"? **Sport Management Review**, v. 18, n. 3, p. 331–342, 1 ago. 2015.
- FREEMAN, G.; WOHN, D. Y. **ESports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions**. CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS - Proceedings. **Anais...** Association for Computing Machinery, 6 maio 2017.

GAYA, A. C. A.; CARDOSO, M. F. DA S. Os fatores motivacionais para a prática desportiva e suas relações com o sexo, idade e níveis de desempenho desportivo. **LUME**, v. 2, n. 2, p. 40–52, 1998.

GO GAMERS *et al.* **Pesquisa Game Brasil 2021**. [s.l.: s.n.].

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 1, n. 1, p. 3–20, 2014.

HALLMANN, K.; GIEL, T. eSports – competitive sports or recreational activity? **Sport Management Review**, v. 21, n. 1, p. 14–20, 1 fev. 2018.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, v. 27, n. 2, p. 211–232, 2017.

INTERDONATO, G. C. *et al.* Fatores motivacionais de atletas para a prática esportiva. **Motriz**, v. 1, p. 64–66, 2008.

JENNY, S. E. *et al.* Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. **Quest**, v. 69, n. 1, p. 1–18, 2 jan. 2017.

JONCHERAY, H.; LEVEL, M.; RICHARD, R. Identity socialization and construction within the French national rugby union women’s team. **International Review for the Sociology of Sport**, v. 51, n. 2, p. 162–177, 2016.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores associados, 2002.

MARTONČIK, M. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? **Computers in Human Behavior**, v. 48, p. 208–211, 1 jul. 2015.

MELO, V. A. DE. Sobre o conceito de lazer. **Sinais sociais**, v. 8, n. 23, p. 15–35, 2013.

MUNIZ, B.; HIGÍDIO, J. Participação feminina nos eSports: entre desafios e representatividade. **Jornalismo Júnior**, 2019.

NASH, M. Gender on the ropes: an autoethnographic account of boxing in Tasmania, Australia. **International Review for the Sociology of Sport**, v. 52, n. 6, p. 734–750, 27 nov. 2017.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2021**. [s.l.: s.n.].

REITMAN, J. G. *et al.* Esports research: a literature review. **Games and culture**, v. 15, n. 1, p. 32–50, 15 abr. 2019.

RUVALCABA, O. *et al.* Women’s experiences in eSports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. **Journal of Sport and Social Issues**, v. 42, n. 4, p. 295–311, 15 maio 2018.

SCHELFHOUT, S.; BOWERS, M. T.; HAO, Y. A. Balancing gender identity and gamer identity: gender issues faced by Wang 'BaiZe' Xinyu at the 2017 Hearthstone Summer Championship. **Games and Culture**, v. 16, n. 1, p. 22–41, 4 ago. 2019.

WAGNER, M. **On the scientific relevance of eSports**. 2006. INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING & CONFERENCE ON COMPUTER GAMES DEVELOPMENT, ICOMP 2006. **Anais...** 2006.

WITKOWSKI, E. On the digital playing field: how we “Do Sport” with networked computer games. **Games and Culture**, v. 7, n. 5, p. 349–374, 17 ago. 2012.

YU, B.; BRISON, N. T.; BENNETT, G. Why do women watch esports? A social role perspective on spectating motives and points of attachment. **Computers in Human Behavior**, v. 127, p. 107055, 1 fev. 2022.

ZANG, L.; WU, J.; LI, Y. Research on current situation of E-sports in Urumqi, Xinjiang. **International Journal of Sports Science and Engineering**, v. 2, n. 1, p. 57–61, 2008.

ZOLIDES, A. Lipstick Bullets: labour and gender in professional gamer self-branding. **Persona Studies**, v. 1, n. 2, p. 42–53, 30 out. 2015.

NOTAS DOS AUTORES

Declaração de conflito de interesses

O presente estudo não possui conflitos de interesses.

Agradecimentos

Os autores agradecem à Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio a esta pesquisa.

Contribuição dos autores

J.V.F.M participou do levantamento e da interpretação dos dados, revisão bibliográfica, redação e revisão intelectual crítica do texto. A.C.P.C participou da concepção do projeto de pesquisa, planejamento, redação e revisão intelectual crítica do texto e orientação.

Endereço para correspondência

R. José Augusto Silva, 414 – Céu Azul

Belo Horizonte – MG, CEP. 31545-150

Submissão: 25/03/2023
Aceite: 29/05/2023