

eSports no feminino: o jogo contra a desigualdade em Portugal

Quando se pensa em desporto e competição, é automático pensar em atividades físicas como o futebol ou basquetebol e não em estar em frente ao computador a jogar. O que antes era passatempo, nos dias de hoje tornou-se profissão e chama-se *eSports*.

Neste mundo, as equipas femininas de jogadoras profissionais têm vindo a ganhar destaque, mas em Portugal a situação é diferente. O cenário dos *eSports* em Portugal é dominado por equipas masculinas, com poucas opções para jogadoras profissionais que desejam competir. As equipas de *eSports* são compostas por cinco membros, dependendo do jogo em que se especializam, competem em torneios com outras equipas, onde os vencedores ganham não só notoriedade e patrocínios, mas também outros prémios como monetários, físicos ou conteúdos em jogo que recordam a sua vitória. A BIG Equipa é uma das equipas femininas de destaque no país. A sua organização é alemã mas é composta por três jogadoras portuguesas, uma espanhola e uma brasileira, especializadas no jogo de tiro em primeira pessoa *CS:GO*.

Rotinas de treino de manhã à noite

Para alcançar o nível necessário para competir a nível internacional, a equipa segue uma rotina de treinos que se assemelha à de qualquer outro desporto. A jogadora profissional e líder da BIG Equipa Aida Simão conta “Começamos desde as 11:00 a treinar até às 21:00.” Noutras ocasiões e quando todas as jogadoras da equipa podem, uma vez que uma delas ainda é aluna universitária, são realizados *bootcamps* na Alemanha, onde treinam juntas nas mesmas instalações.

Perante estes horários que ultrapassam mais de oito horas diárias, Aida conta “quando estava a tirar a licenciatura era um pouco mais difícil de conciliar, mas agora é o meu trabalho. Toda a gente tem de conciliar o seu trabalho com a sua vida de alguma maneira. De qualquer forma este trabalho seria o meu lazer mesmo que não fosse o meu trabalho então dá para conciliar sem dúvida nenhuma”. Marta “D7” Asensio, jogadora profissional da BIG Equipa e considerada uma das melhores jogadoras nacionais acrescenta “Eu não tenho muita vida pessoal além disto sinceramente. Isto é como qualquer área competitiva, se tu queres estar no topo tens de trabalhar”.

O apoio português que não se sente nem se ouve

A participação em torneios como a *FASTCUP Aurora 2023* onde se consagraram vice-campeãs e o quarto lugar ganho na terceira temporada da *ESL Impact League* no passado dia 15 de abril, foram os últimos torneios da BIG Equipa e onde a voz do público português que apoia e acompanha este desporto não se fez ouvir, conta-nos Aida “Por parte do público português, talvez não tanto [apoio]. O que ajuda muito é a RTP Arena e o Fraglíder, que fazem muitas publicações sobre nós.”. A mediatização e o apoio dos *eSports* em Portugal é feita pela RTP Arena que transmite os campeonatos e noticia acerca dos *eSports* e o site Fraglíder criado em 1999 por uma comunidade de apoiantes de *eSports* que atualmente publica as últimas novidades referentes a este mundo.

A ausência de apoio por parte do público português e a falta de visibilidade são dificuldades que se esperam ver superadas. No entanto, as jogadoras sentem que a desigualdade de género e a falta de representatividade, tornam difícil o aparecimento de competições mistas. “Há muitas equipas que metem jogadores que teoricamente e praticamente são mais fracos do que algumas raparigas e mesmo assim preferem escolher os rapazes.”, explica Marta “D7” Asensio.

As [organizações] que investem querem simplesmente para Marketing porque não estão dispostos a dar-te o salário mínimo em Portugal.”

Aida Simão

A falta de representatividade vai ao encontro da ausência de equipas femininas portuguesas. Já existiram algumas como a *XF Iberia Female*, a *GrowUp eSports* e a *K1ck eSports Club*. A jogadora Aida, que conta com mais de nove anos de experiência enquanto jogadora profissional, explica o porquê de serem invulgaes equipas de *eSports* femininas portuguesas, assim como a sua curta duração “Como há poucas raparigas [jogadoras profissionais], há pouco nível. Então as equipas são sempre de nível mais baixo, não há muita motivação para elas continuarem a trabalhar. Porque depois vão aos torneios, não há resultados e desmotivam.” Existem ainda falta de organizações que invistam neste setor e o reconheçam como um emprego “As organizações portuguesas não investem em equipas femininas. As que investem querem simplesmente para Marketing porque não estão dispostos a dar-te o salário mínimo em Portugal.”

Cenário internacional com equipas de renome

Enquanto em Portugal ainda se luta pela inclusão e visibilidade no cenário dos *eSports* femininos, noutros países existem diversas equipas femininas de renome. No Brasil, a equipa feminina FURIA dedica-se a conquistar os campeonatos de *CS:GO* e as jogadoras brasileiras da *TeamLiquid* dominam os campeonatos do jogo *Valorant*, existem ainda mais equipas dedicadas a estes jogos. A equipa de organização sueca *GODSENT* compete no jogo *CS:GO* e *Apex Legends* assim como a equipa de renome no universo dos *eSports* *G2* que apresentou no passado mês de março a sua terceira equipa feminina, desta vez dedicada a *CS:GO*, a *G2 Oya*. Existem ainda equipas de renome como a equipa americana *Dignites FE*, a equipa de organização britânica *TenStar Nova* e a equipa russa *9 Pandas Fearless*.

O cenário feminino de *eSports* em Portugal ainda está numa fase inicial e a luta pela inclusão, visibilidade e representatividade é uma realidade. No entanto, acredita-se que o cenário esteja a mudar. Durante este ano já surgiram duas equipas portuguesas femininas ambas dedicadas ao jogo *Valorant*, a *Fnatic* e a *Impulse GW*. A realização de torneios mistos poderá ser uma das próximas conquistas, Marta refere que “já se viu algumas raparigas a jogar com rapazes em competições internacionais, portanto não é nada que seja impossível.”

Mariana Braz e Miguel Rolo