

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO ARTES E DESIGN
PUBLICIDADE E PROPAGANDA - FAMECOS

ISABELLE FRAGA RIBEIRO

“JOGANDO O QUE JOGA”: ANÁLISE DE CASO DE MULHERES NO CENÁRIO
COMPETITIVO DO JOGO ON-LINE LEAGUE OF LEGENDS

Porto Alegre
2021

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

ISABELLE FRAGA RIBEIRO

“JOGANDO O QUE JOGA”:

ANÁLISE DE CASO DE MULHERES NO CENÁRIO COMPETITIVO DO JOGO ON-
LINE LEAGUE OF LEGENDS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau
de Bacharel em Publicidade e Propaganda pela
Escola de Comunicação Artes e Design –
Famecos da Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof. Dr. Gabriela Birnfeld Kurtz

Porto Alegre

2021

ERRATA

Ribeiro, Isabelle Fraga. “Jogando o que joga”: Análise de caso de mulheres no cenário competitivo do jogo on-line League of Legends. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação, Artes e Design FAMECOS, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre 2021.

O título “*Jogando o que joga*”: *Mulheres e o jogo on-line League of Legends, no cenário competitivo*, foi alterado para “*Jogando o que joga*”: *Análise de caso de mulheres no cenário competitivo do jogo on-line League of Legends*. Com a finalidade de melhor compreensão dos leitores.

ISABELLE FRAGA RIBEIRO

“JOGANDO O QUE JOGA”:

ANÁLISE DE CASO DE MULHERES NO CENÁRIO COMPETITIVO DO JOGO ON-LINE LEAGUE OF LEGENDS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Escola de Comunicação Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: ___ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Prof. Dr. Gabriela Birnfeld Kurtz (PUCRS)

Prof. Ma. Danusa Almeida de Oliveira (PUCRS)

Prof. Dr. Helena Maria Antonine Stigger (PUCRS)

Prof. Ma. Claudia Bromirsky Trindade (PUCRS)

Dedico este trabalho a todos que estão passando por momentos difíceis ou tempos escuros, sei o quanto é difícil superar algumas fases da vida e a finalização deste trabalho é para mostrar que é possível chegar nos dias bons. Mesmo quando a gente não enxerga saída, acreditem, tem pessoas que te ajudam a chegar lá.

AGRADECIMENTOS

Começar os agradecimentos é uma parte difícil, eu tenho tanto a agradecer para muitas pessoas, mas sem dúvidas gostaria de agradecer alguém que eu jamais imaginei que iria e que foi única nesta trajetória. A mim mesma, por não ter desistido quando eu pensei não ter mais forças para continuar e ter encontrado esta tal força. Nessa trajetória existiram algumas pessoas que fizeram parte do meu dia a dia e sempre me deram todo o apoio necessário, minha família.

Minha mãe, obrigada por me ensinar desde sempre que não há nada que eu não possa fazer, me dar força e sustentar todos meus dias ruins, hoje sou quem sou por tua influência e ensinamento. Meu pai, de coração, por escolha (dele e minha), por ter me assumido como filha e me dado todo amor e carinho (mesmo nos dias de brigas), você me inspira a ser forte não deixar que o mundo me derrube. Meus avós, meu avô-pai e minha avó-mãe que me cuidaram e nunca me deixaram faltar amor, acolhimento e carinho, sem vocês eu nada seria. Minha dinda Gisele, fonte de inspiração e força, obrigada por me ter como uma filha. Minhas primas, que são irmãs, por sempre estarem ao meu lado e não me deixarem cair na tristeza infinita. Meu dindo e dinda Chris por me darem apoio do jeitinho deles (dindo a gente se mata porque é parecido). A minha tia Claudia e meu afilhado Leo, Clau obrigada por desde nova sempre estar do meu lado e ter me dado o maior presente desta vida, o Leo. Meu Leozinho, a dinda te ama incondicionalmente e sem ti meus dias nunca seriam tão coloridos. Eu não poderia deixar de agradecer a pessoa que me acompanha nas maiores loucuras, tipo se mudar no meio da pandemia e do último semestre da faculdade, por me aguentar a anos e ser minha alma gêmea, minha irmã, inspiração e parceira de profissão (de vida também), sei que queria me entregar o diploma, mas saiba que para mim você é a maior inspiração do mundo, eu te amo. Obviamente não poderia deixar de fora aquele que junto da minha irmã topou loucuras comigo nos últimos anos, dividiu parte desta trajetória e dos dias difíceis. Juntos finalizamos o período mais importante de nossas vidas e eu não poderia ser mais grata de dividir esse momento contigo, meu namorado Vítor Kunzler, eu amo você por me ajudar em tanto. Ao meu melhor amigo Guilherme, que me ajudou sempre que precisei de colo e minha melhor amiga Jennifer, que mesmo longe sempre esteve pertinho quando precisei. E a todos que não cabem aqui e me fizeram completa por quatro anos, nos dias mais loucos da minha vida.

Aos meus professores e em especial minhas professoras que tanto me inspiraram nessa trajetória. Um agradecimento mais que especial a minha orientadora Gabriela Kurtz que me inspirou, orientou, puxou minha orelha (Gunther que o diga) e me acolheu quando os choros aconteceram sem que eu conseguisse segurar, eu não chegaria tão longe nesse trabalho sem ti. Algumas pessoas me marcaram de forma que eu não tenho como deixar passar: Neka Machado, Helena Stigger, Danusa Oliveira, Claudinha Trindade (mamis), Susana Gib, Cris Lima, Marcia Christofoli, Paula Puhl, Kim Gesswein, Marcio Blank, Ilton Teitelbaum e Ticiano Paludo. Minha trajetória acadêmica não teria me tornado a profissional que sou, sem cada um de vocês que me mostrou a capacidade que eu tinha, alguns que aturaram meus surtos e choros, mas todos que me deram carinho e apoio. Ser professor não é fácil, mas vocês tornaram cada um de nós, agora colegas. Eu devo a minha total gratidão a cada um de vocês. Obrigada por tanto.

“No jogo do patriarcado as mulheres não são o time rival, elas são a bola.”
– Anita Sarkeesian (2013)

RESUMO

O objetivo do presente trabalho de conclusão de curso foi compreender as experiências das mulheres nas organizações dos times competitivos de League of Legends, apresentando como objetivo de análise o resgate da participação feminina no âmbito dos games e tecnologia e realizar um panorama da posição das figuras femininas no cenário dos jogos analisando em conjunto o impacto destes fatores no público. Na abordagem teórica foram utilizados autores que nortearam o embasamento teórico, sendo eles Jenkins, Shirky, Dalmolin e Cohen, Gabriela Kurtz e Thereza Soares. Estes auxiliaram na pesquisa acerca dos assuntos referente ao machismo estrutural que envolve as questões sofridas pelas mulheres no cenário competitivo. O trabalho também teve um aprofundamento em questões de cultura da convergência e de participação para entender o comportamento do consumidor acerca deste universo e como ele influencia as marcas. As metodologias utilizadas foram qualitativas de natureza exploratória, as técnicas utilizadas foram pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e análise de conteúdo. Foram analisados oito casos relevantes para o cenário competitivo feminino de League of Legends, sendo quatro de impactos. Os resultados obtidos foram satisfatórios, embora alguns pontos tenham ficado inconclusivos, pode-se compreender melhor as vivências femininas no meio competitivo dos jogos e o machismo estrutural as cercam.

Palavras-Chave: Jogos online, Esportes eletrônico, League of Legends, Cultura da convergência, Machismo estrutural, Comunicação

ABSTRACT

The objective of the present course completion work was to understand the experiences of women in the organizations of competitive teams from League of Legends, presenting as an analysis objective the rescue of female participation in games and technology and to provide an overview of the position of female figures in the game scenario, analyzing together the impact of these factors on the audience. The theoretical approach used authors who guided the theoretical basis, namely Jenkins, Shirky, Dalmolin and Cohen, Gabriela Kurtz and Thereza Soares. These helped in the research on issues related to structural sexism that involves the issues suffered by women in the competitive scenario. The work also went deeper into issues of convergence and participation culture to understand consumer behavior about this universe and how it influences brands. The methodologies used were qualitative of an exploratory nature, the techniques used were bibliographical research, documental research and content analysis. Eight cases relevant to the female competitive scenario of League of Legends were analyzed, four with positive impacts and four negative. The results obtained were satisfactory, although some points have been inconclusive, it is possible to better understand women's experiences in the competitive environment of games and the structural sexism surround them.

Keywords: Online Games, Electronic Sports, League of Legends, Culture of Convergence, Structural sexism, Communication

Lista de Figuras

Figura 1- Anúncio League of Legends Comercial 2019	17
Figura 2 - Anúncio League of Legends Fiora Diretora	18
Figura 3 - Summoner's Rift.....	25
Figura 4 - Inibidor e Minions.....	26
Figura 5 - Selva e Monstros.....	27
Figura 6 - Elos de League of Legends	28
Figura 7 - Pesquisa “nerd” no google imagens.....	32
Figura 8 - Casters temporada 2021 LoL	40
Figura 9 - Maria Creveling “Remilia”	43
Figura 10 - Vídeo de lançamento escalação feminina Vaevitctis	53
Figura 11 - Post no Twitter sobre o sumiço de Yatsu	56
Figura 12 - Post no Twitter sobre Mayumi e Yatsu.....	56
Figura 13 - Comentário de Yatsu sobre a derrota	57
Figura 14 - Tweet da Yatsu, primeiro MVP	58
Figura 15 - Comentário de Yatsu em jogo.....	59
Figura 16 - Print Twitter Yatsu.....	59
Figura 17 - Bracket Girl Gamer 2019 Final Dubai	61
Figura 18 - Team Innova na final GGF 2019	63
Figura 19 - Nota pública de conciliação	67
Figura 20 - Anúncio da Rensga no Twitter.....	69
Figura 21 - Google Trends Harumi.....	70
Figura 22 - Print do Twitter #GOHARUMI	71
Figura 23 - Tallick elogiando Lawi	77
Figura 24 - Jukaah indicando Lawi	78
Figura 25 - Tweet da Sakuras Esports.....	81

Lista de Quadros

Quadro 1 - Análise de casos	50
Quadro 2- Exposed's no Twitter 2021	73

SUMÁRIO

RESUMO.....	7
1 INTRODUÇÃO	11
2 E-SPORTS COMO ENTRETENIMENTO.....	14
2.1 CULTURA DA PARTICIPAÇÃO E CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	15
2.2 BREVE RESGATE HISTÓRICO SOBRE E-SPORTS E ENTRETENIMENTO ..	21
2.3 CENÁRIO COMPETITIVO DE LEAGUE OF LEGENDS	24
3. MULHERES NOS GAMES	31
3.1 RELAÇÃO ENTRE GÊNERO E TECNOLOGIA.....	32
3.2 GAMES E GÊNERO FEMININO	35
3.3 MULHERES NO CENÁRIO COMPETITIVO DOS GAMES	40
4 ANÁLISE.....	46
4.1 METODOLOGIA	46
4.2 DESCRIÇÃO DOS CASOS	51
4.2.1 TIME VAEVICTIS	51
4.2.2 JOGADORA YATSU.....	54
4.2.3 GIRL GAMER FESTIVAL E O TIME INNOVA.....	60
4.2.4 JOGADORA MAYUMI	64
4.2.5 JOGADORA HARUMI	68
4.2.6 EXPOSED'S NO TWITTER	72
4.2.7 CBLOL ACADEMY	76
4.2.8 SAKURA ESPORTS	79
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
6 REFERENCIAL TEÓRICO.....	87

1 INTRODUÇÃO

Através dos séculos, as mulheres precisaram lutar para garantir direitos dos quais homens sempre possuíram e, nos *e-sports* não foi diferente. A categoria de esportes eletrônicos, também chamados de *e-sports*, teve seu início na década de 70, em uma universidade dos Estados Unidos. Desde então, vem conquistando cada vez mais espaços e se tornando desejo dos jovens que querem se profissionalizar. Ao redor do mundo, a rentabilidade dos esportes eletrônicos sobe com o passar dos anos. Isso teve uma grande evidência no ano de 2020, quando boa parte da população ao redor do globo precisou se resguardar em casa devido a pandemia da COVID-19. Apesar de estar em constante crescimento, o cenário competitivo conta com pouca presença feminina e, por isso, decidimos buscar respostas para que entendêssemos o motivo.

Para nos aprofundar na pesquisa a seguir, no capítulo dois contextualizamos o cenário de *e-sports*. Entre os jogos mais jogados da categoria, temos League of Legends. O game desenvolvido pela empresa Riot Games se tornou febre entre os jovens rapidamente e conquista a posição de quarto jogo em maior premiação do mundo. O fator que o levou a assumir esta posição é o mercado de jogadores dispostos a entregarem parte de sua vida para se dedicar para entrar no cenário competitivo. Apesar de ser um dos mais jogados no mundo, seu cenário profissional é majoritariamente masculino. O que nos faz refletir na presença feminina e o que ocasiona sua ausência em campo, por isso no capítulo três entramos nessa pauta. Refletimos sobre o cenário feminino na ciência e tecnologia, seu desenvolvimento e qual o papel feminino neste meio. Também foi aprofundado neste mesmo capítulo a mulher no meio dos jogos e como o machismo estrutural afeta o seu desempenho ou exposição neles. No capítulo quatro temos a nossa análise de caso, onde buscamos oito casos com grande relevância dentro do cenário competitivo feminino de League of Legends, sendo quatro com impactos positivos (Girl Gamer Festival 2019, Harumi, CBLol Academy, Sakura Esports) e quatro negativos (Time Vaevitics, Jogadora Yatsu¹, Jogadora Mayumi, Exposeds no Twitter). A reflexão dos questionamentos sobre a presença feminina nos jogos foi o que moveu este trabalho de conclusão e

¹ A pesquisa referente a esta jogadora foi limitada por haver poucas informações sobre ela exclusivamente e se deu por meio de matérias jornalísticas que abrangeram as demais jogadoras que foram escaladas para o CBLol Academy 2021.

nos fez aprofundar em questões socioculturais na busca de encontrar as respostas para respondê-las.

A pergunta que norteou esta pesquisa foi “Como são as experiências femininas nas organizações dos times competitivos de League of Legends e como isso impacta na percepção do público?”. Entre os objetivos, temos (1) compreender as experiências das mulheres nas organizações dos times competitivos de League of Legends e como isso impacta na percepção do público. O capítulo 4 é detalhado com maiores informações sobre este objetivo, quando analisamos os casos escolhidos. (2) resgatar a participação feminina nos jogos e na tecnologia. No capítulo 3, adentramos neste assunto traçando a trajetória das mulheres no âmbito tecnológico. (3) realizar um panorama da posição das mulheres nos cenários competitivos de games. Também falamos mais sobre este objetivo no capítulo 3 quando começamos a analisar o cenário competitivo feminino como um todo. (4) compreender a razão de vermos mais mulheres na organização dos times competitivos de League of Legends do que em campo, nos principais campeonatos brasileiros. Quanto a este objetivo, temos melhores explicações ao decorrer das análises no capítulo 4 e também nas considerações finais no capítulo 5, onde respondemos cada um dos objetivos. A pesquisa que foi feita para este trabalho tem metodologia qualitativa e natureza exploratória com técnicas de pesquisa bibliográfica, documental e análise de conteúdo.

Para compreensão dos fatores que mencionamos anteriormente, analisamos oito casos que tiveram alta relevância para o cenário competitivo feminino de League of Legends de 2019 a 2021. Os casos foram analisados a partir de matérias jornalísticas, entrevistas e da mídia social Twitter, por meio destes demonstramos a relevância e compreendemos um pouco do que as jogadoras enfrentaram ao longo das suas carreiras profissionais. Utilizamos a análise de conteúdo pela sua vastidão, também por não termos contato com muitas pessoas mencionadas nesta pesquisa, estando algumas delas incomunicáveis ou falecidas. Utilizar esta análise nos possibilitou uma vasta opção de conteúdo disposto na internet, o que facilitou quando tratamos de casos em que não temos acessos às pessoas envolvidas como mencionamos. Escolhemos casos que tiveram repercussões positivas e negativas ao cenário competitivo feminino de League of Legends e o que nos levou a

classificar desta maneira foi as ocorrências e como isso afetou cada envolvida e seus respectivos públicos.

Contextualizamos o cenário de *e-sports* e o que movimenta as pessoas e marcas a utilizá-lo de modo rentável. Para compreender melhor este contexto buscamos autores como Jenkins e Shirky entendendo a cultura da convergência e cultura da participação, que nos mostra em um contexto histórico a evolução do consumidor. Este que através dos avanços, busca cada dia mais marcas e propagandas que o representam e que tenha interação direta com ele, seja ouvindo ou participando de escolhas da marca. A acessibilidade que temos nos dias atuais para comentar e publicar nossa opinião on-line possibilitou para que usuários conseguissem se expressar sobre qualquer fato que acreditem ser relevante. Isso inclui o cenário de *e-sports*, jogadores do mundo todo se conectam através da internet, essa troca de conhecimento é rica para que eles possam evoluir e se desenvolver.

Para exemplificar isso iremos falar do jogo League of Legends, onde há campeonatos regionais e o campeonato mundial. Para que haja um bom desempenho entre os jogadores, geralmente é necessário que eles tenham um nível mínimo de habilidade no jogo, para conseguir competir em ambos os campeonatos. A troca entre os jogadores nos campeonatos é essencial para evoluir. Apesar do cenário competitivo estar em crescente evolução ainda vemos atualmente, uma pequena parcela de mulheres em campo e isso nos fez questionar a razão e buscamos entendimento do motivo por trás disso.

O trabalho de conclusão a seguir busca compreender, com base nos casos escolhidos, como é a trajetória da mulher nos jogos e a razão de sua ausência em campo nos principais campeonatos brasileiros. Até o início desta pesquisa, em 2020, havia apenas uma mulher que tinha sido escalada para jogar um campeonato oficial da desenvolvedora do jogo League of Legends. Ao final da pesquisa, em julho de 2021, contamos atualmente com cinco jogadoras escaladas para um campeonato oficial e outras como parte da comissão técnica. Consideramos esse avanço um fato histórico oriundo de muita luta e garra de todas as mulheres que passaram pelo cenário de *e-sports* e todas as jogadoras que enfrentaram preconceito e machismo diariamente, sem desistir de seus sonhos.

O desejo de compreender e se aprofundar no tema se deu pelo fato da carência de mulheres em campo. Visto que, como jogadoras, tivemos o prazer de conhecer muitas outras mulheres que gostariam de ingressar no cenário e treinavam para isso. Após não estarmos contentes com a representação nos jogos oficiais da desenvolvedora do jogo League of Legends, nasceu um desejo genuíno de buscar compreender o cenário feminino do jogo e enaltecer o trabalho das poucas mulheres que conseguiram sobressair nas dificuldades e entrar em campo.

O trabalho a seguir poderá ajudar as marcas a compreender a importância da representatividade e pertencimento que os consumidores buscam ter cada vez mais. A necessidade de trazer uma imagem pública verdadeira e transparente com o cliente também é uma busca constante, levando em conta a aversão dos atuais indivíduos a falsos discursos apenas para manter a sua imagem. O intuito desta pesquisa é também inspirar mulheres e jogadoras a continuarem lutando por igualdade seja dentro ou fora do campo. A ideia de buscar casos negativos e positivos foi justamente mostrar que nem só de dias ruins nós vivemos, mas com muita luta e união conseguimos alcançar mais espaços de igualdade.

2 E-SPORTS COMO ENTRETENIMENTO

Neste capítulo entenderemos como o *e-sports* começou. Como passou a ser visto como entretenimento e futuramente como se tornou rentável gerando inúmeros profissionais na área. No subcapítulo um, iremos aprofundar no conhecimento de cultura da participação e cultura da convergência para explicar como os jogadores tornam este um mercado a ser explorado e rico em oportunidades. Os principais autores utilizados neste subcapítulo foram Cappel, Jenkins, Kotler e Shirky que nortearam neste estudo. No subcapítulo dois falaremos sobre o contexto histórico dos *e-sports*, sendo utilizados como principais autores Kurtz, Miranda e Stadzisz, e Siqueira. No subcapítulo três nos aprofundaremos sobre o cenário competitivo de League of legends, a principal autora que nos norteou para desenvolvimento deste foi Kurtz.

2.1 Cultura da participação e cultura da convergência

Em decorrência da nossa atualidade muito se fala sobre convergência, principalmente no meio das mídias digitais. Se analisarmos estudos e entrevistas com profissionais da área podemos encontrar que as mídias sociais estão presentes no dia a dia do usuário e tem influência no seu consumo², por isso é importante que entendamos onde a convergência se associa a isto.

O escritor Henry Jenkins (2009) entende que convergência é o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas ou cooperação entre vários canais de mídia e se dá por meio do comportamento do público que transitam entre eles em busca da experiência que melhor lhe agrada. Com base nisso, podemos perceber que os consumidores vêm adotando plataformas onde se sintam mais à vontade para que a comunicação entre marca-consumidor seja mais fluída e rápida. A professora Doutora Sandra Salgado afirma na entrevista¹ que:

As interações e soluções em 'real time' são cada vez mais exigidas das empresas, assim estas têm a chance, como nunca antes tiveram, de ouvir e participar das conversações com este novo consumidor. Há uma profusão de possibilidades e de informações que nunca foram tão acessíveis aos usuários e uma multiplicidade de canais de interação com os clientes tão numerosos quanto baratos.

No livro “Cultura a Participação”, Shirky (2009) conta sobre a manifestação política na Coreia do Sul que acumulou muitas adolescentes após o governo do país assinar um termo para o retorno da importação de carne bovina dos Estados Unidos. A suspensão teria se dado por conta do surto da doença da vaca louca no país de origem da carne como forma de proteção aos coreanos. Com o retorno da importação. Muitos cidadãos coreanos não concordaram, com receio de que a carne ainda pudesse vir contaminada. O caso se popularizou na internet por meio de um fórum que unia fãs de uma banda sul coreana e as manifestações tomaram grande proporção com inúmeras adolescentes muitas vezes acampadas no parque Cheonggyecheon Park, o que era incomum em outras manifestações políticas. Segundo o autor, isso ocorreu por conta da mudança da visão do espectador em relação às redes.

² Disponível em: <<https://canaltech.com.br/redes-sociais/redes-sociais-os-novos-comportamentos-de-compra-e-consumo-70329/#:~:text=life%2C%20as%20redes%20sociais%20foram,empresas%2C%20produtos%20ou%20servi%C3%A7os%20no>> Acesso em 06/04/2021

A Antiga visão da rede como um espaço separado, um ciberespaço desvinculado do mundo real, foi um acaso na história. Na época em que a população on-line era pequena, a maioria das pessoas que você conhecia na vida diária não fazia parte dela. Agora que computadores e telefones cada vez mais computadorizados foram amplamente adotados, toda a noção de ciberespaço está começando a desaparecer. Nossas ferramentas de mídia social não são uma alternativa para a vida real, são parte dela. E sobretudo, tornam-se cada vez mais os instrumentos coordenadores de eventos do mundo físico, como o de Cheonggyecheon Park. (JENKINS, 2009, p.37)

Podemos definir mídias sociais como: “um ambiente online criado com o propósito da colaboração em massa. É onde a colaboração em massa ocorre, não a tecnologia per se” (BRADLEY E MCDONALD, 2013, p. 26) é um meio que permite a interação entre colaboradores. Segundo Arasaki (2016, p. 39), “as mídias sociais oferecem as possibilidades de interação e socialização por meio das atividades: acesso online e arquivos, compartilhamento de objetos digitais, colaboração e cocriação, perfil de usuário e ferramentas de networking e vida virtual”

Segundo Shirky (2009, p.42) “O uso da mídia publicamente disponível como um recurso de coordenação para milhares de cidadãos comuns marca o afastamento do panorama da mídia ao qual estávamos acostumados”. Podemos concluir então que a facilidade que as mídias sociais trazem ao consumidor justamente se associa com a praticidade que ele encontra em poder relatar sua experiência, seja ela boa ou ruim.

Alguns séculos atrás, era limitado quem tinha a autoridade de publicar. Shirky dá ênfase para isso contando na época em que editores apenas tinham esse poder: “Publicar costumava ser algo que precisávamos pedir permissão para fazer; as pessoas cuja permissão precisávamos pedir eram os editores. Não é mais assim.” (2009, p.45). Atualmente, podemos analisar as diferentes mídias e suas comunicações com os espectadores, pois os canais possuem diferentes modos de se expressar. Por exemplo, as mídias tradicionais como a TV ou o Rádio colocam o consumidor com posição de espectador, deixando sua comunicação limitada.

Por isso,

A lógica antiga, lógica televisiva, tratava os espectadores como um pouco mais do que coleções de indivíduos. Seus membros não agregam qualquer valor real uns aos outros. A lógica da mídia digital, por outro lado, permite que Pessoas Antes Conhecidas Como Espectadoras agreguem valor umas às outras, todos os dias. (SHIRKY, 2019, p. 41)

Podemos associar as propagandas de televisão com as do Youtube, com o diferencial que na mídia social você consegue “escapar” de algumas depois de 5 ou 15 segundos. A transição que muitas marcas tiveram de passar seus anúncios no Youtube ao invés da televisão foi justamente o fato mencionado anteriormente. Utilizar canais onde o espectador tenha interação e não seja somente receptor, tomando como base a fala de Jenkins que a convergência de plataformas se dá pelo comportamento do público em busca de experiências que lhe agradem.

Muitas marcas acabam por inserir propaganda em anúncios do *Youtube*, que funciona com lógica semelhante às propagandas de televisão, como mencionado acima, interrompendo seus espectadores de modo invasivo. Podemos refletir então sobre a convergência de conteúdo, onde uma marca insere uma propaganda dentro de jogos eletrônicos, por exemplo, e este insere em uma mídia “tradicional”. Vamos exemplificar com o jogo on-line League of Legends que tem uma série de anúncios no youtube de diferentes estilos, conforme as figuras a seguir:

Figura 1- Anúncio League of Legends Comercial 2019



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kq2cet9sAxo> acesso em 21/05/2021.

Este anúncio possui uma narradora falando noções básicas de como começar a jogar e como funciona o jogo, de forma clara e descontraída. As ilustrações e imagens do jogo aparecem na tela auxiliando a narração. Não possui memes³, apenas a narração brincando com alguns personagens do próprio jogo, como a fala:

³ A expressão meme de Internet é usada para descrever um conceito de imagem, vídeos, GIFs e/ou relacionados ao humor, que se espalha via Internet.

“Você começa a entender outros campeões, como a Lux que vai te irritar muito” e de fato é um sentimento compartilhado por muitos jogadores.

Figura 2 - Anúncio League of Legends Fiora Diretora



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pzrNXTsXLZw&t=39s> acesso em 21/05/2021

A abordagem do anúncio, vide imagem 2, é diferente da anterior, apesar de possuir uma narração também descontraída, ele traz os próprios personagens em uma versão anime. Todos estão na “aula” e a professora ensina sobre como começar a jogar LoL, arrebatando todas as perguntas que os alunos fazem e que geralmente são as mais questionadas antes de uma pessoa começar a jogar. Eles buscam adequar o estilo do filme publicitário com o público que querem atingir, portanto, alguns espectadores podem nunca assistir determinado anúncio pois não foi segmentado a ele.

Dentro do jogo, podemos exemplificar com a marca *Louis Vuitton*, que criou *skins*⁴ para alguns personagens dentro do jogo e foi um sucesso, alcançando então uma linha de roupas do próprio jogo criada pela marca depois da alta procura pelos consumidores. Não só skins e a linha de roupas, como a marca produziu uma caixa para abrigar o troféu do campeonato mundial de *League of Legends* no ano de 2019.⁵

⁴ Skins dão outra aparência a um Campeão em League of Legends. Funcionam como outra “roupa” e, em alguns casos, atribuem até novas animações nas habilidades do personagem, sem mudar a mecânica de jogo. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/291644/como-ganhar-skin-lol-league-of-legends/#:~:text=Skins%20para%20Campe%C3%B5es%20s%C3%A3o%20itens,no%20LoL%20com%20algumas%20dicas>> Acesso em 07/04/2021

⁵ Disponível em: <<https://br.louisvuitton.com/por-br/magazine/artigos/louis-vuitton-x-league-of-legends#the-film>> Acesso em 12/05/2021

Podemos chamar de convergência de conteúdo, marcas buscando locais que retenham a atenção das pessoas, como jogos digitais, e os jogos buscando novos possíveis jogadores em mídias tradicionais. Como o próprio Jenkins, cita no livro *Cultura da Convergência*:

A circulação de conteúdos - por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais - depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio de conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2009, p.29)

Segundo Cappel (2014), a busca por jogos digitais para propaganda está ligada ao fato de prender a atenção do usuário. Ao passar dos anos desenvolvemos um filtro inconsciente para propagandas tradicionais, enquanto nos jogos digitais estamos imersos em seu universo sendo mais suscetível a propagandas e inserções de marcas. Concluímos que, conforme os consumidores recebem o incentivo de consumir novas mídias, passam a se relacionar de forma diferente com aquela plataforma, podendo vir a consumir anúncios de outras marcas e serviços.

Podemos atrelar este fato também pela mudança dos consumidores em relação a busca de produtos e serviços. Com o passar do tempo, eles estão em busca de valor agregado à experiência e sentido ao que buscam para si.

Os clientes estão exigindo cada vez mais qualidade e serviço superiores, além de alguma customização. Eles percebem menos diferenças reais entre produtos e mostram menos fidelidade a marcas. Eles também podem obter muitas informações sobre produtos por meio da Internet e de outras fontes, o que permite que comprem de maneira mais racional. Os clientes estão mostrando maior sensibilidade em relação ao preço em sua busca por valor. (KOTLER, 2000, p.48)

Se analisarmos o que vimos ao decorrer deste capítulo, tudo está interligado e isso se deve a forma que atualmente lidamos com a comunicação, vivemos cercados de informação tanto online quanto offline e dividimos nossa atenção com aquilo que faz sentido para cada um. A convergência então ocorre dentro de cada indivíduo e é feito pela sua vontade de buscar novos meios e suas interações sociais.

Kotler, em seu livro “Administração em Marketing”, escreve que

Cada vez mais, a concorrência não é entre empresas, mas entre redes de marketing... O princípio operacional é simples: construa uma rede efetiva de relacionamentos com os principais públicos interessados e os lucros serão uma consequência. (KOTLER, 2000, p.35)

Por tanto, para se ter maior efetividade na convergência o princípio está em construir uma boa rede, ligada ao seu público que irá se interessar a partir de suas vontades. Pode-se ter como exemplo a comunidade *gamer*⁶ que possui o mercado em ascensão ganhando aos poucos mais visibilidade pelas marcas em se inserir nesse espaço.

Nos últimos anos, o meio publicitário vem ganhando espaço nas plataformas de jogos. *Advergames* vem da palavra *advertising* (em português publicidade) e *games* (em português jogos), o nome dado a jogos com fins publicitários feitos para criar um vínculo maior entre a marca e seu público. Segundo Santos *et all* (2014, p.2), para concluir o propósito de aproximar, é necessário que o público a ser atingido esteja inserido nas plataformas a serem exploradas. No início dos anos 2000, o McDonald's lançou um jogo que podia ser adquirido junto com o Mclanche Feliz⁷. O Resgate dos Bichos, foi febre entre as crianças da época. O Jogo vinha em um CD para ser rodado em computador, devido ao sucesso foi lançado também o CD 2 com a continuação da aventura do palhaço Ronald McDonald's, o jogo foi um case de sucesso no Brasil⁸.

Dentro de *Advergames*, temos algumas segmentações e, entre elas, o *In-Game Advertising*, que iremos evidenciar neste momento. A nomenclatura em português significa Publicidade em jogos, é a forma mais tradicional de propaganda inserida dentro de jogos e atualmente muito utilizada em jogos digitais. No jogo Fifa, da marca EA Sports, por exemplo, São utilizados os outdoors ao redor do estádio para anunciar marcas tal qual nos jogos físicos de futebol, como evidência Santos *et all* (2014, p.3).

Nas eleições dos Estados Unidos em 2008, o candidato Barack Obama inseriu anúncios de sua campanha eleitoral em jogos on-line, pois queria se conectar

⁶ Nomenclatura em inglês usada para pessoas que são jogadoras de jogos digitais assiduamente. Em português significa "jogadores".

⁷ Disponível em: <<https://oldgamesdownload.com/mcdonalds-o-resgate-dos-bichos/>> Acesso em 06/05/2021

⁸ Disponível em: <<https://blog.agencia242.com.br/advergame-cases-sucesso/>> Acesso em 16/05/2021

com o público inserido nessas plataformas e que usualmente passam a maior parte de seu tempo nelas⁹. O que podemos extrair disso é o crescimento e impacto da publicidade nos jogos. Sua influência na população se torna cada vez maior gerando assim um interesse das marcas atingirem este público e buscar este mercado para serem inseridas.

Segundo Cappo (2004), após anos assistindo a mídia tradicional, acabamos criando um filtro mental que bloqueia nossa atenção a partir de determinada exposição, fazendo que não tenhamos mais do que uma fração de segundo atentos a determinada propaganda. A partir da compreensão do artigo de Medeiros (2009), “Advergames: A publicidade em jogos digitais como forma de atrair o consumidor”, entendemos que o fato citado por Cappo, torna o mercado dos *games* ainda mais atraente, visto que o público está concentrado no contexto que está inserido no jogo e acaba retendo muito mais informação do que a uma mídia tradicional de televisão. Por exemplo, o que explica o interesse das marcas ao anunciar nos jogos. Com esta pauta em mente podemos relacionar o fato do cenário de *e-sports* estar em constante crescimento como veremos a seguir no próximo subcapítulo.

2.2 Breve resgate histórico sobre e-sports e entretenimento

Pode-se descrever, segundo Kurtz (2019, p.92), jogos digitais como objetos sociais que dependem de uma função fictícia, regras constitutivas e intencionalidade coletiva ou como um sistema de regras em dispositivo computacional. Na pesquisa de Miranda e Stadzisz (2017), podemos observar ainda alguns conceitos segundo outros escritores como:

Na definição de Salen e Zimmerman, jogo digital é sinônimo de jogo eletrônico. Estes jogos são executados em computadores pessoais, consoles de jogo (e.g. PlayStation e Xbox), dispositivos portáteis (e.g. Nintendo Game Boy, *handhelds*, PDA's e telefones celulares) ou fliperamas. O jogo digital é um sistema como qualquer outro jogo, com a diferença de possuir hardware e software como componentes essenciais. Segundo Kirriemuir, jogos digitais são jogos executados nos *videogames*, computadores pessoais e dispositivos móveis. (MIRANDA E STADZISZ, 2017, p.3)

⁹ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/10/campanha-de-obama-publicara-propaganda-em-games-nos-eua.html>> Acesso em 27/04/2021

Ao passar dos anos, os jogos digitais se tornaram ainda mais competitivos entre seus jogadores, e assim surge uma nova categoria de esporte, os esportes eletrônicos. Popularmente chamados de *e-sports*, é uma modalidade competitiva presente nos jogos eletrônicos. Segundo a Confederação Brasileira de e-sports (CBeS)¹⁰,

Jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolve competição em níveis mais ou menos definidos. Podemos competir em jogos contra amigos ou desconhecidos, online ou presencialmente. Mas mesmo quando estamos sozinhos estamos competindo contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior. (site CBeS, 2021)

A primeira competição de *e-sports* estima-se que foi organizada pela Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, no início dos anos 70. Após isso, houve inúmeros campeonatos ao redor do mundo que tomaram proporções cada vez maiores, tomando cada vez mais espaço até hoje, segundo a CBeS mencionada anteriormente.

Os *e-sports* no Brasil vem crescendo ano a ano. Em 2020, com todas as impossibilidades dos esportes convencionais de prosseguirem com seus campeonatos, por conta do COVID-19, o cenário de *e-sports* ganhou mais visibilidade, audiência e conseqüentemente giro monetário. Apenas neste ano, foi movimentado 12% a mais da receita do mercado de *e-sports*, que representou cerca de US\$ 126,6 bilhões no mundo todo, o que levou o mundo como um todo a olhar para esse mercado sob outro ponto de vista¹¹.

As marcas passaram a ter maior interesse e a mídia substituiu a passagem de alguns campeonatos de esportes tradicionais para campeonatos de *e-sports* que ocorreram no período de *lockdown* ao longo do mundo. A SportTv, que costuma passar desde 2019 o mundial de League of Legends, no ano de 2020 pela falta de jogos presenciais das modalidades de esportes tradicionais, passou os principais

¹⁰ Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#historia-dos-esports> > Acesso em 07/04/2021

¹¹ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/#:~:text=O%20dado%20vem%20de%20novo,an%C3%A1lise%20de%20entretenimento%20da%20Nilsen.&text=De%20acordo%20com%20o%20levantamento,mais%20que%20no%20ano%20passado> > Acesso em 07/04/2021

campeonatos de *e-sports*. Como por exemplo o torneio de PES, Cartola FC, que foi transmitido também por meio do Globoesporte.com.¹²

Os consumidores estão cada vez mais se inserindo no mundo dos jogos, seja ele no mobile, PC ou console. Em 2020, foi movimentado no mundo, US\$73,8 bilhões que vieram dos jogos mobile, o que torna a maior fatia de mercado sendo os jogos gratuitos dessa plataforma encabeçando o topo de investimento. Isso pode ser entendido como uma vontade dos consumidores de investirem nestas plataformas e um real interesse em consumir esta forma de jogar.¹³

O aumento do mercado de games no ano de 2020 não se deu apenas pelo fato da pandemia. Nos anos anteriores também houve um aumento, porém se agravou com o isolamento social do início da pandemia. Embora estudos, da matéria mencionada anteriormente, apontem uma leve diminuição do uso no ano de 2021, ele não deve ficar no negativo ou mesmo estagnar, pois é um dos mercados que mais tem crescido ao decorrer dos anos¹⁴.

Como era de se esperar, as marcas não perderam tempo em se apropriar destas plataformas para que pudessem inserir seus produtos. E assim os jogos acabam se tornando mais um meio de consumo e anúncio por meio *In-game Advertising*, ou seja, ações publicitárias inseridas dentro dos jogos, sem que ele tenha sido feito para aquele produto em específico, confirma Medeiros (2009, p.13).

Os esportes eletrônicos são constantemente questionados sobre a sua categorização como esporte. Segundo Siqueira:

Essa resistência é presente na sociedade como um todo e muito se dá devido à dificuldade que as pessoas têm em perceber os jogos eletrônicos como um exercício que demanda concentração, técnica e treinamento,

¹² Disponível em: <<https://brandbola.com/2020/06/04/e-sports-torneio-de-pes-e-o-entretenimento-da-quarentena-por-fabio-freitas/>> Acesso em 28/04/2021

¹³ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/#:~:text=O%20dado%20vem%20de%20novo,an%C3%A1lise%20de%20entretenimento%20da%20Nilsen.&text=De%20acordo%20com%20o%20levantamento,mais%20que%20no%20ano%20passado>> Acesso em 07/04/2021

¹⁴ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/#:~:text=O%20dado%20vem%20de%20novo,an%C3%A1lise%20de%20entretenimento%20da%20Nilsen.&text=De%20acordo%20com%20o%20levantamento,mais%20que%20no%20ano%20passado>> Acesso em 07/04/2021

associando os esportes apenas às atividades que envolvam movimentação do corpo e/ou utilização de força física. (SIQUEIRA, 2020, P.7)

Nos últimos anos, houve uma movimentação para que os *e-sports* fossem valorizados e vistos como uma categoria de esporte respeitada. Em exemplo foi a inclusão dos *e-sports* como jogos demonstrativos nos Jogos Asiáticos em 2018 e a inclusão como modalidade nos jogos oficiais de 2022¹⁵. Ao decorrer dos anos, percebe-se essa modificação de categoria dos jogos digitais e sua classificação como esporte.

O que de fato nos faz pensar nessa mudança é o crescimento do cenário competitivo nas modalidades de jogos digitais e seu giro monetário. Dentro deste universo algumas premiações para competições podem chegar a US\$ 15 milhões o que torna os jogos *on-line* cada vez mais procurados por jogadores que desejam se profissionalizar neste campo.¹⁶ A seguir iremos analisar como esse meio cresceu e se tornou alvo de investimentos que chegaram na casa dos milhões, sendo assim o cenário que mais se popularizou nos últimos anos. Também traremos mais detalhes do jogo League of Legends e seu funcionamento dentro dos *e-sports*.

2.3 Cenário competitivo de League of Legends

League of Legends (LoL) é um jogo online de multi-jogadores, produzido pela empresa *Riot Games*. Ele ocupa o 9º lugar na lista de jogos online mais jogados do mundo¹⁷ e 4º na lista de maiores premiações de jogos online¹⁸.

LoL é um jogo de estratégia onde duas equipes com cinco jogadores buscam destruir a base uma da outra, ele possui dois mapas Howling Abyss e Summoner's Rift, falaremos sobre o último mencionado pois é a modalidade mais conhecida onde teremos foco ao longo deste trabalho. Para embasamento das descrições a seguir

¹⁵ Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/e-sports-entram-em-programa-do-2-maior-evento-poliesportivo-do-mundo.html>> Acesso em: 18/05/2020

¹⁶ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/12/jogos-deram-mais-de-r-488-milhoes-em-premios-em-2020-veja-ranking-esports.ghtml>> Acesso em 27/04/2021

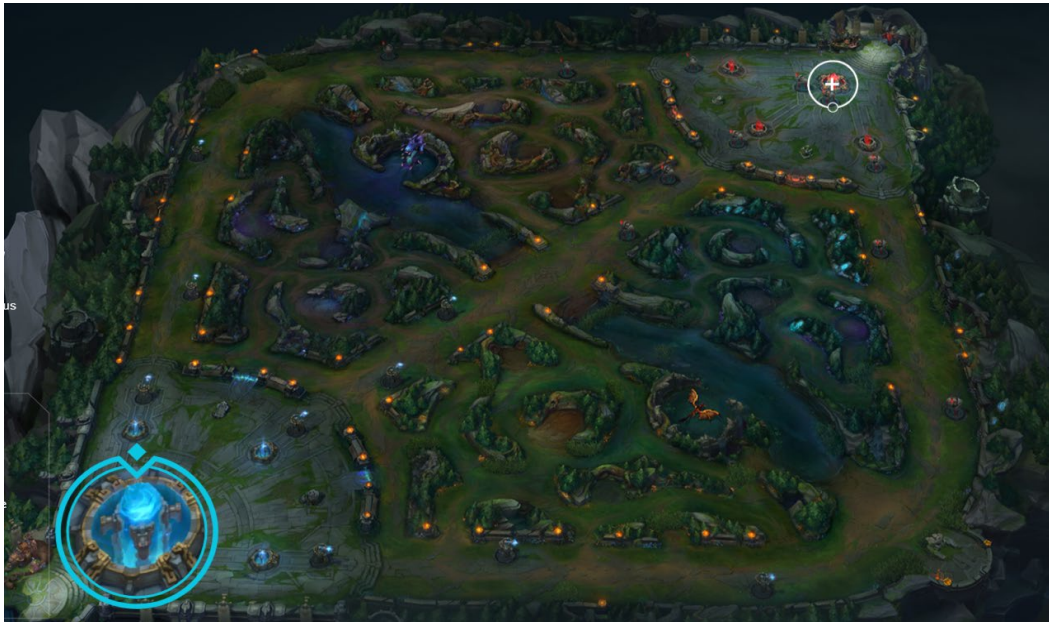
¹⁷ Disponível em: <<https://www.zoom.com.br/console-de-video-game/deumzoom/jogo-mais-jogado-do-mundo>> Acesso dia 02/05/2021

¹⁸ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/games>> Acessado dia 02/05/2021

foi utilizado o site oficial de League of Legends¹⁹, a Tese de doutorado de Gabriela Kurtz (2019, p.113) e minha própria experiência como jogadora. As descrições têm como base a data 21 de Maio de 2021, versão 11.10.

O objetivo do *game* é destruir o Nexus (base principal) adversário e proteger o seu, assim vencendo a partida. Na figura 3, a seguir podemos ver o mapa com o nexus:

Figura 3 - Summoner's Rift



Fonte: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/> Acesso em 23/05/2021

O círculo azul, na imagem, está marcando o nexus onde você nasce e o branco com o símbolo “+” no lado oposto é o nexus adversário. Segundo Kurtz (2019, p.114), cada um dos cinco jogadores pode escolher um campeão, que possui características e habilidades únicas. Eles evoluem do nível 1 ao 25, durante a partida e com cada evolução é desbloqueado alguns poderes e itens que podem ser adquiridos ao longo da partida conforme as habilidades de cada um. Os campeões de cada time podem matar os do time adversário renascendo novamente após algum tempo e voltando a partida.

¹⁹ Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>> Acessado dia 18/05/2021

Atualmente, segundo o site oficial, LoL conta com 155 campeões e possui uma rotatividade semanal de 10 campeões gratuitos. No início você ganha alguns, após fica a critério de cada um a aquisição de mais campeões ou não. Sendo assim, a jogabilidade do jogador não depende de investimento monetário, tornando um jogo mais justo para todos. Como mencionado anteriormente, cada campeão possui habilidades e características diferentes, portanto cada um compõem uma configuração própria, podendo se encaixar em uma das cinco posições dentro do jogo, sendo elas Caçador, Suporte, Atirador, Topo e Meio. Cada uma delas, compõem uma rota no mapa.

O mapa, como podemos observar na imagem anterior, é espelhado e possui três rotas de cada lado. Em cada uma há três torres que protegem o inibidor e duas que protegem o *nexus*. Kurtz (2019) explica: da base do jogo saem *minions*, pequenas criaturas responsáveis por auxiliar na destruição das torres inimigas ou atacar campeões inimigos. O inibidor mencionado anteriormente, inibe a criação de *super minions*, eles são criaturas maiores e mais fortes que as anteriores, conforme figura a seguir podemos ver os *minions* azuis atacando a torre que protege o inibidor vermelho, enquanto *minions* vermelhos tentam a proteger.

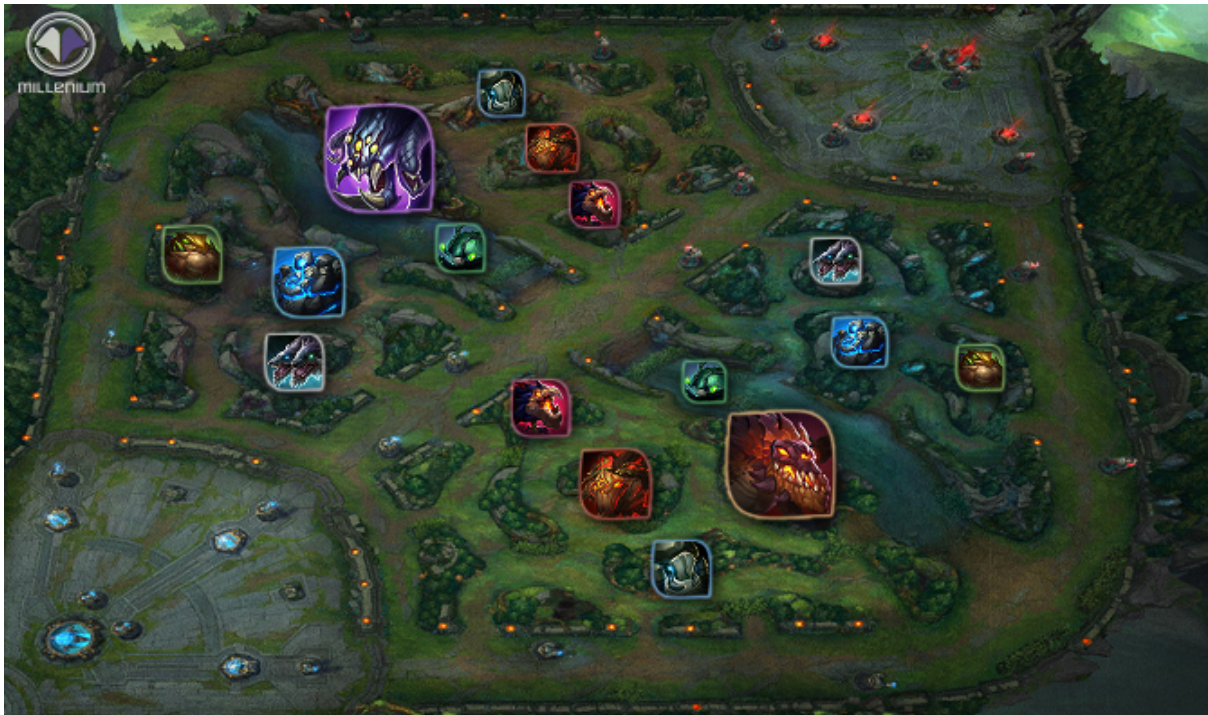
Figura 4 - Inibidor e Minions



Fonte: <https://www.lance.com.br/mais-esportes/conheca-league-legends-game-mais-popular-mundo.html> Acesso em 23/05/2021

No meio do mapa tem um rio que o corta, nele contém monstros mais valiosos que garantem alguns benefícios para equipe que os derrotar primeiro. Ao redor do rio temos a selva, que é onde o Caçador joga, nela se encontram alguns monstros, como mostra a imagem anterior.

Figura 5 - Selva e Monstros



Fonte: <https://filhasdetargon.com/2019/07/22/caminhos-da-jungle/> Acesso em 23/05/2020

O campeão que os derrota garante alguns efeitos positivos temporários além de experiência e moedas que são usadas para a troca por itens durante a partida. As outras três rotas são como mencionadas anteriormente, compostas por torres e levam até a base inimiga, nelas ficam os campeões de posição: Topo, na rota superior, Meio na rota central e Atirador na rota inferior, junto a ele se encontra a posição de suporte que auxilia no mapa todo quando necessário.

O jogador pode escolher jogar contra AI do jogo (também chamados de *bots*) ou cinco outros jogadores humanos. Segundo Kurtz (2019, p. 115), o *game*, possui uma estrutura que encontra outros jogadores de níveis semelhantes ao seu para tornar a partida justa. A pessoa também pode escolher entre partidas ranqueadas ou não, essas partidas dão pontuações que te classificam nas posições (também chamado de elo) de Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão

Mestre, Desafiante. As cinco primeiras posições possuem quatro níveis, sendo I, II, III, IV onde IV é a mais baixa e I a mais alta. As três últimas são por nível de pontuação e para subir você precisa atingir o número mínimo de pontos que são variáveis. A imagem a seguir mostra os emblemas de cada elo.

Figura 6 - Elos de League of Legends



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/07/tft-recebe-ranqueada-com-patch-914-do-lol-veja-como-modo-funciona-esports.ghtml> acesso em 23/05/2021

As partidas costumam ter a duração de 20 a 50 minutos, podendo ser abandonada aos 20 minutos se a maioria do time optar por isso, dando vitória ao time adversário. As posições de jogadores de maior elo costumam ser destinadas a jogadores profissionais. Geralmente, as empresas não costumam contratar jogadores com elo abaixo de desafiante e estes treinam diariamente para ter um *ranking* alto e conhecimento suficiente em campo²⁰.

No início do ano de 2021, tivemos o primeiro brasileiro a conquistar o elo desafiante no servidor brasileiro, Jean Mago, como é conhecido, recebeu inúmeros elogios de pessoas ao redor do mundo ao alcançar o elo de desafiante. Além de ser o primeiro em servidor nacional, ele ficou em primeiro lugar mundial como o jogador com mais pontuação no nível desafiante, segundo o site League of Graphs²¹.

O garoto de apenas 16 anos (na época), contou em uma entrevista ao GloboEsporte, como foi o percurso para chegar ao topo, no total levou 30 horas com apenas uma pausa de uma hora e meia de sono, para conquistar a pontuação que o

²⁰ Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/11/16/como-se-tornar-um-pro-player-de-league-of-legends-especialistas-contam.htm>> Acesso em 18/05/2021

²¹ Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-jean-mago-e-o-primeiro-a-atingir-o-elo-desafiante-no-servidor-brasileiro/>> Acesso em 18/05/2021

levou ao primeiro do mundo²². O reflexo de sua popularidade ao redor do mundo resultou na contratação de um dos maiores times focados em campeonatos de *e-sports*, o Flamengo Esports.²³ Ao ver as horas que Jean depositou em seus treinamentos mostra como o cenário de pro-players brasileiros levam a sério suas partidas e horas a fio de treinamento, porém em contraponto é preocupante para a saúde dos jogadores. Segundo Macedo, Marques e Falcão (2020) houve uma movimentação para regulamentar as profissões relacionadas aos *e-sports*, mas as grandes empresas não concordaram com isso. Ao contrário, levantaram um discurso que alegava o interesse do governo em apenas arrancar dinheiro e dificultar a vida dos profissionais. O discurso alegava que a proposta veio do partido de esquerda e por tanto era esse o fator que confirmava a vontade de apenas extorquir os jogadores e empresas envolvidas, afirmam os pesquisadores:

A problemática do movimento #TodosContraPLS383 expõe articulações do Capitalismo Tardio e neoliberalismo que, enquanto fenômenos, agem estrategicamente na estabilização do que se entende por cultura gamer contemporânea, uma cujo alicerce se encontra fundamentado na crença neoliberal, na reiteração de uma experiência masculina hegemônica e necessariamente relacionada à manutenção predominante de privilégios para homens, brancos e heterossexuais. (MACEDO; MARQUES; FALCÃO, 2020, p.20)

O cenário competitivo de *e-sports* vem crescendo muito nos últimos anos. Em campeonatos no ano de 2020, suas premiações chegaram na marca de US\$ 8 milhões, colocando o jogo na terceira posição de campeonatos com maiores prêmios do mundo²⁴. O jogo League of Legends foi lançado em 2009, porém o servidor propriamente brasileiro teve sua estreia em 2012 e teve o seu crescimento e aderência do público rapidamente e um dos fatores foi ser um jogo competitivo, em equipes e principalmente não precisar efetuar nenhum pagamento para adquiri-lo²⁵.

Segundo a matéria vista no parágrafo anterior, o *game* foi essencial para o crescimento dos *e-sports* no Brasil trazendo marcos significativos em premiações e

²² Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-vou-trazer-muito-orgulho-promete-jean-mago.ghtml>> Acesso em 18/05/2021

²³ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-flamengo-anuncia-contratacao-de-jean-mago.ghtml>> Acesso em 18/05/2021

²⁴ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/12/jogos-deram-mais-de-r-488-milhoes-em-premios-em-2020-veja-ranking-esports.ghtml>> Acesso em 15/05/2021

²⁵ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/league-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html>> Acesso em 15/05/2021

audiência. Apesar do jogo CS:GO já ter conquistado anteriormente um cenário consolidado em solo brasileiro, possuindo campeonatos como o CBCS (Circuito Brasileiro de Counter Strike)²⁶. League of Legends se popularizou entre os jogadores brasileiros rapidamente, segundo a Riot, o fato se deve aos próprios *players* que divulgam o jogo para outras pessoas, fazendo ele se popularizar rapidamente²⁷.

Atualmente, ele possui a própria disputa Brasileira, o CBLol (Campeonato Brasileiro de League of Legends) que faz o vencedor garantir uma vaga para a disputa mundial. O vencedor deste ano, 2021, foi a PaiN Gaming depois de uma disputa acirrada contra o time Vorax, ambos tiveram um grande desempenho e conquistaram o público criando uma grande torcida no Twitter. A torcida de ambos só ficou abaixo da LOUD, um time novo que ingressou no cenário focando na diversidade de conteúdo além do competitivo. A movimentação nas redes foi grande e na final o campeonato que ocorreu online, por conta da pandemia do COVID-19, chegou a atingir a marca de 332.000 espectadores na partida da PaiN Gaming contra o Flamengo²⁸.

Os campeonatos competitivos de LoL são divididos por regiões, sendo o total de 13, com suas determinadas ligas. Assim como no Brasil temos o CBLol outras regiões possuem suas próprias ligas sendo elas: América do Norte (LCS); Europa (LEC); Coreia do Sul (LCK); China (LPL); Taiwan, Hong Kong e Macau (LMS); Vietnã (VCS); Rússia, Ucrânia e demais ex-repúblicas soviéticas (CIS); Turquia (TCL); América Latina (LLA); Japão (LJL); Sudeste Asiático (SEA) e Oceania (OPL)²⁹. Todas disputam vagas para o campeonato mundial, o Brasil apesar de ter um cenário competitivo e nunca ter ganhado o mundial, já se classificou algumas vezes.

²⁶ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/cbcs-2021-vira-circuito-brasileiro-de-counter-strike-e-comeca-em-marco>> Acesso em 18/05/2021

²⁷ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/historia-producao-league-of-legends>> acesso em 23/05/2021

²⁸ Disponível em <https://www.acidadeon.com/game-on/NOT_0_0_1605206_cblol-registra-crescimento-de-audiencia-e-horas-assistidas.aspx#:~:text=Observando%20o%20dia%20de%20maio,3%20de%20abril%20de%202021>. > Acesso em 18/05/2021

²⁹ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>> Acesso em 10/05/2021

O campeonato mundial possui doze vagas, cuja equipes vencedoras das principais regiões citadas anteriormente disputam. América do Norte, Europa, Coreia do Sul, China, Vietnã, Taiwan e Hong Kong já possuem vagas garantidas. Enquanto as demais regiões disputam as vagas restantes na fase de entrada, os vencedores passam para a fase de grupos e só então começam as disputas pelo título mundial.³⁰ O valor da premiação mundial chegou a quase US \$6 milhões e meio no ano de 2018, sendo a maior premiação paga pelo campeonato até então. Quanto ao salário dos jogadores varia conforme a localidade e desempenho, mas existem jogadores que ganham mais de US \$1 milhão (Faker) enquanto também há jogadores que recebem US \$53 mil (brTT).³¹ Os times compostos por cinco jogadores são na sua maioria homens, apesar de ser um cenário com muitas jogadoras, poucas conseguem de fato entrar no cenário competitivo sendo a primeira mulher a estar em uma liga oficial apenas em 2015. Problemática que iremos abordar nos próximos capítulos.

3. MULHERES NOS GAMES

O capítulo a seguir irá contextualizar a trajetória feminina através dos anos nos jogos e na tecnologia, trazendo casos em que mulheres se evidenciaram mesmo em condições adversas para que isso ocorresse. No primeiro subcapítulo será explorado o universo feminino e a ciência e tecnologia, onde há dificuldade para encontrarmos presença feminina ou representatividade. No segundo subcapítulo mostraremos o mundo dos games e como ele se relaciona com o gênero feminino. No terceiro subcapítulo iremos abordar a presença feminina no cenário competitivo dos jogos, mostraremos casos em que mulheres sofreram preconceitos e abusos físicos ou psicológicos apenas por serem elas mesmas em um ambiente majoritariamente masculino. As principais autoras que nortearam esse capítulo são Dallegrave, Dalmolin e Cohen, Kurtz e Soares.

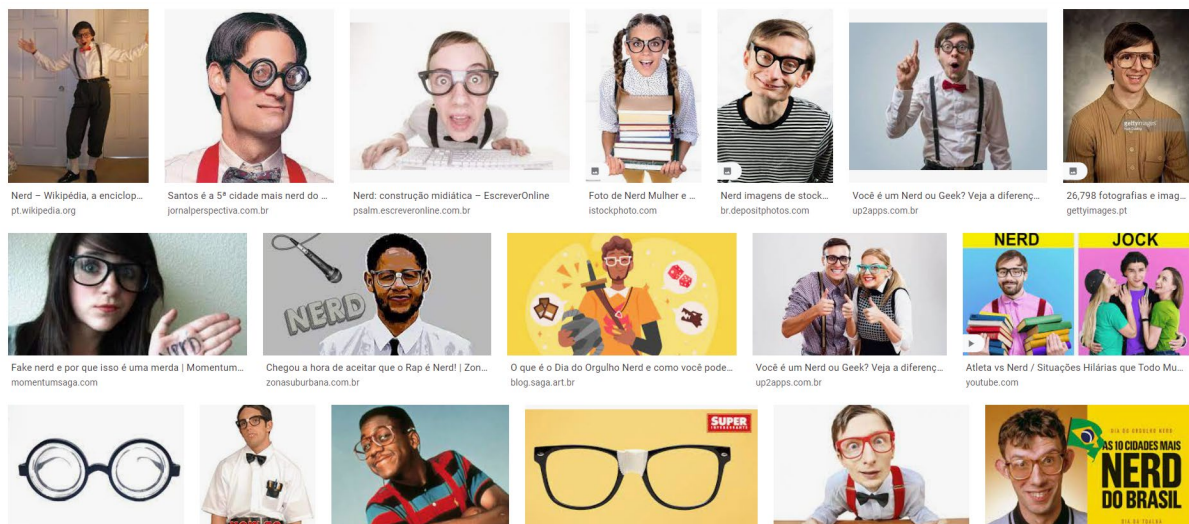
³⁰ Disponível em: <<https://esportes.estadao.com.br/noticias/geral,mundial-de-league-of-legends-2019-confira-um-guia-completo-sobre-o-campeonato,70003055571>> Acesso em 18/05/2021

³¹ Disponível em <<https://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends/top-players>> Acesso em 23/05/2021

3.1 Relação entre gênero e tecnologia

Paz (2015, p.12) conceitua que nerds são pessoas que se interessam mais por questões intelectuais do que sociais e atualmente estão atreladas a pessoas que entendem de tecnologia e computação, e fizemos uma rápida busca no google pelo termo “nerd” iremos encontrar uma série de fotos com padrões de estilos e na sua maioria do gênero masculino, como mostra a figura a seguir:

Figura 7 - Pesquisa “nerd” no google imagens



Fonte: Print de uma busca do google à palavra “Nerd” no dia 12/05/2021

Nesta figura, podemos observar que de 18 imagens, apenas 3 apresentam nerd como a figura feminina. A ideia de que apenas homens ocupam cargos voltados a área de tecnologia é uma construção social, que nem sempre condiz com a realidade. Embora hoje o número de mulheres na área de tecnologia seja ainda menor do que o número de homens, gradativamente nota-se uma crescente.³²

Essa realidade com pouca presença feminina já se fazia presente alguns anos atrás. No filme Estrelas além do tempo (2016), que se baseia na história real³³ de três mulheres que faziam parte de uma equipe dentro do setor de tecnologia da NASA, analisamos o passado da tecnologia e conseguimos encontrar casos de mulheres assumindo a frente da tecnologia. O fato de o cenário ter mudado não exclui a importância que estas mulheres tiveram para o desenvolvimento de fatores

³² Disponível em: <<https://cio.com.br/carreira/tecnologia-nao-tem-genero-e-hora-de-aposentar-esses-estereotipos/>> Acesso em 12/05/2021

³³ Aviso Legal: O filme pode conter fatos que diferenciam da realidade.

importantes que temos em nosso dia a dia. Além de mulheres, ambas eram negras em uma época de segregação racial, a história se passa no ano de 1960 nos Estados Unidos e mostra a importância dessas mulheres para o primeiro pouso na lua. A disputa entre Estados Unidos e União Soviética para quem faria efetivamente o pouso, era grande e a NASA conseguiu assumir a frente graças às mulheres que tiveram que passar por situações de constrangimento e discriminação para assumir uma posição que ambas mereciam³⁴.

Segundo Thereza Amélia Soares (2001), especula-se duas causas para a falta de presença feminina nas áreas de ciência e tecnologia:

Uma delas atribui o problema a diferenças biológicas, cognitivas ou de socialização entre os dois sexos. Os argumentos mais comuns em favor desta hipótese são que mulheres não possuem controle emocional para suportar as pressões frequentes em cargos de comando, que mulheres não tomam decisões objetivas e são socialmente educadas para serem “protegidas” e desta forma não adquirem a “agressividade” necessária para competir. Uma segunda perspectiva propõe que os padrões institucionais determinam as escolhas individuais, que por sua vez mantêm e reforçam ciclicamente estes mesmos padrões. (SOARES, 2001, p.1).

Em resumo, as mulheres não teriam sucesso devido a estrutura das empresas e organizações, assim podemos entender que a causa não é a inaptidão feminina e sim uma série de fatores como a própria estrutura sócio-empresarial. Estudos norte-americanos apontam que, entre estudantes de ambos os gêneros que cursaram as mesmas matérias, não há diferença de dificuldades, ambos têm o mesmo nível de dificuldade em aprendizado nas matérias de exatas. Agora, se comparado ao quadro geral de estudantes da escola, o gênero feminino possui mais dificuldades, pois as meninas geralmente costumam escolher matérias que são menos voltadas para exatas e isso tudo se deve ao fator sócio-cultural, conforme aponta Soares (2001, p.1).

Uma melhor compreensão destes fatos aparentemente contraditórios é dada pelo número de disciplinas em matemática cursadas durante os anos de colegial. Este é um critério aplicado em escolas norte americanas para estimar a permanência de indivíduos em áreas de C&T³⁵ após o ingresso em cursos universitários. Ao concluir o período correspondente ao colegial, indivíduos do sexo masculino cursaram substancialmente mais disciplinas em matemática e ciência que indivíduos do sexo feminino. Com um preparo mais aprofundado em matemática e ciências, estudantes do sexo masculino

³⁴ Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/e-tudo-historia/estrelas-alem-do-tempo-historia-real-e-ainda-mais-otimista/>> Acesso em 12/05/2021

³⁵ Ciência & Tecnologia - Inovação & Desenvolvimento.

estarão conseqüentemente mais aptos, e mais motivados para o ingresso em cursos universitários de C&T. (SOARES, 2001, p.2)

Conforme a pesquisa mencionada anteriormente vimos que não é um fator biológico que se torna determinante para a aptidão nas áreas de C&T e sim, quais estudos você é exposto na sua trajetória estudantil e acadêmica. No ano de 2020, a pandemia mundial da COVID-19 parou inúmeros países ao redor do globo. Cientistas do mundo todo se reuniram para descobrir o máximo de informações possíveis sobre o vírus.

No Brasil, o primeiro caso diagnosticado foi em São Paulo, um homem que veio da região de Lombardia, na Itália. Após seu diagnóstico, uma equipe de pesquisadoras brasileiras correu para conseguir sequenciar o genoma a fim de descobrir maiores informações. Durou 48 horas até conseguirem de fato, enquanto a média de países era de 15 dias. As brasileiras conseguiram sequenciar o genoma do primeiro caso diagnosticado em 48hrs, elas afirmam que a intenção era bater o recorde de 24hrs, mas não foi possível devido às mutações que havia no genes do vírus. Ester Cerdeira Sabino e Jaqueline Goes de Jesus foram as principais responsáveis pelo estudo, ambas mulheres que tomaram frente às pesquisas do genoma.³⁶

Esta não foi a única conquista feminina de cientistas brasileiras em relação a COVID-19. No início do ano de 2021, a brasileira Beatriz Fontoura, que lidera um laboratório no Texas, descobriu a proteína determinante para combater a doença do novo coronavírus causado pelo vírus COVID-19.³⁷ Podemos observar que possuímos muitos exemplos de mulheres que assumem papel crucial e linha de frente nas áreas de tecnologia, por tanto confirmando que não é um fator biológico a causa de baixo número feminino nas organizações voltadas à C&T.

Ainda na área da tecnologia, podemos ver um crescimento referente a área de jogos digitais. Na pesquisa Game Brasil 2018, as mulheres representam a maior porcentagem de jogadores: 58,9% das pessoas que jogam jogos digitais no Brasil são mulheres e o resultado de maioria já havia sido dado nos outros dois anos

³⁶ Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2020/03/brasileiras-que-lideraram-o-sequenciamento-do-novo-coronavirus.html>> Acesso em 12/05/2021

³⁷ Disponível em: <<https://exame.com/ciencia/cientista-brasileira-encontra-proteina-chave-para-o-tratamento-da-covid-19/>> Acesso em 12/05/2021

anteriores, o que é contraditório visto o número de programadoras nas companhias de jogos que alcança a margem de 10%.³⁸

O número expressivo se dá por conta de inúmeros fatores sociais e, quando se fala em universo *gamer*, as jogadoras têm que lidar com o assédio e machismo diariamente, o que ocasiona muitas vezes em se esconder atrás de *nicknames*³⁹ neutros ou masculinos. A jogadora Carol Mello, de 28 anos, ressaltou na entrevista para o site EBAC ART: "Somos a maioria, o problema é o machismo que é muito existente nos games. Que jogadora nunca colocou um nickname no jogo masculino ou algo que não dê para identificar seu gênero? Acho que nós todas"⁴⁰. O que reforça os argumentos anteriores. No subcapítulo a seguir iremos entender um pouco melhor como se dá a relação feminina com o universo dos jogos.

3.2 Games e gênero feminino

Como apontamos no subcapítulo anterior, por alguns anos seguidos as mulheres vêm sendo a maioria dos jogadores de jogos digitais no Brasil, mas a realidade delas em campo é diferente. Ao longo dos anos, as mulheres precisaram burlar diversas vezes o sistema que exigia indivíduos do gênero masculino para inúmeras práticas, como por exemplo escrever ou até mesmo atuar em peças de teatro. Muitas acabaram utilizando pseudônimos masculinos⁴¹ ou até mesmo se vestindo de homem para poder atuar.⁴² Este fato se estende até hoje a milhares de mulheres ao longo do mundo que se escondem através de *nicknames* neutros ou masculinos, como dito anteriormente, para poder jogar livre de xingamentos e preconceitos ao longo das partidas⁴³.

³⁸ Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/5542/>> Acesso em 12/05/2021

³⁹ Nomenclatura em inglês utilizada para se nomear dentro de jogos ou sites. Em português significa "apelido".

⁴⁰ Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/5542/>> Acesso em 12/05/2021

⁴¹ Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43592400>> Acesso em 18/05/2021

⁴² Disponível em: <<https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/teatro-kabuki-reune-transgressao-e-perenidade-na-cultura-japonesa/>> Acesso em 18/05/2021

⁴³ Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/5542/>> Acesso em 23/05/2021

O histórico de xingamentos e ameaças se estende para a maioria das mulheres que estão inseridas nesse meio, segundo Dalmolin e Cohen (2017). Podemos observar o poder masculino exercido sobre figuras de gênero feminino apenas por se sentirem superior a elas: “O poder dos homens na sociedade patriarcal não está apenas na dominação física, mas é exercido também por conta dessas crenças sociais e desses valores culturais construídos ao longo da história” (DALMOLIN; COHEN 2017, p.4).

As pesquisadoras contam sobre dois casos importantes, ocorridos com mulheres *gamers* que nos fazem refletir sobre a afirmativa anterior. O primeiro é sobre Anita Sarkeesian, uma *Youtuber*⁴⁴ que discute em seu canal sobre representatividade feminina na cultura POP. Ela ficou conhecida após financiar um projeto chamado “Tropes vs Woman in videogames”, cujo valor pedido era de 6 mil e ela alcançou a marca de 160 mil dólares em 2012. O projeto consiste em uma série de vídeos falando sobre a estereotipação de personagens femininas presente nos jogos.

O projeto Tropes vs Women in Video Games tem como objetivo examinar os dispositivos e padrões de plotagem mais frequentemente associados a personagens femininas nos jogos a partir de uma perspectiva sistêmica e de grande escala. (DALMOLIN E COHEN, 2017, p.3).

O fato é que após ser conhecida na internet por este projeto Sarkeesian, passou a receber inúmeros *haters*⁴⁵ com ameaças que iam desde estupro até a morte da *youtuber*, chegando inclusive a cancelar uma palestra em Outubro de 2014, por correr risco de vida, na Universidade Estadual de Utah depois de um internauta ameaças transformar o palco em uma chacina caso ela continuasse com a sua aparição no local. O ódio virtual tomou uma proporção tão grande que ela precisou se mudar para se proteger das ameaças. Dando ainda mais sentido para sua frase: “No jogo do patriarcado as mulheres não são o time rival, elas são a bola.” (SARKEESIAN, 2013)

O segundo caso apontado pelas pesquisadoras Dalmolin e Cohen (2017), se trata de uma desenvolvedora de jogos, Zoe Quinn. O jogo de sua autoria “Depression Quest” foi lançado em 2013 de forma independente, com o intuito de

⁴⁴ Termo utilizado para referenciar pessoas que trabalham produzindo conteúdo para plataforma *Youtube*.

⁴⁵ Nomenclatura usada para pessoas que disseminam ódio sobre outras pessoas na internet.

relatar e informar como era a depressão passada por sua desenvolvedora, o jogador tinha o ponto de vista e uma pessoa com depressão e deveria fazer escolhas básicas do dia a dia, como sair com os amigos e ficar em casa.

O jogo teve uma ótima aceitação dos críticos e boa avaliação, chegando a receber uma premiação. Porém, só tomou popularidade após o ex-namorado de Zoe expor na internet um texto com intimidades do casal e acusação de Quinn só ter conseguido boas críticas pois ofereceu favores sexuais para os avaliadores, traindo-o então com diversos homens. Depois do ocorrido a desenvolvedora recebeu, como Anita Sarkeesian, diversas ameaças de estupro e morte em suas redes sociais. Seus dados pessoais foram divulgados e ela passou a ser perseguida. Não só Zoe, mas como pessoas próximas a ela que estavam ao seu lado no caso, tiveram sua vida exposta, contam Dalmolin e Cohen (2017).

Após esse caso, um ator Hollywoodiano alinhado politicamente a direita conservadora, famoso em suas redes sociais, Adam Baldwin criou a *hashtag*⁴⁶ "Gamergate", para debater sobre ética no jornalismo e identidade gamer. O que ocorreu foi que a *hashtag* se transformou em tópicos para agredir mulheres de forma violenta e extremamente sexista.

Ambos os casos mostram algumas das dificuldades e obstáculos que as mulheres sofrem no universo dos games. O que gera um receio da maioria das jogadoras de se expor a este cenário. Segundo Dallegrave (2020): "A hegemonia masculina na cultura e na história dos jogos coloca a mulher em uma posição passiva, como jogadora casual ou participante não-essencial deste espaço.". Ainda de acordo com a pesquisadora, independentemente da idade, mulheres precisam passar por essa barreira da masculinidade, seja para jogar casualmente ou profissionalmente e muitas vezes acabam sendo julgadas. Mesmo quando apresentam um bom desempenho são acusadas de trapaça.

Dallegrave separa a discussão de masculinidade em dois, *geek*⁴⁷ e atlética:

Na cultura geek, domínio e habilidade em áreas como tecnologia, ciências e jogos funciona como capital social: performar melhor em um jogo ou ter

⁴⁶ Hashtags são palavras-chave utilizadas em conjunto do símbolo "#" em redes sociais para agrupar publicações de um determinado assunto.

⁴⁷ Nomenclatura (gíria inglesa) que se refere a pessoas fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, mangás, livros, filmes e séries.

mais conhecimento sobre o universo funciona como fonte de conexão social e prazer. Ao mesmo tempo, funciona como ferramenta de inclusão e exclusão. Essa construção não necessariamente se relaciona com identidade de gênero, funciona como uma autoafirmação e colocação dentro de uma cultura de hegemonia masculina. A masculinidade atlética privilegia a hegemonia masculina através da valorização da força, habilidade física e um tipo de modelo hierárquico de “sobrevivência do mais apto”. (Dallegrave 2020, p. 24 apud Taylor, 2012)

Por conta dessa ideologia, muitas vezes mulheres são colocadas na posição de observadoras ou fãs, tornando a presença feminina com obstáculos maiores no cenário dos *games*. “Por trás da negação de uma mulher como gamer está o saber de que ‘elas não nasceram pra isso’, ‘elas pertencem ao lar, ao privado’ e, assim, as relações de poder se mantêm com a reprodução dos mesmos discursos.” (DALMOLIN; COHEN, 2017, p.).

Não só fora, mas dentro dos jogos as mulheres são vistas de forma relativamente negativa. Segundo as pesquisadoras, citadas anteriormente, existem duas formas que geralmente são vistas as personagens femininas dentro dos jogos. A donzela em perigo, que necessita do homem para resgatá-la do vilão. Ou a mulher-troféu, cuja visão sexista é apenas um objeto de conquista e desejo, muitas vezes sendo sacrificada para enaltecer o valor do personagem masculino.

Dalmolin e Cohen ainda contam que, no jogo “*The Last of Us*” a personagem principal, Ellie não é vista de forma sexualizada e sua relação com o homem que a acompanha, Joel, é puramente fraternal. Embora eles não sejam pai e filha biologicamente, desenvolvem uma relação semelhante e em nenhum momento ela é vista como um troféu ou alguém que necessita de resgate. Ao contrário disso, Ellie é vista ao longo do jogo como uma personagem altamente capaz de se cuidar e defender seu parceiro, Joel.

No artigo as pesquisadoras citadas anteriormente, contam que em determinado conteúdo, a parte do jogo, Ellie é vista com sua amiga Riley, mostrando o vínculo das duas como amigas fazendo algumas atividades juntas. Na última cena aparece Ellie beijando Riley, em um momento de comemoração pela desistência da amiga em querer seguir um rumo que as separasse. Quando questionada sobre a possível sexualidade da personagem em ser homossexual, a empresa Naughty Dog, desenvolvedora do *game*, alega que é um fator irrelevante para o jogo e a personagem.

Anita Sarkeesian, *youtuber* já mencionada neste trabalho, em um de seus vídeos explica que o desenvolvimento dos movimentos da personagem pode enfatizar o lado emocional, ao invés de ser mostrada como objeto sexual⁴⁸. A partir disso, podemos analisar que, aos poucos, o universo dos *games* pode estar começando a mudar, trazendo figuras femininas tão importantes quanto as figuras masculinas e sem expor de modo sexual ou frágil. Isso torna um possível cenário futuro em que mulheres se sentem mais confortáveis se relacionando seja de forma casual ou profissional, com jogos digitais.

Atualmente, podemos contar presenças femininas nas plataformas de *streaming*⁴⁹, como *Twitch*, que servem de incentivo e suporte a outras mulheres, principalmente no cenário competitivo. Os nomes Lagholas⁵⁰, Fogueta⁵¹ e Ravena⁵², por exemplo, são parte da escala de *casters*⁵³ da temporada de jogos competitivos de League of Legends 2021⁵⁴.

⁴⁸ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=QP0la9SEdXQ>> Acesso em 23/05/2021

⁴⁹ É uma plataforma com transmissão, em tempo real, de dados de áudio e vídeo de um servidor para um aparelho – como computador, celular ou smart TV.

⁵⁰ Canal na Twitch de Lahgolas Disponível em: <<https://www.twitch.tv/lahgolaslol>> Acesso em 23/05/2021

⁵¹ Canal na Twitch de Fogueta Disponível em: <<https://www.twitch.tv/mariafogueta>> Acesso em 23/05/2021

⁵² Canal na Twitch de Ravena Disponível em: <<https://www.twitch.tv/ravena>> Acesso em 23/05/2021

⁵³ Nomenclatura utilizada para narradores, comentaristas e analistas de jogos no cenário dos esportes.

⁵⁴ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia#:~:text=Ariel%20%E2%80%9CAri%20%E2%80%9D%20e%20Larissa%20%E2%80%9C,Academy%20da%20LOUD%20em%202021.>> Acesso em 19/05/2021

Figura 8 - Casters temporada 2021 LoL



Fonte: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/riot-anuncia-casters-do-cblol-e-academy-com-nomes-da-casa-e-promessas> Acesso em 23/05/2021

Estas, entre outras presenças femininas, além de serem um espelho para outras garotas e mulheres seguirem sua vontade de ingressar no cenário de *e-sports*, também fazem parte de alguns movimentos em prol da divulgação do trabalho de mulheres no meio dos *games*.⁵⁵ No próximo subcapítulo iremos mais a fundo na discussão de mulheres no cenário competitivo dos *e-sports*, como se deu sua evolução até os dias atuais.

3.3 Mulheres no cenário competitivo dos games

Para contextualizar a participação das mulheres no cenário competitivo dos *games*, será explicado o principal campeonato brasileiro de League of Legends, o CBLoL, já mencionado anteriormente. O Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLoL) é a maior competição de LoL no Brasil. Ele começou a ser disputado em 2012 e desde 2015 é dividido em duas fases, primeiro e segundo *split*. O primeiro

⁵⁵ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8482624/persistencia-e-sonho-a-ascensao-de-lahgolas-comentarista-do-cblol-academy> Acesso em 19/08/2021

split remete aos meses iniciais do ano e o seu vencedor representa o Brasil no MSI (*Mid-Season Invitational*), campeonato mundial que acontece entre os *splits* do ano. O 2º *split* remete ao segundo semestre do ano e o seu ganhador vai competir no maior torneio mundial de League of Legends. Segundo o site que retiramos as informações anteriores, as premiações do CBLoL, desde 2017, deixaram de ser apenas monetárias. As equipes também concorrem a troféus, sendo eles: Melhor Suporte, Melhor Topo, Melhor Atirador, Melhor Meio, Melhor Jogador, Caçador, Melhor Técnico, Jogador Revelação e Craque da Galera.

O campeonato é feito *in loco*, ou seja, os jogadores vão até o local para as partidas. O local é, em sua maioria, o estúdio da Riot Games, com exceção das finais da segunda etapa que são feitas em um local maior para espaço onde haja público, como estádios. No ano de 2020 e 2021 por conta da pandemia da COVID-19, as partidas foram on-line e os jogadores estavam em suas respectivas casas ou *gaming house's*⁵⁶. Em 2020 ainda, apenas a final da segunda etapa foi presencial, com uma série de protocolos exigidos para que conseguissem uma liberação. Sua audiência no ano de 2021 teve um crescimento de 65% em relação ao ano anterior, batendo a marca de 330 mil espectadores simultâneos em um dia.⁵⁷

No Brasil não temos apenas o CBLoL como campeonato oficial da Riot Games, também há o CBLoL Academy, antes chamado de circuito desafiante. O circuito desafiante servia como preparatório para o CBLoL, os ganhadores se classificavam no campeonato. Atualmente isso mudou e ganhou o nome de CBLoL Academy, o intuito é servir como porta de entrada para o mundo profissional do cenário. Foi feito para jogadores que precisam ainda buscar maior profissionalização antes de crescer e migrar para um campeonato de maior porte como o CBLoL.

Com estas mudanças, no início do ano a Riot decidiu reformular sua equipe de comissão técnica, como mencionado no subcapítulo anterior. No ano de 2021 a empresa Riot contratou mais mulheres para serem comentaristas de jogos no cenário competitivo de LoL, além das mulheres mencionadas antes, foi contratada também a Rafaela Tomasi⁵⁸, completando o quadro de quatro *casters* femininas

⁵⁶ Local destinado a moradia de times, também são usados como escritórios para treinos.

⁵⁷ Disponível em: https://www.acidadeon.com/game-on/NOT_0,0,1605206.cblol-registra-crescimento-de-audiencia-e-horas-assistidas.aspx acesso em 16/06/2021

⁵⁸ Disponível em: < <https://twitter.com/rafaelatomasi> > Acesso em 16/06/2021

pela primeira vez na história da empresa. Não só as *casters*, como os times que participam do cenário competitivo de League of Legends também fizeram contratações de jogadoras, atingindo um marco na história.⁵⁹

O cenário competitivo é conhecido por suas exclusões e preconceitos com jogadoras em campo, seja em LoL ou outros jogos como Overwatch. Em 2018, na Overwatch League, a jogadora Geguri foi a primeira mulher a participar do campeonato. Antes disso, no ano de 2016 após ganhar um campeonato chamado Nexus Cup, o time adversário inconformado com a derrota acusou a jogadora de estar trapaceando. A repercussão por sua enorme habilidade no *game* foi tanta que, com auxílio de sua equipe, teve que comprovar gravando uma partida ao vivo, dentro de um estúdio sozinha. Tudo isso apenas para mostrar que ela possuía mesmo a habilidade e não utilizava nenhum software ou outra pessoa para realizar suas jogadas.⁶⁰

Esse entre outros casos são comuns no cenário. A pesquisadora Kurtz (2019), aponta alguns comentários em uma análise de uma partida de Dota 2, que exemplificam a situação recorrente sofrida pelas jogadoras.

A Jogadora 1, após matar Ursa sozinha, fala: "soladinho!". Terrorblade diz, jocosamente: "Ai, é uma soladora!". Na câmera, é possível ver que a Jogadora 1, que estava sorrindo, passa a ficar séria. Undying, comenta brincando: "O namorado que tá na conta, ela tá usando só o microfone". Isso faz com que ela novamente volte a ficar sorridente, e dá risada do comentário do amigo. Terrorblade diz: "é o namorado dela, tô ligado nisso daí". A Jogadora 1 responde, jocosamente: "É o namorado é...". Depois deste diálogo, ela volta a ficar séria e se concentra no jogo. (KURTZ, 2019, p.143)

Outro caso problemático foi o da jogadora Maria Creveling, conhecida como Remilia, foi a primeira jogadora a participar de um campeonato oficial de League of Legends. Ela era uma mulher trans, e relatou todos os abusos que enfrentou em sua trajetória no cenário competitivo até chegar na liga oficial da America do Norte LCS, que inclui desde ofensas até sua cirurgia de redesignação sexual de forma clandestina, o que ocasionou danos irreversíveis a sua saúde. Por conta dos seus problemas de saúde Remilia, faleceu enquanto dormia em 2019 deixando um legado

⁵⁹ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia#:~:text=Ariel%20%E2%80%9CAri%20%E2%80%9D%20e%20Larissa%20%E2%80%9C,Academy%20da%20LOUD%20em%202021>>. > Acessado em 19/05/2021

⁶⁰ Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/3750.html>> Acesso em 19/05/2021

importante e significativo para as mulheres que almejam ingressar no cenário competitivo.⁶¹ Na figura 9 a seguir podemos ver Remilia em um campeonato oficial de LoL.

Figura 9 - Maria Creveling “Remilia”



Fonte: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4135586/a-historia-de-remilia-ex-jogadora-de-league-of-legends-teve-sua-vida-devastada-pela-renegades Acesso em 23/05/2021

Não são poucos os casos de preconceito no cenário competitivo de LoL. Por seus jogadores serem majoritariamente do gênero masculino⁶², é comum observarmos em campo algumas atitudes extremamente machistas, como a experiência do time feminino Vaevictis no campeonato da LCL⁶³. O time estava na sua primeira partida quando o time adversário *baniu 5 jogadores do tipo suporte*⁶⁴, estereotipando que mulheres só sabem jogar nessa posição. O time Vaevictis contava com sua composição inteiramente feminina e estreou na liga como primeiro time inteiramente feminino na história do cenário competitivo de LoL.

⁶¹ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6469152/lol-remilia-primeira-mulher-a-competir-na-lcs-morre-aos-24-anos> Acesso em 10/05/2020


⁶² Disponível em: <<https://deliriumnerd.com/2017/07/12/games-league-of-legends/>> Acesso em 16/06/2021

⁶³ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5289513/primeiro-time-feminino-no-lol-mundial-vaevictis-estreia-com-desrespeito-na-liga-russa> Acesso em 10/05/2021

⁶⁴ Banir jogadores significa excluir determinados personagens (chamados de campeões) antes da partida começar, cada equipe pode banir 5 personagens, geralmente se exclui um de cada tipo ou conforme análise da equipe adversária os personagens mais utilizados por ela.

Diante os casos mencionados anteriormente, podemos observar um comportamento machista, pela maioria dos relatos mencionados. Por essas e outras razões, há um movimento de campeonatos exclusivamente femininos, na busca de inserir e mostrar as habilidades femininas. Como por exemplo o Girl Gamer, cujo time feminino Brasileiro de League of Legends, ficou em 3º colocado na disputa mundial no ano de 2019. O que nos faz pensar que o fato de não termos mais mulheres em campo se deve por inúmeros fatores⁶⁵. Segundo Márcia Tiburi (2018), as elas são desestimuladas desde sua infância a jogar jogos e são associadas com atividades domésticas, como brincar de bonecas e com panelinhas. Portanto desenvolver interesses e posteriormente habilidades acaba sendo uma tarefa mais árdua para futuras jogadoras. Além do machismo sociocultural, temos que lidar com a falta de estímulo e acesso desde muito novas, o que acaba pesando na hora de desenvolver habilidades. O que não impede que haja por aí mulheres que venceram as barreiras e tiveram grande sucesso na carreira como veremos no capítulo posterior.

Não apenas homens concretizam comportamentos machistas e ofensivos contra as mulheres. Algumas mulheres inseridas no cenário reproduzem comportamentos semelhantes, como por exemplo uma jogadora estudada por Kurtz (2019), que xinga a personagem do time adversário de piranha depois de ser abatida algumas vezes pela mesma, mesmo a personagem sendo uma de suas favoritas.

Ao retornar para a rota do meio, aos quinze minutos de jogo, Lux volta a pressioná-la com ataques e habilidades, o que a irrita. Ela fala para si, se referindo à personagem: “Sai, ô sua piranha!”. Logo depois ela é abatida e protesta: “Não quero mais ficar com essa Lux, cara, não vou ficar nesse mid”, informando que não irá mais tentar o  confronto na linha do meio. (KURTZ, 2019, p.219)

Esse ocorrido evidencia o fato de algumas jogadoras praticarem o mesmo comportamento machista que os homens, o que nos faz refletir sobre possíveis reproduções desses ocorridos a partir de vivências próprias. A exposição ao machismo no mundo dos e-sports é diária. Em uma entrevista para o site JovemPan, o time feminino de CS:GO conta como é viver em um cenário repleto de desafios e xingamentos apenas pelo fato de ser mulher.

⁶⁵ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/pesquisa-cientifica-explica-ausencia-de-mulheres-no-esports>> Acesso em 10/05/2021

Todas as atletas e ex-atletas de eSports ouvidas pela reportagem da Jovem Pan têm pelo menos uma história de agressão verbal sofrida durante partidas ou dentro do ambiente dos jogos. Para elas, o machismo dentro do mundo virtual se parece com o enfrentado ao andar na rua, mas costuma ser potencializado pela sensação de impunidade que o agressor tem por trás das telas. “Nós sempre sofremos preconceito dentro e fora do jogo. As pessoas não te conhecem, não te acompanham e não te respeitam pelo simples fato de você ser mulher. Isso, infelizmente, acontece com uma certa frequência. No meu caso, que costumo jogar Free Fire, tenho certeza de que a maioria das mulheres já passou por algum tipo de situação ruim, o que é muito triste”.⁶⁶

A jogadora Mariana Vieira conta sobre o preconceito vivido dentro e fora do jogo, e que alcançou respeito e admiração do público depois de alcançar visibilidade dentro da cena de *e-sports*. No site, ainda temos o relato da CEO do antigo time BlackDragons, falando sobre o sentimento que tinha ainda quando jogava RainbowSix “O que eu sentia, pelo menos como jogadora, é que a minha voz não era tão ativa quanto a de um jogador.”. Evidenciando o sentimento de invalidez enquanto mulher jogadora de um time. Depois que se tornou CEO, conta que ainda sente essa impotência quando está em uma reunião, por exemplo.

Eu sinto que, em grandes reuniões, sempre duvidam de alguma afirmação minha, eu tenho que me provar duas, três vezes mais. É um pouco cansativo, mas não acredito que seja um obstáculo tão grande. Talvez eu fale no futuro que foi, mas hoje enxergo como pedras no caminho.

Essas são algumas das inúmeras dificuldades que as jogadoras enfrentam hoje por serem do gênero feminino. Estas que apontamos aqui ao longo deste capítulo são apenas uma pequena parcela do que pode vir a ser, a causa da ausência feminina no cenário de *e-sports* nos principais campeonatos oficiais, brasileiros ou não, como jogadoras. Por essas razões buscamos esse assunto para foco deste trabalho de conclusão de curso e iremos analisar a seguir alguns materiais para compreender a causa desta ausência.

⁶⁶ Disponível em: <<https://jovempan.com.br/esportes/outros-esportes/minha-voz-nao-e-tao-ativa-quanto-a-de-um-jogador-dentro-dos-esports-mulheres-ainda-buscam-igualdade.html>> Acesso em 23/05/2021

4 ANÁLISE

A análise traz a essência desta pesquisa. No subcapítulo um iremos mostrar qual a metodologia utilizada para dar seguimento a essa pesquisa, o principal autor utilizado para descrever estas metodologias foi Gil. No subcapítulo dois iremos descrever cada caso analisado e qual a sua relevância para o cenário competitivo feminino de League of Legends. Será possível compreender as razões pelas quais escolhemos determinados casos e como classificamos sua relevância perante cada material analisado. Os autores que nortearam este capítulo foram Dalmolin e Cohen, Jenkins, Kurtz e Soares.

4.1 Metodologia

O intuito deste trabalho é entender como são as experiências femininas nas organizações e como isso impacta na percepção do público referente a sua presença. Com o objetivo de compreender essas experiências, também é pertinente resgatar a participação feminina no âmbito dos games. Buscamos compreender a razão de vermos mais mulheres nas organizações dos times do que em campo nos principais campeonatos brasileiros. Pesquisamos mulheres que atuam no cenário competitivo do jogo. Como amostragem teremos casos que falam sobre a participação feminina em diferentes âmbitos.

Para isso, utilizaremos metodologia quantitativa de natureza exploratória, com técnicas de pesquisa bibliográfica, documental e análise de conteúdo. Segundo Iluska Coutinho (2006), podemos utilizar os meios de comunicação como documentos históricos que o cenário irá carregar em sua trajetória. “Isso porque os meios de comunicação são também documento histórico, das diferentes formas de ver e mostrar o mundo em dado contexto. (COUTINHO, 2006, pág. 332)”. Iremos explorar cada uma dessas técnicas mais adiante.

A fim de compreender a posição e qual o contexto dessas pessoas precisamos analisar o cenário e o trajeto que elas tiveram até o momento. A análise será para compreender por que não vemos jogadoras em campo e ao mesmo tempo o número de *streamers*, apresentadoras e outras posições no cenário de *LoL* vêm crescendo. Utilizaremos esta técnica para contextualizar as mudanças atuais, principalmente dada a condição pandêmica que estamos vivenciando.

Segundo Antonio Carlos Gil (2008, p.50), pesquisas bibliográficas são desenvolvidas a partir de um material rico e já elaborado por livros e artigos acadêmicos muitas vezes. A sua maior vantagem se dá pela possibilidade de compreensão da ampla gama de fatos e é extremamente importante quando temos muitos dados dispersos em uma pesquisa. Se precisássemos analisar a região do Brasil, em questões quantitativas de população, iríamos gastar muito tempo e investimento para descobrir enquanto existem pesquisas bibliográficas que nos auxiliam com isso. Embora ela seja uma fonte rica de estudo, a pesquisa precisa ter uma análise crítica das fontes que irão ser inseridas no estudo pois se alguma há um dado equivocado pode-se ter um resultado errôneo. Foi utilizada esta técnica nos capítulos dois e três, a fim de adentrar e compreender o assunto por meio de livros e artigos acadêmicos.

Gil (2008, p.51) também comenta sobre as pesquisas documentais, que geram volume e qualidade suficiente capazes de evitar o desperdício de tempo e até constrangimento de entrevistas, por exemplo. O que também facilita quando vamos estudar fatos de pessoas que já não estão vivas há algum tempo, impossibilitando a pesquisa direta consigo ou seus próximos. Qualquer objeto pode ser utilizado para auxiliar o esclarecimento de fatos, o que torna a pesquisa documental dependente de registros cursivos podendo ser elaborados por agências governamentais ou privadas e necessitando de um tratamento analítico, podendo ser reelaborado de acordo com o objeto da pesquisa. O desenvolvimento da pesquisa documental é semelhante ao da pesquisa bibliográfica, porém, há um número mais expressivo de fontes para analisar. Encontraremos esta técnica sendo utilizada nos capítulos anteriores 2 e 3, além deste próprio, no subcapítulo 4.2, a fim de compreender a pergunta que baseia este trabalho acadêmico.

As vantagens de utilizar técnicas documentais são muitas e dentre elas iremos ressaltar quatro que são apontadas no livro Métodos e Técnicas de Pesquisa Social (GIL, 2008, p.153). Possibilita o conhecimento do passado, podendo nos dar acesso a informações e dados extremamente relevantes de um passado que podem auxiliar no entendimento de comportamentos atuais. Investiga processos de mudança social e cultural, o mundo está em constante mudança, as pesquisas documentais nos auxiliam a compreender essas mudanças e como elas ocorrem.

E por último favorece obter dados sem constranger o sujeito dono da informação, há muitas pessoas que se incomodam com o falar de determinado acontecimento em sua vida, as pesquisas auxiliam a encontrar resultados sem que haja desconforto de ambas as partes em qualquer assunto que seja. Esses são alguns benefícios, que as técnicas escolhidas mencionadas anteriormente, trazem a pesquisa que construiremos no decorrer deste trabalho.

Devido ao grande volume de produção dos veículos de massa, foi determinante o desenvolvimento da análise de conteúdo que pode ser entendida por Berelson (1952, p.13) como: "Uma técnica de investigação que, através de uma descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto das comunicações, tem por finalidade a interpretação destas mesmas comunicações". A técnica de análise de conteúdo se divide em três fases: pré-análise, exploração do material e tratamento dos dados, inferência e interpretação (Bardin, 1977, p. 95).

Podemos descrever a primeira fase, pré-análise, como o início de tudo. São feitos os primeiros contatos dos materiais a serem analisados, após isso é escolhido quais documentos irão fazer parte da pesquisa e assim é possível começar a formulação de hipóteses. A segunda fase, exploração do material é uma das fases mais extensas, onde separamos o recorte das unidades que serão utilizadas, a escolha das regras de enumeração e a classificação de categorias para cada parte do documento analisado. O tratamento dos dados, última fase, tem como função determinar o que é válido para sua pesquisa, nela geralmente é utilizado meios que auxiliem na interpretação desses dados, como figuras, quadros, diagramas, entre outros. Quanto mais informações são obtidas, mais material se tem para ser analisado e estudado, por tanto pode-se ter muitas conclusões a partir de uma mesma análise de conteúdo, o que torna uma das técnicas mais importante no meio da comunicação em massa (GIL, 2008, p.152).

E por último favorece obter dados sem constranger o sujeito dono da informação, há muitas pessoas que se incomodam com o falar de determinado acontecimento em sua vida, as pesquisas auxiliam a encontrar resultados sem que haja desconforto de ambas as partes em qualquer assunto que seja. Esses são alguns benefícios, que as técnicas escolhidas mencionadas anteriormente, trazem a pesquisa que construiremos no decorrer deste trabalho.

As desvantagens que cercam estas técnicas referente a este trabalho, é a dificuldade de proximidade com os casos que iremos analisar. Sem poder compreender como é a vivência de fato das pessoas no seu dia a dia como mulheres no cenário competitivo de League of Legends, ficando dependentes da mídia massiva. Apesar de serem desvantagens relevantes, acreditamos que o desenvolvimento da pesquisa terá uma base rica de conteúdos que irão auxiliar futuramente para mais estudos sobre a temática.

Escolher a metodologia desta pesquisa foi fundamental para que compreendêssemos a profundidade que daríamos ao trabalho a seguir. O motivo pelo qual foi motivado a continuidade das técnicas escolhidas, foi o grande acervo de casos que possuímos de mulheres no cenário do *game*, algumas que inclusive não estão mais entre nós. O que nos fez refletir na imensidão de conteúdo que tínhamos e o que poderíamos extrair para conseguir buscar as respostas que motivaram a execução dessa pesquisa. As fontes que utilizamos como base para nossos estudos nos mostram a relevância que o assunto tem para o cenário competitivo feminino e como a situação traz desconforto para os pesquisadores e jogadoras.

Os casos selecionados foram escolhidos por serem relevantes para o cenário de *e-sports* nos últimos três anos. Foram escolhidos oito casos que refletem acontecimentos de cunho positivo e negativo, do cenário competitivo de *e-sports* para que pudéssemos ter uma abrangência de compreensão. Nos primeiros quatro casos, observamos os aspectos negativos e como isso influencia no cotidiano de mulheres que trabalham com *e-sports*, em sua maioria com o jogo on-line League of Legends. Com intuito de manter um equilíbrio entre a visão do cenário iremos explorar o outros acontecimentos de aspectos positivos, que vêm acontecendo nos últimos anos. O reflexo destes ocorridos que cercam o cenário da nossa pesquisa pudemos entender melhor as razões que tornam a presença feminina nos campos de jogos on-line, tão escassa e como isso tem mudado acerca dos últimos meses. Os casos foram classificados em bons e ruins pelo reflexo que teve no cenário feminino de *e-sports*. Nos casos ruins podemos notar as consequências graves que cada uma teve apenas por ser mulher no meio dos jogos on-line. Observamos em portais de notícia a repercussão que cada um teve e como foi acompanhado pela mídia. Já os casos bons pudemos ver ações positivas para outras mulheres, que se

sentiram inspiradas ou mais fortes a ultrapassar por barreiras para seguirem seus sonhos. Igualmente os casos ruins utilizamos portais de notícias, mas aqui também foi analisado alguns posts no Twitter sobre eles.

Confira o quadro a seguir com o resumo dos casos para compreensão.

Quadro 1 - Análise de casos

Caso	Resumo
Vaevitics (2019) Negativo	Primeiro time feminino internacional a jogar um campeonato da Riot, as meninas sofreram ataques de ódio e comentários de ódio desde seu anúncio até o final do jogo.
Yatsu (Novembro/2019) Negativo	Jogadora que entrou junto com a Mayumi para a INTZ e nunca jogou um jogo oficial, nem era incluída para treinar com a equipe técnica).
Girl Gamer Festival 2019 e Team Innova (Fevereiro/2020) Positivo	O campeonato mundial de 2019 contou com a presença do time feminino de League of Legends Team Innova, que levou para a casa o terceiro lugar no evento.
Mayumi (Maio/2020) Negativo	Contratada pela INTZ para jogar no campeonato brasileiro de LoL (CBLoL), mas nunca assumiu de fato esse posto. Após ser deixada de lado pelo time, a jogadora veio a público expor o que ocorria com ela dentro da empresa e chegou a processá-la por utilizar apenas da sua imagem como jogadora mulher para mídia.
Harumi (Julho/2020) Positivo	Primeira mulher a estreiar no circuitão Brasileiro de LoL, a jogadora fez parte do time Rensga e tornou o fato histórico.
Exposeds no Twitter (Janeiro/2021) Negativo	No começo do ano ocorreu uma série de <i>exposeds</i> onde muitas mulheres se uniram para falar dos abusos sofridos no mundo dos e-sports
CBLoL Academy (Janeiro/2021) Positivo	Pela primeira vez na história a Riot Games, contratou quatro <i>casters</i> mulheres no ano de 2021 para a primeira temporada do ano. Além de várias jogadoras contratadas por times para o CBLoL Academy.

<p>Sakura Esports (Junho/2021)</p> <p>Positivo</p>	<p>Inicialmente era um Projeto feito para dar visibilidade às mulheres jogadoras ou não, que fazem parte do universo de <i>e-sports</i>. Serviu como porta de entrada para muitos talentos. A partir deste ano se tornou Sakura Esports, tomando o posicionamento de time.</p>
--	--

Fonte: A autora (2021)

A escolha dos casos, como já mencionados, se deu por sua relevância no cenário competitivo e iremos relatar do mais antigo ao mais novo na ordem que está representado no quadro.

4.2 Descrição dos casos

A seguir, os casos descritos visam demonstrar um pouco da vivência de figuras femininas dentro do cenário competitivo de League of Legends. Assim como a trajetória de algumas jogadoras que enfrentaram o machismo e até mesmo processo, mas continuaram seguindo o seu sonho.

4.2.1 Time Vaevictis (Negativo)

Neste capítulo, utilizaremos como base para análise do caso a matéria do site ESPN⁶⁷. O time russo Vaevitics é formado por cinco mulheres e estreou em 2019 na LCL. Em sua estreia na liga russa, seu primeiro adversário perpetuou um comportamento extremamente machista. A matéria na ESPN explica que no cenário de LoL existe um estereótipo de que mulheres só sabem jogar de suporte. A posição no jogo é considerada a “menos importante” visto que ela apenas auxilia os jogadores e raramente faz jogadas decisivas, perpetuando a visão de que mulheres são feitas para servir. Soares (2011), como vimos no capítulo três, reflete sobre a associação que as mulheres têm com a imagem de ser cuidada e nunca capaz de comportamentos agressivos. Em suas palavras a sustentação para esses argumentos são que mulheres “são socialmente educadas para serem ‘protegidas’ e desta forma não adquirem a ‘agressividade’ necessária para competir” (2011, P.1), o

⁶⁷ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5328229/opiniao-os-dois-pesos-e-medidas-no-caso-vaevictis> Acesso em 16/06/2021

que podemos ver refletido neste caso. No primeiro jogo seu time rival ROX, banuiu cinco personagens suporte no jogo, como mencionamos, mesmo tendo mais de 150 opções.

A matéria citada, aponta que o feito causou revolta pelo mundo todo, incluindo no Brasil, acusando o time de machismo e de perpetuar o estereótipo de que mulheres só jogam nesta posição. O Assunto chegou aos tópicos mais falados do Twitter e a primeira página do Reddit⁶⁸, a maioria cobrando por justiça e posicionamento da empresa Riot Games. No dia seguinte, a equipe seguia nos jogos, quando seu outro time rival, Vega Squadron decidiu, mesmo com a condição de vitória, prolongar a partida buscando abater as jogadoras repetidamente sem necessidade, não focando nos objetivos de jogo (torres e nexus). A comunidade seguiu pedindo por um posicionamento da desenvolvedora do jogo, mas nada foi dito. Depois de alguns dias, a empresa se posicionou concordando que a atitude de ambos os times rivais foram antidesportivas e discriminatórias, os times foram advertidos e seriam punidos se fosse recorrente.

A análise que a jornalista Evelyn Mackus fez para a matéria da ESPN, explica um pouco do universo em que o time foi colocado. Em 2018, o time Vaevictis possuía uma escalação masculina de jogadores, mas perdeu fazendo o que a autora considerou “a pior campanha da história na LCL” vencendo um total de apenas quatro jogos na temporada. Após isso, o time obteve uma escalação para o ano de 2019. O único problema é que o ranking médio de jogadores profissionais é de Desafiante ou Gran Mestre, o que não era o caso de nenhuma das mulheres. O elo mais alto entre elas era Diamante 1, o que significa muito abaixo da média dos jogadores classificados na LCL. Outro fato curioso apontado por Mackus é que nenhuma delas jogavam oficialmente na posição que estavam ocupando na liga, exceto pela suporte, sendo suas posições secundárias na sua maioria.

Além de não se preocupar com o que isso impactaria para as jogadoras nas partidas, o time não disponibilizava uma equipe técnica a elas, muito menos treinamento adequado para que se preparassem para isso. Porém, as meninas por conta própria foram atrás como comenta, ainda na matéria, a atiradora Trianna.

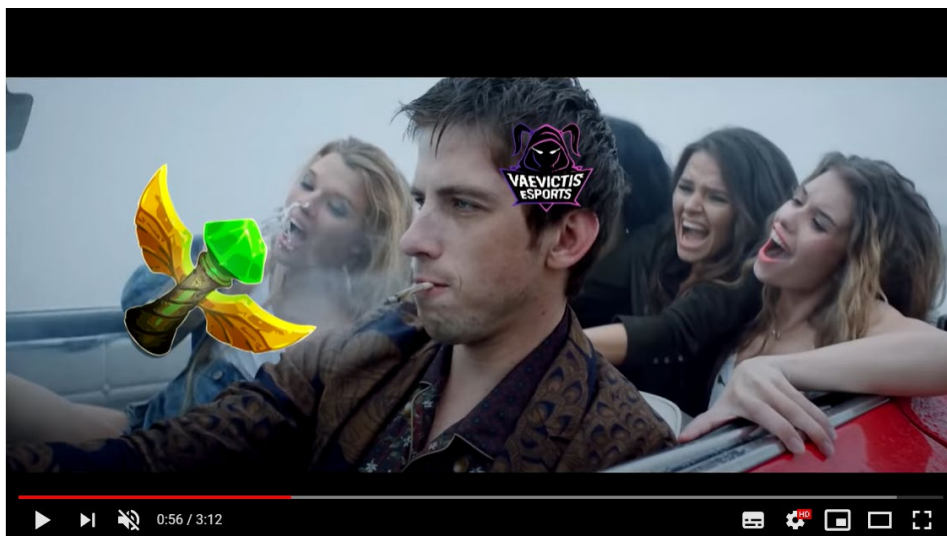
⁶⁸ O Reddit é um agregador social de notícias.

Eu sei que nem todos estão felizes pelo nosso desempenho na LCL por conta do nosso elo baixo. E vocês estão certas, porque parece que só estamos lá por diversão. Mas agora, tudo mudou. Nós decidimos achar um coach, ele já está na nossa gaming house. Transferimos nossas contas para o servidor europeu e estamos jogando scrimms como qualquer outro jogador profissional. Isso vai tomar nosso tempo. Uma das meninas vai sair do trabalho por conta disso, mas nós queremos melhorar! Talvez nesse split a gente não ganhe nenhum jogo, mas não deixaremos de lutar. Obrigada pelos comentários positivos, nos faz sentir que não estamos sozinhas.

O questionamento dos motivos pelos quais a empresa permitiu que isso ocorresse e a desenvolvedora do game também é apontado por Mackus como uma estratégia de marketing. Após passar por uma situação vexaminosa com a escalação masculina, o time sabia que o impacto de um time pela primeira vez, inteiramente feminino iria gerar impacto. Portanto, não se importou muito com a qualidade das jogadoras e como isso afetaria cada uma delas.

Na divulgação do time feminino foi lançado um vídeo que pode facilmente ilustrar a decisão da escalação das jogadoras como estratégia de marketing, como aponta Mackus na matéria. No vídeo aparece o time como a figura masculina, com muitas mulheres em volta em um padrão sexista, sendo que a mulher do banco carona segura em mãos o símbolo de suporte, como a alusão de ser um pênis ejaculando em sua boca. Como mostra a figura 10:

Figura 10 - Vídeo de lançamento escalação feminina Vaevitctis



VS spring split 2019

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=mOFOhrrFB9Q>

O time com a escalação feminina seguiu no ano de 2019 e até fevereiro de 2020 onde foi expulsa da LCL por baixo desempenho, como cita o CanalTech⁶⁹. Depois de alcançar a marca média de 27 mortes (10 a mais do que a segunda média de todo o torneio) e a duração média de partidas mais curta de toda a liga, alcançando 22 minutos e 11 segundos. Elas foram removidas da liga e só podem voltar caso conquistem uma vaga por meio da Open League⁷⁰, que garante uma extra ao LCL, porém para que isso seja possível o seu desempenho em partidas precisa melhorar consideravelmente.

Por fim, podemos observar pela matéria da ESPN que o time foi colocado em campo sem condições favoráveis e isso foi aceito pela empresa e pela Riot Games, sem que houvesse qualquer interferência. O desnível de elos se torna extremamente relevante em ligas oficiais, visto que os times investem muito tempo e dinheiro para qualificar seus jogadores o que demonstrou não ser o caso da Vaevictis. Pode-se também associar o caso a afirmação de Dalmolin e Cohen (2017, p.17), que observa o poder masculino ser exercido sobre mulheres apenas se sentirem superiores, “o poder dos homens na sociedade patriarcal não está apenas na dominação física, mas é exercido também por conta dessas crenças sociais e desses valores culturais construídos ao longo da história”, como vimos no capítulo três, há uma série de fatores ligados a tais comportamentos e este é apenas um deles. No caso a seguir, mostraremos outros fatores do machismo na sociedade, mas que também descredibiliza as mulheres e as tornam reféns de uma visão sempre inferior.

4.2.2 Jogadora Yatsu (Negativo)

Para análise deste caso, iremos utilizar os sites GloboEsport (Ge)⁷¹, ESPN⁷², Baserush⁷³, Twitter⁷⁴ e pesquisas no Google em geral para busca de matérias relacionadas a jogadora.

⁶⁹ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/>> Acesso em 16/06/2021

⁷⁰ campeonato russo aberto, onde os times participantes disputam uma vaga para o campeonato LCL.

⁷¹ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-harumi-yatsu-lawi-liz-e-ari-curiosidades-das-cinco-mulheres-inscritas-no-1o-split.ghtml>> Acesso em 14/06/2021

A jogadora Yatsu ingressou na INTZ em 2019 junto de Mayumi após passar no projeto invocadora. Diferente de sua colega, Yatsu entrou no time sem nenhuma partida oficial para participar em vista. Em entrevista para o Ge, ela conta que sua carreira começou por influência do seu pai, pois ele sempre jogou com ela e a irmã, conforme ia crescendo, dividia o computador e enquanto uma jogava a outra observava. Na matéria do site ESPN, foi comentado que, depois de se destacar no projeto e ser contratada pela INTZ, Yatsu não teve nenhum acompanhamento técnico e nem jogava pelo time, ela e Mayumi costumavam jogar *SoloQ* sozinhas sem a equipe técnica para auxiliá-las. Em pesquisa sobre Yatsu INTZ no *Twitter*, notamos que após a saída da colega, muitos fãs pensavam que Yatsu iria sair também, como pudemos observar nas imagens 11 e 12, os fãs questionaram por que ela não jogava e o time não se pronunciava sobre sua atual demanda na instituição. O descontentamento com o sumiço de Yatsu se demonstrou ser presente nas redes.

⁷² Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7036394/lol-mayumi-e-yatsu-nao-fizeram-parte-dos-treinos-da-intz-em-2020> Acesso em 14/06/2021

⁷³ Disponível em: <<https://baserush.com.br/yatsu-academy-intz/>> Acesso em 14/06/2021

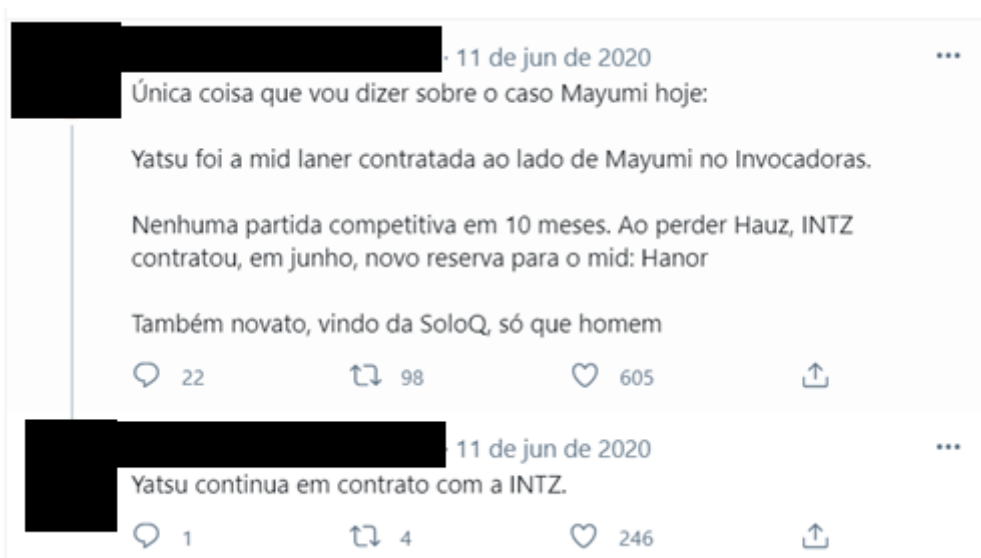
⁷⁴ Disponível em: <<https://twitter.com/yatsukasa?lang=pt>> Acesso em 14/06/2021

Figura 11 - Post no Twitter sobre o sumiço de Yatsu



Fonte: Twitter (2021)

Figura 12 - Post no Twitter sobre Mayumi e Yatsu



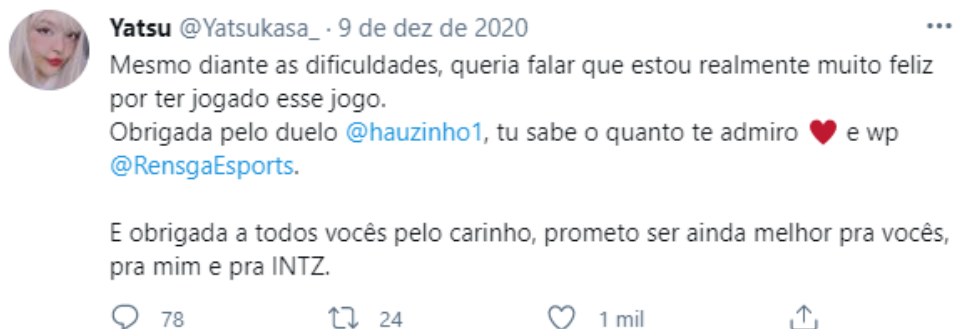
Fonte: Twitter (2021)

Após meses na empresa, a jogadora foi considerada “a integrante com mais tempo de casa” pela matéria do Ge e, mesmo assim, nunca havia jogado nenhuma partida oficial pelo time INTZ. Até o final do ano passado essa era a realidade que tínhamos. Ao se pronunciar sobre o caso Mayumi e o pagamento da multa, a INTZ divulgou que Yatsu estava escalada para jogar no CBLol Academy, tornando o primeiro campeonato dela jogado pelo time. Segundo a matéria já mencionada anteriormente:

Atleta com o maior "tempo de casa", Tainá “Yatsu” dos Santos está no INTZ desde agosto de 2019. Selecionada através do Projeto Invocadoras, de responsabilidade da iniciativa Sakuras Esports, em parceria com o INTZ, que revelou, além de Yatsu, Julia “Mayumi”, a jogadora não havia disputado uma partida oficial Riot desde a sua chegada - até o final do ano passado não havia sequer jogado como integrante do INTZ (Ge,2021).

No início do ano, Yatsu jogou contra a Rensga⁷⁵ na Liga Loading⁷⁶, embora, não tenham levado a vitória, a jogadora disse estar feliz, principalmente por poder jogar contra um de seus ex-colegas de time Hauz, podemos ver na figura 13 o momento em que comenta sobre, no Twitter:

Figura 13 - Comentário de Yatsu sobre a derrota



Fonte:

No segundo *split* de 2021 do CBLol Academy, Yatsu foi escalada para os jogos e conseguiu o destaque de melhor jogadora durante uma partida que ganhou da LOUD, segundo outra matéria no Ge⁷⁷. O ano de 2021 tem sido de grande

⁷⁵ Time Brasileiro de *e-sports*.

⁷⁶ Torneio que antecede o início de uma nova era no LoL com a entrada do sistema de franquias no CBLol.

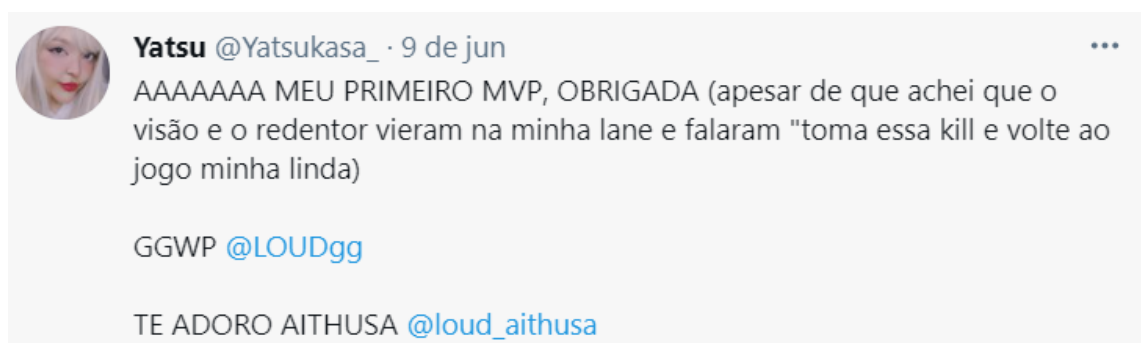
⁷⁷ Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-academy-2021-segundo-dia-tem-yatsu-mvp-e-vorax-lider.ghtml>> Acesso em 16/06/2021

destaque para o cenário feminino, segundo o site The Enemy⁷⁸, por conta do CBLol Academy, caso que iremos nos aprofundar mais adiante. Há pelo menos cinco jogadoras femininas sem contar com as *casters*. O que pode ter sido levado em conta na escalação de Yatsu para entrar em campo este ano, segundo o site Baserush, visto que ela já estava a mais de um ano na equipe sem disputar nenhum campeonato em nome da INTZ.

Observamos uma limitação em conteúdos e matérias onde a jogadora aparece, diferente da Harumi (jogadora da Rensga, primeira mulher a jogar um campeonato oficial da Riot Games), ela não deu nenhuma entrevista após seu primeiro jogo e em nenhum outro momento, além de todos os vídeos dela jogando estarem postados no canal do Youtube da INTZ⁷⁹. É no mínimo curioso o fato dela estar há mais de um ano no time sem jogar por ele e quando o faz não há nenhuma matéria ou entrevista contando de sua experiência ou como foi se preparar para este momento por longos meses. Analisamos em seu Twitter e não há muito acerca deste assunto, além de expressar sua emoção em jogar um campeonato.

Notamos que, em seu perfil, ela frequentemente tende a tecer comentários se menosprezando acerca de seu desempenho no jogo e, mesmo depois de ganhar o destaque no CBLol Academy, ela continuou sustentando uma mensagem depreciativa sobre seu jogo, como observamos na figura 14.

Figura 14 - Tweet da Yatsu, primeiro MVP



Fonte: https://twitter.com/Yatsukasa_/status/1402761199566082050

⁷⁸ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia>> Acesso em 16/06/2021

⁷⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCyD-mgJbOpFaHLeSeRSMtQQ>> Acesso em 14/06/2021

Não só neste momento, mas em outros momentos ao longo do jogo quando ela dá um *pentakill*⁸⁰ em alguma partida que está *streamando*, solta o comentário “Eu só dou penta feio pqp”, na figura 15 podemos ver melhor.

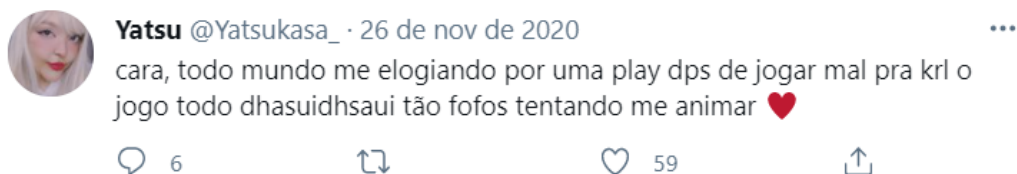
Figura 15 - Comentário de Yatsu em jogo



Fonte: https://twitter.com/Yatsukasa_/status/1402929464967897088

Como comentamos no capítulo três, segundo Kurtz (2019), muitas meninas se autodepreciam por não se sentirem capazes o suficiente para realizar alguns feitos com boa jogabilidade. E mesmo quando são elogiadas, preferem se “ofender” antes que alguém o faça. A figura 16 a seguir, mostra mais uma vez o momento que ela estava recebendo elogios pela sua jogabilidade e discorda disso.

Figura 16 - Print Twitter Yatsu



Fonte: https://twitter.com/Yatsukasa_/status/1372350365354582017

⁸⁰ PentaKill é o fato de matar cinco personagens seguidos em um curto período de tempo durante uma partida de League of Legends.

Acreditamos que o fato dela se menosprezar tem relação com como a mesma se vê diante desse olhar da sociedade. Após esta análise, gostaríamos de esclarecer o motivo de classificarmos esse caso como negativo, embora ela esteja escalada para um campeonato oficial e tenha jogado outras partidas pela empresa INTZ. A jogadora ficou por muitos meses sem ser notada, quando buscamos informações sobre ela apenas encontramos matérias da sua entrada em 2019 e matérias atuais sobre sua escalação para o campeonato de 2021. Ao avaliarmos seus Tweets, podemos ver que ela não parece ter confiança em si própria, mesmo sendo capaz e tendo conquistado uma vaga em campeonato oficial. Levantamos a hipótese de que possa ser pelo tempo em que foi deixada de lado sem poder representar o time em campo na INTZ, mas não podemos presumir nada. Portanto, consideramos este caso negativo por ser uma jogadora que poderia estar sendo exaltada por sua alta performance e é dado nenhum destaque a ela, como foi com a jogadora Harumi, no time da Rensga, outro caso que iremos analisar mais adiante.

4.2.3 Girl Gamer Festival e o Time Innova (Positivo)

Para esta análise, utilizaremos os sites ESPN⁸¹, Maisesports⁸² e também vídeos do campeonato no Youtube⁸³. O Girl Gamer Festival 2019 (GGF), mostrou o talento de jogadoras do mundo todo. Ele é um campeonato dividido por disputas regionais e mundiais. Nas regionais, cada país ou cidade inscreve seus respectivos times e disputam uma vaga na final mundial. No mundial, os times vencedores das regionais se enfrentam em partidas Melhor de 5 (Md5), Melhor de 3 (Md3) ou Melhor de 1 (Md1)⁸⁴, como mostra a figura 17. As finalistas conquistam os títulos de melhor time feminino do mundo.

⁸¹ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6667266/lol-team-innova-estreia-com-derrota-no-girlgamer-festival-e-disputara-repescagem> Acesso em 16/06/2021

⁸² Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-innova-encerra-ggf-3o-lugar/>> Acesso em 16/06/2021

⁸³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3lrfExUE33w&list=PLbWXCRC1DdYt9UdSifNrLNgiiluVMAWfvx&index=22>; <https://www.youtube.com/watch?v=kf0RoY1TsWU&list=PLbWXCRC1DdYt9UdSifNrLNgiiluVMAWfvx&index=14>; <https://www.youtube.com/watch?v=1wk1-olXQfg>> Acesso em 23/06/2021

⁸⁴ Jogo onde o time que vencer a maioria das partidas leva a vitória final.

Figura 17 - Bracket Girl Gamer 2019 Final Dubai



Fonte: <https://www.torcedores.com/noticias/2020/02/lol-team-innova-termina-em-3-lugar-no-girl-gamer-festival>

O festival contou com diversos times, incluindo o Innova, time composto por jogadoras brasileiras. O GGF é um campeonato que inclui League of Legends e CS:GO. Ambos são disputados por times femininos, regionalmente e o vencedor vai para as finais onde disputa contra times femininos do mundo inteiro. No ano de 2019, o time Innova ganhou o campeonato regional LATAM, que ocorreu em São Paulo, sendo escalado para o mundial que aconteceu em Dubai. Em uma entrevista antes da partida final regional, as meninas contam como foi chegar até ali, Jessie comentar:

Eu jogo em um computador muito ruim e jogar em um computador com 144Hz é surreal, tipo eu nunca joguei com os gráficos altos no League of Legends e eu vou poder jogar de novo, mais uma vez (se referindo a partida já jogada no dia anterior), e entrar na arena..a arena é grande, é imensa a estrutura é boa... é muito surreal, quando a gente chegou no palco a gente falou 'Cara vai ter gente torcendo pela gente aqui' a sensação é boa, é boa. (JESSIE, 2019)

Algumas outras jogadoras contaram nesta mesma entrevista antes da final regional, como foi participar de um campeonato de grande relevância para o cenário feminino e apontam as dificuldades que enfrentaram para conseguir estar lá. Elas falam sobre como o campeonato deu a oportunidade de mostrar que elas são tão boas quanto os jogadores masculinos e como estar lá dava visibilidade para outras empresas, além de inspirar outras meninas a entrarem no cenário feminino.

Segundo Michelli Vinotti, vice-presidente de operações da BBL, empresa organizadora dos torneios no Brasil, a experiência de trabalhar na etapa regional do campeonato foi incrível:

Fazer parte da seleção regional do Girl Gamer foi uma experiência única e cheia de aprendizados. Os jogos foram incríveis, a plateia presente vibrava o tempo todo e foi possível ver a emoção das jogadoras após cada partida. O circuito feminino é mais um passo para que elas conquistem visibilidade, ganhem experiência e se fortaleçam como jogadoras profissionais. (VINOTTI, 2019)

A empresa revelou que a marca de audiência alcançada foi de 200 mil espectadores simultâneos. Além de League of Legends, o campeonato teve disputa no CS:GO, cujo time vencedor feminino foi o INTZ. O time vencedor da etapa regional de LoL foi o Team Innova e o seu desempenho em campo foi destemido e não desistiu, no último jogo a equipe começou perdendo, mas ao decorrer do game o seu desenvolvimento e sustentação garantiu a elas a vitória, se classificando, assim, na final que disputaram em Dubai no mês de dezembro. As brasileiras conquistaram o título de terceiro melhor time feminino do mundo. Ultrapassando inclusive o time da Coreia do Sul que atualmente, é considerado o país epicentro dos melhores jogadores de League of Legends, segundo uma matéria no site SporTV⁸⁵. Após sua derrota contra as Europeias o time conquistou o terceiro lugar e deixou um recado aos seus seguidores no Twitter:

É isso meus amores, somos a terceira melhor equipe feminina de LoL do mundo, lutamos muito para chegar até aqui, diante de todas as dificuldades, tentamos orgulhar vocês com um bom resultado no lolzinho internacional, esperamos ter conseguido. (TEAMN INNOVA, 2019)

O Innova conta com cinco jogadoras, sendo duas delas transsexuais e sua equipe técnica masculina. Lolly (TOP), Jessie (Jungler), Jujurax (MID), Jime (Bot), Giu (Suporte), são as jogadoras que compunham o time na época do festival. Existiu uma discussão acerca de mulheres trans no cenário dos e-sports e como seu corpo biologicamente masculino, poderia vir a ser uma vantagem. Além de analisarmos segundo Soares (2011, p.1) que biologicamente ambos os gêneros possuem a mesma vantagem, Olga conta ao site Uol Esport⁸⁶, jogadora trans de CS:GO, que talvez haja até mesmo uma desvantagem visto toda a transição hormonal que

⁸⁵ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-veja-por-onde-andam-os-jogadores-coreanos-que-ja-passaram-pelo-brasil.ghtml>> Acesso em 22/06/2021

⁸⁶ Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2019/04/04/mulher-trans-nos-esports-olga-defende-tiffany-e-desabafa-sobre-preconceito.htm>> Acesso em 23/06/2021

pessoas trans, acarretando em algumas reações adversas. A cyber atleta, ainda ressalta que “não tem como defender a pessoa transfóbica”, após passar por situação preconceituosa com o técnico da Vivo Keyd, Guilherme “Walck”, tendo a chamado no masculino no Twitter.

Voltando a disputa final em Dubai do time Innova, segundo a matéria no site Maisesportes vale ressaltar que nas partidas, por conta do horário, em vez do time jogar uma Md3 acabou jogando uma Md1, o que pode ter prejudicado o seu desempenho e posição na final. Visto que elas estavam preparadas para jogar com determinado planejamento e foi necessário mudar em cima do horário do jogo.

Nas duas partidas finais, podemos observar que ambas as jogadoras mantêm a estabilidade, e sua comunicação é sempre clara, fazendo com que ao longo dos jogos isso auxilie na execução dos objetivos em jogo. Todas parecem ter um bom relacionamento e entrosamento em equipe, visto suas entrevistas dadas antes da final de São Paulo, o que facilita também na hora da comunicação. Após sua conquista, podemos ver a alegria que todas compartilharam ao levantar o troféu, figura 18.

Figura 18 - Team Innova na final GGF 2019



Fonte: <https://www.arkade.com.br/girlgamer-sp-a-uniao-entre-as-garotas-esta-fazendo-a-forca-nos-esports/>

Infelizmente, o time não permaneceu junto por muito tempo após o final do Girl Gamer Festival. Elas jogaram mais um campeonato em 2020, o Cebolão beneficente, onde as meninas disputaram contra o time das Garotas Mágicas, formado por *streamers* contratadas pela Riot Games⁸⁷. O time vencedor do GGF mundial 2019, garantiu sua vitória contra as *streamers*. Esta foi a última vez que pudemos acompanhá-las em uma partida juntas. O CEO Marcelo “mHa” do time sofreu uma exposição no *Twitter* de abuso e assédio sexual⁸⁸, em retratação com o público ele informou que sempre auxiliou suas jogadoras recebendo em casa, inclusive jogadoras que não tinham o que comer. Esta e outras histórias contadas pelo fundador deixaram seu público e algumas meninas incomodadas. Aos poucos, uma a uma acabaram se desligando do time, duas no mesmo dia em que ocorreram a exposição (6/01/2021) e outras a seguir.

Embora seu final como time não tenha sido perfeito, elas alcançaram uma marca incrível como time brasileiro feminino, inspirando milhares de seguidoras a seguirem seus sonhos. Muitas garotas enviavam parabenizações e elogios a todas as integrantes do time via *Twitter* do time, algumas mensagens agradeciam a inspiração que elas haviam dado para que seguissem com o sonho de ingressar no cenário dos *e-sports*. O caso que veremos a seguir, no início, foi uma inspiração para inúmeras outras jogadoras, mas ao final acabou se tornando parte do receio que muitas têm ao entrar para um time feminino competitivo.

4.2.4 Jogadora Mayumi (Negativo)

A jogadora Mayumi foi contratada pela INTZ para jogar no campeonato brasileiro de LoL (CBLLoL), mas nunca assumiu de fato esse posto. Após ser deixada de lado pelo time, a jogadora veio a público expor o que ocorria com ela dentro da empresa e chegou a processá-la por utilizar apenas da sua imagem como jogadora mulher para mídia.

⁸⁷ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/minas-no-cbolao-garotas-magicas-e-team-innova-entram-na-disputa>> Acesso em 22/06/2021

⁸⁸ Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/4998.html>> Acesso em 21/06/2021

Segundo o site Start Uol⁸⁹, Mayumi foi contratada pela INTZ em agosto de 2019 depois de uma parceria entre INTZ e o Sakura Esports, organização feita para divulgar talentos femininos no cenário de *e-sports*, (mencionaremos mais sobre ele ao decorrer da pesquisa). Parceria foi o Projeto Invocadoras, que serviria de vitrine para que os times contratassem as jogadoras de maior destaque. Mayumi e a jogadora Yatsu (da qual falamos anteriormente), foram as escolhidas pelo time mencionado acima, ambas entraram juntas na contratação de agosto com proposta de desenvolvimento a longo prazo, mas o contrato encerrava em apenas dois anos.

Segundo a matéria do site Millenium GG⁹⁰, Mayumi entrou como suporte e logo foi inscrita para participar da primeira divisão do torneio para o CBLOL. Por conta disso ela acabou treinando algumas vezes com a equipe quando estava participando da Superliga ABCDE 2019. Segundo a ESPN⁹¹, a suporte não foi convocada para treinar com o time e também não recebeu treinamento para nenhum outro jogo sozinha. Ela parou de treinar com a equipe a partir da segunda semana de torneio e o time restringiu esta prática a outros dois jogadores suporte, homens. Depois disso, ela jogou apenas partidas *SoloQ* (ranqueadas), sem acompanhamento da equipe técnica.

Nove meses após sua entrada no time, a jogadora anunciou sua saída do time, em seguida entrou com uma ação na justiça alegando, entre outras coisas, assédio moral e desvio de função. O caso teve uma grande repercussão na mídia e diversos portais de notícias divulgaram sua ação. Da mesma maneira que, ao entrar para o time elas movimentaram inúmeros portais de notícias, em sua saída, Mayumi chamou a atenção da mídia com a saída inesperada. No Twitter, os fãs se demonstraram solidários a causa da jogadora, argumentando que notavam o descaso com ambas, pois nenhuma estava escalada para um jogo oficial, podemos observar nas imagens x e y a seguir. Segundo a matéria da Start Uol, anteriormente mencionada, a profissional alegou também que a marca utilizava de sua figura feminina para atrair ações de marketing para a empresa e notou que sua função

⁸⁹ Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/11/jogadora-de-lol-mayumi-processa-intz-e-alega-assedio-moral.htm>> Acesso em 22/06/2021

⁹⁰ Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/4936.html>> Acesso em 21/06/2021

⁹¹ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7036394/lol-mayumi-e-yatsu-nao-fizeram-parte-dos-treinos-da-intz-em-2020> Acesso em 21/06/2021

estava desviada do proposto em contrato, afinal, estava sendo constantemente para entrevistas e outros cases de publicidade. Após um tempo sem previsão de melhoria, ela saiu do time e seguiu fazendo *streams* em algumas plataformas, incluindo uma chinesa onde acabou chamando a atenção por suas habilidades, segundo o site TechTudo⁹².

O caso que repercutiu nas redes no ano de 2019 voltou a ser assunto em 2020, após a empresa INTZ cobrar uma multa de R\$320 mil por quebra de contrato segundo a lei Pelé⁹³. O site ESPN⁹⁴ conta na matéria que caso a jogadora fosse contratada por uma empresa internacional, a multa seria convertida para dólares, totalizando U\$320mil. A advogada que estava cuidando do caso de Mayumi apontou que a multa rescisória se encontrava acima do previsto em lei e ainda julgou o contrato entre ambas partes abusivo, visto que existiam várias páginas sobre os deveres de jogadora e nenhuma linha mencionando os deveres da empresa perante os contratados.

Novamente, os internautas na mídia social Twitter, deram suas opiniões como pudemos ver nas figuras 11 e 12 anteriormente no caso da jogadora Yatsu.

Após toda a repercussão da multa rescisória, Mayumi decidiu seguir com o processo sem comentar mais sobre o caso. Portanto, tudo que se sabe é que estava sendo tratado com os advogados perante a justiça. A jogadora deu algumas entrevistas após esse período e mencionou, na matéria do site Millenium GG mencionado anteriormente, que havia perdido o interesse em jogar LoL e seguiu fazendo streams nas plataformas já mencionadas.

Em março do ano de 2021, após muitos meses desde o início do processo da jogadora contra a INTZ, ela aceitou um acordo que a fez pagar a multa rescisória de valor desconhecido pelo público. Como o caso estava sendo tratado com

⁹² Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/06/lol-conheca-mayumi-jogadora-e-streamer-brasileira-de-league-of-legends-esports.ghtml>> Acesso em 22/06/2021

⁹³ É a legislação específica que prevê as normas gerais sobre a prática do esporte no Brasil, tratando de questões como o contrato de trabalho do atleta profissional e outros aspectos relevantes sobre o tema.

⁹⁴ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8280077/lol-mayumi-e-intz-chegam-em-acordo-no-qual-jogadora-pagara-indenizacao-ao-club> Acesso em 23/06/2021

privacidade, os valores não foram divulgados⁹⁵. Depois do anúncio da multa, ambas partes fizeram uma nota pública de conciliação para encerrar o assunto, conforme mostra a figura 19, a seguir.

Figura 19 - Nota pública de conciliação

NOTA PÚBLICA DE CONCILIAÇÃO

Como parte de seu compromisso com o público, fãs, seguidores e membros de toda comunidade do LoL, INTZ e MAYUMI informam que celebraram acordo para resolver o conflito de forma pacífica e finalizar as ações judiciais que moviam reciprocamente.

Os termos do acordo refletem o espírito de conciliação alcançado entre as duas partes, que encerram a relação de direito desportivo decorrente da rescisão do contrato de trabalho mantido entre o Clube e a *proplayer*, com o pagamento de parte da cláusula indenizatória, encerrando, assim, o relacionamento do Clube com a atleta que seguirá seu caminho no mundo dos esportes eletrônicos.

Ambos reconhecem ainda que, pelas boas práticas desportivas, a comissão técnica dos clubes tem autonomia para definir as estratégias de treino e a escalação apropriada a cada momento, conforme o desempenho de cada jogador e jogadora.

A Mayumi e a INTZ ressaltam o seu compromisso com aplicação do direito desportivo nos moldes da Lei 9.615/98 para a proteção dos direitos dos(as) atletas que participam desse universo.

Por fim, com o encerramento das ações judiciais mediante a celebração de acordo, ambos consideram que suas pendências estão finalizadas e informam que não comentarão mais sobre o assunto.

INTZ e MAYUMI

Fonte: <https://twitter.com/jumayumin1/status/1367927722362740737/photo/1> Acessado em 16/06/2021

Apesar de Mayumi ter que pagar a dívida, ela conquistou uma posição única junto a uma das mais tradicionais empresas de *e-sports*, a TSM FTZ. Em janeiro do ano de 2021, a jogadora foi contratada como primeira brasileira da organização, onde ela atua como *streamer* e criadora de conteúdo da empresa e foi recebida com muito carinho e promessas de um futuro próspero, segundo depoimento de Walter Wang, chefe de operações da TSM⁹⁶:

⁹⁵ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8280077/lol-mayumi-e-intz-chegam-em-acordo-no-qual-jogadora-pagara-indenizacao-ao-clube> Acesso em 23/06/2021

⁹⁶ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-mayumi-e-anunciada-como-nova-streamer-da-tsm.ghtml>> Acesso em 16/06/2021

Não poderíamos estar mais animados com a entrada de Mayumi na TSM. Nossa missão principal é inovação, excelência e oferecer aos nossos fãs em todo o mundo conteúdo envolvente e atraente - e isso não é diferente com a Mayumi. Vemos seu enorme potencial e estamos entusiasmados em trabalhar com ela. Não só podemos fornecer uma ampla plataforma para apresentá-la a um público ainda maior, como tê-la sempre nos visitando aqui em Los Angeles, trabalhando ao lado de nossa equipe campeã de League of Legends, permite que ela tenha os recursos e suporte necessários para alcançar seus sonhos criando uma colaboração emocionante e repleta de oportunidades para todos os envolvidos.

Em conjunto com a empresa, a jogadora apontou que também estava feliz e ansiosa para começar. Analisando, então, a trajetória de Mayumi podemos observar que nela houve fatores que tornaram a sua carreira profissional conturbada e, mesmo assim, ela seguiu enfrentando suas barreiras até alcançar a estabilidade que almejava. No caso analisado a seguir temos Harumi, primeira jogadora a participar de um campeonato oficial da Riot Games no Brasil, que contou com muito apoio de Mayumi como veremos a seguir.

4.2.5 Jogadora Harumi (Positivo)

O caso analisado a seguir, foi da jogadora Harumi, primeira jogadora a jogar em um campeonato oficial da Riot em solo brasileiro. Ela foi anunciada para o circuito nos últimos momentos antes do jogo, sem anúncios grandes e nem um grande marketing, apenas um post no Twitter da Rensga E-sports anunciando o jogo que iria acontecer com a escalação pronta, segundo a matéria do site The Enemy⁹⁷. Confira na figura 20 a seguir o anúncio do time.

⁹⁷ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil>> Acesso em 22/06/2021

Figura 20 - Anúncio da Rensga no Twitter



Fonte: <https://twitter.com/RensgaEsports/status/1287841092185010176>

Segundo a matéria do site Start⁹⁸, a jogadora ganhou muito apoio de diversos colegas do cenário, como Marina Leite (CEO da Vorax) e Gabriel Tolledo (FalleN). Harumi teve após seu anúncio, a hashtag #GOHARUMI como a mais utilizada durante a partida, em sua torcida. Antes mesmo do jogo começar, a torcida da jogadora já estava a postos e subiu a hashtag para demonstrar apoio em uma data que acabou se tornando histórica para a conquista feminina. Durante o *game*, a jogadora garantiu a qualidade junto do time, conquistando assim a vitória e garantindo a vaga para a final.

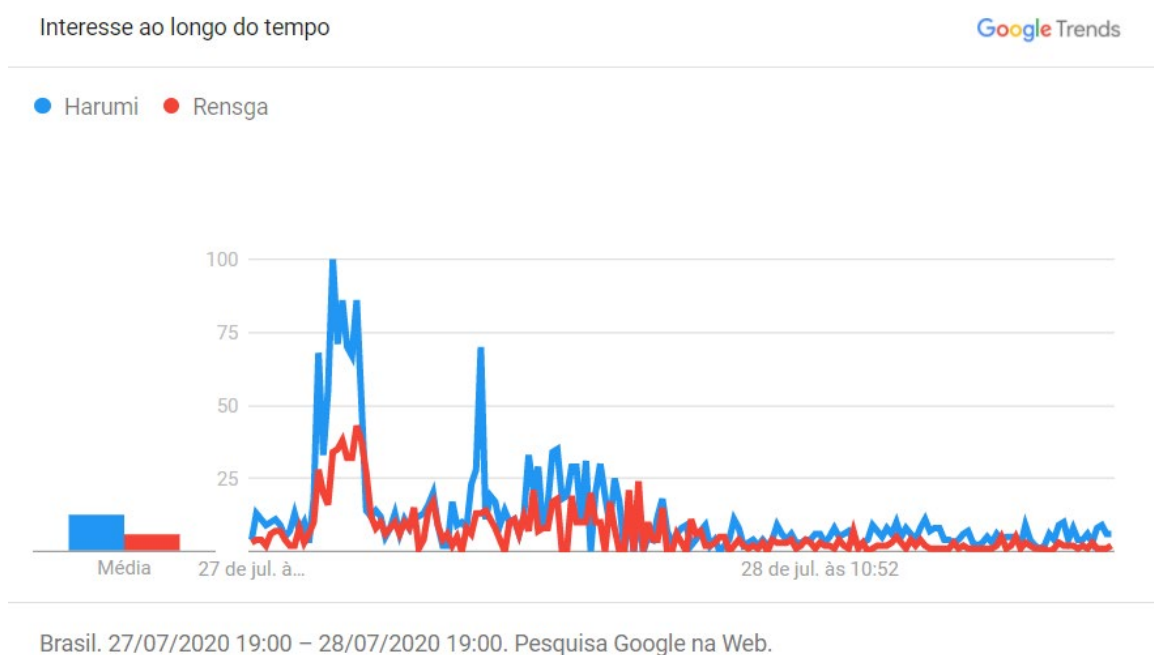
Podemos observar, segundo relatos na matéria, que em todo momento os jogadores a tratam com respeito e igualdade como com qualquer outro jogador, diferente das situações analisadas por Kurtz (2019) anteriormente no capítulo três,

⁹⁸ Disponível: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil>> Acesso em 22/06/2021

não houve nenhuma bajulação ou desdém por seu gênero. Ela manteve o seu desempenho e garantiu a vitória. O técnico deu uma entrevista, segundo o site Start, pós partida para comentar as técnicas utilizadas e suas jogadas, aproveitou também para chamar Harumi junto nesta e comentar como havia sido o jogo em sua visão e o que ela havia achado de sua estreia. Ao sair de em cena, ela foi aplaudida por todos seus colegas para celebrar a sua entrada no cenário competitivo⁹⁹.

Uma pesquisa no Google Trends mostrou que a busca pelo seu nome superou a busca pelo do time como mostra a figura 21, a seguir.

Figura 21 - Google Trends Harumi

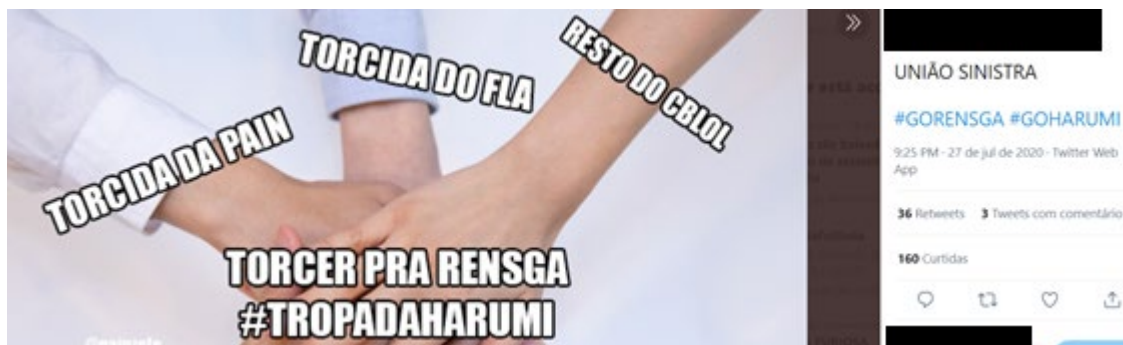


Fonte: <https://trends.google.com.br/trends/explore?date=now%201-d&geo=BR&q=Harumi,Rensga>

A análise do Google Trends, demonstrou uma conquista da jogadora em quesito popularidade e torcida, se tornando um case de sucesso e um importante fato para a comunidade gamer feminina. Diferente das profissionais do time Vaevetics, que analisamos, Harumi ganhou muito apoio e mensagens de afeto em seu Twitter, além de vários memes positivos de sua torcida. Conforme figura 22:

⁹⁹ Disponível em: <<https://twitter.com/RensgaEsports/status/1287925100482830337>> Acesso em 22/06/2021

Figura 22 - Print do Twitter #GOHARUMI



Fonte: Twitter (2021)

A *hashtag* se tornou assunto do momento nas *trend topics* do Brasil, conquistando inúmeros *tweets* ao longo do dia, mesmo após a partida ganha. Entre os *twitts* muitas mulheres comemoravam o apoio e conquista que a jogadora teve. Em uma entrevista para o site *Maisesports*¹⁰⁰, ela contou como ela se sentiu para sua estreia. Segundo a jogadora, ela teve três semanas de preparo com a equipe, com treinos diários para que estivesse apta para o jogo que seria sua estreia. Além do treino, ela teve análises e outras atividades junto com a equipe, diferente do caso da jogadora Mayumi que não teve treinos com a equipe principal nem com técnicos. Harumi ainda ressalta que teve muito apoio e conversas com jogadores mais experientes dentro do time e que isso a deixou confortável para jogar.

Ao longo da entrevista, ela é questionada sobre se, teria previsão de jogar nas finais, e ela ressalta que “não tem expectativa de jogar nas finais” e que tem confiança com o time que está escalado. Harumi conta que sempre jogou LoL, mas mesmo com seus amigos incentivando para que ela tentasse algo em um time profissional, ela nunca acreditou que conseguiria por isso não havia tentado antes. Quando a Rensga abriu vagas para jogadores, um de seus amigos enviou o anúncio e a jogadora acabou se inscrevendo pois segundo ela “Não tinha nada a perder mesmo.”, e assim ela passou e foi contratada.

Ainda na entrevista, ela conta que ainda não “caiu a ficha” que ela foi a primeira menina a jogar um torneio oficial da Riot Games, ressaltando que “chega a ser triste” pois ela não deveria ter sido a primeira, e em sua opinião “muitas outras

¹⁰⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AuFNuUY_VQY> Acesso em 23/06/2021

deveriam ter jogado antes dela”, por ter tanta jogadora boa no cenário. Harumi conta que se inspira em outras jogadoras que participaram de torneios brasileiros não-oficiais, que conversa com a Mayumi e recebeu parabenização da mesma pelo jogo de estreia. Ao entrar em detalhes Harumi contou que ambas conversam bastante e que recebe muito apoio da amiga, antes do jogo elas falaram muito sobre o campeonato e Mayumi se dispôs a estar sempre ali quando ela precisasse. Ao final ela deu um recado às meninas que tem o desejo de entrar para o cenário:

Cara, só de ser mulher a gente sabe que não vai ser fácil, mas se você quer alguma coisa, “cê” vai ter que fazer e dar o seu melhor para isso. Hoje em dia o espaço está muito maior, então eu acho que a partir de agora vai ter mais e mais mulheres entrando e só espero que cresça mesmo. Se você quer alguma coisa, não desiste cara, só tenta o seu melhor. E não se deixe abalar por gente que fala mal de você e fala mal do seu trabalho, só continua. (MAYUMI, 2019)

Vemos então a importância da corrente de apoio feminina entre jogadoras e como essa estreia se tornou um fenômeno que irá servir de inspiração para jogadoras futuras. Embora Mayumi tenha passado por muitas dificuldades no cenário, como já vimos, ela segue inspirando e incentivando outras jogadoras a seguirem firmes em busca de visibilidade no mundo dos *e-sports*. O que nos mostra a importância de nos apoiarmos umas às outras, conforme veremos no próximo caso que só foi possível pela união feminina no início deste ano.

4.2.6 Exposed's no Twitter (Negativo)

As fontes utilizadas para essa análise são os sites TNT Sports¹⁰¹ e Globoesporte (Ge)¹⁰². O sexto caso analisado, ocorreu no início do ano de 2021 e se tornou um símbolo de resistência na mídia social Twitter. Os *exposeds* que aconteceram em 05 de Janeiro de 2021, denunciaram inúmeros assédios que aconteceram no cenário de *e-sports* e em sua maioria em times de League of Legends. As denúncias tinham como autores dos abusos jogadores, técnicos, *streamers* e apresentadores.

¹⁰¹ Disponível em: <<https://tntsports.com.br/outrosesportes/Denuncias-de-assedio-chocam-o-cenario-brasileiro-de-eSports-20210106-0013.html>> Acesso em 26/06/2021

¹⁰² Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-kake-treinador-do-flamengo-e-demitido-apos-acusacoes-de-assedio.ghtml>> Acesso em 26/06/2021

A lista de homens, segundo o site TNT Sports, que tinham alguma relação com o jogo League of Legends e tiveram seu nome e casos expostos, confira no quadro 2.

Quadro 2- Exposed's no Twitter 2021

Nome	Cargo
Gabriel "Mit" Souza	Ex-técnico e ex-caster de League of Legends
Thiago "Tinowns" Sartori	Jogador de League of Legends
Bruno "Goku" Miyaguchi	Jogador de League of Legends
Gustavo Dócil	Caster da Riot Games Brasil
Guilherme "Kake" Braga	Ex-técnico de League of Legends do Flamengo
Willyan "Wos" Bonpam	Jogador de League of Legends
Benjamin "Hyoga" de Barbi	Jogador de League of Legends
Hamilton "Shu" Neto	Ex-analista de League of Legends
Leonardo "Erasmus" Faria	Jogador de League of Legends
Alanderson "4lan" Meireles	Ex-jogador de League of Legends

Fonte: <https://tntsports.com.br/outrosesportes/Denuncias-de-assedio-chocam-o-cenario-brasileiro-de-eSports-20210106-0013.html>

Segundo a matéria do site citado anteriormente, os casos variam de abusos psicológicos e físicos a nomes conhecidos dentro do cenário, como por exemplo Guilherme "Kake" Braga, ex coach do Flamengo que foi demitido logo após sofrer as

exposições no Twitter. Segundo o Globoesporte, Kake tinha projetos onde treinava jogadores iniciantes em pequenos times, para disputar campeonatos pequenos não-oficiais com a promessa de divulgá-los e torná-los pró-players. O que acontecia na verdade, era o abuso de autoridade onde Kake exigia dos jogadores nudes, para que eles continuassem no time. Do contrário, ele os expulsava ou cobrava sua participação no projeto. Segundo o site anteriormente citado, um dos garotos que ele treinava, conta que até sua mãe escutou o técnico pedindo as fotos na época e quase o impediu de jogar novamente. Após este mesmo jogador se recusar inúmeras vezes Kake, começou a cobrar monetariamente sua participação.

Além de Kake, Gabriel “MiT”, ex-analista da Riot Games, também sofreu muitas exposições de ex-namoradas e meninas das quais ele ficava, segundo o site TNT Sports. Após saber dos ocorridos a empresa imediatamente rompeu o contrato e o tirou da lista de casters de 2021. Um dos relatos conta que a garota na época do abuso era admiradora do cenário de LoL e quando conheceu ele em um aplicativo de relacionamento, já sabia quem ele era. Quando se encontraram MiT a forçou a fazer sexo oral nele, enquanto estavam no carro. Ela conta que ele empurrou sua cabeça contra o seu membro mesmo ela se negando a fazer aquilo. A garota ainda ressaltou que ele conta essa história omitindo a parte que ele a forçou, para outras pessoas que conhece. Uma de suas ex-namoradas também se pronunciou no Twitter¹⁰³, contando que a razão do término não foi somente a traição, mas a omissão de muitos acontecimentos, mentiras e manipulação que ele usava com ela para conseguir se sair como vítima da relação. Outra garota que o denunciou¹⁰⁴, contou sobre a virada de 2019, quando conheceu ele em uma festa de final de ano e como ele a aliciou enquanto ela dormia, além de confessar que teve vontade de tirar sua roupa, mas não o fez pois “seria estupro, né?” segundo palavras de Gabriel. Depois disso ela parou de o responder e ele começou a persegui-la chegando a tentar fazer amizade com uma amiga sua para tentar chegar nela, alegando que estava apaixonado.

¹⁰³ Disponível em: <<https://twitter.com/carolinabf/status/1346447193323036672>> Acesso em 22/06/2021

¹⁰⁴ Disponível em: <<https://twitter.com/kyurenii/status/1346546404555190275>> Acesso em 22/06/2021

Thiago “Tinowns”, pró-player que conquistou o título de melhor jogador brasileiro de LoL em 2020 e atualmente joga na Pain Gaming, foi acusado de agressão, além de manipulação e abuso psicológico. Segundo o site The Enemy¹⁰⁵, o jogador fazia chantagem emocional, abuso psicológico e chegou a quebrar o celular da ex-namorada. Conforme a garota, ele chegou a apertar sua perna e a sacudir com força enquanto brigavam. Assim que o caso foi exposto na rede social, Thiago abriu uma live com o intuito de explicar o que ocorreu e se desculpar, segundo o site mencionado, após abrir a live, ela teve uma audiência enorme que chegou a mais de 40 mil pessoas e o número de inscritos em seu canal da Twitch também cresceu, o fato é que na plataforma você paga para ser inscrito e nisso o pró-player lucrou muito com seus números crescendo drasticamente. Depois de uma repercussão negativa sobre o seu lucro, ele afirmou que iria doar o dinheiro para alguma ong, um analista da empresa Riot Games indicou um instituição que combate a violência contra a mulher.

Os casos foram muitos, inúmeras mulheres e alguns garotos mais novos também, se uniram para contar um pouco do que passam e não conseguem falar sem serem julgadas. Em sua maioria tiveram comentários insinuando que o intuito de expor esses homens era apenas ganhar atenção e fama em cima deles. Segundo o site Millenium GG¹⁰⁶, foram jovens de 14 a 25 em sua maioria, que se envolveram e defenderam uns aos outros juntos para que conseguissem voz ativa para denunciar os atos que causaram traumas e dor a muitas pessoas. Muitos nomes famosos do cenário competitivo como Gaules, Brtt, entre outros, se posicionaram a favor das vítimas e pediram apoio e força a elas¹⁰⁷.

O ocorrido pode ser contemplado pelo pensamento de Dalmolin e Cohen(2017), onde afirma que os homens o abuso masculino não se dá apenas de forma física, porém nesse caso também, mas psicológica utilizando o fator de domínio mental para diminuir suas vítimas. Após muitos nomes conhecidos pela empresa Riot Games estarem envolvidos, a empresa se desvinculou com aqueles

¹⁰⁵ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/lol-tinowns-e-acusado-de-agressao-fisica-e-abuso-psicologico>> Acesso em 22/06/2021

¹⁰⁶ Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/4998.html>> Acesso em 23/06/2021

¹⁰⁷ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/brtt-fala-em-comunidade-lixo-e-gaules-pede-justica-apos-onda-de-denuncias-de-agressao-sexual.ghtml>> Acesso em 23/06/2021

que ainda tinham algum vínculo direto. Ela reformulou toda sua equipe de casters para a temporada de jogos do CBLol e CBLol Academy no ano de 2021. O que inclui as quatro mulheres mencionadas anteriormente neste capítulo, além disso o CBLol Academy contou com alguns times que escalaram jogadoras neste ano, como podemos ver na próxima análise.

4.2.7 CBLol Academy (Positivo)

O CBLol Academy do ano de 2021 trouxe algumas surpresas como já mencionamos antes, as 4 mulheres integrantes de sua equipe de *casters*, e não parou por aí, houveram algumas contratações de times que optaram por escalar mulheres nesta temporada, totalizando cinco jogadoras em campo. Neste caso utilizaremos os sites Globoesporte (Ge)¹⁰⁸, The Enemy¹⁰⁹, Milenium GG¹¹⁰ e Twitter.

O fato nunca havia ocorrido antes, além da própria desenvolvedora de jogos Riot Games ter contratado quatro mulheres para comentar e analisar as partidas da temporada, os times se inspiraram e também escalaram suas jogadoras para esse ano. Levando em conta que Harumi foi a primeira mulher escalada para jogar um campeonato oficial da empresa a menos de um ano, podemos considerar uma grande vitória, um avanço sem comparação com os anos que se antecederam.

Em toda sua história aqui no Brasil desde 2012, nunca um campeonato tinha tantas mulheres. A primeira vez que tivemos uma mulher em campo no Brasil, foi a estréia de Harumi em 2020. E já no ano de 2021 temos cinco, ou seja, isso é mais do que o quádruplo do que havia anteriormente. Harumi (Rensga), Yatsu (INTZ), Lawi (Cruzeiro), Ari (Cruzeiro) e Liz (LOUD) entraram em campo e garantiram vitórias e destaques para seus respectivos times, mostrando que o cenário feminino é forte e há jogadoras habilidosas. Iremos falar um pouco de cada uma e como elas chegaram até o campeonato mencionado, segundo o site Ge.

¹⁰⁸ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-harumi-yatsu-lawi-liz-e-ari-curiosidades-das-cinco-mulheres-inscritas-no-1o-split.ghtml>> Acesso 23/06/2021

¹⁰⁹ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia>> Acesso em 23/06/2021

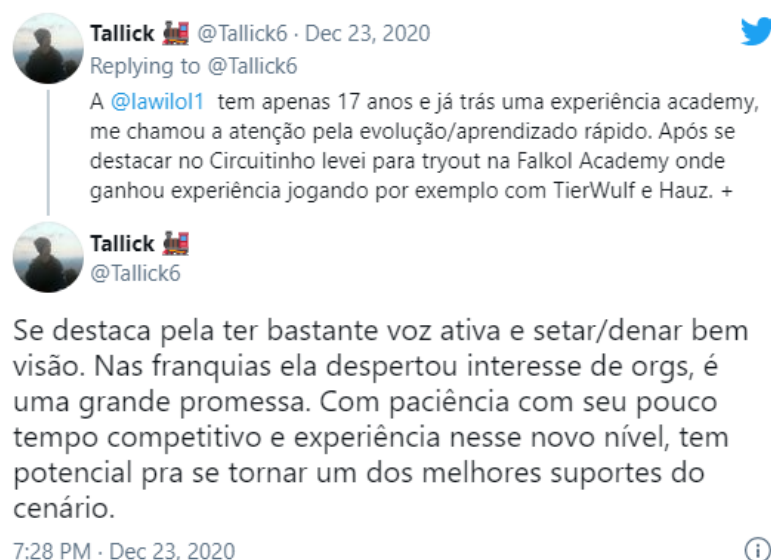
¹¹⁰ Disponível em: <<https://br.milenium.gg/noticias/6131.html#:~:text=CBLOL%202021%3A%20Final%20do%201%C2%BA,mais%20de%20416%20mil%20espectadores>> Acesso em 23/06/2021

Harumi, como já falamos anteriormente, sempre recebeu o incentivo dos amigos para se inscrever em um time profissional e assim entrou para a Rensga. Foi escalada a jogar no ano de 2020, sendo então a primeira mulher brasileira a jogar um campeonato oficial da Riot Games. Após sua estreia foi escalada para jogar o CBLoL Academy no primeiro e segundo *split*, com uma grande torcida.

Yatsu, como já vimos, foi contratada no ano de 2019 pela INTZ, mas não jogou nenhum campeonato por eles até o final de 2020. A jogadora é muito incentivada por seus seguidores e após passar muito tempo na SoloQ mostrou que estava preparada para estrear em competitivos, garantindo o seu primeiro MVP¹¹¹ no primeiro *split* do CBLoL Academy.

Lawi, entrou no cruzeiro sendo uma promessa de grande fenômeno do CBLoL Academy, dentre todas as escaladas para o campeonato ela é a jogadora mais nova. A garota recebeu elogios de vários seguidores, entre eles alguns do cenário competitivo, como Tallick que é o atual coach do Miners como mostra a figura 23 abaixo.

Figura 23 - Tallick elogiando Lawi

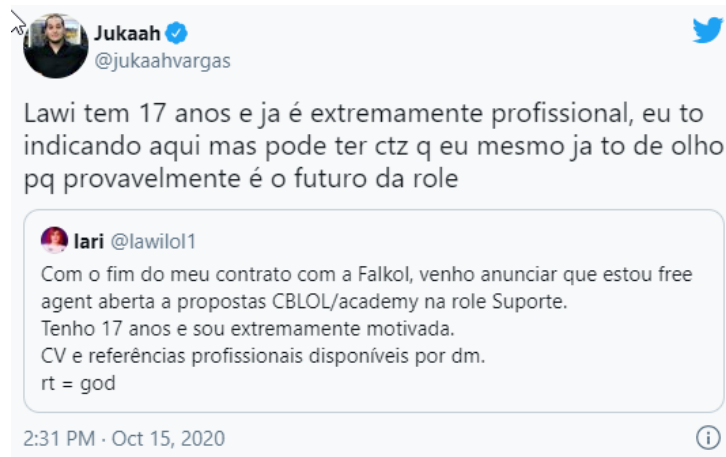


Fonte: <https://twitter.com/Tallick6/status/1341872151494762496> acessado em 22/06/2021

¹¹¹ MVP é a sigla para falar do jogador mais valioso da partida (Most Valuable Player)

E também Jukaah, um nome relevante no cenário competitivo que atualmente está como Head Coach de League of Legends na Miners também. Ele conta que estava de olho na jogadora pois ela parecia muito promissora, vide figura 24 a seguir.

Figura 24 - Jukaah indicando Lawi



Fonte: <https://twitter.com/jukaahvargas/status/1316793716028461057> acessado em 22/06/2021

Na época, Jukaah estava no Cruzeiro E-sports, e conversou com a jogadora sobre a vaga, sem mencionar o time. Com o projeto em andamento ela foi fazer a entrevista e acabou sendo chamada para a contratação. Assim ela ingressou no time e faz parte do CBLoL Academy, conta o site mencionado anteriormente.

Ari, é uma das atletas mais experientes no cenário de LoL feminino dentre as demais jogadoras escaladas, ela contou em uma entrevista ao Ge, que depois de substituir uma amiga em um campeonato amador acabou gostando. Depois de um tempo seguiu competindo em campeonatos amadores até chegar no CBLoL Academy. Ela acabou não jogando as primeiras semanas do campeonato por questões de saúde, mas logo entrou em campo e assumiu sua posição nos jogos. Sua revelação ao cenário competitivo se deu através do time feminino do time Falkol.

Liz, antiga colega de time de Ari, atua hoje no time da LOUD e está no cenário competitivo desde 2019, Foi a primeira Jungler mulher inscrita no campeonato. Ela não estava escalada para as primeiras partidas pois se encontrava em período de

experiência assim como seu colega “Brance”. Ela é considerada uma das apostas do time por conta do seu desempenho e jogabilidade. Para o segundo *split*, Liz teve que se afastar das partidas por conta de uma tendinite, ela tentou seguir os treinos, mas por conta de sua saúde acabou sendo suspensa dos jogos. A jogadora postou um tweet lamentando o afastamento e explicando aos seus seguidores: “Rapazeada com muita tristeza por conta de limitações, meu desempenho estava caindo e não estava conseguindo atender às expectativas, e por isso estarei em processo de recuperação¹¹²”. Até o presente momento (16/06/2021) a jogadora ainda não tinha voltado aos jogos e a expectativa é que ela volte apenas para a próxima fase, depois de 1 de Agosto.

Neste ano o CBLol Academy, teve um dia histórico onde três mulheres foram titulares na mesma rodada¹¹³, o que emocionou os fãs e as jogadoras. Nas disputas Liz (LOUD), saiu vitoriosa na partida. Esse jogo ocorreu em fevereiro quando acontecia o primeiro *split* do campeonato. Em dados analisados segundo o site Milleniun GG, este split conquistou o maior pico de audiência entre as principais ligas como Turquia, Rússia e Japão, chegando a 92 mil espectadores. Podemos considerar então que a presença feminina não diminuiu a audiência, mas aumentou e atingiu marcas impressionantes, o que pode ser considerado como um avanço único em comparação aos anos anteriores. Como pudemos observar, a luta para ocupar o cenário é incansável e longa, por isso vamos falar da organização voltada para mulheres no cenário competitivo, Sekura Esports no caso a seguir.

4.2.8 Sakura Esports (Positivo)

O antigo Projeto Sakura, que reformulou sua estrutura se tornando Sakura Esports. Seu propósito é tornar o cenário de *e-sports* melhor para as mulheres. Por isso sua equipe e jogadoras são apenas mulheres que buscam estruturar projetos e campeonatos que dêem visibilidade a mulheres.

¹¹² Disponível em: <<https://twitter.com/jukaahvargas/status/1316793716028461057>> Acesso em 23/06/2021

¹¹³ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-academy-2021-em-dia-historico-para-mulheres-flamengo-segue-na-ponta.ghtml>> Acesso em 22/06/2021

O site Maisesports¹¹⁴ conta que inicialmente criado como projeto Sakura em 2018, foi iniciado para fomentar a presença feminina nos jogos e inspirar mulheres de todas as idades a jogar. A ideia começou com um grupo de WhatsApp, com o intuito de criarem um círculo de confiança para jogarem sem que tivessem que ouvir e ler coisas desagradáveis dos homens durante as partidas. Uma das idealizadoras do projeto Juliana “Moonded” comenta sobre o que incomodava na época:

Estávamos irritadas com o fato de muitos homens sempre ficarem falando que mulher não é boa o suficiente para jogar em alto nível, mas nunca moverem um dedo para ajudar, nunca se oferecerem para ensinar uma menina a jogar melhor.

O grupo acabou não dando certo, mas a vontade de continuar o projeto permaneceu e assim surgiu o Projeto Sakura, que começou a participar ativamente na criação de campeonatos e entretenimento para o cenário, levando a presença feminina cada vez mais à linha de frente. Mesmo com alguns percalços pelo caminho, conseguiram dar continuidade no projeto e no ano de 2021 ele passou a ser Sakuras Esports, segundo o site Valorant Zone¹¹⁵. No ano de 2020 a pandemia tornou muitas coisas complicadas, entre elas a saúde mental de milhares de brasileiros. A fundadora Thaís “Misa”, no ano de 2020 não teve bons momentos e em uma entrevista para o Fantástico, contou como é difícil, às vezes, não ligar para comentários maldosos e este fato entre outros acabaram a levando a um contexto de saúde bem grave. Após uma tentativa de suicídio, Misa decidiu pausar o projeto para dedicar um tempo a sua saúde mental e repensar alguns projetos¹¹⁶.

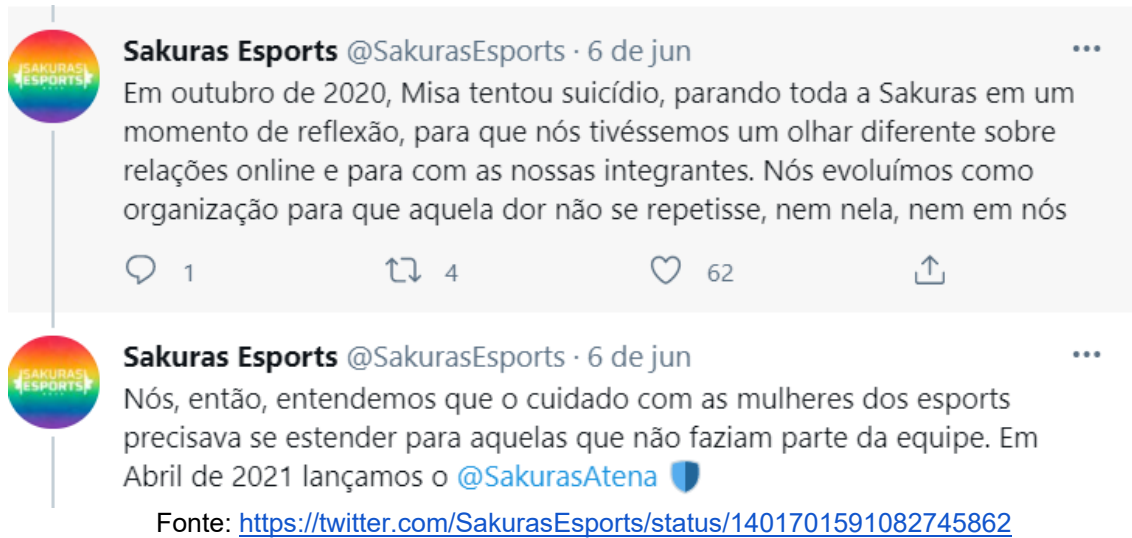
Assim a Sakuras Esports, acabou se subdividindo em projetos incríveis que visam não só a mulher no cenário competitivo, mas questões de saúde mental, treinamento e educação, entre outros projetos. Em um tweet da organização elas explicam melhor sobre a mudança, vide figura 25 a seguir.

¹¹⁴ Disponível em: <<https://maisesports.com.br/projeto-sakura/>> Acesso em 23/06/2021

¹¹⁵ Disponível em: <<https://valorantzone.gg/noticia/historia-sakuras-esports-valorant/>> Acesso em 23/06/2021

¹¹⁶ Disponível em: <<https://twitter.com/SakurasEsports/status/1401701591082745862>> Acesso em 22/06/2021

Figura 25 - Tweet da Sakuras Esports



Assim surgiram algumas divisões de projetos que se tornaram extremamente importantes para a organização e todas as mulheres que se beneficiam com eles. Vamos listar alguns dos projetos que tomaram a frente do Sakuras Esports.¹¹⁷

Sakuras Amateur, destinado aos campeonatos visando dar visibilidade aos talentos femininos no jogo, que muitas vezes não são notados por times profissionais. Elas pretendem expandir mais os campeonatos com a possibilidade de realizar para terceiros também.

Sakuras Aurora, organização voltada para streamers que conta atualmente com mais de 250 meninas, divididas em três eixos: Fauna, Flora e Primavera. Inspirada em princesas de contos de fadas, o nome veio para exaltar cada uma que faz parte deste projeto.

Sakuras Athena, que surgiu em Abril de 2021, um projeto voltado à comunidade. Ele conta com auxílio psicológico, jurídico, fisioterapêutico, nutricional e de assessoria de comunicação de forma 100% gratuita. Foi o grande orgulho da organização.

Sakuras Academy, um projeto voltado para o ensino e aprendizado para quem quiser se focar na profissionalização nos *e-sports*. Com mais de 450 alunas e

¹¹⁷ Disponível em: <<https://twitter.com/SakurasEsports/status/1401701591082745862>> Acesso em 23/06/2021

50 tutores de diferentes áreas, a intenção é levar o conhecimento para todas que desejam e nunca tiveram oportunidades.

Sakuras Scout, visa aumentar o destaque de jogadoras profissionais de *e-sports* disponibilizando informações sobre as players e seus contatos para organizações, além de promover um ambiente competitivo entre as equipes, incentivando treinamentos.

Sakuras Monarca, também voltada para a profissionalização em *e-sports*, fornece workshops e palestras mensalmente para toda a comunidade. Com nomes importantes do cenário, a ideia é trazer qualidade para quem deseja aprender mais sobre este universo.

O projeto contou com milhares de mulheres impactadas e foi envolvido no projeto invocadoras em parceria com a INTZ, como já observamos anteriormente neste trabalho, que promoveu a contratação de duas mulheres para o time. Atualmente possui 11,5 mil seguidores e oportunizou o encontro de muitas mulheres com oportunidades únicas dentro do cenário de *e-sports*. A mensagem que o time deixa para todas as mulheres que passaram por ele, é a persistência e a força de mostrar que se é capaz de alcançar nossos sonhos. Agora abrangendo ainda mais mulheres e capaz de tornar o cenário muito mais rico em diversidade feminina, conforme elas mesmo mencionam em seu Twitter¹¹⁸.

¹¹⁸ Disponível em: <<https://twitter.com/SakurasEsports>> Acesso em 23/06/2021

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após análises dos casos que foram selecionados pudemos esclarecer alguns pontos que buscamos encontrar para responder nosso problema de pesquisa e objetivos. O propósito desta pesquisa era entender as experiências das mulheres nas organizações de times competitivos de League of Legends e como isso impacta na percepção do público. Também buscamos fazer um panorama da posição feminina dentro dos times, resgatar a participação de mulheres nos games e tecnologias, além de compreender o motivo de encontrarmos mais jogadoras nas organizações dos campeonatos do que em campo. A ideia de buscar casos negativos e positivos foi mostrar que nem só de dias ruins nós vivemos, mas com muita luta e união conseguimos alcançar mais espaços de igualdade.

Para compreensão de tais resultados foi utilizado pesquisa documental e análise de conteúdo, as principais ferramentas utilizadas foram matérias jornalísticas, vídeos e a mídia social Twitter, nestas plataformas pudemos coletar e analisar as informações de cada um dos casos descritos. Com o embasamento teórico utilizado, pode-se fazer uma análise técnica de cada um destes.

Notamos uma dificuldade do cenário de receber mulheres em campo, da mesma forma que ocorrem dificuldades dos times em contratá-las. Os casos analisados demonstram a dificuldade de entrar em campo no cenário competitivo, mesmo nos casos em que a jogadora obteve sucesso, houve muitos obstáculos para que se conseguisse chegar lá. Pudemos compreender que, **nos últimos anos, muitas coisas mudaram em um curto período de tempo**. Até o início de 2020, nenhuma mulher havia participado de um campeonato oficial da empresa desenvolvedora do jogo League of Legends - O que mudou no final deste mesmo ano, onde Harumi estreou no time Rensga. Mayumi, que havia sido contratada para jogar o CBLol na INTZ, acabou por não participar e também deixou de receber suporte técnico depois de algumas semanas contratada; O que ocasionou em sua saída do time e um processo para garantir seus direitos, que não foi ganho e a jogadora ainda teve que pagar uma multa para conseguir desvincular de fato do time. Ao mesmo tempo que isso tudo ocorria, pudemos observar boa parcela do público ao lado das jogadoras dando suporte e apoio, palavras de consolo e parabenização. Isso demonstrou **o interesse deste em ver e apoiar mais figuras femininas no cenário**.

Já em 2021, começamos o ano com a união de mulheres expondo casos de abusos que sofreram por figuras conhecidas no meio profissional de LoL. O ocorrido mostrou como **a força em conjunto pode trazer resultados**. Mesmo que muitas tenham sido desacreditadas no início, após muitas relatarem inúmeros casos de abuso sobre diversas figuras masculinas, houve movimentações para que a justiça fosse feita. Isso ocasionou na demissão de alguns profissionais do meio e reestruturação da equipe de casters da Riot Games em 2021, onde foram inseridas quatro mulheres para fechar o quadro.

Além das contratações da própria desenvolvedora, outros times tiveram escalação feminina para o CBLLoL Academy, o que resultou em cinco jogadoras em campo para um campeonato oficial, pela primeira vez na história. Depois de tantos acontecimentos no ano de 2020 e início de 2021, em sua maioria negativos do ponto de vista da participação feminina, pudemos ver **algum avanço começando para as mulheres em campo**. Acreditamos que possa ter ocorrido alguma influência sobre estas decisões, não necessariamente se deve ao fato ocorrido, mas por conta da repercussão que notamos na mídia.

As experiências femininas dentro de organizações profissionais de LoL são, em sua maioria, difíceis. O caminho para conseguir ter algum destaque ou notoriedade no meio profissional, é complicado para mulheres, pois como pudemos observar, mesmo com um contrato pode ser que a jogadora não entre em campo tão cedo ou nunca o faça. O machismo e preconceito existe e é muito forte, tanto dos seus jogadores homens quanto dos próprios times que não pensam na atenção e necessidade que muitas vezes precisa dada às mulheres em campo, como o caso do time Vaevitics. O pesquisador Jenkins, escreve em seu livro “From Barbie to Mortal Kombat” (1998), sobre algumas necessidades que mulheres possam ter nos jogos, pois são estimuladas desde a infância a tarefas domésticas enquanto homens são estimulados a jogos e atividades que desenvolvam determinadas cognições necessárias para jogabilidade. Isso torna, futuramente, mais difícil para mulheres que tenham o interesse em desenvolver estas habilidades. Podemos associar este fato ao time mencionado anteriormente, devido ao baixo ranking das jogadoras em comparação com os outros times na liga. Ao invés do time investir em equipe técnica e treinamento, eles se abstiveram desta responsabilidade deixando-o nas mãos das próprias jogadoras.

O público, por sua vez, está dividido entre criticar e duvidar da capacidade ou veracidade das palavras das *players* e apoiar incondicionalmente subindo *hashtags* e exaltando os nomes femininos que aparecem em campo. Certamente após Janeiro, pudemos ver que, quando um grande número de mulheres se junta para apoiarem-se mutuamente e mostrar as dificuldades que enfrentam no seu dia a dia, o público (leia-se internautas no Twitter) tende a se colocar a favor delas. Após estas análises, **ainda ficou inconclusivo o motivo pelas quais existem mais mulheres por trás das organizações do que em campo**. No mesmo momento em que temos boas jogadoras em campo atualmente, podemos ver um receio por parte dos times em apostar um maior número de indivíduos do gênero feminino, apesar de estar mudando a passos lentos, há espaço para ser melhor explorado. Isso nos mostra que nos faz pensar que a maior razão para isso ainda ocorrer seja o preconceito e o machismo estrutural. Conforme mostra a pesquisa de Thereza Soares (2011), homens e mulheres possuem a mesma capacidade de desenvolver as habilidades requeridas, apenas depende do que são expostas. Jenkins (1998) completa o raciocínio, mostrando que meninas não são expostas a atividades de jogos e aventura por conta do machismo estrutural, sendo assim lhes cabe atividades domésticas enquanto meninos são expostos a jogos desde muito cedo.

Atualmente, as mulheres que ocupam os espaços no cenário competitivo têm variadas posições no time, diferente do estereótipo que mulher só joga de suporte, apenas duas das cinco são de fato suporte. Isso exemplifica que há muitas outras jogadoras que ocupam as demais posições.

Os autores que embasaram esta análise foram Gabriela Kurtz, que deu entendimento do cenário de League of Legends como um todo, para analisar com imparcialidade os casos que selecionamos. E Henry Jenkins com o livro *From Barbie to Mortal Kombat*, que nos deu profundidade para compreender os fatores que levam mulheres a não considerar games uma opção viável para se jogar ou até mesmo profissionalizar. Ambos os autores forneceram embasamento teórico para que pudéssemos analisar caso a caso em conjunto com a trajetória dos jogos no cenário feminino. Também utilizamos as autoras Dalmolin e Cohen que nos auxiliou a compreender questões de relação entre gêneros, como um todo, ajudando a resgatar a participação feminina no âmbito dos games e tecnologia. Thereza Soares,

auxiliou a compreender a posição da mulher no cenário competitivo de LoL e nos jogos como um todo, trazendo em discussão a pauta de desenvolvimento cognitivo e oportunidades dadas a cada gênero. Comprovando que independente de masculino ou feminino, ambas figuras têm as mesmas chances de desenvolverem habilidades nos jogos, contanto que sejam expostas a essa vivência desde mais novos.

A maior dificuldade que encontramos ao longo do processo foi achar fontes confiáveis que não distorcessem os ocorridos e tomassem partido de um lado da história. Também tivemos dificuldade em encontrar informações sobre a jogadora Yatsu, o que deixou nossa pesquisa limitada referente a ela.

Acreditamos que esta pesquisa possa abrir espaço para nos aprofundarmos ainda mais no assunto, tendo em vista que ocorreram mudanças significativas no cenário a partir do ano de 2021. Isso demonstra que possivelmente terão alterações constantes e poderemos ter um avanço no cenário competitivo. O estudo pode auxiliar e incentivar mulheres que tenham o interesse em ingressar no cenário competitivo de League of Legends e mostrar que a presença feminina está crescendo. Também acrescenta na Publicidade e Propaganda, incentivando que as marcas e instituições cobrem um posicionamento assertivo referente a imagem que eles apresentam para seu público. Pudemos perceber que o público está cada vez mais exigente em comprovar a veracidade das informações, o que demonstra responsabilidade com o que as marcas postam e vendem através da sua imagem.

Por fim, acreditamos que o cenário competitivo feminino ainda tem muito a ser explorado e incentivado, cabe às marcas e times darem avanço para que isso ocorra. Depende em grande parte do público cobrar esse posicionamento e incentivar mulheres a assumirem estes locais, cada vez mais.

6 REFERENCIAL TEÓRICO

ARASAKI, Paula Hidemi Kaneoya. **USO DE MÍDIA SOCIAL CORPORATIVA PARA INTELIGÊNCIA COLABORATIVA: UM ESTUDO DE CASO**. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Área de Concentração Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

BRADLEY, A. J.; MCDONALD, M. P. Mídias sociais na organização: como liderar implementando mídias sociais e maximizar os valores de seus clientes e funcionários. São Paulo: MBooks, 2013.

CAPPO, J., 2004. O Futuro da Propaganda: nova mídia, novos clientes, novos consumidores na era pós-televisão. Tradução de Henrique A. R. Monteiro. 1. ed. São Paulo: Cultrix

DALLEGRAVE, Leticia. **A PARTICIPAÇÃO DE MULHERES NOS ESPORTS NO BRASIL: ANÁLISE DA PRIMEIRA ETAPA DE 2020 DO CBL OL E LBFF**. In: XIX SBGames, 2020, Recife.

DALMOLIN, Aline; COHEN, Leandra. **ELLIE “BADASS”: O ÓDIO SEXISTA NO UNIVERSO GAMER**. in: Intercom, 2017, Caxias do Sul.

GIL, Antonio Carlos. METODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA SOCIAL. 6 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KOTLER, Philip. Administração de Marketing. 10ª ed. 7ª reimpressão. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **“RESPEITA AÍ”: OS DISCURSOS E A SUBVERSÃO DAS REGRAS COMO MANIFESTAÇÕES DE VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS DOTA 2 E LEAGUE OF LEGENDS**. Tese (Doutorado). Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

MACEDO, Tarcízio; MUSSA, Ivan; MARQUES, Daniel; FALCÃO, Thiago. **NO LIMITE DA UTOPIA: ESPORTS, NEOLIBERALISMO E COMO A CULTURA GAMER DESCEU À LOUCURA.** *In: XXIX Compós, 2020, Campo Grande.*

MEDEIROS, J.F. **ADVERGAMES: A PUBLICIDADE EM JOGOS DIGITAIS COMO FORMA DE ATRAIR O CONSUMIDOR.** *In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009, Rio de Janeiro.*

MIRANDA, Frederico S.; STADZISZ, Paulo C. **JOGO DIGITAL: DEFINIÇÃO DO TERMO.** *In: XVI SBGames, 2017, Curitiba.*

PAZ, MÔNICA DE SÁ DANTAS. **“MULHERES E TECNOLOGIA: HACKEANDO AS RELAÇÕES DE GÊNERO NA COMUNIDADE SOFTWARE LIVRE DO BRASIL”.** Tese (doutorado) – Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, 2015.

SANTOS, Rafael Giuzio dos; PETRY, Arlete dos santos; PETRY, Luís Carlos. **APRESENTAÇÃO DO CONCEITO DE ADVERGAMES E FOCANDO NO IN-GAME-ADVERTING.** *In: XIII SBGames, 2014, Porto Alegre.*

SHIRKY, Clay. **Cultura da Participação: criatividade e generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SIQUEIRA, Matheus Santana. **ESPORTS E O AMBIENTE ACADÊMICO: UMA PERSPECTIVA SOBRE O CENÁRIO.** Niterói: Universidade Federal Fluminense. p.1 - p.23, 2019.

SOAREZ, Thereza Amelia. **MULHERES EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA: ASCENSÃO LIMITADA.** *Quim. Nova, v. 24, n. 2, p. 281-285, 2001.*

TIBURI, Márcia. **Feminismo em comum: Para todas, todes e todos.** 9ª ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.

BASERUSH. LoL: Yatsu é cotada para o Academy da INTZ. Disponível em: <https://baserush.com.br/yatsu-academy-intz/> Acesso em 14/06/2021

BLOG AGÊNCIA 242. Advergame: 3 cases de sucesso. Disponível em: https://blog.agencia242.com.br/advergame-cases-sucesso/#Advergames_Conheca_5_cases_de_sucesso_para_empresas Acesso em 24 de maio de 2021.

BRAND BOLA - FREITAS; Fábio. E-sports – Torneio de pes 2020 é o entretenimento da quarentena. 2020. Disponível em: <https://brandbola.com/2020/06/04/e-sports-torneio-de-pes-e-o-entretenimento-da-quarentena-por-fabio-freitas/> Acesso em 24 de maio de 2021.

BBC NEWS BRASIL - COSTA; Camila. As escritoras que tiveram de usar pseudônimos masculinos – e agora serão lidas com seus nomes verdadeiros. São Paulo, 15 de abril 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-43592400> Acesso em 24/05/2021.

CANALTECH - NEVES; Andressa. Relação com o consumidor: impactos das redes sociais no comportamento de consumo. Junho de 2016. Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/redes-sociais-os-novos-comportamentos-de-compra-e-consumo-70329/#:~:text=life%2C%20as%20redes%20sociais%20foram,empresas%2C%20produtos%20ou%20servi%C3%A7os%20no> Acesso em 24 de maio de 2021.

CANALTECH - WAKKA; Wagner. Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19. 08 de jan. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/#:~:text=O%20dado%20vem%20de%20novo,an%C3%A1lise%20de%20entretimento%20da%20Nielsen.&text=De%20acordo%20com%20o%20levantamento,mais%20que%20no%20ano%20passado> Acesso 24 de maio de 2021.

CANALTECH. Equipe feminina de LoL, Vaevictis é removida da LCL por baixo desempenho. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/equipe-feminina-de-lol-vaevictis-e-removida-da-lcl-por-baixo-desempenho-160703/> Acesso em 16/06/2021

CBES. O que são os eSports?. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#historia-dos-esports> Acesso em 24 de maio de 2021.

CIO FROM IDG - ORTIZ; Kátia. Tecnologia não tem gênero: é hora de aposentar esses estereótipos. 03 de mar. 2020. Disponível em: <https://cio.com.br/carreira/tecnologia-nao-tem-genero-e-hora-de-aposentar-esses-estereotipos/> Acesso em 24 de maio de 2021.

EBAC ART. Mulheres nos games: elas são mais jogadoras, mas ainda minoria do lado de quem faz jogos. 27 de mar. 2019. Disponível em: <https://ebac.art.br/about/news/5542/> Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPORTS EARNINGS. [Página Principal]. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/games> Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPORTS ESTADÃO - TELES; Levy. Mundial de League of Legends 2019: Confira um guia completo sobre o campeonato. 18 de out. 2019. Disponível em: <https://esportes.estadao.com.br/noticias/geral,mundial-de-league-of-legends-2019-confira-um-guia-completo-sobre-o-campeonato,70003055571> Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPORTS EARNINGS. League of Legends Top Players. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends/top-players> Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPN - WOLF; Jacob. LoL: Remilia, primeira mulher a competir na LCS, morre aos 24 anos. 29 de dez. 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6469152/lol-remilia-primeira-mulher-a-competir-na-lcs-morre-aos-24-anos Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPN - MACKUS; Evelin. Primeiro time feminino no LoL mundial, Vaevictis estreia com desrespeito na liga russa. 16 de fev. 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5289513/primeiro-time-feminino-no-lol-mundial-vaevictis-estrela-com-desrespeito-na-liga-russa Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPN - MACALLOSSI; Juliana. Persistência e sonho: A ascensão de Lahgolas, comentarista do CBLol Academy. 16 de abril 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8482624/persistencia-e-sonho-a-ascensao-de-lahgolas-comentarista-do-cblol-academy Acesso em 24 de maio de 2021.

ESPN. LoL: Mayumi e Yatsu não fizeram parte dos treinos da INTZ em 2020. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7036394/lol-mayumi-e-yatsu-nao-fizeram-parte-dos-treinos-da-intz-em-2020 Acesso em 21/06/2021

ESPN. LoL: Mayumi e INTZ chegam em acordo no qual jogadora pagará indenização ao clube. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8280077/lol-mayumi-e-intz-chegam-em-acordo-no-qual-jogadora-pagara-indenizacao-ao-clube Acesso em 23/06/2021

ESPN. LoL: Team Innova estreia com derrota no GirlGamer Festival e disputará repescagem. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6667266/lol-team-innova-estrela-com-derrota-no-girlgamer-festival-e-disputara-repescagem Acesso em 16/06/2021

ESPN. Opinião: Os dois pesos e medidas no caso Vaevictis. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5328229/opiniao-os-dois-pesos-e-medidas-no-caso-vaevictis Acesso em 16/06/2021

EXAME - LOUREIRO; Rodrigo. Cientista brasileira encontra proteína chave para o tratamento da covid-19. 22 de fev. 2021. Disponível em: <https://exame.com/ciencia/cientista-brasileira-encontra-proteina-chave-para-o-tratamento-da-covid-19/> Acesso em 24 de maio de 2021.

G1 TECNOLOGIA E GAMES - PETRÓ; Gustavo. 'League of Legends' é lançado oficialmente no Brasil. São Paulo, 10 de ago. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/league-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html> Acesso em 24 de maio de 2021.

G1 TECNOLOGIA E GAMES. Campanha de Obama publicará propaganda em games nos EUA. São Paulo, 02 de out. 2012. Disponível em:

<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/10/campanha-de-obama-publicara-propaganda-em-games-nos-eua.htm> Acesso em 24 de maio de 2021.

GALILEU. As brasileiras que lideraram o sequenciamento do novo coronavírus. 01 de mar. 2020. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2020/03/brasileiras-que-lideraram-o-sequenciamento-do-novo-coronavirus.htm> Acesso em 24 de maio de 2021.

GAMEON TV. CBLol registra crescimento de audiência e horas assistidas. 04 de abril 2021. Disponível em: <https://www.acidadeon.com/gameon/NOT,0,0,1605206,cblol-registra-crescimento-de-audiencia-e-horas-assistidas.aspx#:~:text=Observando%20o%20dia%20de%20maio,3%20de%20abril%20de%202021>). Acesso em 24 de maio de 2021.

GLOBO ESPORTS - DEOLINDO; Bruno. LoL: "Vou trazer muito orgulho", promete Jean Mago. São Paulo, 12 de maio 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-vou-trazer-muito-orgulho-promete-jean-mago.ghtml> Acesso em 24 de maio de 2021.

GLOBO ESPORTS. CBLol 2021: Flamengo anuncia contratação de Jean Mago. São Paulo, 18 de maio 2021. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-flamengo-anuncia-contratacao-de-jean-mago.ghtml> Acesso em 24 de maio de 2021

GLOBO ESPORTS. Conheça o Projeto Sakura, iniciativa que busca ajudar garotas a entrarem no ambiente de Esports Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-academy-2021-em-dia-historico-para-mulheres-flamengo-segue-na-ponta.ghtml> Acesso em 22/06/2021

GLOBO ESPORTS. CBLol 2021: Harumi, Yatsu, Lawi, Liz e Ari; curiosidades das cinco mulheres inscritas no 1º Split. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-harumi-yatsu-lawi-liz-e-ari-curiosidades-das-cinco-mulheres-inscritas-no-1o-split.ghtml> Acesso 23/06/2021

GLOBO ESPORTS. brTT fala em "comunidade lixo" , e Gaules pede justiça após onda de denúncias de agressão sexual. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/brtt-fala-em-comunidade-lixo-e-gaules-pede-justica-apos-onda-de-denuncias-de-agressao-sexual.ghtml> Acesso em 23/06/2021

GLOBO ESPORTS. LoL: Kake, treinador do Flamengo, é demitido após acusações de assédio. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-kake-treinador-do-flamengo-e-demitido-apos-acusacoes-de-assedio.ghtml> Acesso em 23/06/2021

GLOBO ESPORTS. LoL: Mayumi é anunciada como nova streamer da TSM. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-mayumi-e-anunciada-como-nova-streamer-da-tsm.ghtml> Acesso em 16/06/2021

GLOBO ESPORTS. CBLol Academy 2021: segundo dia tem Yatsu MVP e Vorax líder. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-academy-2021-segundo-dia-tem-yatsu-mvp-e-vorax-lider.ghtml> Acesso em 16/06/2021

JORNAL DA USP. Teatro Kabuki reúne transgressão e perenidade na cultura japonesa. 02 de jul. 2019. Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/teatro-kabuki-reune-transgressao-e-perenidade-na-cultura-japonesa/> Acesso em 24 de maio de 2021

JOVEMPAN - BARROS; Lorena. Crime bárbaro no eSports expõe machismo no mundo gamer: 'Sofri ataques por causa da eliminação de um menino', diz jogadora. 27 de fev. 2021. Disponível em: <https://jovempan.com.br/esportes/outros-esportes/minha-voz-nao-e-tao-ativa-quanto-a-de-um-jogador-dentro-dos-esports-mulheres-ainda-buscam-igualdade.html> Acesso em 24 de maio de 2021.

LEAGUE OF LEGENDS. [Página "O jogo"]. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/> Acesso em 24 de maio de 2021.

LOUIS VITTON. Louis Vitton e Riot Games são pioneiras em um parceria inédita para o campeonato mundial de League of Legends de 2019. 2019. Disponível em: <https://br.louisvuitton.com/por-br/magazine/artigos/louis-vuitton-x-league-of-legends#the-film> Acesso em 24 de maio de 2021.

MAIS ESPORTS - VENTURA; Vitor. LoL: Jean Mago é o primeiro a atingir o elo Desafiante no servidor brasileiro. 11 de jan. 2021. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-jean-mago-e-o-primeiro-a-atingir-o-elo-desafiante-no-servidor-brasileiro/> Acesso em 24 de maio de 2021.

MAIS ESPORTS. LoL: Inova encerra sua participação no GGF em 3º lugar. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-innova-encerra-ggf-3o-lugar/> Acesso em 16/06/2021

MAIS ESPORTS. CBLOL Academy 2021: em dia histórico para mulheres, Flamengo segue na ponta. Disponível em: <https://maisesports.com.br/projeto-sakura/> Acesso em 23/06/2021

MILLENIUM GG - OLIVEIRA; Matheus. Quem é Geguri, a primeira mulher da Overwatch League?. 06 de maio 2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3750.html> Acesso 24 de maio de 2021.

MILLENIUM GG. CBLOL Academy teve maior pico de audiência que ligas principais da Turquia, Rússia e mais. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/6131.html#:~:text=CBLOL%202021%3A%20Final%20do%201%C2%BA,mais%20de%20416%20mil%20espectadores> Acesso em 23/06/2021

MILLENIUM GG. Dezenas de casos de abuso sexual vêm à tona em dia histórico para os esports no Brasil. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/4998.html> Acesso em 23/06/2021

MILLENIUM GG. "Fui perdendo o gosto", diz Mayumi sobre jogar LoL. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/4936.html> Acesso em 21/06/2021

MILLENIUM GG. Dezenas de casos de abuso sexual vêm à tona em dia histórico para os esports no Brasil. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/4998.html> Acesso em 21/06/2021

OLDGAMES DOWNLOAD. McDonald's: O resgate dos bichos. 2021. Disponível em: <https://oldgamesdownload.com/mcdonalds-o-resgate-dos-bichos/> Acesso em 24 de maio de 2021.

SPORTV. E-sports entrarão em programa do 2º maior evento poliesportivo do mundo. 17 de abril 2017. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/e-sports-entram-em-programa-do-2-maior-evento-poliesportivo-do-mundo.html> Acesso em 24 de maio de 2021.

SPORTV. League of Legends: veja por onde andam os jogadores coreanos que já passaram pelo Brasil. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-veja-por-onde-andam-os-jogadores-coreanos-que-ja-passaram-pelo-brasil.ghtml> Acesso em 22/06/2021

START UOL - GUTIERREZ; Barbara. Como se tornar um pro player de "League of Legends"? Especialistas contam. São Paulo, 16 de nov. 2016. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/11/16/como-se-tornar-um-pro-player-de-league-of-legends-especialistas-contam.htm> Acesso em 24 de maio de 2021.

START UOL. Jogadora de LoL Mayumi processa INTZ e alega assédio moral. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/11/jogadora-de-lol-mayumi-processa-intz-e-alega-assedio-moral.htm> Acesso em 22/06/2021

SPORTV - FONTES; Mário. League of Legends: como funciona o cenário competitivo do jogo. 08 de jan. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml> Acesso em 24 de maio de 2021.

TECHTUDO - ABREU; Victor de. Jogos deram mais de R\$ 488 milhões em prêmios em 2020; veja ranking. 28 dez. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/12/jogos-deram-mais-de-r-488-milhoes-em-premios-em-2020-veja-ranking-esports.ghtml> Acesso em 24 de maio de 2021.

TECHTUDO. LoL: conheça Mayumi, jogadora e streamer brasileira de League of Legends. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/06/lol-conheca-mayumi-jogadora-e-streamer-brasileira-de-league-of-legends-esports.ghtml> Acesso em 22/06/2021

TECNOBLOG - LIMA; Lucas. Como ganhar Skin de graça no LoL [League of Legends]. 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/291644/como-ganhar-skin-lol-league-of-legends/#:~:text=Skins%20para%20Campe%C3%B5es%20s%C3%A3o%20itens,no%20LoL%20com%20algumas%20dicas> Acesso em 24 de maio de 2021.

THE ENEMY - DEOLINDO; Breno. CBCS 2021 vira Circuito Brasileiro de Counter-Strike e começa em março. 06 de mar. 2020. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/cbcs-2021-vira-circuito-brasileiro-de-counter-strike-e-comeca-em-marco> Acesso em 24 de maio de 2021.

THE ENEMY - ALONSO; Juliana. Mulheres no CBLol: Uma vitória, ainda que tardia. 14 de jan. 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league->

legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia#:~:text=Ariel%20%E2%80%9CAri%E2%80%9D%20e%20Larissa%20%E2%80%9C,Academy%20da%20LOUD%20em%202021. Acesso em 24 de maio de 2021.

TECHTUDO - PUIATI; Julio César. Conheça a Free Fire World Series, o Campeonato Mundial de Free Fire. 18 de maio 2021. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/mundial-de-free-fire.html#:~:text=O%20torneio%20teve%20sua%20primeira,Tail%C3%A2ndia%2C%20foi%20a%20EVOS%20Capital> Acesso em 24 de maio de 2021.

THE ENEMY - GUTIERREZ; Barbara. Falta de mulheres no eSports é um problema social, diz estudo. 19 de nov. 2015. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/pesquisa-cientifica-explica-ausencia-de-mulheres-no-esports> Acesso em 24 de maio de 2021.

THE ENEMY - PINHEIRO; Jessica. A história de uma lenda: a origem, ascensão e importância de League of Legends. 15 de out. 2019. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/pc/historia-producao-league-of-legends> Acesso em 24 de maio de 2021.

THE ENEMY. Mulheres no CBLol: Uma vitória, ainda que tardia. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/league-legends/mulheres-no-cblol-uma-vitoria-ainda-que-tardia> Acesso em 23/06/2021

THE ENEMY. LoL: tinowns é acusado de agressão física e abuso psicológico.

Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/lol-tinowns-e-acusado-de-agressao-fisica-e-abuso-psicologico> Acesso em 22/06/2021

THE ENEMY. Harumi se tornará primeira mulher a disputar campeonato oficial de LoL no Brasil. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/league-legends/harumi-se-tornara-primeira-mulher-a-disputar-campeonato-oficial-de-lol-no-brasil> Acesso em 22/06/2021

THE ENEMY. Minas no CBolão: Garotas Mágicas e Team Innova entram na disputa.

Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/minas-no-cbolao-garotas-magicas-e-team-innova-entram-na-disputa> Acesso em 22/06/2021

TNT SPORTS. Denúncias de assédio chocam o cenário brasileiro de eSports.

Disponível em: <https://tntsports.com.br/outrosesportes/Denuncias-de-assedio-chocam-o-cenario-brasileiro-de-eSports-20210106-0013.html> Acesso em 23/06/2021

TWITTER. Perfil Sakura Esports Disponível em: <https://twitter.com/SakurasEsports>

Acesso em 23/06/2021

TWITTER. Perfil Sakura Esports. Disponível em:

<https://twitter.com/SakurasEsports/status/1401701591082745862> Acesso em 23/06/2021

TWITTER. Tweet Jukaah Disponível em:

<https://twitter.com/jukaahvargas/status/1316793716028461057> Acesso em 23/06/2021

TWITTER. Tweet carolina Disponível em: <https://twitter.com/carolinabf/status/1346447193323036672> Acesso em 22/06/2021

TWITTER. Tweet Kyurenii Disponível em: <https://twitter.com/kyurenii/status/1346546404555190275> Acesso em 22/06/2021

TWITTER. Tweet Rensga Disponível em: <https://twitter.com/RensgaEsports/status/1287925100482830337> Acesso em 22/06/2021

TWITTER. Tweet Yatsu. Disponível em: <https://twitter.com/yatsukasa?lang=pt> Acesso em 14/06/2021

TWITTER. Conheça as principais competições de esports do Brasil. 05 de jun. 2020. Disponível em: <https://twitter.com/SakurasEsports> Acesso em 23/06/2021

UOL. Mulher trans nos eSports, Olga defende Tiffany e desabafa sobre preconceito. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2019/04/04/mulher-trans-nos-esports-olga-defende-tiffany-e-desabafa-sobre-preconceito.htm> Acesso em 23/06/2021

VALORANT ZONE. Sakuras Esports: A história de sucesso do grupo que quer “trazer oportunidades e preparar meninas”. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/historia-sakuras-esports-valorant/> Acesso em 23/06/2021

VEJA - MORISAWA; Mariane. ‘Estrelas Além do Tempo’: história real é ainda mais otimista. Los Angeles, 25 de fev 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/blog/e-tudo-historia/estrelas-alem-do-tempo-historia-real-e-ainda-mais-otimista/> Acesso em 24 de maio de 2021.

WIZARD. Conheça as principais competições de esports do Brasil. 05 de jun. 2020. Disponível em: <https://www.wizard.com.br/cultura/principais-competicoes-de-esports-no-brasil/> Acesso em 24 de maio de 2021.

YOUTUBE. HARUMI CONTA COMO FOI SUA ESTREIA NO COMPETITIVO E REVELA CONVERSA COM MAYUMI ANTES DA PARTIDA. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AuFNUY_VQY Acesso em 23/06/2021

YOUTUBE. CANAL INTZ. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCyD-mgJbOpFaHLeSeRSMtQQ> Acesso em 14/06/2021

YOUTUBE. Inova Campeã - Inventário BBL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3lrfExUE33w&list=PLbWXC1DdYt9UdSifNrLNgiilVMAWfvx&index=22> Acesso em 23/06/2021

YOUTUBE. [PT-BR] GIRLGAMER Esports Festival | Finais | Dia 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kf0RoY1TsWU&list=PLbWXC1DdYt9UdSifNrLNgiilVMAWfvx&index=14> Acesso em 23/06/2021

YOUTUBE. [PT-BR] GIRLGAMER World Finals 2020 - Dubai. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1wk1-olXQfg> Acesso em 23/06/2021

ZOOM. Jogo mais jogado do mundo: 10 games populares em todo o planeta. 20 de abril 2021. Disponível em: <https://www.zoom.com.br/console-de-video-game/deumzoom/jogo-mais-jogado-do-mundo> Acesso em 24 de maio de 2021.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br