

**Mulheres nas partidas de *League of Legends*:
as dificuldades enfrentadas por elas para fazer parte da comunidade do jogo**

*Women in League of Legends matches:
the difficulties they face in being part of the gaming community*

Caroline Mesquita de FARIA¹

Resumo

Este trabalho tem como objetivo mostrar as dificuldades enfrentadas pelas mulheres no cenário de League of Legends a partir de um questionário feito por amostragem com 1.059 pessoas de um grupo nacional do Facebook sobre o jogo. Foram analisados quais os fatores que prejudicam e interferem na jogabilidade e na experiência de jogo das mulheres e o maior fator, segundo a pesquisa, é o pensamento retrógrado de alguns jogadores que acabam atrapalhando a inserção das mulheres nesse espaço. Realizamos uma breve introdução sobre como foi criado e estruturado o jogo, e as mulheres no cenário competitivo. Após a introdução, foram analisados os resultados da coleta de dados com gráficos e finalmente, o posicionamento das pessoas em relação à presença feminina no cenário e na visão do jogo.

Palavras-Chave: League of Legends. Mulheres. Cenário competitivo. Machismo.

Abstract

This article aims to show the difficulty faced by women in the League of Legends scenario from a sample survey of 1,059 people from a national Facebook group about the game. The factors that hinder and interfere with women's gameplay and gaming experience were analyzed and the biggest factor, according to the research, is the backward thinking of some players that end up hindering the insertion of women in this space. We gave a brief introduction on how the game was created and structured, and the women in the competitive landscape. After the introduction, we analyzed the results of data collection with graphs and finally, the positioning of people in relation to the female presence in the scenario and in the game's vision.

Keywords: League of Legends. Women. Competitive Scenario. Machism.

¹ Graduanda do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: caroline.udi@hotmail.com

Introdução

League of Legends (LOL) é um jogo de online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ou seja, o espaço em que os jogadores têm como objetivo conquistar o território inimigo e destruir o seu Nexus, uma espécie de fonte de energia (AMORIM, 2018). O jogo possui elementos RPG (Role playing Games) onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária (BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003) e inspirações no jogo Dota 2 (Defense of the Ancients 2) baseado no mod de Dota do jogo Warcraft III e produzido pela Valve (KURTZ, 2015), que possui a mesma formação do LOL.

A fase beta do jogo foi criada no dia 10 de abril de 2009 pela empresa *Riot Games*, que estreou com 40 campeões e dois modos de jogo: cinco-contra-cinco em Summoner's Rift e três-contra-três em Twisted Treeline. Basicamente o LOL, como é conhecido, é formado por 5 rotas: topo, selva, meio, atirador e suporte; e cada campeão do jogo possui uma função. A rota do topo possui uma característica de pico de poder no final da partida e geralmente são campeões com maior vida e armadura. A rota da selva foca em garantir visão de mapa e ajudar todo o time nas rotas. A rota do meio utiliza campeões magos com poder de habilidade e poder mágico. A rota de atirador utiliza dano físico e o suporte ajuda todo o time com escudos e cura. Hoje o jogo possui aproximadamente 140 campeões e 100 milhões de usuários ativos em todo o mundo.

Uma pesquisa realizada pelo Sportv com o Ministério do Trabalho e Emprego aponta que o Brasil possui mais jogadores de League of Legends do que astrônomos e geneticistas. (ESPORTV, 2018)². Há atualmente 125 cyber atletas profissionais de diferentes estados brasileiros, tendo o campeonato separado em 2 divisões: o CBLLoL e o Circuito Desafiante. O Circuito Desafiante é uma espécie de 2^a divisão, composto por seis times que disputam pelo título e acesso ao CBLLoL.

No CBLLoL, os 8 principais times profissionais se enfrentam semanalmente e disputam a vaga em campeonatos internacionais. Os dois campeonatos acontecem simultaneamente e o 8º colocado do CBLLoL é automaticamente rebaixado para o

² Há vagas: Brasil tem mais jogadores de LOL do que astrônomos e até geneticistas. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/ha-vagas-brasil-tem-mais-jogadores-de-lol-que-astronomos-e-ate-geneticistas.ghtml>>

Circuito Desafiante, enquanto o 1º do Desafiante é promovido ao CBLol (LOL Esports, 2018)³. O perdedor da Série de Promoção enfrenta o 2º colocado do Desafiante pela última vaga na Etapa seguinte. Além disso o time vencedor, representa o Brasil em campeonatos internacionais, o MSI na primeira etapa e o Campeonato Mundial na segunda etapa.

O Campeonato Mundial é o mais concorrido do ano, iniciando geralmente em Outubro, onde competem 24 equipes de 14 ligas mundiais totalizando 144 competidores. Em 2018, o campeonato atraiu a maior audiência já vista no esports. Segundo os dados da Riot Games, 44 milhões de espectadores se conectaram simultaneamente para assistir a grande final sediado na Coreia do Sul. Desde a sua criação, em 2011, a primeira edição do campeonato presenteou o vencedor em R\$50,000 mil dólares, tendo em vista que o campeonato ocorre anualmente, em 2018 o valor do prêmio foi de 2,25 milhões de dólares para o primeiro colocado além do troféu (LOL Esports BR, 2018)⁴.

Acredita-se que os jogos online são majoritariamente compostos por usuários masculinos, mas os estudos realizados pela Game Brasil 2016⁵ afirma que as mulheres já apresentam 52,6% do público.

Historicamente as mulheres são vítimas de violência e preconceitos pelo gênero por todo o papel histórico que é imposto à elas. Desde a década de 1900 (época no qual o direito ao voto estava sendo estabelecido em todo o mundo) as mulheres foram as últimas a ter este direito garantido. Foi o primeiro passo da luta pela igualdade entre os gêneros denominado como a “primeira onda” do feminismo e caracterizado pelos direitos políticos. A Nova Zelândia foi primeiro país a criar uma lei que incluíssem as mulheres na democracia, em 1893 e a Arábia Saudita o último país do mundo a aceitarem as mulheres como parte da sociedade, em 2011.

No Brasil, o voto feminino foi garantido em 1932, o que comprova o atraso dessas reivindicações instituídas no Reino Unido. A “segunda onda” iniciada

³ #CBLol. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>

⁴ Números da temporada 2018. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018>>

⁵ Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>

aproximadamente em 1950, se caracterizou por direitos reprodutivos e discussões sobre a sexualidade. Começou-se a construir uma teoria-base sobre a opressão e as condições exploradas a partir da sexualização do corpo feminino, criando o empoderamento das mulheres incentivando a coletividade e sororidade entre elas.

Em 1990, houve diversas mudanças profundas na sociedade ocidental. Marcado pelo início da era da internet revolucionando o sistema de comunicação, incentivando a disseminação de novas ideias a serem abordadas e discutidas acerca da opressão feminina. Se inicia, então, a “terceira onda”, cujo enfoque foi dado ao sistema patriarcal, a busca pela destruição de pensamentos categóricos e a liberdade de escolha de cada mulher. A partir de toda essa trajetória de reconhecimento pelos seus direitos, a sociedade ainda está encaminhando para a aceitação e quebra desses paradigmas e isso ainda se reflete na comunidade dos jogos. É necessário que as mulheres utilizem pseudônimos por toda forma de preconceito e frases machistas presentes nas partidas para serem aceitas na comunidade do jogo. Várias frases como “Vai lavar uma louça”, “Mulher não tem que jogar”, “vai pro fogão” e xingamentos como “vadia” são vistos nas partidas e na esperança da mudança de opinião do jogador em relação à esses tipos de preconceitos, responder à esses casos só piora a situação ocasionando mais xingamentos, até mesmo de outros jogadores que não estavam utilizando o chat do jogo.

A fim de compreender como essa violência é estruturada, foram coletados dados em um grupo do Facebook nacional *PPA – League of Legends* composto por 204.892 mil membros para a formação de gráficos comparando idade e frequência de casos de machismo aparente nas partidas de *League of Legends*. A partir desse processo, será apresentado a metodologia utilizada a partir de um questionário feito e publicado em um grupo do Facebook para a obtenção de respostas analisadas por amostragem e consequentemente os resultados obtidos.

O cenário competitivo e a presença da mulher no mundo da tecnologia

O número de usuários de videogames vem aumentando atualmente a partir do avanço da tecnologia. Uma pesquisa recente do NPD Group (GOGONI, 2017)⁶ confirmou que cerca de 82% da população brasileira entre 13 e 59 anos joga algo em

⁶ Brasil Gamer: 82% dos jovens e adultos jogam videogames. Disponível em: <<https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>>

vários tipos de plataformas. Só no League of Legends são 525,020 mil usuários ativos em partidas ranqueadas segundo o site OP.GG (OP.GG, 2019)⁷ que realiza as pesquisas por estatística dos usuários, já que a Riot Games não disponibiliza os números. É visível que as mulheres sofrem muito mais com preconceitos e xingamentos pelo fato de que desde pequenos, os meninos são incentivados a jogar videogame mais do que as meninas e acabam criando uma visão de que no futuro podem trabalhar com isso enquanto as meninas só vêm como uma forma de lazer.

O machismo na sociedade vem desde os primórdios com a divisão do trabalho entre mulheres e homens, e isso reflete em todas as partes do mundo em consequência desse pensamento retrógrado. Desde o lançamento do jogo *Donkey Kong* pela empresa japonesa *Nintendo* em 1981, cujo objetivo era salvar a princesa Pauline, se criou um estereótipo de que as mulheres precisam ser salvas por um herói gerando um protagonismo à figura masculina e ressaltando características fortes associadas aos homens e características frágeis às mulheres. *Donkey Kong* foi um dos primeiros jogos neste formato dando continuidade a esse tema, vários outros como: *Super Mario Bros* (*Nintendo*, 1985), que vendeu 193 milhões de cópias pelo mundo todo (*THEINDEPENDENT*, 2007)⁸, *Double Dragon* (*Technos*, 1987) e posteriormente *Shadow of the Colossus* (*Sony*, 2005) vendendo 140 mil cópias só na primeira semana de lançamento.

O cenário competitivo feminino tem a pior aceitação do público, fruto do machismo enraizado na sociedade. O maior número de homens compondo a comunidade desestimula e inibe as mulheres à seguir nesse ramo. O primeiro time com a line-up (composição) toda feminina, foi um time russo chamado *Vaevictis* que, atualmente, disputou seu primeiro campeonato nacional competindo contra times masculinos na primeira divisão da LCL (campeonato da Comunidade dos Estados Independentes) 2019. Após o primeiro jogo da *Vaevictis*, as redes sociais foram bombardeadas por comentários machistas e o repúdio ao time foi muito grande. Vários comentários no chat da plataforma de streaming *Twitch* como: “Tinha que ser mulher”, “Elas são muito fracas” e “Mulher tem que lavar louça” eram reforçados várias vezes.

⁷ Estatísticas. Disponível em: <<https://br.op.gg/ranking/ladder/page=7858>>

⁸ How Eidos plans to stay ahead of the video game market. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/science/how-eidos-plans-to-stay-ahead-of-the-video-game-market-431541.html>>

Identificamos que, por questões sociais e até por conta do preconceito, mulheres não tinham oportunidades justas sequer de demonstrar sua performance real”, ele diz. “Fica o questionamento: como comparar o desempenho entre mulheres e homens, quando elas nem sequer têm as mesmas oportunidades que os homens nessa área? (NOGUEIRA, 2018, p.1)

Outras regiões já inscreveram mulheres para fazerem parte da composição de seus times como a americana Remilia "Remi", que foi a primeira mulher transexual a jogar profissionalmente pelo jogo e fazer parte de um time misto. Em fevereiro de 2016, ela pediu para deixar o time em consequência de estresse e problemas emocionais causados pelo preconceito (COUTINHO, 2017). No Brasil, a CNB foi o primeiro time a integrar jogadoras femininas com a Julia "cute" em 2017 (ESPORTV, 2019)⁹. A transmissão do jogo se deu pela Twitch e subiram no chat a hashtag “#voltapracozinha”, xingamentos e preconceitos de gênero (COUTINHO, 2017)¹⁰. Rafael Pereira, psicólogo que atuou na KaBuM eSports, chegou à mesma conclusão em sua pesquisa científica, realizada em conjunto com a Universidade Federal de Santa Catarina.

Método e resultados: o machismo nos esportes

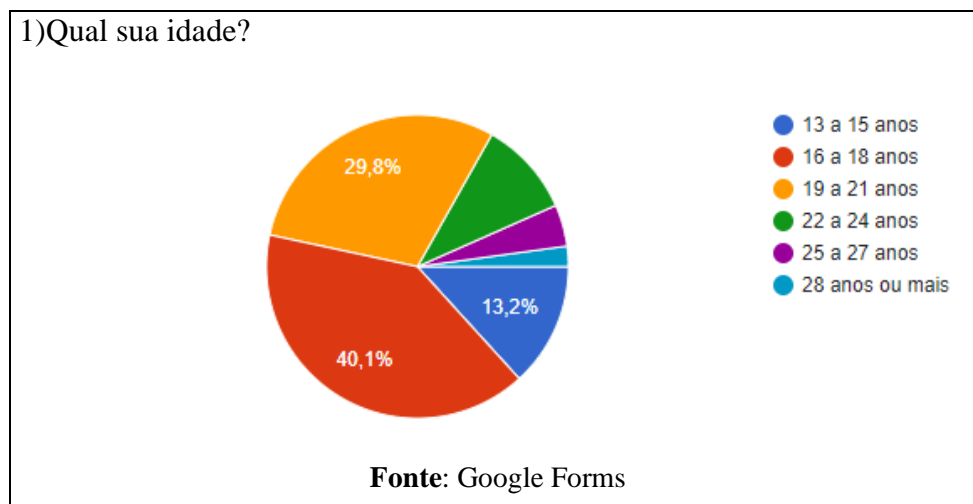
A metodologia aplicada foi a de um questionário feito por amostragem com 1.059 pessoas no qual aceitaram livremente responder de um grupo nacional do Facebook sobre o jogo, chamado *PPA – League of Legends* onde cerca de 204.939 mil fãs do jogo fazem parte. Dentre elas, é possível participar do grupo pessoas de todas as idades e gêneros. A aplicação do questionário foi iniciada no dia 08 de Março de 2019 e finalizada no dia 26 de Março de 2019. Já a inserção na comunidade do jogo se iniciou em Julho de 2016. Foi criado um questionário no *Google Forms* com 6 perguntas a serem respondidas resultando em gráficos apresentados neste trabalho. As perguntas foram as seguintes: 1 – Qual sua idade?; 2 – Quanto tempo você joga League of Legends?; 3 – Você já presenciou algum comportamento machista entre os jogadores em alguma partida?; 4 – Com que frequência?; 5 – Você acha que deveria ter times

⁹ Time russo de League of Legends entra para a história com primeira line-up feminina em ligas da Riot. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/time-russo-de-league-of-legends-entra-para-historia-com-primeira-line-up-feminina-em-ligas-da-riot.ghtml>>

¹⁰ Precisamos falar sobre a jogadora Cute. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/precisamos-falar-sobre-cute>>

femininos ou mistos jogando profissionalmente?; 6 – Se você acha que não, qual o motivo?.

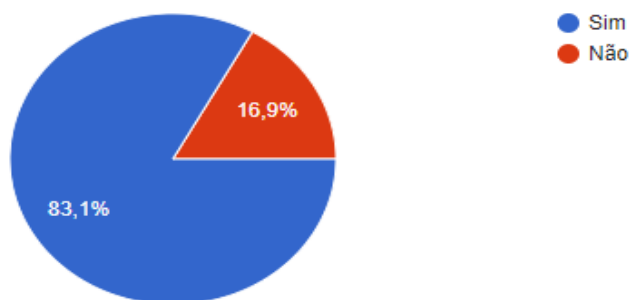
Figura 1 – Resultado pergunta



O machismo está presente nas partidas do jogo, porém o que impacta mais é a faixa etária dos participantes que perceberam e presenciaram tal situação. A maior parte de jogadores têm entre 16 à 18 anos, compondo 40,1% dos entrevistados sendo a minoria com 28 anos ou mais. Tendo em vista que o ambiente dos jogos eletrônicos é amplamente visto como masculino pela sexualização dos personagens femininos; elementos como luta, tiro e violência são ligados à esse gênero (MENTI e ARAÚJO, 2017). A percepção desses jovens se tornou maior pelo conhecimento acerca dos movimentos sociais. Atualmente, principalmente no Brasil, os movimentos sociais vêm ganhando mais espaço de discussão em todas as classes e questões como machismo, racismo e homofobia não são mais tolerados e são amplamente inseridos na sociedade como uma forma de luta e quebra de paradigmas. Esses movimentos sociais ajudam na disseminação de ideias contra todos os tipos de preconceitos enraizados na sociedade e estimulam o pensamento crítico a partir de um direito de igualdade entre todos os indivíduos da sociedade. Esses comportamentos requerem um tempo à serem rompidos, já que a comunidade dos jogos sempre refletiram essas atitudes.

Figura 2 – Resposta pergunta

3) Você já presenciou algum comportamento machista entre os jogadores em alguma partida?

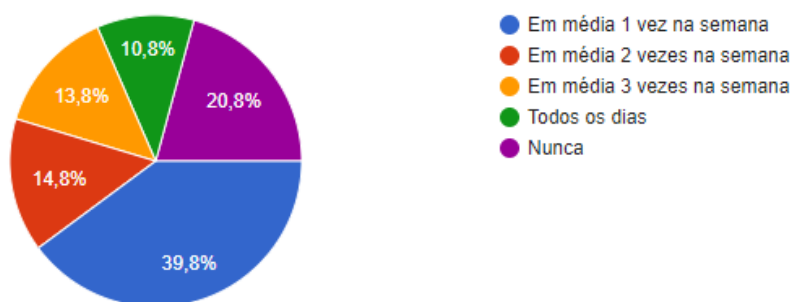


Fonte: Google Forms

A maioria dos entrevistados jogam há mais de seis anos, o que comprova que os xingamentos e o preconceito de gênero são presenciados continuamente, já que o jogo foi lançado há aproximadamente 10 anos. O número exorbitante de pessoas (83,1% dos entrevistados) que já identificaram os preconceitos reafirma a presença do preconceito de integrantes da comunidade e a frequência crescente dessas práticas.

Figura 3 - Resposta pergunta

4) Com que frequência?



Fonte: Google Forms

Em relação à frequência dessas situações, 39,8% presenciaram essa troca de xingamentos em média 1 vez na semana. O jogo possui um sistema de denúncia a jogadores que pratiquem atos que não condizem com a ideia do jogo, mas a impunidade

alimenta esses comportamentos. Esse sistema é feito por um questionário com perguntas do porquê essa pessoa deveria ser banida e após a resposta, ela é avaliada pela empresa. Poucos usuários são de fato banidos e quando são, ficam inativos do jogo por alguns dias o que não ajuda na mudança de comportamento, pois só os casos que o jogador teve mais que um reporte são realmente analisados e revisados pela empresa. Além disso, o jogador pode criar uma outra conta com um e-mail alternativo e continuar com as mesmas atitudes, xingando outros jogadores.

Figura 4 - Resposta pergunta

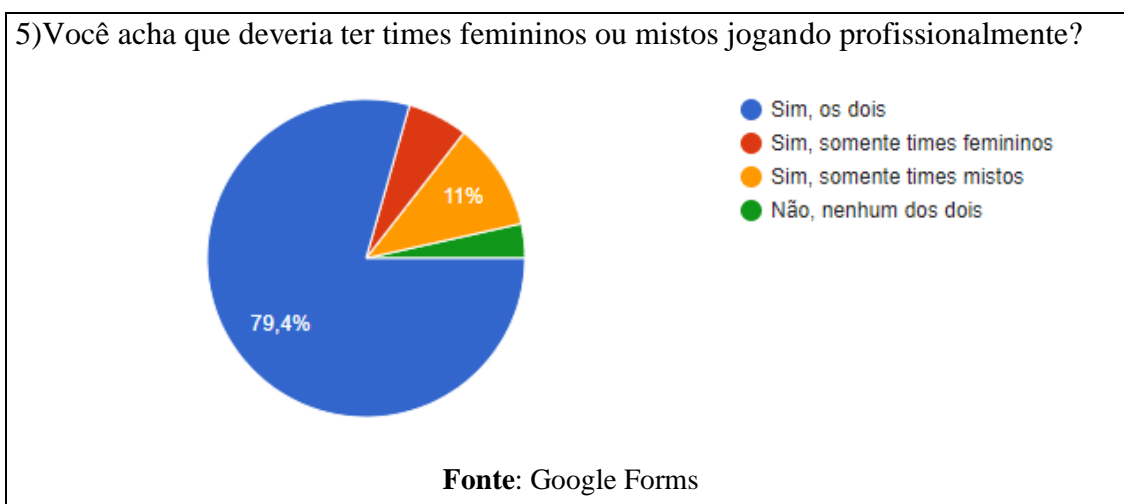


Figura 5 - Resposta pergunta



O cenário competitivo é um dos assuntos mais polêmicos dentro da comunidade. Muitos acham que as meninas não deveriam competir, outras já acham que sim, mas é muito nova essa discussão e os criadores dos jogos não se pronunciam muito a respeito.

Uma minoria, mas sim presente, acha que não deveria ter times femininos e a justificativa foi que “Meninas sabem jogar, mas não conseguem ter a habilidade necessária para entrar em uma competição” mostrado nos gráficos 5 e 6 acima. Segundo as regras da própria empresa Riot Games, a composição de times profissionais pode existir tanto mistos quanto masculinos e femininos. Não existe atualmente um campeonato somente feminino e um somente masculino. Essa distinção e criação de campeonatos separados poderia reforçar ainda mais que as mulheres são inferiores, não são capazes de competir com os homens e por isso deve jogar somente entre elas.

Uma pesquisa realizada pela Universidade de Berkeley e Universidade do Estado de Michigan comprovou que indivíduos masculinos e femininos não apresentam nenhuma diferença de performance em jogos eletrônicos (NOGUEIRA, 2018)¹¹. Além disso, o estudo comprovou que o estereótipo de diferença de gênero não é só falso, como também, desencoraja as mulheres a jogar. Jogos eletrônicos são práticas intelectuais não necessitando de habilidades físicas baseadas no biológico para a execução em comparação ao futebol, que precisa sim de categorias definidas já que homens e mulheres são biologicamente diferentes e essa definição acaba sendo levada para o ambiente de *e-sports*.

A empresa *Riot Games* pronunciou-se a respeito da divisão entre gêneros e alega que, tanto no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL) quanto no Circuito Desafiante (uma espécie de segunda divisão), não há distinção de gênero nas regras dos campeonatos. Podem ter times mistos, somente femininos ou somente masculinos (COELHO, 2016)¹².

Considerações finais

A partir dos gráficos apresentados é possível compreender como o machismo é uma construção social desde os primórdios, e ainda persiste principalmente em espaços como os jogos eletrônicos, desestimulando as mulheres a entrarem na comunidade *gamer*. Isso reflete nos comportamentos dos jogadores em meio a esse ambiente. Muitas

¹¹ Mudando o jogo? Porque a consolidação das mulheres nos esports é tão difícil. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mudando-o-jogo-por-que-a-consolidacao-das-mulheres-nos-esports-e-tao-dificil>>

¹² Opinião: O machismo nos eSports não é normal. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/opiniao-o-machismo-nos-esports-nao-e-normal>>

mulheres desistem do jogo pelos xingamentos e atitudes dos outros jogadores, reafirmando comportamentos machistas que já deveriam ter sido mudados. A empresa *Riot Games* tenta contornar essa situação e incentivar o respeito a todos os usuários, mas não tem sido suficiente. O sistema de denúncia é falho e não contribui para a mudança desses comportamentos. Além disso, comprova-se que, ainda sim, há uma frequência muito grande em relação a esses comportamentos, levando-se em consideração que, por processos empíricos e conclusão dos dados, notou-se, várias piadas e comentários machistas que são feitos o tempo todo ao longo das partidas.

Em relação ao cenário competitivo, os times praticam atos machistas, mesmo com a desenvolvedora do jogo alegando que não existe uma regra sobre distinção de gênero. Os jogadores profissionais e times que praticam esses atos deveriam ser punidos. Times femininos ou mistos não são bem vistos pela comunidade e por isso não são patrocinados e acabam desistindo da competição. A pesquisa realizada demonstra, pela faixa etária, como nos são ensinados e difundidos esses pensamentos que privam as mulheres de seguirem profissões, vistas exclusivamente como masculinas, sem serem privadas ou julgadas.

Portanto, a violência contra as mulheres, seja ela verbal, psicológica ou física, está em todos os âmbitos da sociedade a partir das definições de gêneros pautadas anteriormente e isso reflete-se no comportamento que as mulheres precisam seguir, e criam um sentimento de insuficiência e proibição. Infelizmente a violência contra as mulheres é tão presente que até na ficção, na internet ou dela, persiste.

Referências

AMORIM, Camila. **Projetado para a transmissão:** como o jogo League of Legends é construído para ser jogado e também transmitido. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

BEZERRA, André Vinicius; LOPES, Gustavo Guilherme da Matta Caetano. **A atuação da Nintendo no universo de jogos eletrônicos.** TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Faculdade Internacional de Curitiba, Curitiba, 2011.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. **A utilização dos role-playing games digitais no processo de ensino-aprendizagem.** Tese (Pós-Graduação) - Curso de Ciência da Computação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do

Sul, Porto Alegre, 2003.

COELHO, Anna Gabriela, **Opinião:** o machismo nos eSports não é normal. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/opiniao-o-machismo-nos-esports-nao-e-normal>>. Acesso em 28 de Março de 2019.

COUTINHO, Beatriz, **Precisamos falar sobre a jogadora cute.** Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/precisamos-falar-sobre-cute>>. Acesso em 28 de Março de 2019.

ESPORTV, **Há vagas:** Brasil tem mais jogadores de Lol do que astrônomos e até geneticistas. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/ha-vagas-brasil-tem-mais-jogadores-de-lol-que-astronomos-e-ate-geneticistas.ghtml>>. Acesso em: 11 de Junho de 2018

ESPORTV.COM, **Time russo de League of Legends entra para história com primeira line-up feminina em ligas da Riot.** Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/time-russo-de-league-of-legends-entra-para-historia-com-primeira-line-up-feminina-em-ligas-da-riot.ghtml>>. Acesso em 28 de Março de 2019.

FONSECA, Livia Lenz. **GamerGirls:** a mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176p.

GOGONI, Ronaldo, **Brasil Gamer:** 82% dos jovens e adultos jogam videogames. Disponível em: <<https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>>. Acesso em: 28 de Março de 2019.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **“Se tiver meninas, melhor ainda”:** análise da participação feminina no jogo dota 2 no brasil. 2015. 15 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015

LOL ESPORTS, **#CBLLOL:** Campeonato Brasileiro de League of Legends. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>. Acesso em: 11 de Junho de 2019.

LOL ESPORTS, **Números da Temporada 2018.** Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018>>. Acesso em: 11 de Junho de 2019.

MENDES, Adler Ariel Moreno; MEDRADO, Andrea. **Mais que um jogo: a relação entre o League of Legends e o consumo de bens virtuais por mulheres gamers.** Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

MENTI, Daniela Cristina; Araújo, Denise Castilhos de. **Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esports.** 2017. 16 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências Sociais, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2017.

NOGUEIRA, Helena, **Mudando o jogo: por Que a Consolidação das Mulheres nos Esports é tão Difícil?** Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mudando-o-jogo-por-que-a-consolidacao-das-mulheres-nos-esports-e-tao-dificil>>. Acesso em 28 de Março de 2019.

OPP. GG, **Estatísticas.** Disponível em: <<https://br.op.gg/ranking/ladder/page=7858>>. Acesso em: 28 de Março de 2019.

PORTAL G1, **Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 28 de Março de 2019.

SALÁFIA, Juliana Santos; FERREIRA, Nívia Barboza; NESTERIUK, Sergio. **Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas.** Monografia (Especialização) - Curso de Design de Games, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018

SOUZA, Schneider. **Poder, sedução, música e o corpo da mulher nos jogos eletrônicos: um estudo de caso de bayonetta.** 2016. 15 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

THEINDEPENDENT. The Independent newspaper. **How eidos plans to stay ahead of the video game market.** 2007. Disponível em <<https://www.independent.co.uk/news/science/how-eidos-plans-to-stay-ahead-of-the-video-game-market-431541.html>> . Acesso em 11 de Junho de 2019.