

Mulheres nas partidas de League of Legends: como elas precisam se comportar para fazer parte da comunidade do jogo¹

Caroline Mesquita de Faria²
Universidade Federal de Mato Grosso

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo mostrar a dificuldade enfrentada 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. 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; coleta de dados.

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 (GABRIELA, 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

¹ Trabalho apresentado na IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduanda do curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso, e-mail: caroline.udi@hotmail.com

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 ajuda 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)³. 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 2ª 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 Circuito Desafiante, enquanto o 1º do Desafiante é promovido ao CBLLoL (LOL Esports, 2018)⁴. 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 sediada 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

³ 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>>

⁴ #CBLLoL. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>

(LOL Esports BR, 2018)⁵.

Acredita-se que os jogos online são majoritariamente compostos por usuários masculinos, mas os estudos realizados pela Game Brasil 2016⁶ 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 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 e pautas 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

⁵ Números da temporada 2018. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018>>

⁶ 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>>

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)⁷ confirmou que cerca de 82% da população brasileira entre 13 e 59 anos joga algo em 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)⁸ 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 vêem 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

⁷ Brasil Gamer: 82% dos jovens e adultos jogam videogames. Disponível em: <<https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-ndp-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>>

⁸ Estatísticas. Disponível em: <<https://br.op.gg/ranking/ladder/page=7858>>

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)⁹, *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 na chat da plataforma de streaming *Twitch* como: “Tinha que ser mulher”, “Elas são muito fracas” e “Mulher tem que lavar louça” eram vistos e reforçados várias vezes.

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)¹⁰. A transmissão do jogo se deu pela Twitch e subiram no chat a hashtag “#voltapracozinha”,

⁹ 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>>

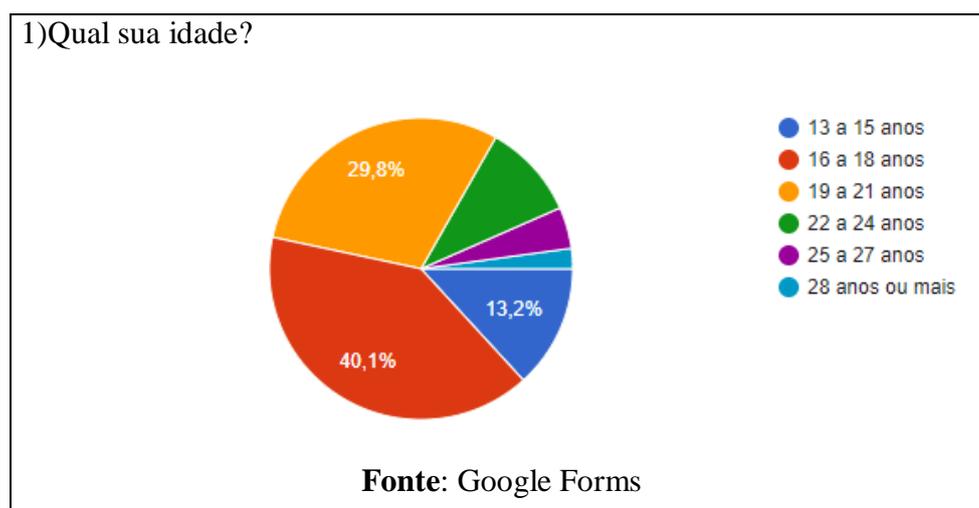
¹⁰ Time russo de League of Legends entra para a história com primeira line-up feminina em ligas da Riot. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/time-russo-de-league-of-legends-entra-para-historia-com-primeira-line-up-feminina-em-ligas-da-riot.ghtml>>

xingamentos e preconceitos de gênero (COUTINHO, 2017)¹¹. 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 NO ESPORTS

A metodologia aplicada foi o método de observação participante online, no qual têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições, a partir da aplicação 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 pesquisa foi iniciada no dia 08 de Março de 2019 e finalizada no dia 26 de Março de 2019. 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 femininos ou mistos jogando profissionalmente?; 6 – Se você acha que não, qual o motivo?.

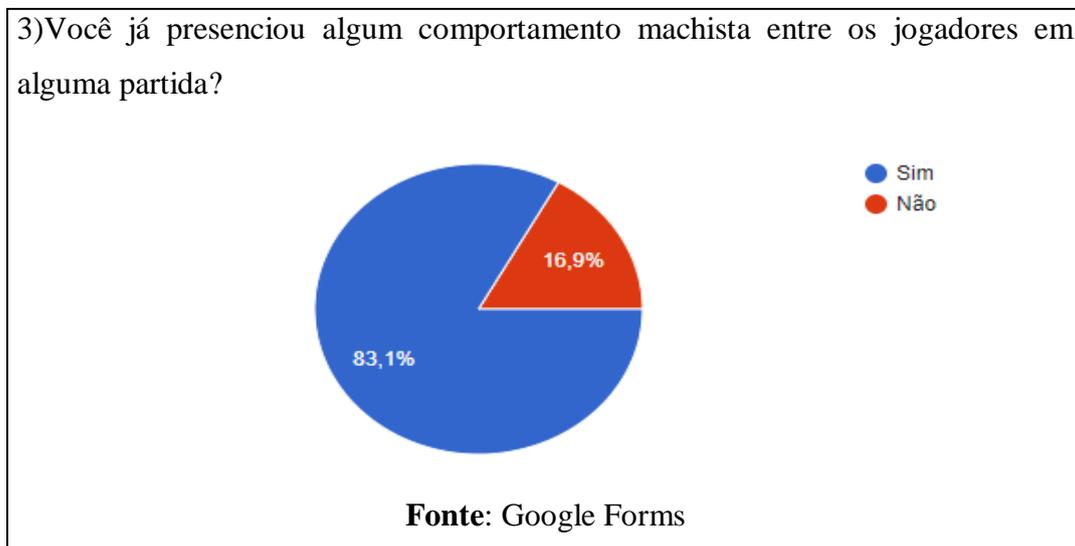
Figura 1 – Resultado pergunta



¹¹ Precisamos falar sobre a jogadora Cute. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/precisamos-falar-sobre-cute>>

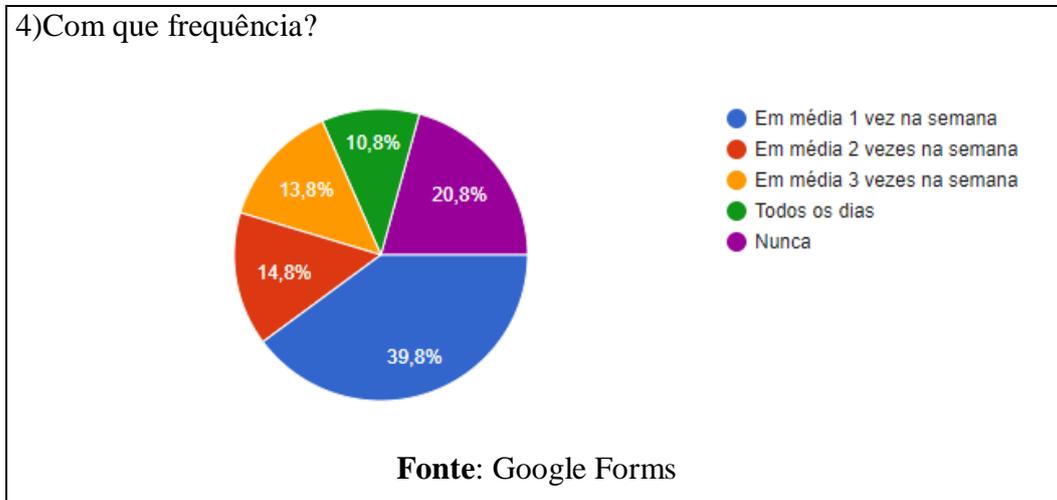
O machismo está presente nas partidas do jogo, porém o que impacta mais é a faixa etária dos participantes que perceberam e presenciaram tal situação. A maior parte de jogadores têm entre 16 à 18 anos, compondo 40,1% dos entrevistados sendo a minoria com 28 anos ou mais. Tendo em vista que o ambiente 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 refletem essas atitudes.

Figura 2 – Resposta pergunta



A maioria dos entrevistados jogam há mais de seis anos, o que comprova que os xingamentos e o preconceito de gênero é presenciado 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



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 por quê 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.

Figura 4: Resposta pergunta

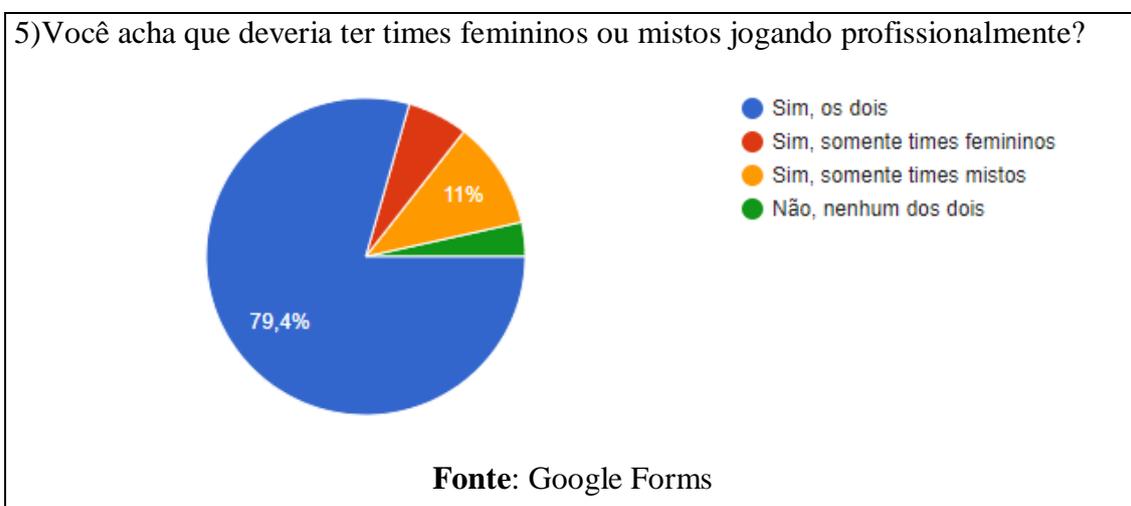


Figura 5: Resposta pergunta



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 novo 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 podem 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 diferença de performance em jogos eletrônicos (NOGUEIRA, 2018)¹². 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

¹² 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>>

ambiente de *e-sports*.

A empresa *Riot Games* se pronunciou a respeito da divisão entre gêneros e alega que tanto no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL) e tanto 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)¹³.

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, no qual desestimula as mulheres a entrarem na comunidade *gamer*. Isso reflete nos comportamentos dos jogadores em meio à esse ambiente. Muitas 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 é 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 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 a desenvolvedora do jogo alegando que não existe uma regra sobre distinção de gênero. 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 é ensinado e difundido esses pensamentos que privam as mulheres de seguirem profissões que são 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 no comportamento com que as mulheres precisam seguir e

¹³ Opinião: O machismo nos eSports não é normal. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/opiniao-o-machismo-nos-esports-nao-e-normal>>

criam um sentimento de insuficiência e proibição. Infelizmente a violência contra as mulheres é tão presente que até na ficção sendo na internet ou fora, ela 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. 176 p.

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-soles-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, **#CBLOL: 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.