

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

IZABELLE SANTOS OMENA

**VOZES DO *RIFT*: UMA ANÁLISE DA OPINIÃO DO PÚBLICO SOBRE
A PARTICIPAÇÃO FEMININA NAS TRANSMISSÕES DO CBLOL ENTRE 2020 E
2024**

Curitiba

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

IZABELLE SANTOS OMENA

VOZES DO *RIFT*: UMA ANÁLISE DA OPINIÃO DO PÚBLICO SOBRE
A PARTICIPAÇÃO FEMININA NAS TRANSMISSÕES DO CBLOL ENTRE 2020 E
2024

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em
Publicidade e Propaganda pelo Setor de Artes,
Comunicação e Design da Universidade Federal do
Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Gabriel Alexandre Bozza.

Curitiba
2025

*Para minha Mãe Senhora que, como um belo mandacaru, precisou crescer no sol
para que eu florescesse à sua sombra; à memória, ao amor e ao brilho eterno da
minha estrela-guia: minha Mãe Thayse.*

AGRADECIMENTOS

Existem muitas mãos por trás deste TCC, a maior parte delas esteve aqui para me acalantar e abraçar nos dias difíceis. Esse trabalho representa muitas coisas para mim e serve como testemunho de que sim, é possível.

Gostaria de começar agradecendo à minha Mãe Thayse por ter me dado o presente da vida e por cuidar de mim todos os dias, por ter me ensinado a ser forte e sempre fiel a quem sou. Não existe um dia da minha existência que eu não sinta sua falta. Também à minha Mãe Senhora, pelas noites em claro trabalhando sentada na sala de casa, pelas vezes que você abriu mão de si por mim, por todas as madrugadas sem sono e noites mal dormidas; por nunca ter me impedido de sonhar e ir aonde a vida me levasse. O amor de vocês me trouxe até aqui, e esse sonho só foi possível com o caminho que vocês construíram arduamente ao longo da vida. Essa conquista é para vocês. À minha família, de sangue e de coração, por acompanharem essa jornada.

Agradeço também às minhas amigas de infância que me acolheram quando eu era apenas uma menina perdida em uma cidade nova e continuaram comigo depois que a vida nos levou a caminhos distintos e distantes. Às minhas amigas da UFPR por terem trilhado essa jornada comigo, vocês sempre serão uma família para mim. Ao Anormal por ter me apresentado ao LoL e às pessoas mais incríveis que a internet já foi capaz de me aproximar.

À Carla pelos vinhos de rolha, brownies quentinhos, pela cortina remendada e os inúmeros podcasts que nunca serão publicados.

À Karla pelas noites de acolhimento e por me ensinar que não há nada como um dia após o outro, e uma noite entre dois dias.

Ao Paulo, por seu amor incondicional e paciência de igual tamanho.

A quem estiver cuidando de mim lá em cima, meu agradecimento mais sincero, obrigada por sempre iluminar meus caminhos e meus pensamentos.

A todas as pessoas que não pude nomear, a todos os sentimentos que não falhei em sentir, a todos os dias que vivi e ainda mais aos que sobrevivi; a todas as vezes que me disseram ser impossível, ou toda vez que eu *tiltei* um homem superando o KDA dele de maguinho suporte.

A todas as mulheres que jogam, sonham e assistem, esse trabalho também é para vocês.

Como fica forte uma pessoa quando está segura de ser amada.

Sigmund Freud, em carta para Martha, 1882.

Vozes do *Rift*: Uma análise da opinião do público sobre a participação feminina nas transmissões do CBLOL entre 2020 e 2024

Izabelle Santos Omena

RESUMO

Este trabalho visa compreender a percepção do público espectador sobre a participação e a inclusão feminina no Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, o CBLOL. A pesquisa é direcionada à equipe de transmissão do CBLOL no YouTube, com ênfase na presença de mulheres atuando como *casters*, comentaristas e apresentadoras. O estudo utiliza instrumentos como questionários estruturados, entrevistas e grupos focais para debater e compreender a questão da representatividade feminina sob a ótica do público geral. Os resultados indicam que a presença feminina é percebida como positiva, mas ainda insuficiente para transformar padrões estruturais de misoginia presentes no cenário. A análise revela que mulheres são vistas como agentes importantes de identificação e mudança, embora ainda enfrentem resistência e hostilidade por parte do público.

Palavras-chave: *League of Legends* 1. CBLOL 2. *E-sports* 3. Opinião pública 4. Inclusão feminina 5.

ABSTRACT

This study aims to understand the audience's perception regarding the participation and inclusion of women in the Brazilian League of Legends Championship, known as CBLOL. The research will center on the CBLOL broadcast team on YouTube, with particular emphasis on the presence of women working as casters, commentators, and presenters. The study will employ instruments such as structured questionnaires, interviews, and focus groups to explore and analyze the issue of female representation from the perspective of the general public. The results indicate that the presence of women is perceived as positive, yet still insufficient to transform the structural patterns of misogyny present in the scene. The analysis shows that women are seen as important agents of identification and change, although they continue to face resistance and hostility from parts of the audience.

Keywords: League of Legends 1. CBLOL 2. E-sports 3. Public opinion 4. Female inclusion 5.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. E-SPORTS E A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS.....	12
2.1. LEAGUE OF LEGENDS.....	14
3. E-SPORTS NO BRASIL.....	16
3.1. O CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS: CBLOL.....	18
4. REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO NOS E-SPORTS.....	19
5. METODOLOGIA.....	26
5.1. FORMULÁRIO DE COLETA DE DADOS.....	29
5.1.1. DIVULGAÇÃO DO FORMULÁRIO.....	30
5.2. RESULTADOS DO FORMULÁRIO.....	32
5.3. ANÁLISE DAS RESPOSTAS.....	36
5.3.1. ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO GRUPO MASCULINO.....	37
5.3.2. ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO GRUPO FEMININO.....	39
5.3.3. ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO GRUPO NÃO-BINÁRIO.....	40
5.4. GRUPO FOCAL.....	40
5.5. ANÁLISE DO GRUPO FOCAL.....	44
5.6. ENTREVISTAS.....	50
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	55
APÊNDICES.....	59

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Interface de jogo Pong.....	12
FIGURA 2 – Defense of the Ancients (DOTA).....	14
FIGURA 3 – Mapa principal de League of Legends.....	15
FIGURA 4 – Foto oficial do anúncio da line com Harumi.....	23
FIGURA 5 – Júlia “Mayumi” Nakamura em sua passagem pela INTZ.....	24
FIGURAS 6 – Rafaela “Rafa” Tomasi.....	24
FIGURA 7 – Maria Júlia “Fogueta” e Layze “Lahgolas” Brandão.....	25
FIGURA 8 – Casters e repórteres do CBLOL Academy em 2022, da esquerda para a direita: Táбата “tabs” Alcântara, Rafaela Tomasi, Ravena “Ravena” Dutra, Maria Júlia “Fogueta”, Layze “Lahgolas” Brandão e Elizabeth “Liz” Sousa.....	25
FIGURA 9 – Táбата “tabs” Alcântara.....	26
FIGURA 10 – Banner para divulgação no X e WhatsApp.....	30
FIGURA 11 – Peça de divulgação em story 1/2.....	31
FIGURA 12 – Peça de divulgação em story 2/2.....	31
FIGURA 13 – Participantes do Grupo Focal e moderadora (à direita da imagem)....	41
FIGURA 14 – Disposição dos participantes na sala.....	42
FIGURA 15 – Organização da mesa de projeção.....	42
FIGURA 16 – Modelo de folhas do bolão.....	44
FIGURA 17 – Informações na tela durante o vídeo.....	45

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Qual a sua faixa etária?.....	33
GRÁFICO 2 – Com qual gênero você se identifica?.....	33
GRÁFICO 3 – Você já acompanhou alguma edição do CBLOL entre 2020 e 2024? 33	
GRÁFICO 4 – Por quanto tempo você acompanhou o CBLOL?.....	34
GRÁFICO 5 – Com qual frequência você acompanhava o Campeonato?.....	34
GRÁFICO 6 – Por qual meio você costuma assistir às transmissões do CBLOL?....	35
GRÁFICO 7 – Na sua experiência como espectador, você diria que os casters (apresentadores e comentaristas) influenciam na sua vivência ao acompanhar o Campeonato?.....	35

1. INTRODUÇÃO

O universo dos jogos eletrônicos se consolidou como uma das formas de entretenimento mais influentes do século XXI. Entre títulos consagrados, *League of Legends* (LoL), lançado em 2009 pela desenvolvedora de jogos eletrônicos Riot Games, destaca-se como um dos pilares da indústria dos e-sports. O jogo atingiu, em 2024, um pico de 35 milhões de jogadores simultâneos em um único dia, além de uma base mensal estimada em 131 milhões de usuários ativos. Esse alcance expressivo se reflete no cenário competitivo, especialmente no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), que, desde 2012, atrai milhares de espectadores e movimenta uma audiência que rivaliza com modalidades esportivas tradicionais.

Contudo, o crescimento do público feminino no consumo de jogos eletrônicos – que já representa 53,2% dos jogadores no Brasil, conforme aponta a Pesquisa Game Brasil 2025 – contrasta com a baixa representatividade de figuras femininas nos espaços de visibilidade dentro do cenário competitivo. Essa desigualdade se evidencia, por exemplo, na composição das equipes de transmissão do CBLOL, onde, historicamente, mulheres tiveram pouca participação como casters, comentaristas ou apresentadoras. Até 2020, em oito anos de existência do campeonato, apenas uma mulher havia integrado a equipe de transmissão. Somente nesse mesmo ano ocorreu a estreia de uma jogadora em uma partida oficial do CBLOL Academy¹: Gabriela “Harumi”.

Este trabalho busca compreender a percepção do público sobre a presença feminina nas transmissões do CBLOL entre 2020 e 2024, e examinar de que maneira essas presenças interferem (ou não) na experiência do público com o evento. Para isso, esta pesquisa se utiliza de uma perspectiva que entende os jogos eletrônicos não apenas como produtos culturais, mas também como arenas simbólicas nas quais as representações de gênero são continuamente construídas e disputadas (Dallegrave, 2020; Kurtz, 2019; Kurtz; Ribeiro, 2021; Butler, 1990).

A pesquisa adota uma abordagem metodológica mista, combinando procedimentos qualitativos e quantitativos que visam analisar a opinião do público

¹ CBLOL Academy: Projeto voltado para equipes de 2ª divisão do CBLOL, onde competem por vagas no campeonato principal ou escalam times de base para competir. Disponível em: <<https://www.techtodo.com.br/tudo-sobre/circuito-desafiante/>>. Acesso em: 3 dez. 2024.

sobre a participação feminina nas transmissões do CBLOL. Os dados quantitativos serão obtidos por meio de um questionário estruturado, com o objetivo de alcançar um espectro amplo de respostas, enquanto os dados qualitativos poderão ser coletados por meio de entrevistas e grupos focais, aprofundando a análise da recepção e percepção do público. A interpretação dos dados será orientada pelas teorias de performatividade de gênero de Judith Butler (1990) e violência simbólica no ambiente eletrônico de *League of Legends*, de Gabriela Birnfeld Kurtz (2019) em torno da presença feminina no cenário competitivo de e-sports no Brasil. Também serão utilizados os estudos das autoras Dallegrave (2020) e Kurtz para ajudar a compreender a problemática de gênero aplicada ao contexto dos *e-sports*.

Assim sendo, a participação do público é essencial para alcançar o objetivo geral desta pesquisa e compreender como se mostra a percepção dessas mudanças dentro do cenário. Este estudo busca analisar como as transformações na equipe de transmissão do Campeonato Brasileiro de League of Legends, entre os anos de 2020 e 2024, são percebidas pelo público espectador. Realmente faz diferença para os espectadores que mais mulheres estejam presentes nas transmissões? Há uma parcela do público que se sente representada e acolhida com essas adições? Como as mulheres que compõem a equipe se sentem em relação às mudanças no cenário? Esta pesquisa busca investigar essas hipóteses e gerar respostas que possam ser produtivas para a organizadora do campeonato (Riot Games) e que contribuam para entender se há avanços significativos em termos de inclusão e representatividade.

A partir desse contexto, o presente trabalho também conta com os seguintes objetivos específicos:

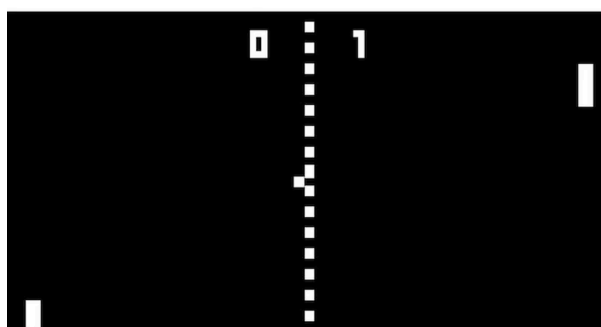
- 1) Ampliar o debate sobre inclusão e participação feminina nos *e-sports*;
- 2) Mapear a visão do público sobre a participação feminina entre 2020 e 2024;
- 3) Entender o desenvolvimento da participação feminina nas transmissões do Campeonato Brasileiro de League of Legends a partir da percepção do público.

2. E-SPORTS E A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

Um dos principais autores no estudo de jogos caracteriza o jogo como um sistema fechado, regido por regras, que geralmente propõe um conflito ou desafio a ser resolvido voluntariamente pelo jogador, e que se desenvolve fora da vida habitual (Huizinga, 2007). Esses jogos, que tiveram início na década de 1950, evoluíram rapidamente em complexidade e tecnologia, acompanhando o avanço dos aparelhos eletrônicos e passando a estar presentes em computadores, consoles, celulares e outros dispositivos.

O jogo que dá início à história dos jogos eletrônicos surge em 1958 em um laboratório norte-americano de física nuclear, denominado '*Tennis for Two*' ('Tênis para Dois') sob cortesia do físico William Higinbotham. Ainda há controvérsias sobre a aceitação do jogo de Higinbotham como sendo o precursor da história dos jogos eletrônicos, mas é inegável que ele foi um dos pioneiros desta trajetória. Alguns autores como Artuso e Albuquerque (2022) apontam que “dentre os diversos produtos que marcam o início dos jogos digitais como indústria, um dos mais notáveis foi *Pong*” (p. 2), desenvolvido em 1972 pela companhia norte-americana Atari. Com sua mecânica simples e jogabilidade intuitiva, *Pong* é, como o próprio nome sugere, um video game que simula uma partida de ping pong, cuja interface consiste em um campo onde a bola é lançada pela linha do meio e ambos os jogadores possuem barras para movimentar e acompanhá-la.

FIGURA 1 – Interface de jogo Pong



FONTE: TechTudo²

² Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghml>>. Acesso em: 28 mai. 2025.

Com uma dinâmica muito semelhante ao tênis, o objetivo é rebater a bola para o outro lado e pontuar quando seu oponente não consegue alcançá-la. Como parte do jogo, a bola bate nas paredes laterais e pode mudar seu curso antes de chegar do outro lado, e ela também vai ganhando velocidade ao longo de uma rodada de pontos. Quem fizer 10 pontos primeiro, ganha a partida.

Apesar de sua simplicidade, *Pong* foi um grande marco na indústria de jogos, saindo das máquinas de *arcade* e se transportando em cartuchos para os consoles de *videogame* que foram surgindo. *Pong* por si só foi uma grande revolução na indústria! No entanto, *Pong* não foi o fim dessa linhagem de inovações para a época. Posteriormente, surgiram mais jogos, como *Spacewar!* de Steve Russell (1961), responsável pela criação do *joystick*, que pode ser definido como um “periférico acoplado ao aparelho de jogos que permite ao jogador controlar a ação da tela” (Leite, 2006), o que muda totalmente a dinâmica de interação entre o jogador e o jogo.

A partir daí, imagina-se que os jogos e as formas de tecnologia foram se aprimorando cada vez mais, passando por consoles periféricos, consoles independentes, por fliperamas e indo para computadores, notebooks, tablets, sendo baixados por nuvem e adaptando-se aos diferentes estilos de público. Os *e-sports* chegam depois, com jogos de estratégia em tempo real (*real time strategy* - *RTS*) e também jogos de plataforma até, por fim, chegarem aos MOBAs. Os chamados jogos MOBA (*multiplayer online battle arena*) são tidos como um subgênero dos jogos RTS e o primeiro registro que se tem de um jogo nessa modalidade data o final da década de 1990, muito próximo aos anos 2000.

Por definição, MOBA é um jogo onde dois times competem entre si para alcançar algum objetivo, que geralmente é a derrota do time inimigo. Cada jogador controla individualmente um personagem, e o desempenho da equipe depende tanto do desenvolvimento individual de cada integrante ao longo da partida quanto das estratégias coletivas que forem sendo construídas durante o jogo. Os jogos MOBA mais jogados são *Defense of the Ancients* (DOTA) de 2003 e *League of Legends* (LoL) de 2009.

FIGURA 2 – Defense of the Ancients (DOTA)

FONTE: Divulgação/Steam³

2.1. LEAGUE OF LEGENDS

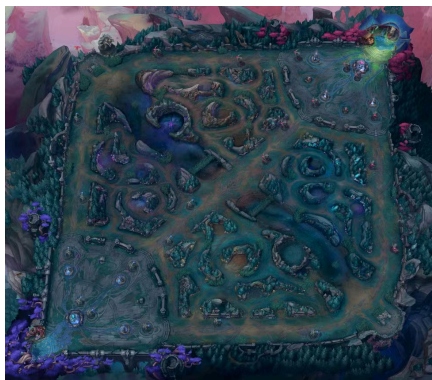
League of Legends (LoL) é um jogo eletrônico do gênero *multiplayer online battle arena* (MOBA), criado e publicado pela Riot Games em 2009. No jogo, duas equipes de cinco jogadores se enfrentam estrategicamente com o objetivo de destruir a base inimiga, ao mesmo tempo em que defendem a própria e cumprem objetivos neutros ao longo da partida. Combinando elementos de RPG, estratégia em tempo real e ação, LoL tornou-se um fenômeno mundial, reunindo milhões de jogadores ativos mensalmente. Reconhecido como um dos títulos mais populares globalmente, destaca-se também no cenário dos e-sports, organizando torneios como o Campeonato Mundial, e ligas regionais, como o CBLOL, que atraem grandes audiências e impulsionam a indústria de jogos e entretenimento.

Apesar de DOTA ter sido um grande precursor do gênero, LoL continua sendo um dos jogos com mais usuários ativos da atualidade e é um grande movimentador do mercado gamer e de *e-sports*. Atualmente, estima-se que *League of Legends* conte com cerca de 131 milhões de jogadores ativos mensalmente, com uma média diária que varia entre 25 e 35 milhões de usuários. Em março de 2024, o jogo chegou a atingir um pico de 35 milhões de jogadores em um único dia⁴.

³ Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?l=portuguese>. Acesso em: 5 jun. 2025.

⁴ Dados extraídos de plataformas especializadas em estatísticas de jogos digitais, como Prioridata e Turbosmurfs. Disponível em: <<https://prioridata.com/data/league-of-legends>>, <<https://turbosmurfs.gg/article/league-of-legends-player-count-and-statistics>>. Acesso em: 12 mai. 2025.

FIGURA 3 – Mapa principal de League of Legends

FONTE: Divulgação/Riot Games⁵

Uma revisão de literatura das produções acadêmicas sobre MOBA relata que, apesar de seus mais de 20 anos de presença no mercado de *games* e *e-sports*, os estudos sobre MOBA ainda estão nascendo e se estabelecendo. Portanto, além de ser uma área científica relativamente nova e pouco explorada, o MOBA se mostra também um gênero complexo, pois envolve – em tradução livre: “novas formas de colaboração e competição em jogo, desafios de gênero e culturais, e até mesmo novas redes sociais que precisam lidar com o comportamento tóxico inerente que surge nesses contextos” (Mora-Cantalops; Sicilia, 2018, p. 1)⁶.

Apoiada no constante aprimoramento dos *games*, o mercado de jogos se encontra aquecido e em crescimento desde 2021. Segundo dados mais recentes da Pesquisa Game Brasil, o hábito de consumir jogos eletrônicos cresceu em 8,9 pontos percentuais em 2025, totalizando 82,8% de 6 mil entrevistados. E, dessa amostra significativa, mais da metade dos jogadores ativos são mulheres (53,2%), o que dá a esse mercado em constante expansão uma chance de adaptar sua forma de pensar e produzir para promover mais inclusão e representatividade.

Em 2022, o Brasil ocupou o 10º lugar entre os países que mais consumiram games, além de ser também o maior mercado de jogos da América Latina,

⁵ Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/guia/2025/05/lol-em-2025-veja-novidades-da-2a-temporada-e-entenda-novo-sistema-da-riot-edjogos.ghtml>>. Acesso em 5 jun. 2025.

⁶ Do original: “new ways of collaboration and competition on the table, gender and cultural challenges and even new social networks which need to deal with the inherent toxic behaviour that arises in these contexts” (Mora-Cantalops; Sicilia, 2018, p. 1).

ultrapassando um faturamento de 2 bilhões de dólares neste mesmo ano⁷. Segundo projeções da mesma pesquisa, o mercado nacional de games pode alcançar a marca de 3,5 bilhões de dólares até 2025, se provando uma indústria com grande potencial de consolidação e contribuição para o crescimento econômico do país.

3. E-SPORTS NO BRASIL

Diversos artigos trabalham com definições de *e-sports*, e apesar de não haver uma sentença universal que traduza exatamente o que essa nova modalidade esportiva é, vale a pena sumarizar algumas opções. O termo ‘*e-sport*’ vem do termo em inglês ‘*eletronic sport*’, ou simplesmente esporte eletrônico em português. Os *e-sports* são uma competição esportiva mediada através de um jogo virtual, e se desenvolvem a partir da interação do ser humano com a interface designada para a competição.

Traçando um breve histórico do que hoje conhecemos como *e-sports*, o autor William Collis em seu livro *The Book of Esports: The Official History of Esports* (2020) afirma que a concepção de competir através de um jogo se inicia nos anos 1974 quando foram instaladas as “paletas” nas máquinas de *Pinball* (os dois pequenos mecanismos no final do circuito do jogo que permitia ao jogador evitar que a bola caísse, lançando-a mais uma vez no circuito de pontos e dando continuidade ao jogo), o que, segundo o autor, muda completamente a ideia do jogo ao introduzir a oportunidade de controle sobre o que estava acontecendo. O autor diz que “games that incorporate player control introduce the possibility of *skill*” (p. 16) – em tradução livre, “jogos que incluem controle do jogador apresentam a possibilidade da *habilidade*”. Ou seja, a partir do momento que o jogador percebe que é responsável pelo resultado e que é possível melhorar – como acontece em esportes tradicionais – a habilidade passa a ser levada em consideração, pois quanto melhor você for no jogo, mais vitórias você terá.

Collis apresenta também quatro fatores que, em sua visão, impulsionaram o crescimento das competições de jogos. Ele os denomina como ‘*SCAR factors*’, sendo estes:

⁷ NEWZOO. 2024 Global Games Market Report – Free Version. Amsterdam: Newzoo, 2024. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2024-free>>. Acesso em: 4 jun. 2025.

HABILIDADE (SKILL) – O talento e tempo necessários para se dominar um jogo.

COMUNIDADE (COMMUNITY) – O apoio que o jogo recebe de seus criadores e fãs.

ACESSIBILIDADE (ACCESSIBILITY) – As barreiras para comprar e aprender um jogo.

RECOMPENSA (REWARD) – Os benefícios de ser bom em um jogo (Collis, 2020, p. 16, grifos do autor).

Desde a introdução das barras no *Pinball*, diversas pessoas em bares na Inglaterra (onde o fliperama mais se popularizou na época) começaram a competir em busca da melhor pontuação no jogo. Dallegrave incrementa a visão de Collis pontuando que “a implementação do sistema de placar nas máquinas, onde o jogador registrava as suas iniciais e novos jogadores competiam para vencer e registrar o seu nome no lugar, incentivou a competitividade em torno do jogo” (2020, p. 1). Assim, temos o surgimento do que hoje encaramos como “cultura gamer”, que é o ato de competir através do intermédio de um jogo eletrônico que requer habilidade. A partir disso, a cultura gamer se propagou para as diferentes modalidades de jogos que foram surgindo de acordo com o passar do tempo e aprimoramento da tecnologia. Das máquinas de *Pinball* fomos para os arcades, como *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980), *Street Fighter* (1987), entre outros, onde formou-se o berço das competições com jogos eletrônicos.

Mudando o contexto para o cenário nacional, os *e-sports* chegaram com dificuldades ao Brasil. Apesar de ser o país que mais consome produtos da indústria gamer na América Latina, essa modalidade esportiva ainda sofre com negligência, falta de estrutura e reconhecimento dentro dos estudos sobre *games* (Macedo; Falcão, 2019; Artuso; Albuquerque, 2022).

O cenário de *e-sports* no Brasil deu seus primeiros passos no início dos anos 2000, quando o país começou a receber eventos internacionais que estimularam a consolidação de uma cultura competitiva local. Um dos marcos iniciais foi a realização, em 2001, de uma etapa da Cyberathlete Professional League (CPL)⁸, liga internacional que promoveu competições de *Counter-Strike*⁹ no território brasileiro. O evento foi um divisor de águas para o cenário nacional de *e-sports*, pois

⁸ Disponível em: <<https://www.cyberathlete.com/>>. Acesso em 4 jun. 2025.

⁹ Counter-Strike é um jogo de tiro em primeira pessoa, lançado em 1999, que opõe duas equipes com objetivos definidos em partidas competitivas. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/09/counter-strike-entenda-a-historia-e-evolucao-do-game-ghml>>. Acesso em: 4 jun. 2025.

além de trazer visibilidade, também incentivou a formação de times organizados e o interesse de patrocinadores e membros da comunidade. Embora ainda distante da estrutura que os *e-sports* possuem hoje, esse período foi importante para estabelecer as bases da profissionalização da prática competitiva no ambiente digital brasileiro.

Com o avanço da tecnologia e a popularização dos jogos online, o Brasil viu surgir, ao longo da década seguinte, campeonatos com maior estrutura e alcance. Em 2012, foi realizada a primeira versão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), organizado pela Riot Games, com oito equipes classificadas por qualificatórias abertas e uma premiação total de 80 mil dólares – sendo 25 mil destinados à equipe campeã. Paralelamente ao circuito profissional, as universidades também passaram a organizar seus próprios torneios. Eventos como a Copa USP, InterUSP e TUES¹⁰, realizados a partir de 2017, contribuíram para expandir a cultura dos *e-sports* entre estudantes e fortaleceram ainda mais a relação entre juventude, ambiente universitário e jogos eletrônicos competitivos.

3.1. O CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS: CBLOL

O Campeonato Brasileiro de League of Legends, conhecido popularmente como CBLOL, era a edição nacional dos campeonatos regionais de *League of Legends* organizado pela Riot Games no Brasil. O campeonato surgiu em 2012 em um estande da Brasil Game Show (BGS) e, com a boa recepção do público e mercado aquecido pelas ligas internacionais, o CBLOL foi se desenvolvendo nos anos seguintes para ser um evento próprio como o conhecemos hoje em dia.

O campeonato era estruturado em uma disputa entre dez equipes que competiam entre si para acumular pontos a cada rodada e se classificarem para as finais regionais. Os jogos aconteciam semanalmente aos sábados e domingos, e era possível assisti-los tanto pessoalmente no *stage* (palco) do CBLOL ou virtualmente através das transmissões oficiais em plataformas como YouTube, TwitchTV, o site próprio de transmissões da Riot Games¹¹ e também pelo canal SporTV.

As rodadas aconteciam por dia, sendo contabilizadas duas rodadas a cada fim de semana de jogo, e somavam-se em torno de 18 a 20 rodadas a cada fase de

¹⁰ Disponível em: <<https://www.usp.br/esportivo/?p=979>>. Acesso em: 4 jun. 2025.

¹¹ Disponível em: <lolesports.com.br>. Acesso em: 4 jun. 2025.

pontos por *split*, que é como são chamadas as “metades” do campeonato. O CBLOL possuía um *split* por semestre, caracterizando assim dois por ano.

Desde sua criação, o CBLOL se consolidou como um dos principais eventos de *e-sports* no país, atraindo uma audiência significativa que se compara, e por vezes até ultrapassa, a de esportes tradicionais. A final do segundo *split* de 2024, realizada no Ginásio do Mineirinho em Belo Horizonte, alcançou um pico de mais de 459 mil espectadores simultâneos nas plataformas digitais¹², além de reunir presencialmente 11.200 fãs, com ingressos esgotados. É inegável o peso desses dados se tratando de um campeonato de *e-sport*, visto que um evento de nicho conseguiu lotar um estádio brasileiro. E fora das grandes finais, os jogos de etapa regular de pontos no campeonato oscilam entre 200 e 300 mil espectadores simultâneos. No que diz respeito aos próprios campeonatos de *League of Legends*, o CBLOL teve, em diversas ocasiões, sua audiência superando a de ligas internacionais consolidadas, como a norte-americana LCS (League Championship Series) e a LLA (Liga Latinoamérica). Um de seus jogos, inclusive, foi registrado entre os três de maior audiência da história das ligas profissionais de *League of Legends*¹³.

4. REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO NOS E-SPORTS

Tanto os videogames quanto os *e-sports* surgem em um contexto fortemente masculinizado, no qual jogar é socialmente construído como uma atividade “de homem”. Durante muitos anos a indústria dos jogos eletrônicos sustentou-se na lógica de atender exclusivamente às demandas de meninos e homens, frequentemente objetificando personagens femininas em suas produções e negando às mulheres espaços de protagonismo, seja como jogadoras, narradoras ou comentaristas. Essa exclusão é evidenciada no estudo de Dallegrave (2020), que analisa a participação feminina em duas das maiores competições de *e-sports* do Brasil: o CBLOL e a LBFF (Liga Brasileira de *Free Fire*). Dallegrave aponta que:

¹² Disponível em:

<<https://ge.globo.com/esports/noticia/2024/09/07/final-cblol-2024-pain-vence-keyd-na-final-e-tetra-e-vai-ao-worlds.shtml>>. Acesso em: 6 jun. 2025.

¹³ Disponível em:

<<https://maisesports.com.br/cblol-2024-liga-teve-o-terceiro-maior-pico-de-audiencia-de-finais/>>. Acesso em: 6 jun. 2025.

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. Meninas e mulheres enfrentam este status de masculinidade quando acessam e se relacionam com jogos, seja de maneira casual ou profissional, e, por consequência, acabam marginalizadas neste universo. (Dallegrave, 2020, p. 2)

Butler (1990) nos introduz, por meio de sua teoria da performatividade de gênero, a uma perspectiva segundo a qual não nascemos previamente divididos em gêneros, mas aprendemos a performar comportamentos, gestos e códigos sociais que reafirmam o gênero com o qual nos identificamos (ou que impuseram a nós antes que nossa noção de mundo fosse formada). Assim sendo, estereótipos como “azul é cor de menino” ou “menina brinca com boneca” podem ser compreendidos como reflexos da necessidade social de incorporar e repetir elementos simbólicos que sustentam a identidade de gênero.

Devido ao fato de esses estereótipos estarem profundamente enraizados na humanidade, provavelmente desde os períodos iniciais de sua formação cultural, enfrentamos ao longo dos séculos diferentes formas de segregação (e a revolução digital, evidentemente, não se afasta dessa estrutura). Por isso, estruturalmente falando, a mulher não é vista como pertencente a esse espaço, já que ele sempre foi pensado para os homens. A ideia de que a performance relacionada ao jogo é, por essência, masculina sustenta o discurso posterior de que mulheres não pertencem a esse ambiente e, portanto, não deveriam ocupá-lo.

Kurtz (2019) em sua tese apresenta os conceitos de Beauvoir aplicados ao contexto de violência simbólica dentro de jogos eletrônicos, mais especificamente *DOTA 2* e *League of Legends*. A autora nos introduz à concepção de poder simbólico que articula com os demais autores como Foucault (1999) e Lukes (2005), ao afirmar que esse tipo de poder atua de forma sutil e naturalizada, sendo reproduzido tanto por quem o exerce quanto por quem o sofre.

A autora Kurtz (p. 20, 2019), explica que o machismo presente na indústria dos *games* é um reflexo da sociedade em que vivemos, e que “para refletir acerca da violência contra a mulher nos *games*, é preciso compreender como a sociedade em si se configura”. Ainda a mesma autora explica que para entender as violências que ocorrem nesse meio é preciso olhar para um cenário muito mais amplo, reconhecendo-as como parte de uma dinâmica de dominação, de exercício de

poder, que a autora define como “a capacidade de dominação sobre o outro” (Kurtz, p. 26).

Aplicando o conceito central da tese de Kurtz ao contexto dos *games*, é possível perceber a manifestação do poder simbólico quando a presença masculina é entendida como padrão e a feminina como exceção. Trata-se de um poder (no sentido trazido pela autora como poder simbólico) atribuído ao gênero, construído sob a ótica dominante das sociedades e reproduzido historicamente nos meios por elas controlados – sendo o universo *gamer* um dos principais. Jogadoras são frequentemente questionadas ou tratadas com demérito, não apenas porque alguém declara explicitamente que mulheres “não pertencem” a esse espaço, mas porque essa percepção está profundamente enraizada na cultura dos jogos. Em outras palavras, não há um título ou incumbência formal que atribua aos homens a “posse” desse território, mas sim uma construção simbólica de longa data que perpetua essa ideia e, assim, exclui uns ao mesmo tempo em que confere legitimidade e poder a outros.

E, por fim, tem-se que um dos principais meios de manutenção do poder simbólico é a violência, sendo, nesse contexto, a violência de gênero contra jogadoras mulheres uma das manifestações mais evidentes. Essa violência acaba por reforçar a opressão e tem como objetivo manter as mulheres afastadas de um ambiente historicamente masculino, já que o aumento da presença feminina ameaça a autoridade e a soberania masculina no universo dos games – e nenhum tirano deseja abrir mão de seu poder.

Para contribuir com a análise e interpretação dos dados desta pesquisa, utilizamos Simone de Beauvoir e suas reflexões em *O Segundo Sexo – Vol. I: Fatos e Mitos, Os Mitos* (2016). A autora retoma a teoria do senhor e do escravo de Hegel, proposta em 1807, mas destaca que, ao contrário do que propõe o autor, de que ambos os lados se reconhecem mutuamente como sujeitos, essa reciprocidade não se aplica quando o outro é uma mulher. Beauvoir trata que a noção de mulher, enquanto sujeito, não existe sob o olhar do homem; a mulher é fixada como “outro” e nunca como sujeito pleno.

Ao contrário do modelo hegeliano, os homens nunca reconheceram as mulheres como consciência igual, o que inviabiliza a reciprocidade necessária ao processo original de construção do sujeito, fundamental para a validação mútua. Da

mesma forma como discutido anteriormente, a respeito da soberania masculina nos jogos eletrônicos, sustentada por meio da violência simbólica, Beauvoir acrescenta que não há qualquer “risco existencial” do homem diante da mulher. Em outras palavras, sua condição de sujeito permanece intacta, pois ele não depende da percepção da mulher para constituir sua própria identidade.

Aplicado ao contexto das transmissões do Campeonato, o *caster* homem é compreendido como sujeito, enquanto a mulher, de forma naturalizada, é percebida como o outro. Independentemente de sua qualificação, o fato de ser mulher e não ser reconhecida como sujeito pelos demais homens presentes na equipe, nos times ou na torcida, faz com que sua presença seja vista como alheia a esse ambiente. Trata-se de um processo estrutural de negação de pertencimento.

Trazendo essa perspectiva, propõe-se uma adaptação dos mitos discutidos por Beauvoir ao contexto desta pesquisa, elaborando um arquétipo que ilustra a figura da Mulher-Tentação: a *girlgamer*. Os arquétipos operam como mecanismos que condicionam a inclusão feminina de modo que, caso a mulher atenda a determinados padrões de comportamento ou atributos, ela seja aceita sob uma falsa ótica de inclusão (uma vez que o homem nunca enxergará a mulher como sujeito). A partir do momento em que deixa de corresponder a essas expectativas, passa a ser alvo de violência. Assim, se a mulher que busca aceitação no universo gamer for estereotipicamente bonita, magra e submissa, ela tende a ser incluída, porém sob a condição de ser sexualizada. Caso não atenda a esses requisitos, ou deixe de atendê-los, além da exclusão, é comum que a mulher sofra violências simbólicas e, muitas vezes, explícitas. A mulher nunca está além dessas duas condições em relação ao homem: ou é objeto de sexualização ou alvo de violência.

Partindo dessas exposições, é possível perceber que, por muito tempo, o protagonismo das mulheres foi negado na indústria dos videogames, mas que isso não as impediu de nutrir seu interesse. Ainda que, como destaca Dallegrave, “muitas vezes as mulheres são vistas apenas como apoiadoras, observadoras ou fãs” (Dallegrave, p. 3, 2020), a Pesquisa Game Brasil (2025) revela que mais da metade do público consumidor de games no país é composto por mulheres (53%). Esse dado se torna ainda mais expressivo quando se considera que o Brasil ocupa a liderança no consumo de jogos eletrônicos na América Latina. Dados de 2024 indicam que 48,3% do público consumidor de *e-sports* é composto por mulheres.

Apesar disso, um estudo recente sobre a presença feminina no cenário competitivo de *League of Legends* revelou que “até o ano de 2020, tanto o Worlds quanto o Campeonato Brasileiro de LoL (CBLOL) nunca contaram com a presença de uma jogadora nos times” (Melo; Delage; Menezes, 2021, p. 1). Essa realidade começou a se alterar com a estreia de Gabriela “Harumi” Gonçalves, contratada pela equipe Rensga¹⁴, no Circuito Desafiante (antiga forma de ingresso no CBLOL). Apesar da iniciativa, Harumi não continuou como titular por muito tempo, logo devolvendo mais uma *line* de jogadores homens para o cenário.

FIGURA 4 – Foto oficial do anúncio da *line* com Harumi



FONTE: Reprodução/Globo Esporte¹⁵

A jogadora Júlia “Mayumi” foi contratada no mesmo ano pela organização INTZ¹⁶, mas acabou saindo antes mesmo de estreiar em uma partida oficial por negligência no time. Mayumi, que havia sido contratada inicialmente para compor o time dentro do CBLOL acabou sendo negligenciada e excluída do elenco principal, servindo apenas para realizar publicidades e promover a marca da equipe.

¹⁴ Rensga Esports era uma organização brasileira de esportes eletrônicos de Goiás, que competiu no Campeonato Brasileiro de League of Legends em 2021 e 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Rensga_Esports>. Acesso em: 3 dez. 2024.

¹⁵ Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-escalada-pela-rensa-harumi-sera-primeira-mulher-no-circuito-oficial.ghtml>>. Acesso em 18 set. 2025.

¹⁶ INTZ: Clube de e-sports com diferentes times de jogos eletrônicos, dentre eles *League of Legends*. Atuante no CBLOL desde 2014 e maior campeã brasileira. Disponível em: <<https://intz.com.br/sobre/>>. Acesso em: 3 dez. 2024.

FIGURA 5 – Júlia “Mayumi” Nakamura em sua passagem pela INTZ

FONTE: Reprodução/MGG¹⁷

Ainda no ano de sua saída (2020), Mayumi conversou em suas redes sociais e compartilhou com sua base de seguidores as violências que havia sofrido na organização, o que motivou outras mulheres do cenário a conversarem sobre suas vivências e denunciarem abusos. No ano seguinte (2021), a Riot realizou uma leva de demissões em massa em resposta às denúncias de abuso, e trouxe para as equipes de transmissão (CBLOL e CBLOL Academy) três novas mulheres: duas comentaristas (Ravena “Ravena” Dutra e Layze “Lahgolas” Brandão) e uma repórter (Maria Júlia “Fogueta”). Ainda em 2021, Ravena mudou de cenário e passou a compor outra equipe de transmissão, apresentando o “*Wild Tour*” no Brasil: campeonato de *Wild Rift*, versão mobile de *League of Legends* que também pertence à Riot Games, que se encerrou em 2022. Dessa forma, a equipe feminina voltou a ser Rafaela, Lahgolas e Fogueta.

FIGURAS 6 – Rafaela “Rafa” Tomasi

FONTE: Reprodução/Liquipedia¹⁸

¹⁷ Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/4029.html>>. Acesso em: 18 set. 2025.

¹⁸ Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/colunas/ggwp/2022/03/12/atitude-do-cblol-academy-e-alento-as-mulheres-e-recado-a-sociedade.htm>>. Acesso em: 18 set. 2025.

FIGURA 7 – Maria Júlia “Fogueta” e Layze “Lahgolas” Brandão

FONTE: Reprodução/Forbes Brasil¹⁹

Até então, o CBLOL contou com apenas duas mulheres na equipe oficial de transmissões: “Tawna”, que atuou como apresentadora e repórter de 2017 a 2019, tendo sido sucedida por Rafaela Tomasi após sua saída e permanece nas transmissões até os dias atuais.

FIGURA 8 – Casters e repórteres do CBLOL Academy em 2022, da esquerda para a direita: Tábata “tabs” Alcântara, Rafaela Tomasi, Ravena “Ravena” Dutra, Maria Júlia “Fogueta”, Layze “Lahgolas” Brandão e Elizabeth “Liz” Sousa

FONTE: Reprodução/UOL²⁰

Buscando reduzir as dificuldades em proporcionar espaços para mulheres no cenário, a Riot Games anunciou, em 2022, iniciativas que incluíam parcerias com

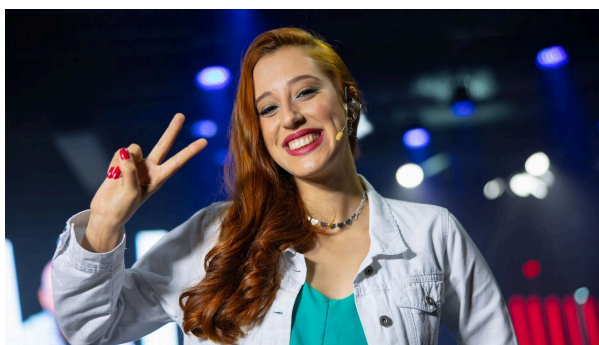
¹⁹ Disponível em:

<<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/08/como-a-riot-fomenta-diversidade-em-uma-das-principais-pr-ofisoes-dos-e-sports/>>. Acesso em 18 set. 2025.

²⁰ Disponível em: <https://liquipedia.net/leagueoflegends/Rafaela_Tomasi>. Acesso em 18 set. 2025.

projetos como *Inhouse Jinx*²¹ e *ReveLAH Casters*²² (projeto da própria caster Lahgolas), visando criar um ecossistema mais inclusivo. Recentemente, durante o último *split*, a equipe do CBLOL recebeu mais um nome criado dentro do ReveLAH, Tábata “tabs” Alcântara. Tabs é “caster, comentarista, analista e apresentadora de *e-sports*”²³, tendo atuado no CBLOL Academy antes de integrar a equipe oficial de transmissão do CBLOL.

FIGURA 9 – Tábata “tabs” Alcântara



FONTE: Reprodução/ESPN Brasil²⁴

Dentro desta pesquisa buscamos aliar as teorias de Butler com os conceitos e análises de autoras com estudos voltados aos *e-sports* e à presença feminina no meio gamer (Dallegrave, 2020; Kurtz, 2019; Kurtz; Ribeiro, 2021; Dalmolin; Cohen, 2017; Nascimento, 2018; Fonseca, 2013) para entender como o público espectador percebe a participação feminina dentro das transmissões do Campeonato Brasileiro de League of Legends entre 2020 e 2024.

5. METODOLOGIA

Visando gerar respostas para as hipóteses que norteiam esta pesquisa, foram utilizadas metodologias mistas que convergem para compreender a opinião do público sobre o tema. A metodologia está dividida em quatro etapas.

²¹ *Inhouse Jinx* é uma sala exclusiva para mulheres jogadoras e *streamers* de League of Legends, onde ocorrem partidas competitivas de alto nível fora do modo ranqueado tradicional. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/zantins/noticia/lol-o-que-e-inhouse-confira-significado-e-como-participar.ghtml>>. Acesso em: 3 dez. 2024.

²² Disponível em: <<https://www.lahgolas.com/revelah>>. Acesso em: 3 dez. 2024.

²³ Disponível em: <<https://www.lahgolas.com/revelah>>. Acesso em: 3 dez. 2024.

²⁴ Disponível em: <https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_id/11900278/chat-aberto-113-tabata-tabs-analisa-a-grande-final-do-cblol-e-o-historico-do-confronto-na-competicao>. Acesso em 18 set. 2025.

A primeira consiste na revisão bibliográfica e na seleção de autores que, de alguma forma, dialogam com a proposta da pesquisa e possam contribuir para a análise futura. Esta etapa tem como eixo central autoras como Judith Butler (1990) e Gabriela Birnfeld Kurtz (2019), que sustentam o desenvolvimento teórico do trabalho e oferecem as principais bases conceituais para a reflexão crítica sobre gênero e representatividade nos *e-sports*.

Em seguida, foi aplicado um questionário com perguntas qualitativas e quantitativas, com o objetivo de compreender o perfil dos espectadores e coletar dados referentes ao posicionamento do público geral, seguindo os conceitos de pesquisa acadêmica de Gil (2002) e Minayo (2007). O formulário é anônimo, permitindo que os participantes respondam a perguntas relacionadas à participação feminina nas transmissões do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* entre os anos de 2020 e 2024. Os dados coletados foram analisados e apresentados posteriormente por meio de gráficos, falas e análises baseada nas teorias de gênero das autoras selecionadas.

Após a coleta desses dados, a pesquisa avança para sua terceira etapa, que consiste na realização de um grupo focal, com 3 a 5 participantes de diferentes gêneros, com o intuito de gerar estímulos e discussões acerca das transmissões do Campeonato ao longo dos anos.

Ainda nesta etapa, pretende-se entrevistar até duas figuras atuantes no cenário das transmissões do CBLOL, utilizando um roteiro semi-estruturado com base nas respostas coletadas através do formulário, conforme disponibilidade das figuras atuantes. O objetivo é compreender se a realidade vivenciada por esses profissionais no exercício de suas funções condiz com a percepção do público espectador. As entrevistas serão transcritas, e trechos relevantes – como termos, frases e declarações – serão utilizados para contribuir ativamente com a análise final dos dados.

Por fim, com todos os documentos e dados coletados, foi realizada a análise dos questionários, das falas dos grupos focais e das entrevistas, a fim de embasar as conclusões desta pesquisa. Para estruturar as perguntas e contextualizar as etapas descritas na metodologia, serão utilizados autores que falam sobre projetos de pesquisa e entrevistas, contribuindo para uma fundamentação crítica e ética das ferramentas deste trabalho.

Utilizando os conceitos dados por Minayo (2007), este trabalho usa uma metodologia mista para poder obter tanto números e porcentagens para a elaboração de gráficos demonstrativos, quanto dados qualitativos que compõem a opinião dos participantes, que a autora caracteriza como:

[...] o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. (Minayo; Deslandes; Gomes, 2007, p. 21)

A opinião que extrapola o universo quantitativo é de extrema relevância para esta pesquisa, pois aproxima o estudo das impressões do público espectador e enriquece a análise posterior das percepções coletadas. Em dados agrupados para formar números, é muito fácil perdemos de vista a pluralidade dos participantes da pesquisa. A intenção, portanto, é que, ao fornecer espaço para seus pensamentos e verdades pessoais, possamos gerar um contraste de ideias e construir uma base mais sólida para o estudo daquilo que esta pesquisa considera como a “opinião pública” dos espectadores.

Gil é descritivo e metódico em *Como Elaborar Projetos de Pesquisa* (2002), elencando tópicos, etapas e descrevendo métodos para a construção de um projeto de pesquisa desde a formulação do problema. Assim, sua contribuição para esta pesquisa se dá principalmente na aplicação prática da metodologia: na elaboração de questionários, condução de entrevistas, análise dos dados, entre outros aspectos técnicos do processo investigativo. E através das exposições de Minayo (2007) exercemos a crítica sobre a metodologia utilizada e determinamos o uso adequado dos dados para responder às hipóteses levantadas. A autora contribui para esta pesquisa ao oferecer caminhos para organizar os dados coletados de maneira coerente, ajudando a estruturar a análise de forma clara, consistente e alinhada com os objetivos do trabalho.

5.1. FORMULÁRIO DE COLETA DE DADOS

Seguindo os conceitos de Gil, o formulário de pesquisa foi elaborado de acordo com as etapas sugeridas no subcapítulo “10.1 FASES DO LEVANTAMENTO”, sendo estas:

- a) especificação dos objetivos;
- b) operacionalização dos conceitos e variáveis;
- c) elaboração do instrumento de coleta de dados;
- d) pré-teste do instrumento;
- e) seleção da amostra;
- f) coleta e verificação dos dados;
- g) análise e interpretação dos dados;
- h) apresentação dos resultados. (Gil, 2002, p. 111)

Assim sendo, temos que os objetivos gerais deste formulário anônimo correspondem ao mesmo da pesquisa: coletar e reunir as diferentes opiniões do público espectador sobre a participação feminina nas transmissões do CBLOL. O objetivo geral metodológico e objetivos específicos metodológicos são:

- 1) Identificar o perfil do público espectador, considerando dados como gênero, faixa etária, frequência de consumo e plataformas utilizadas para assistir às transmissões;
- 2) Mapear e analisar a visão do público sobre as mudanças nas equipes de transmissão entre 2020 e 2024, verificando se essas mudanças são notadas e interpretadas como inclusão e diversidade;
- 3) Coletar opiniões espontâneas sobre a presença de mulheres nas transmissões do CBLOL, a fim de enriquecer a análise qualitativa com relatos mais pessoais e subjetivos;
- 4) Gerar dados quantitativos que contribuam para o problema de pesquisa, permitindo observar padrões de percepção do público em relação à presença feminina nas transmissões.

O formulário foi elaborado por meio da ferramenta gratuita Google Formulários e é composto por 16 perguntas no total, das quais 14 são obrigatórias e 2 opcionais. As perguntas opcionais correspondem a um campo para sugestões e relatos, e a um espaço para voluntariado destinado à participação no grupo focal. O

formulário possui três seções: a primeira voltada para a coleta de dados demográficos e para o filtro das pessoas que são familiarizadas com o problema de pesquisa; a segunda com perguntas mais generalistas sobre a forma de consumir o Campeonato e sobre a equipe de transmissão; e a terceira, direcionada à presença feminina e ao seu papel na experiência do espectador.

5.1.1. DIVULGAÇÃO DO FORMULÁRIO

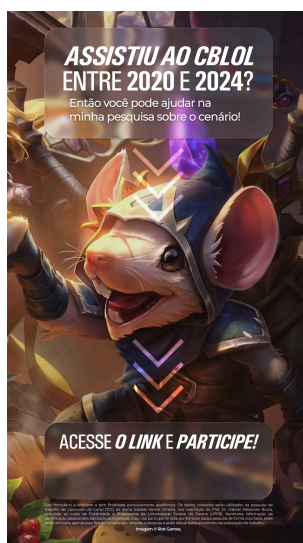
O link do formulário foi divulgado em diversas redes sociais, com o apoio de quatro peças gráficas: três para stories e uma em formato de banner, voltada para divulgação no X (antigo *Twitter*) e no *WhatsApp*. O formulário esteve disponível para respostas dos dias 16 a 31 de outubro de 2025, e teve, no total, 64 respostas. A linguagem utilizada nas peças também foi intencional, fazendo alusão ao ato de ajudar um parceiro de time durante o jogo. Essa referência ajuda a tornar ainda mais claro o pedido de contribuição para a pesquisa.

FIGURA 10 – Banner para divulgação no X e WhatsApp



FONTE: Autoria própria

FIGURA 11 – Peça de divulgação em story 1/2



FONTE: Autoria própria

FIGURA 12 – Peça de divulgação em story 2/2



FONTE: Autoria própria

A quarta peça é uma variação impessoal da figura 12. Em vez de “Sua opinião pode contribuir com minha pesquisa...”, foi utilizada a frase “Sua opinião pode contribuir com uma pesquisa...”. Houve uma escolha estratégica por imagens que transmitissem ânimo, afetividade e conforto para pessoas familiarizadas com LoL e CBLol. Para isso, foram utilizadas *skins* com aparência mais amigável e que costumam ser vistas com carinho pelos jogadores, como Jinx Kawaii Café, Twitch Passos Leves e Fizz Doguinho.

A divulgação teve início no X (antigo *Twitter*) no dia 16 de outubro de 2025. As divulgações subsequentes aconteceram via stories em dois perfis no Instagram, utilizando as imagens mencionadas anteriormente e sendo repostadas em diferentes ocasiões. Também foram realizadas divulgações por mensagem direta a pessoas envolvidas com o cenário do CBLOL, como *streamers*, *pro players*, *casters*, comentaristas e ex-participantes.

Foram realizadas ações mais dinâmicas de divulgação com o envolvimento de *streamers*. Durante diferentes transmissões ao vivo, foi solicitado aos *streamers* que contribuíssem com a pesquisa, seja respondendo ao formulário, seja divulgando-o para sua audiência. Três *streamers* mencionaram o formulário durante a live, incentivando a participação do chat: Kennzy²⁵, JB_Sniper²⁶ e Soraka da Isa²⁷. Além disso, a *streamer* MeniinaMa²⁸ respondeu ao formulário de forma privada.

Por fim, uma das mulheres atuantes no cenário também se dispôs a responder à pesquisa e colaborar com a divulgação do formulário em grupos voltados ao público interessado em CBLOL dos quais fazia parte. Houve também compartilhamentos por terceiros, em grupos pessoais ou entre conhecidos, mas, infelizmente, esse alcance não pôde ser quantificado.

5.2. RESULTADOS DO FORMULÁRIO

A maioria dos respondentes tem entre 18 e 34 anos (63 respostas), com apenas um participante abaixo dessa faixa etária (menor de 18 anos), o que indica um público predominantemente jovem. Em relação à pergunta sobre identidade de gênero, a maioria dos participantes se identificou com o gênero masculino (45 respostas), o que já nos permite constatar que o público masculino compõe a maioria das respostas neste questionário. Em seguida, aparecem os gêneros feminino (14 respostas) e não-binário (3 respostas), além de dois respondentes que optaram por não declarar sua identidade de gênero. Esses dados revelam um pequeno recorte da diversidade presente no público consumidor e demonstram que, embora a maioria ainda seja masculina, há perfis variados que acompanham as transmissões e o Campeonato.

²⁵ Perfil do *streamer* na Twitch: <<https://www.twitch.tv/kennzy>>. Acesso em: 10 out. 2025.

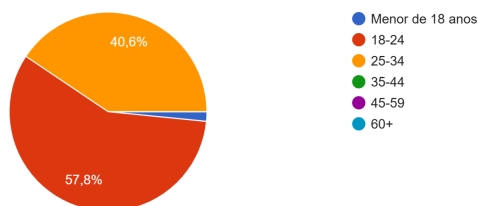
²⁶ Perfil do *streamer* na Twitch: <https://www.twitch.tv/jb_sniper>. Acesso em: 10 out. 2025.

²⁷ Perfil da *streamer* na Twitch: <https://www.twitch.tv/soraka_da_isa>. Acesso em: 10 out. 2025.

²⁸ Perfil da *streamer* na Twitch: <<https://www.twitch.tv/meniinama>>. Acesso em 10 out. 2025.

GRÁFICO 1 – Qual a sua faixa etária?

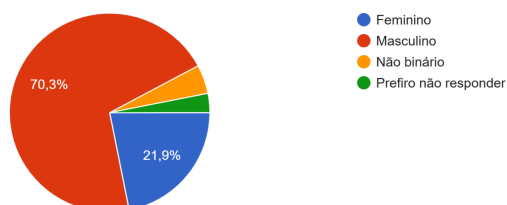
Qual a sua faixa etária?
64 respostas



FONTE: Autoria própria

GRÁFICO 2 – Com qual gênero você se identifica?

Com qual gênero você se identifica?
64 respostas

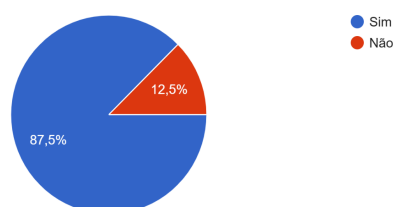


FONTE: Autoria própria

O formulário teve um total de 64 respostas, sendo 56 destas atinentes ao problema deste trabalho. As 8 demais respostas são negativas à pergunta sobre ter acompanhado alguma edição do CBLLOL, portanto são pessoas que não conhecem o objeto da pesquisa.

GRÁFICO 3 – Você já acompanhou alguma edição do CBLLOL entre 2020 e 2024?

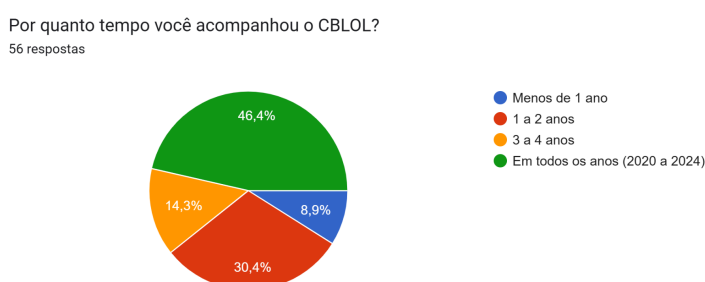
Você já acompanhou alguma edição do CBLLOL entre 2020 e 2024?
64 respostas



FONTE: Autoria própria

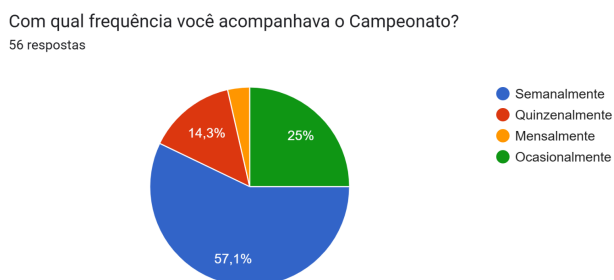
A partir da pergunta anterior, iniciamos uma nova seção com perguntas de cunho qualitativo e quantitativo. As primeiras perguntas da segunda seção do formulário são sobre consumo, meios e frequência com a qual as pessoas consumiram o CBLOL ao longo dos anos. A maioria acompanhou o CBLOL semanalmente durante todos os anos que esta pesquisa abrange, e grande parte acompanha pelo *YouTube* e pela *Twitch*, tanto pelas transmissões oficiais quanto por *co-streams* ou produtores de conteúdos.

GRÁFICO 4 – Por quanto tempo você acompanhou o CBLOL?



FONTE: Autoria própria

GRÁFICO 5 – Com qual frequência você acompanhava o Campeonato?

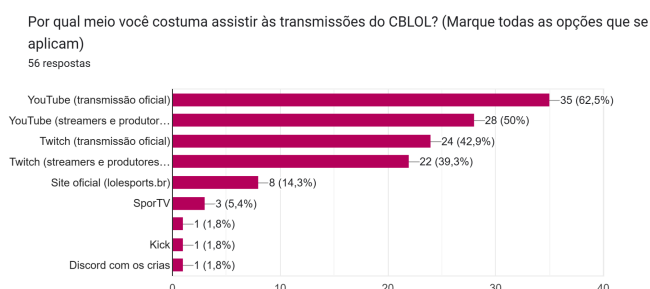


FONTE: Autoria própria

Entre outras opções, os respondentes indicaram o site oficial de transmissões (8 respostas), o canal SporTV (3 respostas), a plataforma Kick²⁹ (1 resposta) e, ainda, um participante relatou assistir pelo Discord com os amigos.

²⁹ A Kick é uma plataforma de streaming de vídeo ao vivo, semelhante à Twitch, que permite aos usuários transmitir e assistir a conteúdos em tempo real, como jogos, música e conversas. Disponível em: <<https://kick.com/>>. Acesso em: 10 out. 2025.

GRÁFICO 6 – Por qual meio você costuma assistir às transmissões do CBLOL?
(Marque todas as opções que se aplicam)

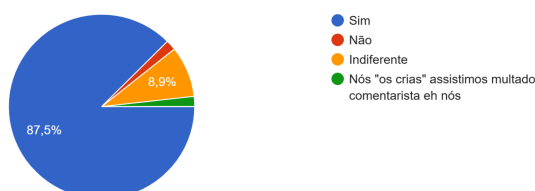


FONTE: Autoria própria

A pergunta seguinte nos ajuda a compreender o papel da equipe de transmissão na experiência do espectador, uma vez que torna-se pouco relevante investigar as impressões do público sobre a presença feminina nessas equipes se, para quem acompanha o campeonato, elas forem percebidas como um fator irrelevante. Para mensurar adequadamente as respostas, a pergunta é acompanhada da seguinte definição: “Influência, neste contexto, refere-se ao impacto que a presença e atuação dos(as) casters pode ter na experiência de quem assiste ao CBLOL – seja despertando identificação, engajamento ou afetando a forma como o público percebe e consome a transmissão.”

GRÁFICO 7 – Na sua experiência como espectador, você diria que os casters (apresentadores e comentaristas) influenciam na sua vivência ao acompanhar o Campeonato?

Na sua experiência como espectador, você diria que os casters (apresentadores e comentaristas) influenciam na sua vivência ao acompanhar o Campeonato?
56 respostas



FONTE: Autoria própria

As demais perguntas do formulário eram qualitativas, sendo estas:

- 1) Quais as principais mudanças que você percebeu nas equipes de transmissão do CBLOL entre 2020 e 2024?

- 2) Você acha que as mudanças nas equipes de transmissão entre 2020 e 2024 interferiram na forma como o campeonato foi transmitido? Por quê?
- 3) Como você descreveria a presença feminina nas transmissões do CBLOL entre 2020 e 2024?
- 4) Na sua opinião, existe diferença na forma como o público interage com comentaristas ou apresentadoras mulheres em comparação aos homens? Por quê?

5.3. ANÁLISE DAS RESPOSTAS

As análises apresentadas neste trabalho foram conduzidas a partir das respostas às perguntas qualitativas do formulário, levando em consideração os dados sobre o perfil do público e o tempo de acompanhamento ao Campeonato. As respostas foram extraídas de uma planilha de dados gerada automaticamente pela plataforma de coleta e organizadas manualmente, com o objetivo de identificar padrões discursivos, recorrências temáticas e marcadores de gênero que orientassem a análise.

O critério central para a segmentação e interpretação das respostas foi a identificação de gênero declarada pelos participantes no campo "Com qual gênero você se identifica?". A partir desse ponto, as respostas foram divididas em três agrupamentos: participantes do gênero masculino, do gênero feminino e participantes que se identificaram como não-binários. Essa segmentação permitiu observar como os diferentes posicionamentos de gênero influenciam a forma como a presença feminina é percebida, valorizada ou invisibilizada no contexto analisado. O gênero, portanto, atua não só como identificação do perfil de público, mas também como uma categoria analítica.

As respostas foram lidas por completo e comparadas entre si dentro de cada grupo de gênero, sendo organizadas a partir de três eixos principais:

- 1) Percepção da presença feminina e seu papel para o espectador;
- 2) Experiências pessoais de identificação ou distanciamento;
- 3) Observações sobre o tratamento do público em relação a comentaristas ou apresentadoras mulheres.

Essa forma de organização facilitou a comparação entre os grupos e ajudou a articulação com os referenciais teóricos da pesquisa.

No processo interpretativo, foram utilizadas as contribuições de Butler (1990) sobre performatividade de gênero, que permitiram compreender como os discursos sobre “capacidade” ou “naturalidade” estão diretamente ligados à questões socialmente estruturais. A teoria de Beauvoir (2016) foi utilizada para compreender os efeitos da alteridade imposta às mulheres, enquanto Kurtz (2019) e Dallegrave (2017) ofereceram suporte analítico para reconhecer a violência simbólica e os mecanismos de silenciamento que estruturam a cultura *gamer*. A leitura desses referenciais, aplicada aos dados do formulário, possibilitou uma compreensão crítica e situada das dinâmicas de gênero nas transmissões do CBLOL, respeitando a complexidade das experiências relatadas e as questões estruturais que atravessam a participação feminina nesse cenário.

5.3.1. ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO GRUPO MASCULINO

Apesar de ainda existirem discursos marcados pela indiferença ou até rejeição, também foi possível observar falas positivas, especialmente entre os respondentes (41) que notaram mudanças na qualidade das transmissões com a entrada de mulheres na equipe. Alguns participantes afirmam que a mudança foi bem-vinda e perceptível. Um deles pontua: *“interferiram sim, já que deixou mais divertido”*, associando diretamente a presença feminina a um impacto positivo. Também aparecem respostas que valorizam a diversidade de maneira explícita. Um dos respondentes escreve: *“Acredito que sim, se tornou mais inclusiva, pois representatividade importa demais”*, evidenciando a importância de se sentir representado como parte da experiência.

Esse tipo de afirmação se diferencia de outras que seguem uma linha mais técnica ou neutra, como *“independente do sexo, meritocracia ao mais qualificado(a)”*, ou ainda quando o mesmo respondente minimiza o impacto do gênero afirmando que *“vai existir diferença na forma que o público interage entre duas pessoas, obviamente, se falar do comentarista A e depois do comentarista B, vai existir diferença, pois são pessoas DIFERENTES”*.

A forma como as mulheres da equipe são descritas também chama atenção: algumas respostas são carregadas de entusiasmo e afeto. Um participante resume sua percepção dizendo que *“todas ‘brabas’*”, enquanto outro escreve que já nem lembra *“como era sem elas, todas agregam de alguma forma”*. Há também quem diga que a presença feminina é *“irada, elas mandam muito bem e hypam muito a transmissão”*. Esses comentários demonstram que, para parte do público, o impacto da diversidade vai além do aspecto técnico e se conecta com a construção simbólica da experiência como espectador. Outros ainda destacam que a presença feminina trouxe mais leveza e descontração, como aponta uma das respostas: *“Sim, ficaram mais leves e dinâmicas”*.

Por outro lado, há ainda uma parcela significativa de homens que afirma que a presença de mulheres *“não impacta”* sua experiência, ou declara não perceber grandes mudanças. Em vários casos, essa posição está atrelada a uma postura de imparcialidade baseada apenas em critérios técnicos, evidenciada por comentários como *“acho que não”* ou simplesmente *“indiferente”* quando questionados sobre o impacto da diversidade. Embora esse tipo de resposta se apresente como neutra, ela acaba ignorando as desigualdades estruturais que historicamente dificultam o acesso e o reconhecimento de mulheres nos e-sports.

Mesmo entre esses discursos mais neutros, é recorrente o reconhecimento de que o público trata as *casters* de forma desigual. Um participante chega a afirmar que *“pegam mais no pé, pelo machismo”*, enquanto outro menciona que o público é *“muito ‘incel’”*³⁰. Há também quem observe que *“mulheres têm melhores perguntas”*, sugerindo não apenas reconhecimento da qualidade do trabalho das *casters*, mas até uma percepção de superioridade em certos aspectos. Esses comentários mostram que a consciência sobre os desafios estruturais enfrentados pelas mulheres nas transmissões não está restrita apenas às minorias de gênero, mas também é percebida por parte do público masculino (ainda que com diferentes níveis de crítica).

³⁰ **Incel** é um termo derivado de “involuntary celibate”, utilizado para descrever grupos de homens que se definem como incapazes de manter relações afetivas ou sexuais e que, em muitos casos, reproduzem discursos misóginos e hostis direcionados a mulheres e minorias de gênero, especialmente em ambientes online.

5.3.2. ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO GRUPO FEMININO

As participantes que se identificaram como mulheres (12) demonstram uma sensibilidade maior às mudanças ocorridas no cenário. A maioria das respostas aponta para impactos positivos da presença feminina, tanto no aspecto técnico quanto simbólico. Uma delas afirma que *“a presença feminina durante esse período renovou minha vontade de assistir os jogos”*, sinalizando uma relação direta entre representatividade e engajamento com as transmissões.

Também apareceram respostas que evidenciam os desafios de se estar em um ambiente majoritariamente masculino. Uma das participantes relata: *“Sinto que muitos usuários parecem desinteressados na fala das mulheres, interrompendo ou questionando mais”*. A fala reforça a ideia de que o reconhecimento da autoridade feminina nas transmissões ainda enfrenta resistência por parte do público.

Além disso, a diversidade aparece como elemento de quebra com as estruturas existentes. Uma das respostas nesse sentido afirma: *“É a transgressão da ideia misógina de que e-sports é coisa de homem. Acredito que a pluralidade de vozes pode tornar o ambiente mais democrático”*. A presença feminina, nesse caso, é entendida não só como inclusão, mas como enfrentamento a estruturas de dominância historicamente estabelecidas.

Mesmo entre aquelas que não relatam uma identificação direta com a equipe feminina, o impacto da participação das mulheres é reconhecido de forma mais articulada. Uma das respondentes escreve: *“Pessoalmente, gosto muito da forma de apresentação da Ravena, com um bom domínio técnico e carisma. Ela também é muito eloquente e clara”*. Em outra fala, temos que *“a opinião feminina é mais desvalorizada no geral”*, apontando que o problema não está apenas em ocupar o espaço, mas em garantir reconhecimento à competência dessas profissionais.

Além das avaliações sobre o cenário atual, também surgiram relatos pessoais. Uma das participantes relembra: *“Um caso a parte que me marcou. Antigamente, existia uma streamer (sem relação com o CBLOL) que sofreu ataques misóginos muito pesados, e isso me fez repensar muito sobre o papel da mulher nesse espaço”*. A inclusão desse tipo de experiência pessoal indica que a presença feminina nas transmissões pode contribuir para o cenário de LoL como um todo.

5.3.3. ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO GRUPO NÃO-BINÁRIO

Entre os respondentes que se identificam como não-binários (2), a presença feminina nas transmissões é vista de forma bastante positiva, mas acompanhada de críticas à falta de representatividade de outras identidades dissidentes. Uma das pessoas participantes comenta: *“Não sou uma mulher, muito menos homem, então de certa forma ainda não me sinto representade, apesar de gostar da presença feminina”*, deixando claro que, mesmo com avanços, ainda existem lacunas quando se fala em inclusão.

As respostas também destacam a importância da diversidade na composição da equipe. Uma pessoa afirma que a presença feminina é *“bem explorada e necessária”*, enquanto outra observa que a entrada de novas pessoas deixou o ambiente mais leve e divertido, conectado diretamente a essa diversidade com a experiência de quem assiste. Sobre a maneira como o público interage com diferentes gêneros, há consenso quanto ao machismo presente na comunidade. Uma das pessoas participantes pontua que *“as mulheres são muito mais objetivas que o homem médio”*, invertendo a lógica comum que coloca os homens como mais preparados tecnicamente.

Além disso, surgem críticas sobre a cultura da comunidade de forma mais ampla. Uma das respostas resume: *“Sinto que é meio cada um por si, o que deixa tudo mais tóxico”*, reforçando que os impactos da exclusão não se limitam à transmissão, mas interferem diretamente no sentimento de pertencimento dentro do cenário competitivo.

5.4. GRUPO FOCAL

O grupo focal foi realizado no dia 8 de novembro de 2025 no formato presencial em Curitiba, Paraná. Foram reunidos 5 participantes que responderam anteriormente ao formulário de pesquisa deste trabalho e se voluntariaram a participar de mais essa etapa. Todos os participantes eram maiores de idade e assinaram os termos de uso de imagem e voz para os relatos deste trabalho, disponíveis no apêndice.

A comunicação com os participantes foi centralizada por meio do *WhatsApp*, utilizando os números disponibilizados no formulário e em cartões de contato no aplicativo. O horário combinado para o início das atividades foi às 13h, no local previamente informado, mas o grupo só deu início efetivo às 13h30, após a chegada de todos os participantes. Com o intuito de preservar a identidade dos envolvidos, considerando que essa informação não é relevante para os resultados, foram atribuídos codinomes inspirados em monstros da selva do jogo *League of Legends*.

Participaram deste grupo os seguintes perfis:

- Acuâmina, 20 anos, pessoa não-binária, acompanhou o CBLOL por um período de 1 a 2 anos;
- Aronguejo, 23 anos, gênero masculino, acompanhou o CBLOL no período de 2 a 3 anos;
- Grompe, 26 anos, gênero masculino, acompanhou o CBLOL durante todos os anos (de 2020 a 2024);
- Krugue, 23 anos, gênero masculino, acompanhou o CBLOL no período de 2 a 3 anos;
- Lobo, 25 anos, gênero masculino, acompanhou o CBLOL durante todos os anos (de 2020 a 2024).

FIGURA 13 – Participantes do Grupo Focal e moderadora (à direita da imagem)



FONTE: Autoria própria

O propósito do grupo focal foi assistir, reagir e debater, entre os participantes, um compilado das análises dos jogos decisivos de cada final do Campeonato, no período de 2020 a 2024, totalizando cinco finais. Foram consideradas apenas as

finais do segundo split de cada ano, por se tratarem dos maiores eventos da temporada, sendo o momento mais aguardado por quem acompanhou o desempenho do seu time (e dos demais) ao longo do ano. Essas finais também são responsáveis por definir qual equipe representará o Brasil no campeonato mundial de *League of Legends*, o *Worlds*.

Na chegada, os participantes foram recepcionados com um *coffee break* e, em seguida, acomodaram-se em cadeiras escolares organizadas em semicírculo.

FIGURA 14 – Disposição dos participantes na sala



FONTE: Autoria própria

Atrás dessa formação, foi posicionada uma mesa para a transmissão do vídeo de estímulo; à frente, uma mesa destinada à mediadora, permitindo que ela visualizasse com clareza os rostos e interações dos participantes, favorecendo uma análise mais precisa.

FIGURA 15 – Organização da mesa de projeção



FONTE: Autoria própria

O roteiro do grupo focal foi estruturado em quatro etapas:

- a) Apresentações: A rodada inicial foi conduzida de forma dinâmica. Cada participante foi convidado a dizer seu nome, idade, há quanto tempo conhece ou joga *League of Legends*, e por quanto tempo acompanhou o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL);
- b) Dinâmica: Para estimular o engajamento e a atenção durante o vídeo, foi proposta uma atividade em formato de “bolão”. Os participantes receberam uma pequena tabela onde, com base apenas na memória, deveriam preencher quais times disputaram as finais de cada ano, o placar das partidas e o time vencedor. O participante com maior número de acertos recebeu como premiação simbólica um mini chocotone;
- c) Exposição: Em seguida, foi exibido um vídeo com 15 minutos e 50 segundos de duração, com o objetivo de observar as reações dos participantes durante e após sua exibição. Alinhado ao objetivo da pesquisa, a intenção era que os participantes percebessem as mudanças ao longo dos anos e a inserção de mulheres nesse contexto;
- d) Debate: Por fim, foi conduzido o momento de discussão coletiva. A mediação teve como foco estimular o diálogo a partir do conteúdo exibido, lançando perguntas abertas e direcionadas, com o intuito de aprofundar a reflexão sobre o papel da equipe de transmissão e sobre a inserção de mulheres nesse contexto.

O principal objetivo do grupo focal era estimular os participantes a perceberem por conta própria e comentarem sobre o aumento da presença feminina nas análises de partida. Entre 2020 e 2022, essa função era desempenhada exclusivamente por homens. Apenas a partir de 2023 uma comentarista passou a assumir esse papel em algumas transmissões, e, em 2024, duas mulheres participaram da análise da partida final do campeonato. É válido esclarecer que todas as etapas foram explicadas previamente, com espaço para esclarecimento de dúvidas antes do início de cada atividade. O grupo encerrou suas atividades às 15h50 do mesmo dia e os participantes foram liberados.

5.5. ANÁLISE DO GRUPO FOCAL

Após se acomodarem nas cadeiras de sua preferência, a moderadora reforçou que o grupo focal possuía finalidade exclusivamente acadêmica e que nenhuma produção decorrente da atividade teria fins comerciais. Em seguida, com todas as instruções repassadas, teve início a rodada de apresentações, na qual os participantes puderam se familiarizar uns com os outros antes do início efetivo das discussões. Durante as apresentações, todos se trataram de forma respeitosa e bem-humorada. É importante destacar que todas as trocas, comentários e brincadeiras ocorreram sem preconceitos ou qualquer intenção de constranger os demais participantes.

Depois de distribuir as folhas do bolão e reservar aproximadamente cinco minutos para o seu preenchimento, o vídeo foi exibido para os participantes.

FIGURA 16 – Modelo de folhas do bolão



FONTE: Autoria própria

Durante a exibição, além do conteúdo principal, foram sinalizados na tela o ano correspondente a cada trecho e os nomes dos casters responsáveis pela análise.

FIGURA 17 – Informações na tela durante o vídeo

FONTE: Autoria própria³¹

Os participantes se mantiveram atentos à tela na maior parte do tempo. Durante a primeira análise, houve empolgação por conta do bolão, já que durante o vídeo eles puderam conferir dois dos três campos (times que jogaram e vencedor), o que gerou alguns comentários entre eles. Também foram feitas observações sobre a mudança na aparência dos casters em comparação aos dias atuais. No geral, o foco se manteve durante esta análise.

No vídeo de 2021, a primeira reação geral foi de frustração, pois a maioria havia errado o palpite do bolão, mas todos se mantiveram atentos e concentrados na tela. Houve uma primeira distração quando Aronguejo conferiu o placar pelo celular, mesmo após ter sido informado de que todos poderiam verificar as respostas ao término do vídeo completo. Com exceção desse momento, os participantes seguiram prestando atenção na projeção.

Em 2022, logo no início da análise os comentários sobre o possível placar começaram a surgir entre eles. Todos passaram a trocar observações e apontamentos, tanto sobre a final quanto sobre os jogadores do time campeão. Chegaram a mencionar que alguns desses jogadores atualmente não atuam mais na mesma equipe e, a partir desse momento, a atenção ao vídeo se tornou um pouco mais dispersa na sala.

No vídeo de 2023, quando ocorre pela primeira vez a participação de uma mulher nas análises, a conversa iniciada do meio para o final do vídeo anterior se expandiu pela sala, e os participantes passaram a fazer comentários em voz alta entre si. Por cerca de dois minutos, houve uma dispersão total da atenção. Foram

³¹ Compilado dos trechos de Análise da Partida de 2020 a 2024. Vídeo não listado no YouTube feito exclusivamente para exibição no Grupo Focal desta pesquisa. Disponível em: <<https://youtu.be/QSVnlKMZyBw>>. Acesso em: 8 nov. 2025.

trocadas diversas observações sobre o placar e sobre os jogadores presentes na final até que, com o início da participação do comentarista homem, aos poucos os participantes retomaram o foco e permaneceram atentos à sua fala. Também houve algumas brincadeiras em relação ao conteúdo da análise (os dados da partida).

Na última análise, em 2024, o quadro foi conduzido por duas mulheres. Apesar de os comentários já não ocorrerem em voz alta, ainda houve muitas trocas e interações pela sala. Um fator interessante foi a diminuição do contato visual dos participantes com o vídeo e durante toda a análise foram feitas piadinhas e comentários entre os presentes, indicando que o foco continuava disperso.

Depois da exibição do vídeo, a mediadora informou a todos da relação de placares e times das finais para a conferência do bolão. Houve um empate entre os acertos do Aronguejo e do Lobo, então foi feita uma rodada bônus referente à final de 2019 apenas como critério de desempate para determinar o vencedor do brinde. O Aronguejo ganhou por um acerto de diferença.

O grupo então foi guiado por algumas perguntas. A primeira delas foi: “Vocês notaram alguma diferença nas análises ao longo dos anos? Se sim, quais foram as que mais chamaram a atenção?”. Acuâmina fez os primeiros apontamentos, reforçando que, ao lembrar do tema da pesquisa, uma das primeiras coisas que notou foi a participação de mulheres a partir de 2023. Os demais participantes concordaram, mencionando o nome de algumas *casters* que compõem as transmissões atualmente. Além disso, houve comentários sobre a ausência e presença de outros *casters* masculinos, destacando as mudanças na equipe ao longo dos anos. Grompe comentou que acompanhava presencialmente o CBLol desde 2015 mas que, após se mudar para Curitiba, deixou de frequentar as partidas e finais presencialmente. Também foram feitos apontamentos sobre o formato das finais durante os anos pandêmicos (2020 e 2021) em comparação com os anos pós-pandemia, com as transmissões deixando os terraços para voltarem a ocupar os estádios. De modo geral, os principais destaques foram a percepção da presença feminina, as alterações na equipe de transmissão com ênfase nos *casters* masculinos e a estrutura do evento ao longo dos anos.

A próxima pergunta foi: “O que, para você, torna uma equipe de transmissão boa ou ruim?”. Nessa rodada, os participantes discorreram principalmente sobre aspectos técnicos da equipe, como o preparo dos *casters*, destacando a importância

de estarem bem informados e conseguirem transmitir dados e informações de qualidade. Também houve comentários positivos sobre a inclusão de *ex-pro players* nas análises, ressaltando que a participação de quem já esteve dentro do cenário competitivo agrega valor por trazer uma perspectiva diferente de quem está acostumado a observar o jogo de fora.

Tentando entender a visão de quem acompanha o Campeonato há mais tempo, a pergunta seguinte foi: “Para quem acompanha desde antigamente o cenário, como você se sente ao assistir uma transmissão com diferentes vozes comentando uma partida? Com a saída de nomes icônicos (Tixinha, Tobocco, etc.)?”. Essa pergunta foi motivada por diversas respostas no formulário que mencionaram a saída de casters antigos e nomes conhecidos no cenário, tornando relevante compreender até que ponto essas mudanças impactam a experiência dos espectadores e se a presença feminina tem relação com isso. Neste momento, a sala foi tomada por um sentimento de nostalgia em relação às primeiras transmissões e às equipes anteriores, mas todos os participantes afirmaram, em alguma medida, que a ausência está relacionada ao costume, por serem os rostos com os quais estavam habituados a assistir. Hoje, segundo eles, resta o sentimento nostálgico. Grompe chegou a comentar que gosta bastante da equipe atual e que, apesar de sentir falta dos antigos *casters*, reconhece que a formação recente é mais qualificada e entrega um bom trabalho.

Ainda falando sobre a equipe de transmissão, todos concordaram sobre a importância de contar com pessoas qualificadas. Como ressaltado pela Acuâmina, os *casters* são a ponte que ajuda o público a entender o que está acontecendo na partida, e o Aronguejo complementou dizendo que, nos momentos importantes e nas análises “*parece que você está pensando junto no que está acontecendo no jogo*”. Aproveitando essa deixa, foram feitas perguntas sobre o que falta para as transmissões se tornarem ainda mais interessantes ou acessíveis, e então Grompe mencionou a importância de ter narradores que saibam transmitir a emoção dos pontos altos das partidas. Na sequência, Acuâmina apontou a necessidade de mais representatividade LGBTQIA+ no CBLOL, destacando que boa parte do público de *League of Legends* é *queer* e reforçando a importância de visibilidade para a comunidade trans. Quando questionados sobre o que mudariam nas transmissões futuras do CBLOL, os participantes responderam que gostariam de mais vagas para

o Brasil no mundial e sugeriram a volta de alguns quadros de entretenimento que existiam em edições anteriores do Campeonato. Acuâmina também apontou que gostaria de ver mais watch parties conduzidas por mulheres e citou como exemplo a *streamer* Yulla³². O Grompe comentou também que a LCS³³ adota um modelo semelhante ao de esportes como o futebol e o futebol americano, desenhando na tela para sinalizar o que aconteceu em uma jogada específica. A Acuâmina sugeriu que fosse criado um glossário com os principais termos utilizados durante as partidas, exibido ao longo das transmissões, para auxiliar quem está começando a acompanhar o Campeonato.

A moderadora perguntou se, durante o período abordado na pesquisa, havia algum momento específico nas transmissões que tivesse marcado os participantes. A maioria das respostas não se referia ao período desejado, com exceção do Krugue, que disse lembrar com carinho da final de 2024, pois seu time finalmente foi campeão após passar muito tempo ficando apenas com o vice-campeonato. Ao serem perguntados sobre como percebiam a equipe de transmissão que atuou na última edição do Campeonato, em 2024, a Acuâmina respondeu que, para ela, *“parece um bando de amigos comentando sobre o jogo”*, ressaltando a naturalidade, a casualidade e o entrosamento entre os integrantes. O Krugue concordou, dizendo que *“está mais descontraído”*. Ao serem questionados sobre as mudanças na equipe de transmissão ao longo dos anos, o Lobo comentou que *“nunca ficava uma sensação de abandono”* e que *“ao mesmo tempo que tinha gente saindo, tinha gente entrando”*, o que levou os demais participantes a concordarem.

A moderadora, por fim, abordou diretamente o tema central da pesquisa e perguntou como o grupo se sentia em relação ao fato de que a maioria dos respondentes homens do formulário declarou ser indiferente à presença feminina nas transmissões. O Grompe foi o primeiro a se posicionar, de forma muito favorável, dizendo que as mulheres da equipe possuem muita presença de palco e que *“foi muito legal ver a Rafa dominando tudo e entrevistando a galera”*. Os demais participantes complementaram dizendo que a presença feminina resulta em mais e

³² Maria Clara “Yulla” é uma influenciadora digital e *streamer* brasileira, conhecida principalmente por seu conteúdo sobre jogos, especialmente League of Legends. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/yulla>>. Acesso em: 8 nov. 2025.

³³ A principal liga profissional de League of Legends nos EUA e Canadá no formato antigo de campeonatos nas Américas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/League_Championship_Series>. Acesso em: 8 nov. 2025.

melhores interações com o público e, nessa mesma linha, acabaram lembrando um caso de assédio sofrido por uma repórter do CBLOL por parte da torcida ao vivo. A partir disso, pelo menos mais dois casos semelhantes foram recordados, além do caso Mayumi, citado neste trabalho.

O Grompe acrescentou ainda que *“desde que começou a ter mais ‘minas’ na transmissão, ficou mais dinâmico”* e que *“do jeito que está, está melhor do que antes, então eu gosto mais”*. O Krugue comentou que “não perdendo a qualidade, não importa” o gênero da pessoa que está apresentando, e refletiu que talvez se sinta indiferente à presença feminina justamente por ser homem, mas reconhece que isso pode ser importante para outras pessoas da comunidade. Por fim, os participantes expressaram suas preocupações com o machismo e a opressão ainda presentes no ambiente competitivo. O Aronguejo chegou a comentar que não sabia se *“é uma minoria muito barulhenta ou uma maioria preocupante”*, e os participantes chegaram a um consenso de que se tratava da opinião de uma *“minoria escandalosa”*.

De modo geral, o grupo focal confirma que a presença feminina nas transmissões é percebida como importante, mesmo que, sozinha, ainda seja insuficiente para alterar por completo as questões estruturais do cenário. Os participantes reconhecem melhorias em diferentes aspectos das transmissões, como qualidade, naturalidade, leveza e proximidade entre os integrantes da equipe atual, e apontam que as mulheres contribuem ativamente para tornar o ambiente mais diverso e dinâmico. Ao mesmo tempo, o grupo evidencia que comportamentos hostis e práticas misóginas continuam presentes na comunidade e em suas memórias, demonstrando que a inclusão ainda convive com tensões enraizadas no ambiente *gamer*.

Como parte de um todo, o grupo focal demonstra que a representatividade feminina tem sua importância reconhecida, mas também revela que o público percebe a necessidade de mudanças mais profundas para que esse espaço se torne verdadeiramente acolhedor e igualitário. No geral, o grupo se mostrou um ambiente produtivo para ampliar debates e construir consensos. Muitos pontos de vista se cruzaram e deram forma a opiniões mais consistentes, permitindo que os participantes refletissem sobre questões que, na posição de espectadores, talvez nunca tivessem elaborado de maneira tão aberta. O grupo focal se apresentou como

uma experiência enriquecedora, que reforça os pontos levantados no formulário e indica que existe espaço para discussão dentro da própria audiência dos *e-sports*.

5.6. ENTREVISTAS

Foram enviados 2 *e-mails* para 8 pessoas que atuam/atuaram na equipe do CBLOL durante o período de análise desse estudo, no entanto tivemos apenas 2 retornos: uma das pessoas contatadas disse achar o tema do trabalho muito pertinente mas que não poderia realizar a entrevista por questões contratuais com a Riot Games do Brasil, mas agradeceu o convite; a outra resposta veio fora do período previsto para a entrevista e, apesar da resposta ter sido positiva à entrevista o período já não atendia aos prazos solicitados pela banca deste trabalho e, portanto, não pôde ser realizada. Os nomes foram preservados para evitar qualquer conflito com possíveis questões contratuais dos respondentes em relação à Riot Games do Brasil.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar as perguntas que orientaram este trabalho e os objetivos que acompanharam seu desenvolvimento, é possível afirmar que a pesquisa conseguiu compreender, em diferentes níveis, como o público percebe a presença feminina nas transmissões do CBLOL e quais elementos estruturam essa percepção. As respostas do formulário e as discussões do grupo focal permitiram observar se a presença de mais mulheres nas transmissões faz diferença para os espectadores, se existe de fato uma parcela do público que se sente representada e acolhida, e de que maneira o gênero interfere na maneira como o Campeonato é recebido. Embora a pergunta voltada às mulheres atuantes na equipe não tenha sido respondida, devido à impossibilidade de realizar as entrevistas, todo o restante do conjunto investigativo foi contemplado.

O questionário mostra que homens e mulheres percebem a presença feminina no CBLOL, ainda que de maneiras distintas. Entre o público masculino, as opiniões são variadas, mas grande parte reconhece essa presença ao longo dos anos e a associa à qualidade das transmissões. Entre as mulheres respondentes,

quase todas se sentem representadas e acolhidas ao ver outras mulheres ocupando esses espaços, o que reforça a relevância simbólica dessa presença. Também foi possível identificar que, para muitos participantes, a técnica é um parâmetro importante, independentemente do gênero, mas que, no grupo focal, a maioria afirmou considerar as profissionais bem preparadas e competentes.

No grupo focal, o objetivo central de estimular os participantes a perceberem e comentarem espontaneamente o aumento da presença feminina nas análises foi alcançado. As discussões mostraram que o público nota essas mudanças, especialmente entre aqueles que acompanham o Campeonato há mais tempo, e percebe que esse processo está se consolidando. Ao mesmo tempo, o grupo também evidenciou tensões e dificuldades que permanecem no ambiente gamer, principalmente quando se trata de hostilidade, desconfiança e práticas misóginas que ainda atravessam a comunidade.

Em diálogo com o referencial teórico deste trabalho, os resultados fortalecem a ideia de que a representatividade feminina é notada e tem efeito sobre quem assiste, mas não altera, sozinha, estruturas simbólicas que continuam produzindo desigualdades. Beauvoir, Butler, Kurtz e Dallegrave ajudam a compreender como essas percepções são moldadas por relações de poder, expectativas alinhadas às performances de gênero existentes e formas de exclusão que nem sempre são visíveis na superfície. A pesquisa confirma que existe reconhecimento da presença feminina e que esse reconhecimento produz identificação, especialmente entre mulheres, mas também evidencia limites importantes para que essa inclusão seja plena.

Por fim, no questionário, quando os participantes foram convidados a definir a presença feminina no CBLOL em uma única palavra, surgiram termos como *inspiradora*, *leve*, *acolhedora*, *positiva*, *importante*, *memorável*, entre muitos outros, o que mostra que essa presença é percebida e valorizada pelo público. Esses resultados também sugerem possibilidades para novos desdobramentos da pesquisa, especialmente no acompanhamento das próximas etapas de inclusão, na chegada de novas profissionais ao cenário e na compreensão de como esse processo pode continuar se desenvolvendo ao longo dos anos. Estudos futuros poderão explorar outras modalidades dos *e-sports*, ampliar os perfis analisados e

observar se as mudanças identificadas aqui se mantêm, se ampliam ou se modificam conforme o cenário se transforma.

As respostas geradas por meio do questionário e do grupo de discussão criam dois contextos distintos que, em conjunto, enriquecem a análise sobre as percepções relacionadas à presença feminina nas transmissões do CBLOL. A principal diferença entre os dois métodos está na maneira como os participantes se posicionam sobre o tema: no questionário, as respostas tendem a ser mais diretas e individuais, o grupo de discussão favorece trocas mais dinâmicas, situadas no contexto da conversa e abertas à construção conjunta de consensos sobre o tema.

No formulário, a análise segmentada por gênero mostra que os homens tendem à neutralização ou minimização da questão de gênero, mas que existem mais manifestações positivas do que era o esperado para esse público. Grande parte dos que demonstraram ser favoráveis trouxeram junto ao seu ponto de vista comentários positivos sobre melhora na equipe e nas transmissões como um todo. Já as mulheres e pessoas não binárias reconhecem a presença feminina como um elemento importante de transformação e identidade, com implicações diretas sobre representatividade para os espectadores, o engajamento com as transmissões e também crítica aos comportamentos da comunidade.

No grupo focal, essa diferença entre gêneros aparece de outra forma porque os relatos são mais profundos e contextualizados. Diferente do formulário, onde as respostas são curtas e objetivas, no encontro presencial os participantes compartilham experiências, desconfortos e reconhecimentos ao longo dos anos na comunidade. Assim, sentimentos que no formulário surgem em frases diretas, como *“a presença feminina renovou minha vontade de assistir aos jogos”*, no grupo focal aparecem acompanhados de lembranças de afastamento, silenciamento ou até violências vividas no ambiente gamer. Assim sendo, percebe-se que o reconhecimento da presença feminina não é algo imediato ou isolado, mas parte de um processo contínuo em que essas pessoas estão sempre negociando o próprio lugar dentro da comunidade *gamer*. Esse reconhecimento nasce de experiências anteriores, de questões com a própria comunidade e até de desafios vividos ao longo do tempo.

Além disso, o grupo focal permite que nuances e contradições apareçam de maneira mais clara. Os participantes discutem, por exemplo, a diferença entre ter

representatividade na transmissão e perceber uma mudança real no comportamento do público. No formulário essa diferença surge apenas de forma indireta, mas no grupo focal ela ganha força, especialmente quando os participantes expressam cansaço diante da continuidade de violências simbólicas mesmo com a presença de mulheres na equipe. Isso nos faz perceber o problema latente no mito da inclusão como solução única, revelando que a simples presença não dissolve automaticamente estruturas de exclusão.

Um ponto em comum entre as duas metodologias está na identificação da misoginia como prática recorrente no ambiente gamer. No formulário, ela é mencionada de forma direta em falas como “o público é muito ‘incel’” ou “há misoginia e afins”. No grupo focal, essa percepção aparece de maneira mais aprofundada, muitas vezes associada a sentimentos de frustração, medo ou resistência. Os participantes observam que mulheres que ocupam espaços como figuras públicas enfrentam maior desgaste e apontam episódios de hostilidade no chat das transmissões e nas redes sociais como parte desse problema. Também é possível perceber que esses atos misóginos aparecem e são interpretados de maneiras diferentes, sem que exista um único modo de manifestação para ser listado. Alguns participantes mencionaram assédio em entrevistas ao vivo e outros relataram episódios ocorridos em chats de streams, o que evidencia como o machismo se apresenta de forma multifacetada nesse ambiente.

Outro ponto em comum entre as duas etapas é a questão da identificação. Em ambos os casos, a possibilidade de ver mulheres na transmissão é valorizada. No formulário, isso aparece em comentários como “*me sinto representada com mulheres transmitindo*”. No grupo focal, esse sentimento é retomado de forma mais desenvolvida, já que a presença feminina é entendida como algo que incentiva outras pessoas a se reconhecerem no espaço e fortalece o sentimento de pertencimento. Em um espaço de discussão mais amplo os participantes percebem, a partir de suas trocas, que a presença feminina vai além de representar diversidade na superfície. Ela de fato promove identificação e cria mais abertura para que outras pessoas e formas de diversidade possam aparecer com o tempo. Sobre as diferenças, é possível destacar que o grupo focal abriu espaço para temas que vão além do binarismo de gênero, ainda que de maneira simples.

Em conclusão a este trabalho, a pesquisa mostrou que a presença de mulheres nas transmissões do CBLOL é percebida de maneiras diferentes por quem acompanha o campeonato. De forma geral, as respostas apontam que essa presença é importante, especialmente para quem já se sentiu pouco representado nesse espaço. Muitas mulheres relataram se sentirem mais próximas das transmissões e mais confortáveis para acompanhar o conteúdo quando veem outras mulheres ocupando esses lugares. Pessoas não-binárias também destacaram a importância da diversidade, embora tenham lembrado que ainda faltam outras representações. Entre os homens, a maioria das respostas foi neutra ou sem muita ligação com o tema, mas também houve comentários positivos reconhecendo o papel das mulheres e elogiando a forma como elas contribuem com o programa. Mesmo com opiniões diferentes entre os grupos, ficou claro que ter mais diversidade na equipe de transmissão ajuda a tornar o CBLOL mais acolhedor e interessante para mais pessoas.

Já o grupo focal, formado por quatro homens e uma pessoa não-binária, trouxe percepções mais aprofundadas, com falas que reconheceram tanto os avanços quanto os limites das mudanças. Os participantes compartilharam reflexões sobre como o público reage de forma diferente a casters mulheres, reconheceram a presença de machismo nas transmissões e destacaram que, apesar das melhorias, ainda há um longo caminho para que o ambiente se torne efetivamente igualitário.

A pesquisa também mostra que esse é um caminho que ainda está sendo construído e que vale a pena continuar ouvindo o público para entender como melhorar ainda mais. É justamente por isso que escutar quem consome, participa e se importa com esse cenário se torna tão necessário. Só com essa escuta constante e atenta será possível criar um espaço mais justo, acessível e diverso, onde mais pessoas possam se reconhecer e se sentir parte. Mais do que criar espaços para mulheres, é necessário garantir que elas possam ocupá-los sem medo, sem receio e sem precisar entregar o dobro para alcançar o mesmo lugar que um homem. O cenário já avançou, mas ainda há muito a ser feito. Pesquisamos para que, no futuro, seja simples chegar e se sentir parte desse ambiente.

Para que cada vez mais mulheres se reconheçam na tela de uma transmissão, no rosto de um time ou até mesmo dentro de *Summoners Rift*. GGWP!

REFERÊNCIAS

ACTIVEPLAYER.IO. *League of Legends Player Count 2023*. Disponível em: <https://activeplayer.io/league-of-legends/>. Acesso em: 6 dez. 2024.

ACTIVEPLAYER.IO. *Top 15 Most Popular PC Games of 2022*. Disponível em: <https://activeplayer.io/top-15-most-popular-pc-games-of-2022/>. Acesso em: 6 dez. 2024.

ARTUSO, William J.; ALBUQUERQUE, Rafael M. de. *A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21., 2022, Natal. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 438–447. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23680. Acesso em: 6 jun. 2025.

BISSACO, Rodrigo Farias. *A opinião pública de Walter Lippmann: o papel da imprensa na sociedade moderna*. Disponível em: https://www.academia.edu/93507879/A_opini%C3%A3o_p%C3%BAblica_de_Walter_Lippmann_o_papel_da_imprensa_na_sociedade_moderna. Acesso em: 6 dez. 2024.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York, Routledge, Chapman & Hall, 1990.

DALLEGRAVE, Leticia. *A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLol e LBFF*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 19., 2020. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaFull/209528.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2025.

DROPS DE JOGOS. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/cblol-327-mil/>. Acesso em: 6 dez. 2024.

ESCHARTS. *CBLol Split 2 2024*. Disponível em: <https://escharts.com/pt/tournaments/lol/cblol-split-2-2024-lol>. Acesso em: 2 out. 2024.

ESCHARTS. *League of Legends – Estatísticas*. Disponível em: <https://escharts.com/pt/games/lol>. Acesso em: 6 dez. 2024.

ESCHARTS. *Os jogos mais populares de todos os tempos*. Disponível em: <https://escharts.com/pt/top-games?order=peak&year=all-time>. Acesso em: 6 dez. 2024.

BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo: fatos e mitos*. Tradução de Sérgio Milliet. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

FONSECA, Livia Lenz. *GAMERGIRLS: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, 2013. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4168>. Acesso em: 2 abr. 2025.

GE. *Popular, mas insustentável: CBLol paga preço da crise nos eSports*. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/blogs/por-dentro-dos-esports/post/2024/09/09/popular-mas-insustentavel-cblol-paga-preco-da-crise-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 2 out. 2024.

GRAY, Kishonna L. *Intersecting Oppressions and Online Communities: Examining the Experiences of Women of Color in Xbox Live*. Information, Communication & Society, v. 15, n. 3, p. 411–428, 2012.

G1 ESPORTS. *LoL: LCK terá primeira mulher como jogadora profissional*. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2023/01/02/c-lol-lck-tera-primeira-mulher-com-o-jogadora-profissional.ghtml>. Acesso em: 3 dez. 2024.

G1 ESPORTS. *LoL: Riot anuncia investimento e foco no cenário feminino*. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/05/06/lol-riot-anuncia-investimento-e-foco-no-cenario-feminino.ghtml>. Acesso em: 3 dez. 2024.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

KURTZ, Gabriela Birnfeld; RIBEIRO, Isabelle Fraga. “Jogando o que Joga”: as mulheres no cenário competitivo do jogo online League of Legends. 2021. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/gabriela-birnfeld-kurtz.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2024.

LEITE, Leonardo Cardarelli. *Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design*. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8600&idi=1>. Acesso em: 7 mai. 2025.

LIPPMANN, Walter. *Opinião pública*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2008.

MAIS E-SPORTS. *Todas as mudanças no competitivo de LoL para 2025*. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-todas-as-mudancas-competitivo-2025-cblol/>. Acesso em: 2 out. 2024.

MELO, Renata Christine da Silva; DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert; MENEZES, Aline Beckmann de Castro. *O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo*. In: WORKSHOP DE JOGOS DIVERSOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20. , 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 1065-1068. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19762. Acesso em: 10 abr. 2025.

MORA-CANTALLOPS, Marçal; SICILIA, Miguel-Ángel. *MOBA games: a literature review*. *Entertainment Computing*, [S. l.], v. 26, p. 128–138, 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952117300149>. Acesso em: 08 mai. 2025.

NASCIMENTO, Jéssica. *Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends*. 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/28032>. Acesso em: 10 abr. 2025.

OLIVEIRA, Thiago. *League of Legends: quantas pessoas ainda jogam LoL após 15 anos de lançamento?* GameFera, 20 fev. 2024. Disponível em: <https://gamefera.com/league-of-legends-quantas-pessoas-ainda-jogam-lol-apos-15-anos-de-lancamento/>. Acesso em: 6 dez. 2024.

RIBEIRO, Isabelle Fraga. *“Jogando o que joga”: análise de caso de mulheres no cenário competitivo do jogo on-line League of Legends*. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/26657>. Acesso em: 22 nov. 2024.

SIQUEIRA, Carlos; COSTA, Fernando; CALAZANS, Daniel; FRANÇA, Marcelo Tavares de. *Pesquisa Game Brasil 2024: hábitos de consumo, perfil dos gamers e tendências do mercado nacional*. São Paulo: Sioux Group; Go Gamers; Blend New Research; ESPM, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 28 mai. 2025.

SIQUEIRA, Carlos; COSTA, Fernando; CALAZANS, Daniel; FRANÇA, Marcelo Tavares de. *PGB 2024: panorama dos eSports no Brasil*. São Paulo: Sioux Group; Go Gamers; Blend New Research; ESPM, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 27 mai. 2025.

SOARES, Mariana Ferreira. *O pseudoambiente e a formação de estereótipos em Walter Lippmann: uma reflexão sobre a opinião pública*. *Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, v. 19, n. 41, p. 1-12, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/download/69360/63367/404540>. Acesso em: 6 dez. 2024.

TERRA. *Mulheres conquistam espaço nos games e nos eSports*. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/mulheres-conquistam-espaco-nos-games-e-nos-esports.28ea0b74c79c5d92f8767b456140f87bjg4bj853.html>. Acesso em: 6 dez. 2024.

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: 3 dez. 2024.

THE ENEMY. *Riot anuncia casters do CBLOL e Academy com nomes da casa e promessas*. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/riot-anuncia-casters-do-cblol-e-academy-com-nomes-da-casa-e-promessas>. Acesso em: 3 dez. 2024.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Termo de Uso de Imagem



Ministério da Educação
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
Setor de Artes, Comunicação e Design
Departamento de Comunicação Social

TERMO DE USO DE IMAGEM

Eu, _____,
nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de
identidade RG nº _____, inscrito no CPF/MF sob nº _____,
residente à _____ Av./Rua
nº _____, município de _____,
AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e
qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada no
trabalho de conclusão de curso do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade
Federal do Paraná - UFPR.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima
mencionada em todo território nacional, das seguintes formas: (I) home page; (II) mídia
eletrônica (fotografia, vídeo, televisão, cinema, entre outros).

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de
direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de
remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima
descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem
ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

_____, dia _____ de _____ de _____.

(Assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato:

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Prezado(a) participante,

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) tem o objetivo de informá-lo(a) sobre os procedimentos e objetivos da pesquisa a ser realizada, garantindo que sua participação seja voluntária, informada e consentida.

Objetivo da pesquisa:

A pesquisa busca compreender a percepção do público sobre a participação feminina nas transmissões do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) entre os anos de 2020 e 2024. Seu objetivo é analisar como as mudanças na equipe de transmissão afetam a experiência do público e avaliar a representatividade feminina no contexto do campeonato.

Procedimentos:

Formulário anônimo: O questionário é completamente anônimo e as respostas serão tratadas de forma confidencial.

Duração e participação: A participação consiste no preenchimento deste formulário online, o que deve levar cerca de 10 a 15 minutos. Não há obrigação de responder a todas as perguntas, e você pode optar por não responder qualquer questão a qualquer momento.

Dados coletados: Serão coletados dados sobre seu perfil (idade, gênero, etc.) e sua percepção sobre a presença feminina nas transmissões do CBLOL.

Uso dos dados: Os dados coletados serão utilizados exclusivamente para fins acadêmicos, no Trabalho de Conclusão de Curso da aluna Izabelle Santos Omena, sob orientação do Prof. Dr. Gabriel Alexandre Bozza, da Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Confidencialidade e Anonimato:

As informações fornecidas serão tratadas de forma confidencial e anônima. Nenhuma informação de identificação pessoal será solicitada, e os dados serão usados de forma agregada, sem qualquer identificação individual. Caso você forneça informações pessoais (nome e telefone) voluntariamente, elas serão usadas apenas para fins de contato relacionados à pesquisa e serão descartadas ao final do processo.

Consentimento:

Ao clicar em "Li, estou ciente e concordo em participar" abaixo, você declara que:
Compreende os objetivos da pesquisa.

Concorda com a coleta e utilização de seus dados de maneira anônima.

Participará voluntariamente, podendo desistir da pesquisa a qualquer momento, sem qualquer tipo de prejuízo.

Se tiver qualquer dúvida sobre o estudo ou sobre como os dados serão utilizados, não hesite em entrar em contato através dos e-mails:

izabelleomena@ufpr.br

gabrielbozza@ufpr.br

Se você concorda em participar desta pesquisa, clique em "Li, estou ciente e concordo em participar".