Cadernos de Gênero e Tecnologia
ISSN: 2674-5704

https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt

Representação feminina no *League of Legends*: estudo sobre a perspectiva das jogadoras

Roberta Brombine Freitas
E-mail: roberta.freitas@alumni.usp.br
ORCID: http://orcid.org/0009-0001-9586-9635
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil

Cynthia Correa
E-mail: cynthiacorrea@usp.br
ORCID: http://orcid.org/0000-0002-9552-9235
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil

RESUMO

Este artigo analisa como o jogo eletrônico *League of Legends* (LoL) aborda as questões de gênero e suas implicações sociais potenciais, com base na percepção das jogadoras sobre a representação das personagens femininas. Do ponto de vista metodológico, trata-se de uma pesquisa de natureza descritiva, fundamentada em revisão bibliográfica e na aplicação de um questionário respondido por 144 colaboradoras. Os resultados indicam que *LoL* reflete as estruturas patriarcais da sociedade contemporânea e, ao mesmo tempo, reforça relações de poder baseadas no gênero. Ao retratar a maioria das personagens femininas de acordo com padrões idealizados de beleza e por meio de representações sexualizadas, o jogo perpetua estereótipos de gênero e a objetificação das mulheres, contribuindo para a manutenção de desigualdades sociais, especialmente aquelas que afetam as mulheres. Por fim, o estudo revela que assumir-se abertamente como mulher no ambiente do jogo ainda representa um desafio, uma vez que esse ambiente reforça o sexismo tanto por meio da representação das personagens femininas quanto por atos de assédio praticados por jogadores homens, que frequentemente permanecem sem qualquer tipo de responsabilização ou sanção efetiva.

PALAVRAS-CHAVE: *League of Legends*. Jogo eletrônico. Gênero. Representação feminina. Sexismo.

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade marcada por estruturas patriarcais, compreendidas como um sistema de relações e práticas sociais por meio do qual os homens exercem posições historicamente privilegiadas de poder, dominação e exploração sobre as mulheres. Conforme argumenta Walby (1990), esse sistema manifesta-se de forma articulada em diferentes esferas da vida social, incluindo o trabalho remunerado, o trabalho doméstico, o Estado, a violência, a sexualidade e a cultura, contribuindo para a reprodução e manutenção das desigualdades de gênero.

É importante destacar que não há consenso na literatura feminista acerca de uma definição única de patriarcado. As diferentes correntes teóricas — especialmente aquelas vinculadas ao feminismo interseccional — atribuem distintas interpretações ao conceito, considerando as múltiplas articulações entre gênero, raça, classe, sexualidade e outros marcadores sociais da diferença. Apesar dessas distinções conceituais, há convergência quanto ao entendimento de que o patriarcado constitui um sistema estrutural de poder, historicamente construído, que organiza relações sociais desiguais e legitima a subordinação das mulheres.

Nesse contexto, o patriarcado encontra-se profundamente enraizado nas práticas culturais e nas instituições sociais, reproduzindo-se, muitas vezes, por mecanismos simbólicos e naturalizados. A partir dessa perspectiva, analisamos como o jogo *League of Legends* (*LoL*) — esporte eletrônico[1] e representação midiática de amplo alcance — aborda as questões de gênero e suas implicações sociais potenciais. O objetivo geral da pesquisa é identificar a percepção das jogadoras sobre a representação das personagens femininas no *LoL*. Os objetivos específicos são: verificar se o padrão de beleza estético criado no jogo influencia a visão das jogadoras sobre o padrão de beleza estético predominante na sociedade brasileira (mulheres brancas, magras e com corpo curvilíneo); investigar se as jogadoras se reconhecem nas personagens do jogo; e conhecer as experiências das jogadoras na interação com outros usuários.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa descritiva (GIL, 2008), utilizamos a revisão bibliográfica, traçando um panorama sobre a trajetória dos jogos eletrônicos e sobre a representatividade feminina nesse ambiente. Como técnica, adotamos a pesquisa quantitativa e qualitativa, por meio da aplicação de um questionário (Gil, 2008), com questões fechadas e espaços para comentários não obrigatórios, com o objetivo de identificar a percepção das jogadoras sobre a representação das personagens femininas, bem como suas experiências na interação com o jogo.

O questionário com 27 perguntas foi aplicado via *Google Forms* em dezembro de 2020, por meio do fórum oficial do *League of Legends* e de dois grupos de jogadores da rede social *Facebook*: *LoL BR* e *League of Legends Brasil*. No total, obtivemos 144 respostas. As colaboradoras manifestaram ciência sobre a participação voluntária nesta pesquisa com finalidade exclusivamente acadêmica ao responderem ao formulário eletrônico, sendo mantido o anonimato para preservar a identidade das pessoas e os dados coletados tratados de forma coletiva.

JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos surgem no mundo do entretenimento pela primeira vez em 1958, com o *Tennis for Two*, que simula uma partida de tênis. No entanto, a tecnologia fortaleceu-se no setor apenas a partir de meados dos anos 1970, quando houve sua popularização — proporcionada pelos avanços tecnológicos e pela redução do custo dos computadores, tornando-os mais acessíveis ao público.

Esse tipo de entretenimento é responsável por transformar a relação existente entre tecnologia e indivíduo, criando uma nova forma de consumo por meio da participação. Assim, o sujeito deixa de atuar como espectador e se torna agente participativo, escrevendo a própria narrativa, diante de sua liberdade de escolha e ação: "[...] quando alguém joga um jogo de computador, passa a fazer parte da história do jogo, não como mero espectador, mas sim como personagem importante na narrativa, ou seja, como um protagonista" (Caruso, 2011, p. 26). O indivíduo exerce sua imaginação e criatividade, constrói facetas do seu Eu e cenários nos quais é ator, experimenta avatares[2] e age numa atmosfera além de sua realidade. O primeiro jogo a estabelecer essa ligação entre o jogador e a personagem principal, no qual o indivíduo assume e controla o papel de protagonista, foi o *Pac-Man*, lançado em 1980.

Diante dos avanços da internet e sua democratização, com a chegada da banda larga, por exemplo, os jogos *on-line* ganharam lugar, permitindo a conexão entre os jogadores e as jogadoras que não estão dividindo o mesmo espaço físico. Desde então, a indústria de jogos eletrônicos tem crescido, transformando-se na forma de entretenimento mais lucrativa no mundo. Segundo pesquisa desenvolvida pela PwC (2022), a estimativa era que o setor faturasse US$ 235,7 bilhões em 2022. Esse número é seis vezes maior que a receita prevista para a indústria cinematográfica no mesmo ano (US$ 38 bilhões). Além do faturamento expressivo, outros dados merecem destaque, como o aumento no número de jogadores — de 2,894 milhões em 2020 para 3,228 milhões em 2022 (Newzoo, 2022) — e a mudança no perfil dos consumidores.

Em nível mundial, no ano de 2022, o Brasil encontrava-se na 5ª posição no ranking de número de jogadores (Matsue, 2022). De acordo com a *Pesquisa Game Brasil* — PGB (2023), 74,5% dos brasileiros afirmaram consumir jogos eletrônicos em 2022, e 70,1% em 2023. Ainda conforme a pesquisa, de 2016 até 2022, as mulheres, impulsionadas pelos *smartphones*, tornaram-se maioria nesse espaço.

Atualmente, existem inúmeros e diversos gêneros de jogos eletrônicos que, segundo Neitzel (2000 *apud*. Santaella, 2004), dividem-se em três principais grupos: jogos baseados em ação não narrativos; jogos de inteligência, construir e destruir; e jogos de exploração, de aventura e narrativos. O *LoL* é um jogo *on-line*, criado em 2009, que se enquadra na última categoria. Jogos desse tipo são narrativos e aliam ação, estratégia e raciocínio para contar uma história cujo final dependerá das escolhas e habilidades do protagonista. A interação com as demais personagens — controladas pelo computador ou por outros jogadores — é crucial. Além disso, o usuário assume um protagonismo maior, devido à maior complexidade das personagens. "Em um jogo narrativo, o personagem tem mais camadas de complexidade. Ele tem uma história, uma personalidade, pontos fortes e fraquezas, ou seja, são maiores as possibilidades do protagonista projetar-se no personagem do jogo" (Caruso, 2011, p. 29).

Nessa categoria, o *LoL* é um exemplo de *Multiplayer On-line Battle Arena* (Moba), gênero que mescla elementos de ação, estratégia e arena de batalha *on-line* para vários jogadores. Dois times formados por cinco jogadores enfrentam-se em um mapa simétrico, até um dos lados destruir a base da equipe oponente. Dessa forma, além da interação entre tecnologia e indivíduo, existe a interação entre jogadores, sejam eles da mesma equipe ou da equipe adversária, tangenciando questões como habilidades sociais, liderança e ética.

Segundo a Newzoo (2023), o *LoL* está entre os jogos de computador mais populares em nível global. De acordo com a informação divulgada pela desenvolvedora do jogo, a *Riot Games*, a *Runeterra* (como é chamado o mundo fictício de *LoL*) atingiu um novo recorde no mês de outubro de 2021, com a marca de 180 milhões de jogadores mensais (Riot Games, 2021).[3] No Brasil, o lançamento do *LoL* em português ocorreu somente após três anos de sua criação, em 2012.

Juntamente com o crescimento dos jogos eletrônicos, as competições ganharam força — a primeira registrada aconteceu em 1972, nos Estados Unidos, para estudantes da Universidade Stanford, com o jogo *Spacewar*. No entanto, o fortalecimento dos *eSports* ocorreu a partir de 2000, quando a limitação física ou geográfica para a realização de eventos foi rompida pela internet. De acordo com a Confederação Brasileira de eSports — CBeS (2020), esse fato "[...] aproximou e aumentou exponencialmente tanto a quantidade de jogadores se devotando aos campeonatos quanto o público entusiasta". De 2000 até 2010, o número de torneios aumentou de 10 para 160 (CBeS, 2020).

Segundo a CBeS (2020), a popularização do streaming, a partir de 2010, impulsionou os *eSports*, com destaque para o Twitch, site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, criado em 2011. De acordo com a Newzoo, em 2018, o Brasil era a terceira maior audiência da modalidade esportiva no mundo, com 7,6 milhões de espectadores que assistiam a torneios mais de uma vez por mês (entusiastas), e 10,7 milhões que assistiam uma vez por mês (ocasionais), totalizando 18,3 milhões — aumento de aproximadamente 18,6% em relação a 2017.

Em 2019, pela primeira vez, o Mundial de *LoL* foi a competição que reuniu o maior número de espectadores no ano, com um pico de 3,9 milhões (ESPORTS CHARTS, 2019). Conforme a Newzoo (2019), 32% do público do jogo é composto por pessoas que apenas jogam, 42% por pessoas que jogam e assistem aos torneios e 26% por pessoas que não jogam, mas acompanham os torneios e, portanto, são afetadas pelo conteúdo de *eSports*.[4]

REPRESENTATIVIDADE FEMININA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Durante muito tempo, o espaço dos jogos eletrônicos foi associado majoritariamente aos homens, seja na área de desenvolvimento, de consumo ou nos *eSports*, visto que a população masculina está fortemente representada nas áreas ligadas às tecnologias, o que contribui para invisibilizar a participação feminina. Entre outros aspectos, essa ideia justifica-se também pela forma como a nossa sociedade é estruturada pelo sistema patriarcal, que define tarefas para meninos e meninas. O patriarcado denomina, basicamente, uma organização social dotada de um conjunto de estruturas, relações e mecanismos de opressão e

desigualdade de gênero, que tangenciam o nível coletivo (Arruzza, 2015, p. 35). Por sua vez, o conceito de gênero é definido como:

> [...] a construção social do sexo anatômico. Ele foi criado para distinguir a dimensão biológica da dimensão social, baseando-se no raciocínio de que há machos e fêmeas na espécie humana, no entanto, a maneira de ser homem e de ser mulher é realizada pela cultura. Assim, gênero significa que homens e mulheres são produtos da realidade social e não decorrência da anatomia de seus corpos. (BRASIL, 2009, p. 39)

O feminismo — movimento social e político que luta pela igualdade de direitos e oportunidades entre homens e mulheres — foi responsável por trazer à tona discussões sobre a desigualdade de gênero, sendo conhecido por emergir em três grandes ondas de acordo com suas reivindicações. A Primeira Onda abrangeu das últimas décadas do século XIX às primeiras do século XX, com o movimento sufragista, que defendia o direito de voto às mulheres. A Segunda Onda emergiu em meados do século XX, trazendo como pauta a identidade e o lugar da mulher na sociedade, sempre constituída como o Outro e não por si própria. A Terceira Onda datou dos anos 1990 e trouxe reivindicações mais amplas, englobando a teoria *queer*, o feminismo negro e a visibilização das demandas das mulheres negras, o pós-colonialismo, a teoria crítica e o transnacionalismo. O movimento apresentou como pauta relevante a sexualidade, que ainda se coloca como modalidade de poder (Zinani, 2012, p. 411).

Entre as inúmeras conquistas, o movimento feminista abriu espaço para as mulheres na sociedade, inclusive no âmbito dos jogos eletrônicos. Como visto, nos últimos anos, o Brasil apresentou um aumento significativo de jogadoras, sendo que em 2016 esse número superou a quantidade de homens. De modo similar, a participação feminina no setor também vem crescendo gradualmente. No ano de 2014, as mulheres representavam 15% dos funcionários das desenvolvedoras; em 2018, já eram 20%. Por sua vez, a pesquisa *Indústria Brasileira de Games* de 2022 mostrou que, das 12.441 pessoas que trabalham no setor, 29,8% são mulheres (Abragames, 2022).

Já no cenário dos *eSports*, as mudanças são mais recentes. Em 2019, a disputa da *League of Legends Continental League* (*LCL*), nível mais alto de competição profissional de *LoL* na Comunidade de Estados Independentes, teve pela primeira vez uma equipe totalmente feminina.[5] Na realidade brasileira, Gabriela Harumi destaca-se por ser a primeira mulher a compor uma equipe em torneio oficial da *Riot*, em julho de 2020 (Globo Esporte, 2020). Ainda em território nacional, merece atenção a *Ignis Cup*, um campeonato oficial de *LoL* organizado pela *Riot Games* no Brasil. A competição foi criada em 2022 visando ampliar a participação de grupos historicamente sub-representados no cenário competitivo de *LoL*, incluindo mulheres cis, mulheres trans e pessoas de gêneros marginalizados, de acordo com o regulamento de cada edição (Riot Games, 2022).

Ainda assim, por mais que toda conquista seja significativa e represente avanços, a discriminação de gênero continua enraizada em nossa sociedade e manifesta-se de diversas formas, algumas mais sutis do que outras. De acordo com Ferreira (2004, p. 120), o sexismo, preconceito dirigido às mulheres devido à sua condição de gênero, "[...] pode se manifestar sob a forma institucional ou interpessoal, muito embora a primeira propicie o contexto cultural adequado à

segunda". Nesse sentido, a representação das mulheres nos meios midiáticos assume papel importante. Como representação, entende-se:

> [...] o uso dos variados sistemas significantes disponíveis (textos, imagens, sons) para 'falar por' ou 'falar sobre' categorias ou grupos sociais, no campo de batalha simbólico das artes e das indústrias da cultura (Freire Filho, 2004, p. 45).

Na visão de Rodrigues (2014, p. 116), a maioria das campeãs no *LoL* apresenta-se como uma *femme fatale* — personagem com uma atuação mais ativa, mas ao mesmo tempo "[...] depende grandemente do uso de sua sexualidade e privilégio de atributos físicos perante o 'olhar masculino'[6] para conseguir o que deseja" (Rodrigues, 2014, p. 116). Logo, por mais que a *femme fatale* represente o empoderamento feminino no que tange à atuação da personagem, trata-se de uma figura que tem sua personalidade, força e/ou habilidades inferiorizadas frente ao valor do seu corpo enquanto um objeto de prazer.

As representações midiáticas, principalmente as de grande alcance, como as dos jogos eletrônicos, desempenham função importante na sociedade, pois configuram seu reflexo e são responsáveis por transmitir um discurso que reforça a discriminação de gênero. Assim, permite-nos identificar de que maneira artefatos culturais forjam a aceitação do *status quo* ou encorajam as minorias a contestar as ideologias e estruturas de poder conservadoras e opressoras (Kellner, 2001 apud Freire Filho, 2005, p. 19). Diante disso, podemos analisar em que medida o *LoL*, no âmbito dos jogos eletrônicos e dos meios midiáticos, tenta reproduzir esse *status quo* e como esse fenômeno influencia a realidade social, que passa a ser marcada por embates culturais, uma vez que as jogadoras mulheres não aceitam mais essas posições de poder passivamente, visto que estão questionando, tensionando e se reposicionando.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A seguir, discutiremos os resultados do questionário aplicado às jogadoras, que teve como objetivo identificar as percepções sobre a representação das personagens femininas, bem como sobre as experiências na interação com o jogo.

Análise do questionário

Na primeira seção do questionário, solicitamos informações para identificação do perfil das respondentes. De acordo com os dados, podemos afirmar que o público jovem está mais presente no jogo, já que a maioria tem idade entre 18 e 23 anos, e entre 24 e 29 anos (70,8% e 25,7%, respectivamente). No que diz respeito à cor da pele, identificamos a predominância de pessoas brancas (59,7%), seguidas por pessoas pardas (28,5%), pretas (6,3%), amarelas (4,9%) e indígenas (0,6%). Sobre o nível de escolaridade, há destaque para jogadoras com ensino superior incompleto (48,6%), médio completo (25,7%) e superior completo (17,4%). Ao serem perguntadas sobre o tempo que jogam, parte significativa das respondentes disse fazer isso há mais de 4 anos (38,2%), seguidas por aquelas que jogam de 2 a 3 anos (16,7%) e de 1 a 2 anos (13,2%).

Na segunda seção, abordamos questões relacionadas à beleza estética dos campeões, incluindo tópicos como diversidade e identificação. Para tanto, as respondentes deveriam indicar, em uma escala de 1 a 5, se concordavam ou discordavam das quatro afirmações apresentadas. A partir da análise dos dados, constatamos que o padrão de beleza estético das personagens é importante para a maioria das respondentes (59%), ainda que uma parcela expressiva tenha se posicionado de forma neutra (28,5%). Questionadas se costumam escolher campeões cuja aparência física lhes agrada, as respostas foram equilibradas — 40,3% disseram que não, 34% que sim e 25,7% foram neutras. Desse modo, observamos que, apesar de ser importante para a maior parte das jogadoras, a beleza estética nem sempre determina a escolha da personagem. Em seguida, as respondentes indicaram se consideram relevante a presença de campeões com características físicas diversas. Diante da questão, 76,4% disseram que sim, número bastante significativo. Por fim, questionadas se conseguem encontrar personagens com fisionomia semelhante à sua, a maioria (45,1%) relatou que não, enquanto 34,7% concordaram com a afirmação.

Na terceira seção, as respondentes deveriam escolher, entre as imagens apresentadas, a personagem que mais lhes chamava a atenção, assim como a que menos lhes chamava a atenção, sendo selecionadas campeãs que se destacavam esteticamente (Figura 1).

Figura 1 — Campeãs selecionadas pela estética



Fonte: *League of Legends*, 2020.

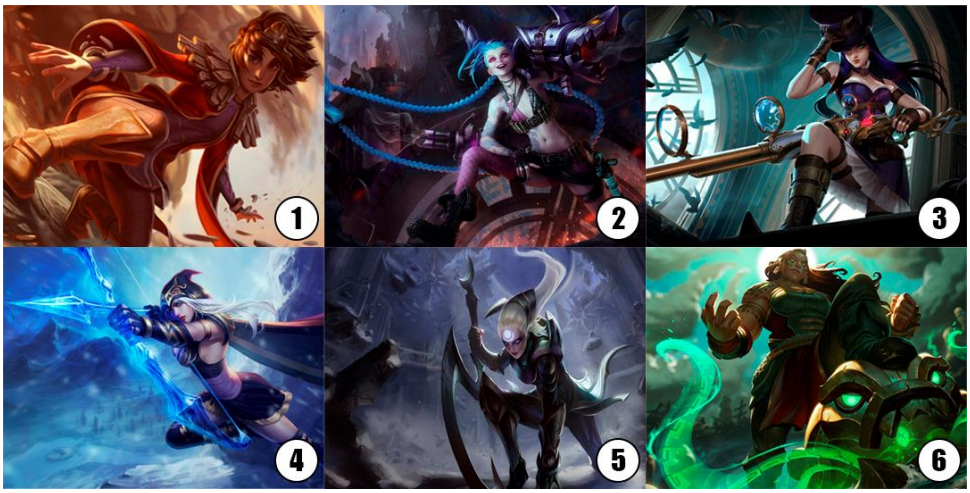
A partir disso, buscamos identificar se o padrão de beleza criado no jogo influencia a visão das jogadoras sobre o que a sociedade brasileira considera belo.

Caitlyn (3) e Ashe (4) representam o grupo da maioria das personagens, aquelas que seguem o padrão de beleza estético predominante na sociedade brasileira por serem brancas, magras e com corpo curvilíneo, característica realçada pelas roupas e poses. Já Jinx (2) e Diana (5) representam aquelas que não pertencem a esse ideal de beleza, apesar de também seguirem alguns padrões, como a cor da pele e o tipo físico. Por fim, Taliyah (1) e Illaoi (6) são alguns dos poucos exemplos que destoam do restante, por apresentarem características menos exploradas pelo jogo, como o tom de pele mais escuro e, no caso da segunda, corpo musculoso.

De acordo com as jogadoras, a personagem que mais chama atenção é Caitlyn (23,6%), seguida por Ashe (20,8%), Diana (18,1%), Jinx (17,4%), Illaoi (13,2%) e Taliyah (6,9%). Já quando questionadas sobre aquela que chama menos atenção, a ordem permanece quase igual, só que em posição contrária — Taliyah (33,3%), Illaoi (22,9%), Diana (17,4%), Jinx (11,8%), Ashe (7,6%) e Caitlyn (6,9%). Ainda que Diana e Jinx tenham trocado de posição, isso não altera nossa análise, uma vez que as personagens representam o mesmo grupo. Portanto, podemos afirmar que as campeãs mais atraentes são as que seguem o padrão estético hegemônico na sociedade brasileira, assim como as que chamam menos atenção são as que destoam, com destaque para Taliyah.

Na seção seguinte, apresentamos três *skins* das mesmas personagens para as jogadoras escolherem a que mais chamava a atenção. As *skins* selecionadas apresentam diferentes estilos estéticos, graus de feminilidade e níveis de sexualização (a sexualização da mulher reduz sua representação ao corpo e ao apelo sexual, em detrimento de sua identidade e subjetividade), o que justifica sua utilização para avaliar as preferências das participantes. Ao analisarmos os resultados, de modo geral, houve preferência por *skins* com traços mais nítidos de feminilidade e/ou que são sexualizadas (Figura 2).

Figura 2 — *Skins* que mais chamam a atenção das jogadoras



Fonte: League of Legends, 2020.

Conforme a Figura 2, as *skins* mais selecionadas de Jinx (2), Diana (5) e Illaoi (6) são aquelas que destacam seus corpos, representados de forma menos natural quando comparados aos das outras imagens. Já no caso de Taliyah (1) e Ashe (4), isso também ocorreu, só que de maneira diferente. Em ambas as figuras, a feminilidade é explorada por elementos que buscam deixá-las mais delicadas, como cabelos, roupas, coroas e brincos. Por fim, a única campeã que não seguiu esse padrão foi Caitlyn (3). Nesse ponto, um resultado merece destaque: entre as personagens que são sexualizadas, houve preferência pela única *skin* que as representa de forma oposta.

Em síntese, a distribuição das preferências sugere que, em geral, as participantes demonstraram maior interesse por *skins* que combinam atratividade estética, identidade feminina marcante e, em alguns casos, elementos de sexualização, ainda que representações menos sexualizadas, mas visualmente

sofisticadas, também tenham obtido elevada preferência. Esse resultado reforça a importância de analisar a construção visual das personagens para além da exposição corporal, considerando o conjunto de elementos que compõem sua feminilidade e seu apelo estético.

Na quinta seção, as jogadoras foram indagadas diretamente sobre a representação das campeãs. A partir de três afirmações, elas deveriam indicar, em uma escala de 1 a 5, se concordavam ou discordavam do que estava sendo exposto. Em seguida, caso quisessem, poderiam fazer observações sobre o assunto. De modo geral, constatamos que mais da metade das respondentes (55,6%) não se identifica fisicamente com as campeãs. As que menos se reconhecem são as que pertencem a minorias sociais — indígenas (100%), pretas (88,9%), amarelas (57,1%) e pardas (53,7%). Até as respondentes brancas, que ocuparam a última posição, apresentam uma porcentagem alta (52,3%). No entanto, a maioria das jogadoras (46,5%) afirma gostar da forma como as campeãs são representadas, bem como acredita que essas sejam diversas em suas características (47,1%). Apenas 25,7% disseram que não gostam, e 27,8% se posicionaram de forma neutra.

Ao analisarmos as respostas abertas, verificamos comentários que expõem as problemáticas envolvendo a representação das personagens femininas, sendo que a maioria foi feita por respondentes que disseram não gostar do modo como são representadas ou que se posicionaram de forma neutra. Entre os apontamentos, a sexualização foi o assunto mais citado. Em suma, as jogadoras identificam essa questão, assim como os elementos que contribuem para isso, desde “poses até o excesso de campeões humanos, com características padrão e lindas”. A magreza aparece com frequência, bem como termos relacionados ao físico das campeãs, como “gostosona” e corpo ampulheta, “com peito e bunda grande e cintura fina”.

Nesse contexto, uma jogadora declara que raramente lançam personagens que representam as mulheres como elas são, com suas diferenças. Segundo uma colaboradora, “a maior parte das campeãs reforça um padrão de beleza social inatingível” e isso pode gerar problemas de aceitação. Ademais, alguns comentários evidenciam a incoerência das roupas: “armaduras de combate são substituídas muitas vezes por micro roupas”; “como uma Rainha do Gelo e uma policial ativa, que precisa correr atrás dos bandidos, usam vestidos como aqueles?”.

De acordo com uma entrevistada, a *Riot* prioriza personagens “padrão fofinho/sexy”. Outra pontua que “lançar uma ou outra campeã não sexualizada não anula o fato” de que as outras continuam existindo, e acrescenta que, “como mulher gorda, não consegue se visualizar”, já que o único campeão com esse tipo físico é Gragas, retratado de forma caricata.

Os comentários indicam que até as jogadoras que se reconhecem de alguma forma com a aparência das personagens, por se enquadrarem nos padrões estéticos, desejam a inclusão de mais diversidade. Nas palavras de uma delas: “muitas personagens estão voltadas para agradar padrões de beleza imposed pela sociedade, algo que vem mudando com o lançamento da Taliyah e da Illaoi”. No entanto, continua: “a *Riot* decaiu muito com o lançamento da Seraphine, quando ela serviu apenas para propagandas das *K/DA*[7] e é forçada dentro do jogo” (Figura 3). Nesse sentido, outra respondente aponta que “a diversidade no *LoL* depende muito de dinheiro”, uma vez que “campeões mais rentáveis são favorecidos”.

Figura 3 — Novas *skins* da linha *K/DA*



Fonte: *League of Legends*, 2020.

Quanto ao lançamento de personagens que apresentam alguma diversidade, um comentário chamou a atenção: “acho ridículo quando lançam uma campeã minimamente diferente, fora do padrão estabelecido pela indústria, falam mal dela e esquecem a boneca (fora as artes ‘corrigindo’ a fisionomia da coitada)”. Trata-se de uma “inclusão disfarçada”, declara outra. Nesse ponto, torna-se importante mencionarmos que a problemática envolvendo a representatividade no jogo não foi relacionada apenas à *Riot*, mas também ao público consumidor. Mais de uma respondente afirma acreditar que “personagens padrões chamam mais atenção do público” e, por conta disso, “o jogo investe nesse tipo físico”. Ademais, pontuam que as roupas chamativas e os decotes são recursos adotados para agradar a homens supostamente heterossexuais ou interessados em mulheres.

Como dito, inclusive as respondentes que disseram gostar das representações defendem uma maior diversidade. Conforme uma colaboradora, “a *Riot* possui uma diversidade muito grande entre etnias”, e acrescenta que a desenvolvedora “tem respeitado na maioria das vezes a representação de personagens femininas [...], tem valorizado o corpo das personagens com um figurino bonito e não só com decotes”.

Sobre as características que gostariam de encontrar, sugestões como campeãs gordas e com cabelos crespos/cacheados apareceram. Nas palavras de uma respondente: “gostaria de uma campeã mais cheinha e fofa, com roupas leves, mas não tão decotadas assim”. Além disso, uma jogadora defende o lançamento de mais uma figura que represente o Brasil, como Neeko.

Na sexta e última seção do questionário, as respondentes foram indagadas sobre a experiência no jogo, bem como puderam fazer comentários, caso se sentissem confortáveis. Os resultados mostraram que a grande maioria já sofreu preconceito durante uma partida, sendo que 46% vivenciaram poucas situações assim, e 44% com frequência. Apenas 10% disseram que nunca.

Do total, 21,4% afirmaram usar *nicknames* neutros, o que pode justificar o fato de não terem sofrido assédio. Ao analisarmos os comentários, percebemos que esse recurso é o único adotado por parte expressiva das jogadoras para evitar

casos de machismo e assédio. Além disso, três respondentes revelaram que costumam falar no masculino durante as partidas, assim como pedem para os amigos as tratarem dessa forma no *chat*.

> Acredito que se eu deixasse à mostra um *nickname* mais feminino, ou respondesse *ingame* com um 'obrigada', as coisas seriam piores. Chega a um ponto no qual você precisa se esconder e a falar como um homem. Você pode até ser repreendida por fazer uma jogada ruim, mas a coisa sobe de patamar quando já no início da seleção de personagens soltam 'perdemos, tem uma mulher no time'.

Diante dessa situação, uma respondente declarou que joga apenas com amigos, o que pode explicar o fato de não ter sofrido tanto preconceito. Já outra relatou que foi ofendida até entre conhecidos, com comentários como "gorda, vagabunda, filhinha da mamãe, burra e o de sempre 'vai lavar a louça'". Nesse ponto, é válido ressaltar que as ofensas nem sempre estão ligadas a um desempenho ruim, visto que mais de uma jogadora contou que, mesmo com alta performance, costuma ser ofendida e criticada pelo simples fato de ser mulher. Nas palavras de uma delas: "para ser bem franca, o fato de jogar bem não importa, os caras sempre irão dar *hate*[8] em qualquer pessoa com *nick* de mulher".

Questionadas se já presenciaram situações de machismo direcionado a outras mulheres, a maior parte aponta que sim — 56,3% com frequência e 34% poucas vezes. Por fim, quando perguntadas se já testemunharam comentários sobre o corpo de personagens femininas, 63,9% disseram que com frequência e 22,9% poucas vezes. De acordo com uma respondente, "chega a ser desagradável ver alguns comentários sobre a aparência física de algumas campeãs". Já outra jogadora revela que também costuma falar "muito sobre o corpo das bonecas com 'adjetivos' como gostosa, bonita e tals [sic]". E acrescenta: "eu não acho muito errado elogiar desse jeito, agora fazer 'abuso' com a boneca já é sacanagem kkk de tipo que vai comer ela ou coisa pior".

Além das ofensas, críticas e dos comentários a respeito do corpo das personagens, uma respondente aponta que "várias vezes os jogadores utilizam referências de crimes hediondos para indicar alta performance, como: 'foi um estupro'", e continua dizendo que, "além de poder afetar uma vítima, normaliza o comportamento do agressor que, ao ler isso, não entende a gravidade da situação".

Os casos citados são passíveis de denúncia, o que pode gerar banimento.[9] No entanto, as respondentes relatam que, em muitas situações, os agressores não são punidos. Uma delas afirma que envia muitas notificações de abuso verbal e machismo explícito e "NUNCA dá em nada". Dessa forma, embora a *Riot* apresente um discurso de não tolerância ao preconceito e tenha criado um meio para identificar e punir agressores, as jogadoras têm a sensação de que isso não ocorre de fato. Além disso, ao retratar as personagens femininas de forma sexualizada, o jogo reforça o discurso que diz rejeitar — de objetificação da mulher, sexismo e discriminação de gênero.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises, concluímos que o *LoL* se apresenta como um reflexo de nossa sociedade, bem como atua como reforçador de sua estrutura patriarcal no que tange à perpetuação da discriminação de gênero. Constatamos que o padrão de beleza estético criado no jogo influencia a visão das jogadoras sobre o padrão de beleza estético predominante na sociedade brasileira (mulheres brancas, magras e com corpo curvilíneo), já que há preferência por campeãs que seguem esses padrões e por *skins* que as aproximam da feminilidade, seja por meio da delicadeza ou pela forma como exploram seus corpos. Há, contudo, um paradoxo nessa dinâmica: embora a hiperfeminilidade possa reforçar estereótipos de gênero, ela também é apropriada como estratégia de resistência. Em um contexto em que o poder é tradicionalmente representado por personagens monstruosos, vilanescos ou hipermasculinos, jogadores e jogadoras reivindicam personagens marcadamente femininas como forma de contestar a associação entre masculinidade e poder.

Além disso, identificamos que a maior parte das respondentes gosta do modo como as personagens femininas são representadas e as considera diversas em suas características, embora não se identifiquem fisicamente com elas. Entre as que não gostam da representação, as principais problemáticas indicadas são a sexualização e os padrões de beleza. De modo geral, os apontamentos restringem-se a questões associadas ao corpo das campeãs, algo que atinge todas as mulheres, enquanto as problemáticas referentes a outros tipos de características que afetam um grupo específico, como a cor da pele, não são mencionadas.

Por fim, a partir das respostas das jogadoras, notamos que ainda é muito difícil revelar-se mulher no jogo, diante da forte discriminação de gênero que prevalece nesse ambiente. Torna-se relevante enfatizar que a discriminação de gênero nos jogos está relacionada ao machismo estrutural (uma manifestação do patriarcado) que permeia a cultura *gamer*. Assim, embora seja de conhecimento público o crescimento da participação feminina, a misoginia persiste, levando muitas jogadoras a ocultarem sua identidade para evitar assédio e violência.

No que diz respeito à empresa *Riot*, apesar de ela apresentar um discurso contra o sexismo e oferecer mecanismos para identificar e punir agressores, parecem não existir ações práticas. Portanto, as mulheres veem-se obrigadas a utilizar meios para barrar situações de machismo e assédio, como *nicks* neutros, pronomes masculinos e desligamento de *chat*. Algumas optam por formar equipes apenas com conhecidos, o que não garante que estarão protegidas do preconceito, conforme relatado. Em alguns casos, os comentários iniciam-se antes da partida, no momento de seleção de campeões, indicando que as ofensas e críticas não estão relacionadas ao desempenho da jogadora em si, mas à questão de gênero.

Por conseguinte, compreendemos que o público observado é mais atingido por imagens que reforçam o padrão estético de beleza preferido no contexto brasileiro, bem como a objetificação da mulher, o que gera impacto, especialmente sobre as mulheres, que nem sempre identificam essas problemáticas por estarem imersas nessa cultura que naturaliza a discriminação de gênero. Ademais, a crítica torna-se mais consistente quando se compara a representação das personagens femininas e masculinas em *LoL*, cujo tratamento diferenciado conferido às personagens evidencia uma assimetria de gênero: enquanto os personagens masculinos apresentam maior diversidade corporal,

étnica e estética, as personagens femininas permanecem associadas a padrões homogêneos de beleza e frequentemente sexualizadas. Essa diferença reproduz relações patriarcais de poder, reforçando estereótipos de gênero e contribuindo para a manutenção da misoginia, do racismo e de outras formas de discriminação. Dessa forma, podemos afirmar que o *LoL* é um entretenimento que reproduz o *status quo*, seja por meio de suas representações ou pela forma como lida com situações de machismo. No jogo, a maioria das personagens femininas é representada de um modo que privilegia determinadas características em detrimento de outras, fortalecendo estereótipos, além de serem sexualizadas.

De maneira similar, ao não ser efetivo contra as denúncias de sexismo, o *LoL* legitima esse comportamento e cria um ambiente hostil para as mulheres e confortável para os agressores, que se sentem mais protegidos pelo anonimato. Existem, portanto, duas forças contrárias atuando simultaneamente: a dos homens, que tentam expulsar as mulheres desse ambiente, compreendido como sendo dominado por eles; e a das mulheres, que acabam se escondendo para não sofrer violência e discriminação pela força dominante. Essas práticas constituem formas de violência de gênero que reproduzem padrões de discriminação e violência presentes em diferentes esferas da vida social. Destacar essa continuidade é fundamental para evidenciar que os ambientes virtuais de jogos não estão dissociados da realidade social, mas refletem e reforçam relações estruturais de poder e desigualdade que afetam as mulheres.

Os resultados evidenciam que as mulheres já ocupam o espaço dos jogos digitais; o desafio central reside na persistência de práticas de violência e discriminação que comprometem sua permanência e participação em condições de igualdade. Os relatos das participantes revelam insatisfação com a postura da comunidade e da *Riot Games* diante dessas situações, indicando a necessidade de fortalecer políticas de prevenção, acolhimento e responsabilização. Assim, mais do que ampliar a participação feminina, torna-se fundamental garantir que esse espaço seja efetivamente seguro, inclusivo e respeitoso, reconhecendo o direito das mulheres de ocupá-lo sem sofrer violência de gênero.

Para tanto, faz-se necessário um olhar crítico sobre a indústria do entretenimento e sobre o nosso consumo, a fim de identificarmos as estruturas, bem como seu impacto social. O reconhecimento dessas estruturas possibilita questionar a naturalização das representações de feminilidade que permeiam o ambiente de jogo, evidenciando seu caráter socialmente construído. Essa perspectiva crítica contribui para desestabilizar relações desiguais de poder e fomenta a construção de comunidades mais inclusivas, pautadas pelo respeito, pela equidade de gênero e pelo enfrentamento da discriminação.

Female representation in *League of Legends*: a study on female players' perspective

ABSTRACT

This article analyzes how the video game *League of Legends* (*LoL*) addresses gender issues and its potential social implications, based on female players' perceptions regarding the representation of female characters. From a methodological standpoint, this is a descriptive study based on a literature review and the application of a questionnaire answered by 144 female participants. The results indicate that *LoL* reflects the patriarchal structures of contemporary society while simultaneously reinforcing gender-based power relations. By portraying the majority of female characters according to idealized beauty standards and through sexualized representations, the game perpetuates gender stereotypes and the objectification of women, contributing to the maintenance of social inequalities, particularly those affecting women. Finally, the study reveals that openly identifying as a woman in the gaming environment remains a challenge, as this environment reinforces sexism both through the representation of female characters and through acts of harassment committed by male players, which frequently remain without any effective accountability or sanction.

KEYWORDS: *League of Legends*. Video game. Gender. Female representation. Sexism.

Representación femenina en *League of Legends*: estudio sobre la perspectiva de las jugadoras

RESUMÉN

Este artículo analiza cómo el videojuego *League of Legends* (*LoL*) aborda las cuestiones de género y sus potenciales implicaciones sociales, con base en la percepción de las jugadoras sobre la representación de los personajes femeninos. Desde el punto de vista metodológico, se trata de una investigación de carácter descriptivo, fundamentada en una revisión bibliográfica y en la aplicación de un cuestionario respondido por 144 colaboradoras. Los resultados indican que *LoL* refleja las estructuras patriarcales de la sociedad contemporánea y, al mismo tiempo, refuerza las relaciones de poder basadas en el género. Al retratar a la mayoría de los personajes femeninos de acuerdo con patrones idealizados de belleza y mediante representaciones sexualizadas, el juego perpetúa estereotipos de género y la objetivación de las mujeres, contribuyendo al mantenimiento de las desigualdades sociales, especialmente aquellas que afectan a las mujeres. Por último, el estudio revela que identificarse abiertamente como mujer en el entorno del juego aún representa un desafío, dado que dicho ambiente refuerza el sexismo tanto a través de la representación de los personajes femeninos como por actos de acoso cometidos por jugadores varones, que con frecuencia permanecen sin ningún tipo de responsabilidad o sanción efectiva.

PALABRAS CLAVE: *League of Legends*. Videojuego. Género. Representación femenina. Sexismo.

NOTAS

[1] Também conhecido como *e-sport* ou *eSports*, refere-se às competições profissionais organizadas de jogos eletrônicos e *videogames*.

[2] O termo "*avatar*" denomina a personagem virtual, corpo sem vida e sem inteligência, habitado pelo protagonista no momento do jogo.

[3] Mais de um jogo é ambientado no mundo fictício de *LoL*. Em sua publicação, a *Riot Games* não divulgou os números dos títulos individualmente.

[4] Análise realizada nos Estados Unidos, Canadá, Alemanha, Reino Unido, França, Itália, Espanha, Holanda, Bélgica e Suécia.

[5] Nessa situação, a equipe adversária, composta exclusivamente por homens, foi acusada de machismo após banir cinco campeões suporte. A decisão não é considerada estratégica e reforça a ideia disseminada na comunidade do *LoL* de que mulheres só sabem jogar nessa posição, devido ao seu menor nível de dificuldade. Todavia, vale mencionar que a posição de suporte tem relevância na dinâmica do jogo, mas é desvalorizada por ser associada às mulheres.

[6] A expressão "olhar masculino" refere-se a uma forma de representação construída a partir de uma perspectiva masculina, heterossexual e dominante, na qual as mulheres são apresentadas prioritariamente como objetos de desejo e contemplação, e não como sujeitos autônomos.

[7] Grupo fictício de *K-pop*, composto por Ahri, Akali, Evelynn e Kai'Sa, até então. A banda foi criada para promover o Mundial de *LoL* de 2018 e vender *skins* das personagens em foco. O lançamento de Seraphine, nova integrante do grupo, vem acompanhado de *skins* de todas as integrantes.

[8] Expressão utilizada em casos de ofensa ou crítica.

[9] Suspensão no jogo que, dependendo da gravidade da situação, pode ser leve, moderada ou permanente.

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES – Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games. **Pesquisa da Indústria Brasileira de Games de 2022**. 2022. Disponível em: https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html. Acesso em: 28 jul. 2023.

ARRUZZA, Cinzia. Considerações sobre gênero: reabrindo o debate sobre patriarcado e/ou capitalismo. **Outubro Revista**, n. 23, p. 33-58, 1. sem. 2015. Disponível em: http://outubrorevista.com.br/wp-content/uploads/2015/06/2015_1_04_Cinzia-Arruza.pdf. Acesso em: 26 out. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Gênero e diversidade na escola**: formação de professoras/es em gênero, orientação sexual e relações étnico-raciais. Livro de conteúdo. Versão 2009. Rio de Janeiro: Cepesc; Brasília: SPM, 2009. Disponível em: http://estatico.cnpq.br/portal/premios/2014/ig/pdf/genero_diversidade_escola_2009.pdf. Acesso em: 26 out. 2020.

CARUSO, André Luís Macedo. **O gamer é o protagonista freireano?** Um estudo sobre o protagonismo em Paulo Freire e a utilização de jogos eletrônicos. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2011. Disponível em: http://tede.upf.br/jspui/bitstream/tede/711/1/2011AndreLuisMacedoCaruso.pdf. Acesso em: 26 out. 2020.

ESPORTS CHARTS. **Estatísticas de visualização de 2019 Esportes e Streaming**. 2019. Disponível em: https://escharts.com/pt/2019. Acesso em: 26 out. 2020.

FERREIRA, Maria Cristina. Sexismo hostil e benevolente: inter-relações e diferenças de gênero. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v. 12, n. 2, p. 119-126, 2004. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2004000200004&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 26 out. 2020.

FREIRE FILHO, João. Mídia, estereótipo e representação das minorias. **Revista ECO-PÓS**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 45-71, ago./dez. 2004. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1120/1061. Acesso em: 26 out. 2020.

FREIRE FILHO, João. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 12, n. 28, p. 18-29, dez. 2005. Disponível em: https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3333/2590. Acesso em: 26 out. 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf. Acesso em: 25 jan. 2021.

HISTÓRIA do eSports. **Confederação Brasileira de eSports**, 2020. Disponível em: http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/. Acesso em: 26 out. 2020.

LEAGUE of Legends: jogadores reclamam sobre Taliyah ser feia e nada sexy; designer responde. **ESPN**, 2016. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/597021_league-of-legends-jogadoresreclamam-sobre-taliyah-ser-feia-e-nada-sexy-designer-responde. Acesso em: 25 jan. 2021.

LOL: escalada pela Rensga, Harumi será primeira mulher no circuito oficial. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em: https://globoesporte.globo.com/esports/lol/noticia/lol-escalada-pela-rensga-harumi-sera-primeira-mulher-no-circuito-oficial.ghtml. Acesso em: 26 out. 2020.

MATSUE, Carla. Brasileiros movimentam US$ 2,7 bilhões em jogos on-line. **Valor Investe**, São Paulo, 6 out. 2022. Disponível em: https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2022/10/06/brasileiros-movimentam-us-27-bilhoes-em-jogos-on-line.ghtml. Acesso em: 20 jul. 2023.

MICHAELIS. **Moderno dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2021. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/. Acesso em: 5 jan. 2021.

NEWZOO. **Esports, a Franchise Perspective**: 70% watch only one game and 42% do not play. [S. l.]: Newzoo, 2017. Disponível em: https://newzoo.com/insights/articles/esports-franchises-70-watch-only-one-game-and-42-dont-play/. Acesso em: 26 out. 2020.

NEWZOO. **Esports in Brazil**: key facts, figures, and faces. [S. l.]: Newzoo & Esports Bar, 2018. Disponível em: https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces/. Acesso em: 26 out. 2020.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2022**. [S. l.]: Newzoo, 2022. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf. Acesso em: 20 jul. 2023.

NEWZOO. **Most popular PC games by monthly active users (MAU) – Global**. [S. l.]: Newzoo, 2023. Disponível em: https://newzoo.com/resources/rankings/top-20-pc-games. Acesso em: 28 jul. 2023.

NEWZOO. **Zooming in on the Biggest Franchises in Esports**: 71% of fans watch only one game. Blog da Newzoo, 2019. Disponível em: https://newzoo.com/resources/blog/zooming-in-on-the-biggest-franchises-in-esports-71-of-fans-watch-only-one-game. Acesso em: 28 jul. 2023.

PGB – Pesquisa Game Brasil 2023. **Sioux Group**; Go Gamers; Blend New Research; ESPM, 2023. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/. Acesso em: 20 jul. 2023.

PWC. **Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022-2026**. 2022. Disponível em: https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-

midia/2022/Pesquisa-Global-de-Entretenimento-e-Midia-2022%E2%80%932026.pdf. Acesso em: 20 jul. 2023.

RIOT GAMES. **180 million monthly players**. 1 nov. 2021. Instagram: @riotgames. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CVvGFnEpfOK/. Acesso em: 28 jul. 2023.

RIOT GAMES. **Women's History Month**. Los Angeles, 13 abr. 2022. Disponível em: https://www.riotgames.com/en/news/womens-history-month-2022. Acesso em: 1 jul. 2026.

RODRIGUES, Letícia. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero**: os tipos de feminilidade em League of Legends. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/6778/1/CT_CODEG_2014_1_17.pdf.pdf. Acesso em: 26 out. 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. Porto Alegre, 2004. Disponível em: http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html. Acesso em: 26 out. 2020.

WALBY, Sylvia. **Theorizing patriarchy**. Oxford: Basil Blackwell, 1990.

ZINANI, Cecil Jeanine Albert. Crítica feminista: uma contribuição para a história da literatura. *In*: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA DA LITERATURA, 9., 2012, Porto Alegre. **Anais eletrônicos** [...]. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012. p. 407-415. Disponível em: https://editora.pucrs.br/edipucrs/acessolivre/Ebooks/Web/978-85-397-0198-8/Trabalhos/18.pdf. Acesso em: 26 out. 2020.

Recebido: 03/08/2023.
Aprovado: 08/12/2023.
DOI: 10.3895/cgt.v18n51/52.17414.
Como citar: FREITAS, Roberta Brombine; CORREA, Cynthia. Representação feminina no *League of Legends*: estudo sobre a perspectiva das jogadoras. **Cad. Gên. Tecnol.**, Curitiba, v. 17, n. 48/49, p. 1-18, jan./dez., 2025. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt. Acesso em: 20 mai. 2026.
Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.