PSICOLOGIA

GABRIELA DE PAULA

ESTEREÓTIPOS DE FEMINILIDADE: UM ESTUDO SOBRE O IMPACTO DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA EM *LEAGUE OF LEGENDS*

Belo Horizonte

2024

GABRIELA DE PAULA

ESTEREÓTIPOS DE FEMINILIDADE: UM ESTUDO SOBRE O IMPACTO DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA EM *LEAGUE OF LEGENDS*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Psicologia, do Centro Universitário FAMINAS.

Orientador: Prof. Me. Marco Aurélio

Belo Horizonte

2024

GABRIELA DE PAULA

ESTEREÓTIPOS DE FEMINILIDADE: UM ESTUDO SOBRE O IMPACTO DA REPRESENTATIVIDADE FEMININA EM *LEAGUE OF LEGENDS*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Psicologia, do Centro Universitário FAMINAS.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Mestre Marco Aurélio

Prof. Mestre Thaís Alves

Prof. Mestre Cristiane Caldas

Belo Horizonte, 17 de dezembro de 2024

FICHA CATALOGRÁFICA

P324e Paula, Gabriela de

Estereótipos de feminilidade: um estudo sobre o impacto da representatividade feminina em League of Legends. / Gabriela de Paula; Marco Aurélio (orient.) – Belo Horizonte, 2024.
40 f.

Orientador: Prof. Me. Marco Aurélio Saraiva Carvalho

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Psicologia) – Centro Universitário FAMINAS, Belo Horizonte, 2024.

1. Representatividade feminina. 2. Jogos eletrônicos. 3. League of Legends. 4. Psicologia. I. Carvalho, Marco Aurélio Saraiva, Prof. Me., orient. II. Centro Universitário FAMINAS. III. Título.

CDD: 150

Ficha Catalográfica elaborada na Biblioteca Central - FAMINAS

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Cynthia e Leonardo, dedico minha mais profunda gratidão por todo o apoio incondicional e os esforços incansáveis que dedicaram ao longo dos anos. Sem o amor, o apoio e a confiança que sempre depositaram em mim, este momento não seria possível.

Aos meus irmãos, Geri e Yasmim, agradeço pelo companheirismo, pelas palavras de incentivo e por estarem ao meu lado em todos os momentos. Vocês são os melhores irmãos do mundo.

Aos meus avós, aos que ainda estão aqui e ao meu avô que já partiu, minha eterna gratidão. Cada um de vocês, à sua maneira, contribuiu com amor, ensinamentos e inspiração.

Ao meu namorado e amor da minha vida, Chris, agradeço por todo apoio, por ser meu porto seguro e por acreditar em mim mesmo nos momentos em que eu duvidei. Sua presença foi um lembrete constante de que eu não estava sozinha nesta jornada.

Ao melhor amigo de todos os tempos, Luiz, agradeço pelas noites em claro enquanto eu escrevia este TCC. Sua paciência, apoio e companhia tornaram esse processo muito mais leve e suportável.

Ao meu orientador, Marco Aurélio, agradeço pelos ensinamentos, pela paciência e pela dedicação em me guiar ao longo deste trabalho. Sem os seus conselhos e orientações, este momento não seria possível.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Da esquerda para a direita: Miss Fortune em 2010 e Miss Fortune em 2024 19
Figura 2 - Da esquerda para a direita: Gangplank e Miss Fortune 20
Figura 3 – Imagem oficial de Kai'Sa 21
Figura 4 – Imagem oficial de Kassadin 22
Figura 5 - Antiga Caitlyn Policial 23
Figura 6 - Caitlyn Policial antes da atualização visual 24
Figura 7 – Novo visual Caitlyn Policial 25
Figura 8 - Caitlyn Policial em jogo após a atualização visual 26
Figura 9 – Da esquerda para a direita: Krystal em Dinosaur Planet e Krystal em Star Fox 28

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 13
2. GÊNERO E PERFORMATIVIDADE 16
3. O FEMININO EM LEAGUE OF LEGENDS 18
3.1 Miss Fortune 18
3.2 Kai'Sa 20
3.3 Caitlyn 22
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 27
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO 32
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 40
7. REFERÊNCIAS 41

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Distribuição das referências bibliográficas obtidas na base de dados Google Acadêmico 31
Quadro 2 - Informações dos artigos selecionados na revisão integrativa 32
Quadro 3 - Síntese dos objetivos e metodologias dos artigos presentes na revisão de literatura 33

RESUMO

A presença de mulheres no cenário dos jogos eletrônicos ainda enfrenta desafios relacionados à representatividade e inclusão. Em *League of Legends*, isso se reflete tanto na construção das personagens femininas quanto na exclusão de mulheres no cenário competitivo. Este trabalho tem como objetivo discutir os fatores que contribuem para essas desigualdades, explorando como normas sociais e estereótipos de gênero afetam a forma como o feminino é representado nos *games*. Por meio da análise de personagens do jogo e de estudos na área, foi possível identificar como a hipersexualização e as limitações narrativas reforçam padrões excludentes, impactando o senso de pertencimento das jogadoras. Além disso, apesar dos avanços observados, que podem ser observados na reformulação das personagens femininas, discutimos o quanto a sexualização desses corpos e estereótipos de gênero ainda se mantém, modificando apenas suas características e performatividade. Por fim, o estudo aponta para a necessidade da Psicologia se adentrar no debate dos jogos eletrônicos de forma a contribuir para a inserção e permanência no público feminino, seja como uma forma de diversão e/ou o ingresso profissional.

Palavras-chave: Representatividade feminina; Jogos eletrônicos; Gênero; *League of Legends*.

ABSTRACT

The presence of women in the scenario of electronic games still faces challenges related to representativeness and inclusion. In League of Legends, this is reflected both in the construction of female characters and the exclusion of women in the competitive scenario. This work aims to discuss the factors that contribute to these inequalities, exploring how social norms and gender stereotypes affect the way the female is represented in games. Through the analysis of game characters and studies in the area, it was possible to identify how hypersexualization and narrative limitations reinforce exclusionary patterns, impacting the sense of belonging of the players. Moreover, despite the observed advances, which can be observed in the reformulation of female characters, we discuss how the sexualization of these bodies and gender stereotypes still remain, modifying only their characteristics and performance. Finally, the study points to the need for psychology to enter the debate of electronic games in order to contribute to the insertion and permanence in the female audience, whether as a form of fun and/or professional entry.

Key Words: Female representation; Video games; Gender; League of Legends

1. INTRODUÇÃO

League of Legends, popularmente conhecido como *LoL*, é um jogo *online* competitivo da modalidade *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*) lançado em 27 de outubro de 2009 pela empresa americana *Riot Games*. Em *League of Legends*, os times são divididos em duas equipes de cinco jogadores, e o principal objetivo é conquistar o território inimigo e destruir o seu *Nexus*, uma espécie de fonte de energia (AMORIM, 2018). A estrutura do jogo é dividida em *lanes* (rotas) no campo de batalha, cada uma com funções específicas que se adequam às habilidades de cada personagem, conhecidos como campeões entre os jogadores. Esses campeões são classificados em seis principais categorias, com base em suas características e estilo de jogo: Assassino, Lutador, Tanque, Mago, Atirador ou Suporte.

Apesar de seu lançamento há mais de dez anos, *League of Legends* ainda se consagra como um dos jogos eletrônicos mais populares do mundo, somando mais de dez milhões de jogadores ativos diariamente[1]. Além disso, também se destaca no cenário competitivo, realizando anualmente um Campeonato Mundial, onde times de diversos países se enfrentam em busca da Taça do Invocador[2], contribuindo para a consolidação do *game* como um fenômeno global no cenário dos *e-Sports*.

O termo *e-Sports*, abreviação para *electronic sports* e traduzido para o português como “esportes eletrônicos”, é utilizado para se referir às competições de jogos virtuais. De acordo com o levantamento da Pesquisa Game Brasil (PGB) 2024, que contou com 1612 participantes, 81,2% do público *gamer* costuma jogar jogos do universo dos *e-Sports*, além de que 88,3% assistem a partidas ou a campeonatos da categoria[3].

---

[1] [n. d.]. ActivePlayer - League of Legends. https://activeplayer.io/league-oflegends/. Acesso em: 01 de outubro de 2024.

[2] A Taça do Invocador é o troféu dado ao time vencedor do Campeonato Mundial de *League of Legends*.

[3] Pesquisa disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/. Acesso em: 02 de novembro de 2024.

Apesar de ser uma modalidade relativamente nova, o cenário dos esportes eletrônicos tem crescido exponencialmente nos últimos anos, tanto em termos de audiência quanto de investimento. Segundo os dados da Pesquisa Game Brasil 2024, o hábito de jogar jogos digitais teve um aumento de 3,8 pontos percentuais em relação ao ano de 2023, refletindo uma porcentagem de 73,9% de jogadores pelo país. Além disso, esse crescimento também ocorreu em relação à participação das mulheres como consumidoras de *games*, indicando um percentual de 50,9%, o que coloca o público feminino como maioria no perfil geral[4]. Apesar disso, como declaram Costa e Baptista (2021): “Há uma discrepância notória entre profissionais de *e-Sports* do gênero feminino em relação ao gênero masculino, de jogadores profissionais a desenvolvedores de jogos” (s/n).

Atualmente*, League of Legends* conta com mais de 160 campeões, dos quais 101 são personagens masculinos e 66 são representações femininas. De acordo com Ryan 'Reav3' Mireles, produtor-chefe de jogabilidade do LoL, além do desbalanceamento entre campeões homens (60%) e mulheres (40%), dados estatísticos coletados pela própria *Riot Games* mostraram que 97% das jogadoras jogam exclusivamente com campeãs femininas[5]. Segundo Ryan, esses números têm intensificado o olhar da empresa para a diversidade geral de campeões em busca de maior equilíbrio de gênero entre os personagens.

É importante ressaltar, no entanto, que a problemática em torno dos campeões de *League of Legends* não se limita apenas à quantidade de personagens, mas também à diversidade desses grupos. Enquanto campeões masculinos possuem uma ampla gama de perfis, como personagens mais velhos, com armaduras e fora dos padrões físicos tradicionais, as mulheres são representadas, em sua grande maioria, por personagens jovens, com corpos femininos idealizados, com seios, nádegas e coxas explicitamente avantajados, o

---

[4] Pesquisa disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/. Acesso em: 02 de novembro de 2024.

[5] Comentário de Ryan 'Reav3' Mireles em sua conta oficial do *Reddit*: https://old.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/v2px0y/a_new_story_the_boys_and_bombolini_featuring/iaxm040/

que restringe a pluralidade da representação feminina no jogo (NASCIMENTO, 2016). Dessa forma, e a partir das contribuições de Sarkeesian (2016) vemos a construção de personagens masculinos a partir de uma pluralidade de papeis e habilidades, enquanto para as personagens femininas essa mesma liberdade e qualidades parecem ser inexistentes ou impossíveis.

Meu interesse pelos jogos eletrônicos surgiu na infância, ao observar meu irmão mais velho ganhando *videogames* e sendo incentivado a jogar, enquanto eu, por ser menina, não era direcionada a essa atividade. Apesar da falta de estímulo inicial, encontrei nos jogos uma forma de diversão e pertencimento. No entanto, ao longo da minha trajetória como jogadora, vivenciei de forma prática os impactos de uma indústria que frequentemente exclui as mulheres, seja pela dificuldade em me reconhecer nas personagens disponíveis, seja pelas situações de violência e hostilidade vivenciadas dentro da própria comunidade. Posto isso, considerando a expressiva participação das mulheres nos jogos eletrônicos e a limitada representatividade feminina oferecida a esse público, justifica-se a necessidade de investigar como esse debate tem sido abordado academicamente, especialmente no campo da Psicologia. Nesse contexto, este trabalho busca responder à seguinte questão de pesquisa: em que medida os padrões de feminilidade definidos pela indústria dos jogos eletrônicos impactam as mulheres e influenciam em sua inserção nesse universo?

Esse questionamento orienta os objetivos desta pesquisa, que se concentra em explorar estudos da Psicologia sobre a representatividade feminina e os estereótipos de gênero existentes no universo dos jogos eletrônicos. A escolha de *League of Legends* como foco deste estudo se justifica pela sua posição como um dos jogos eletrônicos mais populares e influentes mundialmente, mas que mesmo com um número expressivo de jogadoras, aparenta manter sua fórmula direcionada exclusivamente para um público de homens jovens (SARKEESIAN, 2013; COSTA e BAPTISTA, 2021).

2. GÊNERO E PERFORMATIVIDADE

Partindo da perspectiva teórica desenvolvida por Judith Butler (2011), o gênero não deve ser entendido como uma expressão natural e intrínseca de características biologicamente determinadas, mas como uma construção performativa, construída discursivamente. Assim Butler define gênero:

> "O gênero não é inscrito no corpo passivamente, nem e determinado pela natureza, pela linguagem, pelo simbólico, ou pela história assoberbante do patriarcado. O gênero é aquilo que é assumido, invariavelmente, sob coação, diária e incessantemente, com inquietação e prazer. Mas, se este acto contínuo e confundido com um dado linguístico ou natural, o poder e posto de parte de forma a expandir o campo cultural, tornado físico através de performances subversivas de vários tipos." (BUTLER, 2011, p. 87).

Assim, pode-se dizer, que o gênero não é algo que se é, mas algo que se faz, constituído e sustentado por meio de atos e comportamentos repetitivos que reproduzem normas sociais. Essas normas, por sua vez, são estipuladas desde a gestação, quando expectativas relacionadas ao sexo biológico começam a delimitar o que significa ser menino ou menina. A partir desse momento, discursos, práticas e interações sociais passam a reforçar padrões de comportamento e aparência considerados apropriados para cada gênero, contribuindo para a naturalização de um sistema binário e normativo.

Para Butler, esses processos revelam como a essência do gênero está na performance, ou seja, há uma teatralização na forma em que falamos, gesticulamos e nos movimentamos (HADDAD, M., 2017). Dessa forma, como afirma Coelho (2018), "performamos diferentes gêneros em diferentes situações com a finalidade de nos enquadrarmos em ambientes sociais distintos" (p.17). Essa mesma problemática é desenvolvida na Psicologia por Costa e Baptista (2021), que trouxeram o debate para a Psicologia e para os *e-sports,* sinalizando que a inserção das mulheres nesse universo é recente e controversa, pois a internet muitas vezes é utilizada para reproduzir a lógica social de gênero*.* Além disso, o cenário on-line, e dos esportes (tanto virtuais quanto presenciais) são vistos e construídos como espaços masculinos, sendo assim, a representatividade feminina não é vista como

uma questão, e quando existe, pode ser interpretada como uma ameaça (COSTA E BAPTISTA, 2021).

A presença das mulheres nesse cenário, bem como um debate acerca das representatividades dessas feminilidades diz respeito a uma compreensão de gênero não como ser, mas sobre estar sendo, desconstruir possibilidade e construir outras tantas (COSTA E BAPTISTA, 2021). Neste estudo, os conceitos de gênero e performatividade se baseiam na perspectiva butleriana (BUTLER, 2003; 2011), buscando compreender como as representações femininas em *League of Legends*, bem como a participação das mulheres no cenário dos jogos, evidenciam a maneira como os estereótipos gênero e feminilidades são reproduzidas e perpetuadas. Ao trazer esse debate filosófico para a Psicologia, nos apoiamos nas reflexões de Costa e Baptista (2021) sobre a generificação nos *e-sports,* que podem materializar e manter estereotipações de gênero que constroem nossa realidade social nos ambientes *off-line* e mantidas nos ambientes *on-line*. Como exemplo dessa problemática citamos o Decreto Lei n° 3.199 de 1941 que retirava as mulheres dos esportes que não condiziam com a feminilidade, lei que permaneceu até 1975, proibindo as mulheres da prática de diversos esportes (BRASIL, 1941).

3. O FEMININO EM LEAGUE OF LEGENDS

Como afirma Pereira (2023, p. 4) “No universo dos jogos eletrônicos, a maneira como as mulheres, mesmo as consideradas lutadoras, são retratadas, é questionada desde o surgimento do formato”. No caso de *League of Legends*, as representações e narrativas criadas para as personagens abrem espaço para uma discussão acerca das formas de objetificação e estereotipação atribuídas à figura feminina na cultura dos jogos.

Ao longo dos anos, desde o seu lançamento em 2009, *LoL* acumulou um número expressivo de personagens, mas permanece limitado quanto às representações de gênero. Além disso, o número de campeãs femininas ainda é desproporcionalmente menor ao número de campeões masculinos, uma discrepância que só começou a ser parcialmente reduzida nos últimos anos. Posto isso, a fim de exemplificar a reprodução do feminino em *League of Legends*, serão analisadas algumas campeãs do jogo, destacando elementos visuais e narrativos e suas implicações na construção do ser mulher no *game*.

3.1 MISS FORTUNE

Capitã e residente de Águas de Sentina, uma cidade portuária marcada pela presença de mercenários, gangues e contrabandistas, Sarah Fortune, também conhecida como Miss Fortune ou MF, é uma caçadora de recompensas famosa por ser uma atiradora extremamente habilidosa e eliminar seus inimigos sem hesitação. No site oficial de *League of Legends*, Fortune é descrita da seguinte maneira:

> Uma capitã de Águas de Sentina famosa por sua aparência e impiedade, Sarah Fortune chama atenção entre os criminosos calejados da cidade portuária. Ainda criança, ela viu o Rei dos Ladrões, Gangplank, assassinar sua família, um crime do qual ela se vingou com violência anos depois, explodindo seu navio com ele ainda a bordo. Aqueles que a subestimarem enfrentarão uma oponente sedutora e imprevisível... E, possivelmente, uma bala ou duas nas entranhas (LEAGUE OF LEGENDS, 2024)

Por ser uma das campeãs mais antigas do jogo, Miss Fortune passou por grandes mudanças visuais desde seu lançamento em 2010, como pode ser visto na Figura 1.

Figura 1 - Da esquerda para a direita: Miss Fortune em 2010 e Miss Fortune em 2024

Fonte: Compilação do autor[6]

Apesar da evidente melhoria em seus gráficos, o design da personagem ainda é marcado por vestimentas reveladoras e uma postura excessivamente apelativa. Em sua história, apesar de haver aspectos que a coloca em posições de poder e liderança, sua aparência e sensualidade são citados antes mesmo de suas habilidades, o que reduz sua profundidade enquanto personagem.

Além disso, a representação atribuída a MF contrasta fortemente com outros campeões masculinos originários de Águas de Sentina, cujos designs priorizam por evidenciar características relacionadas à força e habilidade, sem recorrer à exposição corporal ou à sexualização, como mostra o comparativo na Figura 2.

[6] Montagem a partir de imagens coletadas no site Amino AS

Figura 2 - Da esquerda para a direita: Gangplank e Miss Fortune

Fonte: Compilação do autor[7]

3.2 KAI'SA

Em sua história oficial, Kai'Sa é uma sobrevivente do Vazio, uma dimensão escura, habitada por criaturas monstruosas que desejam consumir tudo o que é vivo. No site oficial de *League of Legends*, essa é a descrição atribuída a Kai'Sa:

> Capturada pelo Vazio quando era apenas uma criança, Kai'Sa conseguiu sobreviver por pura persistência e força de vontade. Suas experiências fizeram dela uma caçadora mortífera e, para alguns, a anunciadora de um futuro que seria melhor não viver para ver. Inserida em uma desconfortável simbiose com uma carapaça viva do Vazio, é chegada a hora de decidir se ela perdoará os mortais que a chamam de monstro e derrotará a ameaçadora escuridão junto a eles… ou se ela simplesmente os esquecerá, deixando o Vazio consumir o mundo que um dia também a deixou para trás (LEAGUE OF LEGENDS, 2024)

Embora o traje simbiótico de Kai'Sa seja funcional dentro do contexto da história, sendo uma extensão de sua conexão com o Vazio e, simultaneamente, como uma ferramenta de sobrevivência, seu design destaca atributos corporais

[7] Montagem a partir de imagens coletadas no site oficial de *League of Legends*

femininos de forma exagerada, além de não se conectar à narrativa da personagem, havendo uma clara priorização pela atratividade visual, como mostra a Figura 3.

Figura 3 – Imagem oficial de Kai'Sa

Fonte: Site oficial do jogo *League of Legends*[8]

Ao compararmos Kai'Sa com Kassadin, seu pai no universo narrativo de *League of Legends*, cuja história também está profundamente entrelaçada com o Vazio, a diferença da escolha de visuais para campeões masculinos e campeãs femininas torna-se ainda mais evidente, como pode ser visto na Figura 4.

[8] Imagem disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/kaisa/

Figura 4 – Imagem oficial de Kassadin

Fonte: Site oficial do jogo *League of Legends*[9]

Enquanto Kassadin carrega em seu design elementos que reforçam a funcionalidade e os efeitos físicos da exposição ao Vazio, como armaduras e traços visuais que destacam sua luta contra essa força destrutiva, o design de Kai'sa é construído de forma a minimizar os impactos de seu tempo como prisioneira e sobrevivente. A luta de Kai'Sa para manter a humanidade enquanto vive em constante simbiose com o Vazio é um elemento poderoso que poderia ser melhor traduzido visualmente por meio de um traje que enfatizasse a funcionalidade e os elementos monstruosos dessa conexão.

3.3 CAITLYN

A análise de Caitlyn será conduzida a partir de uma comparação entre suas representações visuais mais antigas e sua atualização visual após a série *Arcane*. Essa comparação será utilizada para explorar as implicações dessas mudanças em termos de representatividade e conexão com o público. Antes do lançamento da

[9] Imagem disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/kassadin/

série animada de nome *Arcane*, em 2021, o visual de Caitlyn estava fortemente atrelado a uma estética hipersexualizada, como mostra a Figura 5, sendo essa uma representação comum do gênero feminino no cenário dos *videogames*.

Figura 5 - Antiga Caitlyn Policial

Fonte: Site CriticalHits[10]

Apesar de seu papel como xerife da cidade de Piltover, Caitlyn utilizava roupas curtas e reveladoras, o que não somente contradizia a natureza funcional esperada de seu cargo, mas também refletia as tendências da indústria de jogos de representar personagens femininas de maneira sexualizada, como pode ser observado na Figura 6.

[10] Imagem disponível em: https://criticalhits.com.br/cosplay/skin-caitlyn-policial-de-league-of-legends-torna-se-real-atraves-de-um-irresistivel-cosplay/

Figura 6 - Caitlyn Policial antes da atualização visual

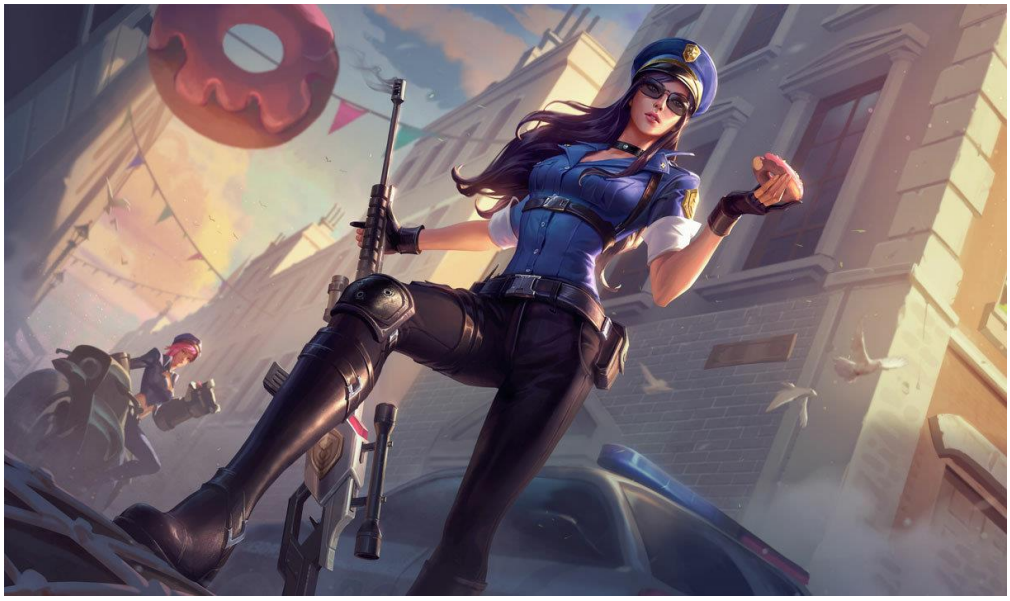
Fonte: Site LegendsBR[11]

Após o *rework*[12] subsequente ao lançamento da série, houve uma tentativa de redefinir essas representações, como ilustra a Figura 7.

[11] Imagem disponível em: https://www.legendsbr.com/95785/promocao-realidade-virtual-movida-a-hextec/caitlyn_officer_ss/

[12] *Rework* significa retrabalho, ou seja, mudanças em características básicas ou físicas de um personagem do jogo.

Figura 7 – Novo visual Caitlyn Policial



Fonte: Site LoLSkin[13]

Caitlyn agora possui um traje menos revelador, com roupas que refletem a necessidade de mobilidade e preparo para o combate, como mostra a Figura 8. As poses também foram alteradas, agora destacando uma postura de batalha e/ou liderança.

[13] Imagem disponível em: https://lol-skin.weblog.vc/pt-BR/51/5/

Figura 8 - Caitlyn Policial em jogo após a atualização visual

Fonte: Site X[14]

Ao abandonar elementos excessivamente sexualizados e adotar um visual mais funcional e alinhado à sua narrativa, Caitlyn se torna uma figura mais complexa e identificável para o público. Essa transformação é um exemplo claro de como a indústria pode evoluir em termos de design de personagens, permitindo uma maior diversidade e profundidade nas representações femininas.

[14] Imagem disponível em: https://x.com/NewAzkaryan/status/1454475814343479304

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Historicamente, a indústria de jogos eletrônicos foi marcada pela sub-representação das mulheres, tanto como jogadoras quanto como protagonistas dos jogos. Em 1999, o jogo *Dinosaur Planet* foi desenvolvido para ter Krystal, uma heroína destemida, capaz de viajar no tempo e enfrentar criaturas pré-históricas, como uma entre dois protagonistas jogáveis. Originalmente, Krystal foi imaginada como uma personagem de destaque, representando um grande avanço em termos de protagonismo feminino em jogos de ação e aventura. No entanto, ao longo do desenvolvimento do *game*, o *designer* de jogos Shigeru Miyamoto sugeriu que *Dinosaur Planet* fosse integrado à franquia *Star Fox*, levando a mudanças significativas na narrativa e na estrutura do jogo. Com essa decisão, Krystal, que inicialmente seria uma protagonista forte e independente, passou a ser uma Donzela em Perigo[15], permanecendo a maior parte do jogo em uma prisão de cristal à espera de ser resgatada pelo novo herói, Fox McCloud (SARKEESIAN, 2013).

Além de ser relegada a um papel secundário e introduzida à narrativa do jogo como uma personagem de apoio ao protagonista masculino, Krystal foi reprojetada com roupas mais curtas e um *design* mais sexualizado em relação ao seu visual anterior em *Dinosaur Planet* (figura 1).

[15] Donzela em Perigo é um recurso de enredo em que uma personagem feminina é colocada em uma situação de perigo na qual ela não pode escapar sozinha, e deve ser resgatada por um personagem masculino, sendo este, com frequência, o incentivo ou motivação central para sua jornada como protagonista (SARKEESIAN, 2013).

Figura 9 – Da esquerda para a direita: Krystal em *Dinosaur Planet* e Krystal em *Star Fox*

Fonte: Compilação do autor[16]

A problemática apresentada em torno da construção dos estereótipos e da objetificação de personagens femininas nos jogos eletrônicos, como o caso de Krystal, orientou a escolha dos artigos que guiaram a construção desse estudo, feito através de uma pesquisa bibliográfica do tipo revisão integrativa de literatura. Na revisão integrativa, a pesquisa é

> [...] elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 54).

[16] Montagem a partir de imagens coletadas no site Arwingpedia.

Dessa forma, baseando-se nesse método, os seguintes passos foram seguidos para a construção desse estudo: a identificação do tema e a seleção da questão de pesquisa; a pesquisa da literatura (delimitada pelo uso de palavras-chave, bases de dados e estabelecimento de critérios de inclusão e exclusão); a análise e a interpretação dos resultados. A busca por materiais relevantes ocorreu no período de setembro a outubro de 2024. O foco inicial foi a identificação de artigos em português, publicados nos últimos dez anos, que apresentassem em sua discussão considerações sobre a temática definida. No entanto, diante da escassez de publicações no idioma, foi necessário recorrer a materiais em inglês, buscando ampliar a compreensão de como essa temática tem sido abordada internacionalmente. As pesquisas foram realizadas na base de dados Google Acadêmico.

O recorte temporal considerou as transformações na indústria dos jogos eletrônicos e no cenário dos *e-Sports* nos últimos anos, incluindo a integração de times mistos e a ampliação do debate sobre inclusão e diversidade no cenário competitivo. Em relação a esse tema, o estudo de Costa e Baptista (2021) foi central ao discutir como as relações de gênero se manifestam no processo de profissionalização das jogadoras.

A análise também abrangeu a construção feminina em *Arcane*, série produzida pela *Riot Games* em parceria com a Netflix. Dado que o programa aprofunda a história de alguns personagens presentes em *League of Legends*, foi possível avaliar como as representações femininas têm evoluído tanto no *game* quanto na série, considerando o impacto dessas mudanças na percepção das campeãs no contexto do jogo.

Para a realização da pesquisa, cruzado ao termo *League of Legends*, foram estabelecidos os seguintes descritores: Representatividade (*Representativity*); Mulheres (*Women*); Gênero (*Gender*); Performatividade (*Performativity*); Feminilidade (*Femininity*). A expressão “jogos para meninas”, discussão advinda

dos chamados *Pink Games*[17], também foi utilizada durante a busca dos artigos. Os termos foram considerados como palavras-chave e também como palavras do título. Nesta busca, foram incialmente identificados 54 estudos relacionados à proposta de pesquisa. Destes, 20 foram selecionados para a leitura exploratória dos resumos e, então, 15 foram selecionados para serem lidos integralmente. Após a leitura analítica dos estudos, 8 foram selecionados por apresentarem aspectos condizentes à questão norteadora deste trabalho. As etapas deste processo foram especificadas no Quadro 1.

[17] "Somente na metade da década dos anos 1990 que a indústria dos jogos digitais passou a pensar em maneiras de interessar um público feminino. A primeira providência foi adequá-los ao que seria o gosto feminino preconizando-se à construção de jogos com conteúdo considerado concernente ao seu 'universo'. Desse modo, uma infinidade de jogos com temáticas ditas femininas foi incorporada ao mercado (jogos de bonecas, troca de roupas, com a marca Barbie, etc.). Tal segmento foi chamado de *Pink Games* (Jogos Cor-de-Rosa)" (GOULART E HENNIGEN, 2014. p. 224-225).

Quadro 1 - Distribuição das referências bibliográficas obtidas na base de dados Google Acadêmico

Base de Dados	Descritores utilizados	Número de Referências Obtidas	Resumos Analisados	Referências Selecionadas para Análise	Artigos Selecionados para Revisão
Google Acadêmico	Representatividade	2	2	2	2
	Representativity	0	0	0	0
	Mulheres	5	2	0	0
	Women	4	1	0	0
	Gênero	14	2	1	1
	Gender	23	9	7	3
	Performatividade	0	0	0	0
	Performativity	1	1	0	0
	Feminilidade	1	0	0	0
	Femininity	1	1	1	1
	Pink Games	8	2	4	1

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudos selecionados para a construção desta revisão foram realizados, em sua totalidade, por estudantes de graduação, pós-graduação e mestrado. Os autores estão em áreas como: Comunicação Social, Tecnologia da Informação e Psicologia. Os materiais foram publicados nos seguintes países: Brasil, Canadá, Inglaterra, Suécia e Holanda. No Quadro 2 estão apresentados os artigos selecionados para esse trabalho, incluindo título, país de publicação, idioma e ano de publicação.

Quadro 2 - Informações dos artigos selecionados na revisão integrativa

Título do artigo	País de Publicação	Idioma	Ano de Publicação
1) *Fair Game – A critical examination of gender representation in League of Legends*.	Suécia	Inglês	2015
2) *Lore v. Representation: Narrative Communication of Power with Regard to Gender in League of Legends*.	Inglaterra	Inglês	2016
3) Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre a representação de gênero em *League of Legends*.	Brasil	Português	2016
4) A Representatividade das Mulheres nos Games.	Brasil	Português	2017
5) Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em *League of Legends*.	Brasil	Português	2019
6) *Playing Gender: An analysis of femininity in the popular culture phenomenon League of Legends*.	Canadá	Inglês	2019
7) Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos *eSports*.	Brasil	Português	2021
8) *Gamified Femininity as Failure, Pleasure and Labour: Re-Evaluating Flash Games for Girls and Ludic Gender Performativity*.	Holanda	Inglês	2024

Fonte: Elaboração da autora, 2024

O estudo 1, 2, 6 e 8 são de abordagem qualitativa; os estudos 4, 5, e 7 foram realizados a partir de revisões de literatura; o estudo 3, por fim, foi realizado a partir da pesquisa participante, onde a autora, através de suas experiências em jogo, coletou os dados necessários para a construção da pesquisa.

No quadro 3 apresenta-se, de forma mais abrangente, os objetivos e metodologias dos estudos incluídos na presente revisão integrativa.

Quadro 3 - Síntese dos objetivos e metodologias dos artigos presentes na revisão de literatura

	Objetivo	Metodologia
Estudo 1	Examinar as representações de masculinidade e feminilidade em *League of Legends* e explorar como estas sustentam ou desafiam estruturas dominantes.	Estudo realizado a partir da análise qualitativa de conteúdo, onde a autora incluiu na pesquisa a categorização de personagens de *League of Legends*.
Estudo 2	Examinar as diferenças na narrativa apresentada na *lore* (história canônica, objetivos e personalidade) e a representação digital das personagens de *League of Legends*.	Estudo realizado a partir da análise qualitativa de conteúdo, onde os autores exploraram as representações de gênero através do estudo de personagens femininas no jogo.
Estudo 3	Pesquisar se estereótipos de gênero presentes na construção dos aspectos visuais, funcionais e narrativos das personagens femininas de *League of Legends* influenciam na interação entre jogadores(as) e refletem nas percepções sobre diferenças de gênero e presença feminina no jogo.	Estudo realizado a partir da pesquisa participante, onde a autora utilizou suas experiências em jogo para compreender como os jogadores de *League of Legends* se comportam no *game* quando são desafiados ou precisam lidar com as diferenças de gênero.
Estudo 4	Compreender os fatores que afastam ou aproximam as mulheres dos *games* e como esses elementos influenciam na diversidade de personagens femininas dentro dos jogos e no reconhecimento das mulheres como jogadoras.	Estudo realizado a partir de revisão de literatura, onde as autoras abordam os estereótipos relacionados à figura feminina e suas consequências.

Estudo 5	Investigar a representação feminina em jogos eletrônicos como reflexo das transformações sociais, culturais e feministas na sociedade contemporânea.	Estudo realizado a partir de revisão de literatura, onde os autores utilizam a história da representatividade e dos movimentos feministas, cruzando essas informações com análises de *League of Legends*.
Estudo 6	Investigar como a feminilidade é retratada no jogo *League of Legends*, com foco nos papéis, características e aparência das personagens femininas.	Estudo realizado a partir da análise qualitativa de conteúdo, onde o autor analisa a representação do feminino em *League of Legends* através de um estudo de caso.
Estudo 7	Investigar como as relações de gênero se manifestam no processo de profissionalização das competições de jogos digitais.	Estudo realizado a partir de revisão de literatura, onde os autores analisam uma possível conexão entre os processos históricos que permeiam a generificação esportiva em suas modalidades tradicionais e digitais.
Estudo 8	Explorar a história dos *Pink Games* e investigar como esses jogos incorporam normas de gênero e como as jogadoras podem subvertê-las.	Estudo realizado a partir de análise qualitativa, onde a autora investigou, através da análise de três jogos diferentes, a maneira em que a indústria representa o gênero das jogadoras.

Fonte: Elaboração da autora, 2024

No estudo 1, a autora construiu a pesquisa a partir de quatro questões norteadoras: 1) Como masculinidade e feminilidade são representadas visual e textualmente em *League of Legends*? 2) Que histórias e características são dadas aos personagens masculinos e às personagens femininas? 3) Como essas representações perpetuam estereótipos e normas sobre gênero? 4) Como as diferenças de gênero são enfatizadas?

As pesquisas realizadas identificaram que, embora campeãs femininas sejam figuras centrais em termos de *design* e narrativa, suas representações

frequentemente reforçam estereótipos sexistas. A autora observou, por exemplo, que enquanto algumas personagens são desprovidas de quaisquer habilidades, sendo seus atributos físicos (como beleza e apelo sexual) sua principal arma, os personagens masculinos têm sua masculinidade estritamente relacionada às suas capacidades. Dessa forma, ao limitar a figura feminina à sua aparência, o jogo reforça a noção de uma feminilidade enfatizada e subordinada em contraste à masculinidade hegemônica, que é associada a competências e capacidades inerentes.

O estudo também avalia a exclusão do público feminino da cultura e da comunidade dos jogos e a ideia de que mulheres não jogam jogos de garotos (ou seja, jogos que envolvem ação, aventura e estratégia). A autora aponta que, quando mulheres ocupam esses espaços, são frequentemente questionadas sobre suas habilidades e submetidas a comentários desrespeitosos, reforçando a exclusão. Esse cenário perpetua estereótipos que desestimulam a participação feminina e fortalecem a percepção de que o ambiente dos jogos competitivos é essencialmente masculino, dificultando a inclusão das mulheres tanto como jogadoras quanto como figuras reconhecidas nessa comunidade.

O artigo 2 abordou uma desconexão significativa entre a história e a caracterização de alguns campeões de *League of Legends*. Essa lacuna é especialmente evidente em campeãs femininas, cuja feminilidade frequentemente é priorizada em detrimento de consistência narrativa ou lógica de *design*. O estudo afirma que por mais que os jogadores utilizem fóruns para expressar sua insatisfação com a hipersexualização das personagens e a falta de coerência com sua narrativa, observa-se ainda a reprodução de discursos que naturalizam essa representação dada às campeãs. Essa aceitação, por sua vez, pode estar relacionada aos padrões perpetuados desde o início da história dos jogos eletrônicos, onde personagens femininas eram constantemente resumidas aos seus atributos físicos e apelo sexual, enquanto suas narrativas eram colocadas em segundo plano.

O estudo 3 objetivou examinar de que forma estereótipos de gênero estão associados à construção visual, funcional e narrativa das campeãs de *League of Legends*. A pesquisadora optou por focar especialmente nas categorias Tanque e Suporte do jogo, visto que são posições frequentemente associadas à figura feminina por serem consideradas secundárias e protetivas.

Durante a pesquisa participante, a autora utilizou duas contas com *nicks* (nomes de usuário) considerados femininos. O propósito era compreender de que forma os jogadores se comportam diante da presença feminina no jogo e quais são suas percepções acerca das diferenças de gênero existentes no *LoL*. As interações foram observadas tanto durante as partidas quanto na Tela de Seleção de campeões, onde os times definem seus personagens. A pesquisadora instigou discussões no *chat* sobre a relação entre mulheres e as funções Tanque e Suporte, a presença feminina no cenário competitivo e a falta de diversidade no *design* das campeãs.

Os resultados mostraram que os jogadores frequentemente relacionam campeões suportes a campeões para mulheres jogarem, por suas características e habilidades de cura e proteção. Os personagens tanques, no entanto, por mais que também se adequem às funções de defesa, são considerados mais adequados para jogadores homens, pois, em grande parte, são representados por personagens resistentes e musculosos. As interações captadas no *chat* também revelaram atitudes aversivas à presença de mulheres no cenário competitivo. Observou-se que os jogadores frequentemente sugeriam que a ausência feminina em competições de alto nível se devia à suposta falta de habilidade das jogadoras e ao fato de não existirem mulheres talentosas o suficiente para se profissionalizarem.

O estudo 4, ao resgatar a história dos jogos eletrônicos, foi enfatizado a priorização da indústria pelo público masculino como consumidor e como isso afeta a representatividade dada às mulheres. O artigo destaca que ao longo da expansão do cenário dos *games*, a segmentação de mercado direcionou as produções para um público predominantemente masculino, levando à criação de jogos e personagens que refletem e reforçam estereótipos de gênero.

As autoras concluíram que, embora a participação feminina nos jogos eletrônicos esteja em constante crescimento, as jogadoras continuam enfrentando preconceitos e lutando para ser reconhecidas como *gamers*. Ademais, muitas não se veem representadas nos jogos devido à prevalência de personagens estereotipadas, o que não apenas limita a identificação das mulheres e as afasta desse universo, mas também influencia negativamente a visão da comunidade masculina.

No artigo 5, respaldando-se em análises históricas de movimentos feministas, os autores elucidaram como os jogos eletrônicos refletem e reproduzem normas culturais de gênero por meio da representação de personagens femininas. O estudo se propõe a avaliar a evolução na representatividade conferida às mulheres nos jogos eletrônicos como reflexo das lutas protagonizadas por elas. Utilizando *League of Legends* como estudo de caso, os pesquisadores resgatam a história do jogo para analisar como as mudanças nas representações femininas evoluíram desde as personagens mais antigas às mais recentes. Eles observaram progressos significativos envolvendo o *design* de algumas campeãs mais modernas, que agora apresentam uma maior diversidade de arquétipos, associando essas modificações às influências sociais.

O estudo 6 buscou compreender como *League of Legends* retrata a presença feminina por meio de suas personagens. O artigo investiga como, apesar de algumas campeãs desempenharem funções tradicionalmente associadas ao protagonismo masculino, como líderes e protetoras, essas representações frequentemente incorporam elementos de hipersexualização. Apesar disso, o autor conclui que houve melhorias significativas na representatividade feminina nos jogos eletrônicos ao longo do tempo. *League of Legends*, especificamente, representava suas campeãs mais antigas de maneira mais estereotipada e sexualizada, algo que vem mudando nos últimos anos, já que agora as personagens possuem uma representação mais forte e diversificada.

No estudo 7, através da revisão integrativa, os autores investigaram as relações de gênero presentes nos *e-Sports* a partir de considerações sobre a

participação feminina nos esportes tradicionais. O estudo resgatou a história da inserção de mulheres nos torneios competitivos dos esportes eletrônicos, fazendo um paralelo com a trajetória dos demais esportes profissionais. A pesquisa aponta que os *e-Sports*, apesar de representarem uma indústria inovadora e distinta dos esportes tradicionais em suas configurações interativas, ainda reproduzem dinâmicas de dominação masculina. Os autores afirmam que, ao quebrar essas barreiras e desafiar os estereótipos associados à feminilidade e masculinidade, a presença das mulheres nos *e-Sports* não apenas expõe desigualdades históricas, mas também aponta para a possibilidade de ressignificação das subjetividades no espaço virtual.

No estudo 8, a autora examinou a performatividade de gênero nos *Pink Games*, os “jogos para meninas”, baseando-se principalmente nas teorias de Judith Butler e no conceito de performatividade pós-humanista de Karen Barad. O estudo explora como os jogos digitais direcionados a meninas, especificamente *Sue's Makeup Makeover, School Flirting Game e Cake Mania* reproduzem normas de gênero e oferecem oportunidades limitadas para negociações de identidades por parte das jogadoras. Os resultados deste estudo mostraram que por mais que esses jogos reproduzam aspectos considerados intrínsecos à figura feminina, como padrões de aparência, trabalho doméstico e maternidade, as jogadoras podem desafiar essas normas de gênero ao adotarem estilos de jogo alternativos. No entanto, fatores como raça, classe e estruturas econômicas muitas vezes limitam a capacidade dessas subversões de realmente impactar ou transformar as dinâmicas impostas pelos jogos.

Por fim, os autores concluíram que embora esses jogos sejam frequentemente criticados por reforçarem estereótipos, eles também fornecem *insights* sobre a complexa relação entre gênero, cultura e tecnologia. A análise apontou para a necessidade de revisitar os debates feministas sobre os *Pink Games* e expandir as ferramentas teóricas para compreender melhor as relações entre jogadoras, jogos e sociedade.

De maneira geral, os estudos apresentados revelaram como as questões de representatividade feminina permeiam os jogos eletrônicos, influenciando desde a construção das personagens até a participação das mulheres no cenário competitivo. Pesquisas realizadas pelos autores destacaram que, embora haja alguns avanços na diversificação da imagem feminina nos jogos, ainda são muitos os desafios estruturais e culturais a serem enfrentados até que as mulheres se sintam verdadeiramente integrantes desse universo. Costa e Baptista (2021) sinalizaram como o contexto social brasileiro construiu lugares de exclusão que ainda permanecem nos *e-sports*, ao notarmos que apesar de existir ligas que permitem a inscrição de times mistos os campeonatos são fortemente divididos por gênero. Além de manter uma lógica binarista (BUTLER, 2011), essa realidade coloca as competições femininas em segundo plano, o que reflete também na profissionalização dessas atletas (COSTA e BAPTISTA, 2021).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da revisão dos artigos selecionados e da análise das campeãs de *League of Legends*, foi possível investigar alguns aspectos acerca de como normas e estereótipos de gênero influenciam na construção da representatividade das mulheres nos jogos eletrônicos. Em uma indústria historicamente voltada para o masculino, a inserção de mulheres no universo dos jogos reflete um processo de adaptação e, muitas vezes, de resistência aos padrões estabelecidos socialmente. Refletimos em como modificar esse cenário, que apesar nos avanços quanto a representação de feminilidades, ainda mantém estereótipos femininos de hipersexualização, submissão frente ao masculino e lugares secundários de profissionalização

É importante destacar como fatores relacionados à identificação desempenham um papel significativo na maneira como jogadores e jogadoras percebem e interagem com esses personagens. Dessa forma, a problemática por trás da necessidade de campeãs mais diversificadas vai além do aspecto visual; trata-se de criar espaços onde meninas e mulheres possam se sentir representadas de maneira real e significativa.

Outro ponto importante a ser ressaltado é a exclusão das mulheres nos torneios competitivos. Sabe-se que, desde a infância, mulheres são pouco estimuladas a se envolver com a tecnologia e produtos ligados a ela, como os *videogames*. Esse afastamento pode ser explicado por normas sociais que ainda hoje associam o universo tecnológico exclusivamente aos homens, criando barreiras para a inserção do público feminino nesse espaço. Assim, o baixo incentivo e a falta de modelos femininos nesses ambientes contribuem para diminuição da presença de mulheres tanto nos jogos quanto nos cenários competitivos de *e-Sports*. Assim, em uma indústria que sempre priorizou o público masculino, a inserção das mulheres no universo dos jogos, mesmo após tantos anos, ainda tem sido marcada por desafios, e se faz importante mudanças para que o espaço *on-line* não seja uma reprodução das normativas impostas socialmente. Portanto, é necessário que a Psicologia se debruce sobre a questão para garantir a

construção de um espaço mais inclusivo e acolhedor às mulheres. Essa perspectiva exige um olhar crítico sobre as estruturas de poder, os estereótipos de gênero e os impactos psicológicos das práticas de exclusão e discriminação, tanto no âmbito do lazer quanto na consolidação de carreiras profissionais.

7. REFERÊNCIAS

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

Arwingpedia. Disponível em: https://starfox.fandom.com/wiki/Main_Page Acesso em: 02 de dezembro de 2014.

BAYDE, Levi; FILHO, Francisco; ARAÚJO, Guilherme**. Da Inglaterra à Runeterra:** representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends. Disponível em: https://pt.scribd.com/document/761114009/198466 Acesso em: 15 de outubro de 2025

BISTROT', Paula C.; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana B. **A Representatividade das Mulheres nos Games**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/331357221_A_Representatividade_das_Mulheres_nos_Games Acesso em: 02 de outubro de 2024

BRASIL. Diário Oficial da União. Decreto-Lei n° 3199, de 14 de abril de 1941: Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. [1941]. Disponível em: < https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em 11 de Dezembro de 2024;

BUTLER, Judith. **Actos perfomativos e constituição de gênero. Um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista.** In: MACEDO, Ana Gabriela; RAYNER, Francesca (Org.). Gênero, cultura visual e performance. Antologia crítica. Minho: Universidade do Minho/Húmus, 2011.

COELHO, Mateus Gustavo. **Gêneros Desviantes:** o conceito de gênero em Judith Butler. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Filosofia. Florianópolis, 2018, 101p. Disponível em: < https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/191493>. Acesso em 17 de dezembro de 2024;

COSTA, Rafael Soares Mariano; BAPTISTA, Tatiana de Olveira Emery. **Jogando como uma garota:** uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports. 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. 1057-1060. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19760.

Critical Hits. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/>. Acesso em: 10 de dezembro de 2024.

Featured | League Amino - Português Amino. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/league-of-legends-brasil-6142932/home/>. Acesso em: 13 de dezembro de 2024.

GOULART, Lucas Aguiar e HENNIGEN, Inês. **Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade.** Estudos Feministas, Florianópolis, 22(1): 416, janeiro-abril/2014. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2014000100012/26808 Acesso em 12 de novembro de 2024.

HADDAD, Maria Irene Delbone et al. **Judith Butler:** performatividade, constituição de gênero e teoria feminista. Anais V ENLAÇANDO... Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/30620>. Acesso em 23 de novembro de 2024.

KUK, Bryan. **PLAYING GENDER:** AN ANALYSIS OF FEMININITY IN THE POPULAR CULTURE PHENOMENON LEAGUE OF LEGENDS. Disponível em: https://prism.ucalgary.ca/items/2159a6e8-26a0-4398-b192-39a127df573a Acesso em: 07 de setembro de 2024.

League of Legends. Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/ Acesso em 12 de dezembro de 2024.

LegendsBR. Disponível em: <https://www.legendsbr.com/>. Acesso em: 11 de dezembro de 2024.

Lol Skin [Official Version] Download Latest mod Skin LoL. Disponível em: <https://www.lol-skin.net/>. Acesso em: 18 de dezembro de 2024.

NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online:** um estudo sobre representações de gênero em League of Legends – Curso de Comunicação Social, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

PGB-24, PESQUISA GAME BRASIL. Entenda o hábito de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos. São Paulo, 2024. Disponível em: < https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em 10 de dezembro de 2024

PEREIRA, Geovana**. Redefinição da força feminina em League of Legends:** do jogo ao streaming, uma análise transmidiática das personagens femininas. Disponível em: https://celacc.eca.usp.br/pt-br/celacc-tcc/2205/detalhe. Acesso em 11 de dezembro de 2024

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress:** Part 1 – Tropes vs Women in Video

Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q Acesso em 09 de setembro de 2024.

SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress:** Part 2 – Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs Acesso em 09 de setembro de 2024.

SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress:** Part 3 – Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM Acesso em 09 de setembro de 2024.

SAKERSIAN, Anita. **Strategic Butt Coverings** - Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ujTufg1GvR4. Acesso em: 09 de setembro de 2024.

SORDELUND, Anna. **Fair Game:** A critical examination of gender representation in League of Legends. Disponível em: https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A853299&dswid=-9417 Acesso em 13 de setembro de 2024.

VERBENE, Lisa. **Gamified Femininity as Failure, Pleasure and Labour:** Re-Evaluating Flash Games for Girls and Ludic Gender Performativity. Disponível em: https://scripties.uba.uva.nl/search?id=c11337172 Acesso em: 15 de outubro de 2024.