



**nova.gg**

uma plataforma de incentivo à  
participação feminina nos e-sports

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Escola de Belas Artes | Comunicação Visual Design

**nova.gg:**

**Uma plataforma de incentivo à  
participação feminina nos *e-sports***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel do Curso de Comunicação Visual Design

Orientação: Fabiana Heinrich


Autora: Luana Kamille Batista Jacurú

LUANA KAMILLE BATISTA JACURÚ

## **nova.gg: Uma plataforma de incentivo à participação feminina nos e-sports**


Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 16 de agosto de 2024

Documento assinado digitalmente  
 **FABIANA OLIVEIRA HEINRICH**  
Data: 25/09/2024 15:00:43-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Fabiana Heinrich (orientadora)  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (CVD/EBA)

Documento assinado digitalmente  
 **CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR**  
Data: 27/09/2024 14:56:14-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Clorisval Pereira  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (CVD/EBA)

Documento assinado digitalmente  
 **DEBORAH REZENDE GOUVEA**  
Data: 25/09/2024 14:55:59-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Déborah Rezende  
Programa de Pós-graduação em Design - UFRJ

## CIP - Catalogação na Publicação

B333n Batista Jacurú, Luana Kamille  
nova.gg: Uma plataforma de incentivo à  
participação feminina nos e-sports / Luana Kamille  
Batista Jacurú. -- Rio de Janeiro, 2024.  
94 f.

Orientadora: Fabiana Heinrich.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2024.

1. e-sports. 2. inclusão de gênero. 3. jogos  
eletrônicos. 4. plataforma digital. 5. Design. I.  
Heinrich, Fabiana, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

## resumo

Este Trabalho de Conclusão de curso explora o universo dos jogos eletrônicos competitivos, com ênfase na experiência feminina e nos desafios de inclusão de gênero. Iniciamos com uma análise da popularidade crescente dos *e-sports*, destacando o papel do *streaming* e da audiência na expansão desse mercado. Em seguida, abordamos teoricamente questões como a representação de gênero nos jogos, o impacto dos estereótipos de gênero no desempenho feminino em ambientes competitivos e a participação das mulheres nos *e-sports*.

Para entender melhor essas questões, aplicamos um questionário com o objetivo de coletar dados sobre as percepções e experiências das mulheres, o que nos ajudou a ter uma visão mais clara das dificuldades que elas enfrentam nesse ambiente, que é predominantemente masculino.

Além da parte teórica e da coleta de dados qualitativos e quantitativos, desenvolvemos e prototipamos uma plataforma digital chamada "nova.gg". Essa plataforma foi pensada para ser um espaço seguro e inclusivo para todos os jogadores, independentemente de gênero. O projeto prático foi desenvolvido utilizando a ferramenta Figma, e o processo projetual considerou aspectos de acessibilidade e usabilidade, com o objetivo de criar uma interface intuitiva e acolhedora.

Palavras-chave: *e-sports*, inclusão de gênero, jogos eletrônicos, plataforma digital, Design

## abstract

This project explores the world of competitive electronic games, focusing on female experiences and the challenges of gender inclusion. We begin with an analysis of the growing popularity of e-sports, highlighting the role of streaming and audience engagement in the market's expansion. Theoretical discussions follow, addressing issues such as gender representation in games, the impact of gender stereotypes on female performance in competitive environments, and women's participation in e-sports.

To better understand these issues, we conducted a survey aimed at gathering data on women's perceptions and experiences, which provided us with a clearer view of the difficulties they face in this predominantly male environment.

In addition to the theoretical research and the collection of qualitative and quantitative data, we developed and prototyped a digital platform called "nova.gg". This platform was designed to be a safe and inclusive space for all players, regardless of gender. The practical project was developed using the Figma tool, and the design process considered aspects of accessibility and usability, with the goal of creating an intuitive and welcoming interface.

Keywords: e-sports, gender inclusion, electronic games, digital platform, design.

## lista de figuras

<b>Figura 1</b> - Space Invaders Championship.....	12	<b>Figura 26</b> - Postagem no fórum de discussões no The Spike.....	62
<b>Figura 2</b> - The Ultimate Gamer.....	19	<b>Figura 27</b> - Fórum de discussões no VLR.....	63
<b>Figura 3</b> - The All-Round Enthusiast.....	20	<b>Figura 28</b> - Aplicações da marca.....	65
<b>Figura 4</b> - The Community Gamer.....	21	<b>Figura 29</b> - Paleta de cores.....	66
<b>Figura 5</b> - The Solo Gamer.....	22	<b>Figura 30</b> - Sitemap.....	67
<b>Figura 6</b> - The Mainstream Gamer.....	23	<b>Figura 31</b> - Grids da página com o painel lateral aberto.....	68
<b>Figura 7</b> - The Time Filler.....	24	<b>Figura 32</b> - Grids da página com o painel lateral fechado.....	69
<b>Figura 8</b> - The Popcorn Gamer.....	25	<b>Figura 33</b> - Página de Partidas.....	70
<b>Figura 9</b> - The Backseat Viewer.....	26	<b>Figura 34</b> - Página de Eventos.....	71
<b>Figura 10</b> - The Lapsed Gamer.....	27	<b>Figura 35</b> - Página de detalhes de um evento.....	72
<b>Figura 11</b> - Potter com o troféu do Valorant Champions 2023.....	32	<b>Figura 36</b> - Página de Fórum.....	73
<b>Figura 12</b> - Depoimento de Melanie “meL” Capone.....	34	<b>Figura 37</b> - Tipografia.....	74
<b>Figura 13</b> - Página de partidas da The Spike.....	46	<b>Figura 38</b> - Cores.....	75
<b>Figura 14</b> - Página de eventos da The Spike.....	47	<b>Figura 39</b> - Botões.....	76
<b>Figura 15</b> - Calendário de partidas da plataforma Blix.....	48	<b>Figura 40</b> - Dropdown menus.....	77
<b>Figura 16</b> - Página de eventos da Blix.....	49	<b>Figura 41</b> - Home.....	79
<b>Figura 17</b> - Página de partidas do VLR.....	50	<b>Figura 42</b> - Partidas.....	80
<b>Figura 18</b> - Página de eventos do VLR.....	51	<b>Figura 43</b> - Eventos.....	81
<b>Figura 19</b> - Detalhes da partida no The Spike.....	52	<b>Figura 44</b> - Detalhes de evento.....	82
<b>Figura 20</b> - Detalhes do evento no The Spike.....	53	<b>Figura 45</b> - Fórum.....	83
<b>Figura 21</b> - Detalhes da partida no Blix.....	55	<b>Figura 46</b> - Arena.....	84
<b>Figura 22</b> - Detalhes do evento na Blix.....	57		
<b>Figura 23</b> - Detalhes da partida no VLR.....	59		
<b>Figura 24</b> - Detalhes do evento no VLR.....	60		
<b>Figura 25</b> - Fórum de discussões no The Spike.....	61		

## lista de tabelas

<b>Tabela 1</b> - Gêneros de <i>e-sports</i> .....	8
<b>Tabela 2</b> - Lista de funcionalidades.....	39

## lista de gráficos

<b>Gráfico 1</b> - Relação entre o número de consumidores e gamers de cada gênero.....	14
<b>Gráfico 2</b> - Dispositivo usado.....	15
<b>Gráfico 3</b> - Motivações para jogar.....	34
<b>Gráfico 4</b> - Como a violência de gênero impacta sua experiência?.....	37

## sumário

<b>1. Jogos eletrônicos competitivos.....</b>	<b>7</b>	4.1 Naming e identidade visual.....	62
1.1 Popularidade dos <i>e-sports</i> .....	9	4.2 Wireframes.....	64
1.2 <i>Streaming</i> e audiência.....	11	4.3 Style Guide.....	72
<b>2. A experiência feminina no universo dos games.....</b>	<b>12</b>	4.4 Protótipo.....	76
2.1 Impacto dos estereótipos de gênero no desempenho feminino em jogos competitivos.....	25	<b>5. Conclusão.....</b>	<b>76</b>
2.2 Participação feminina nos e-sports.....	27	Referências bibliográficas:.....	77
<b>3. Descoberta.....</b>	<b>32</b>	Apêndice:.....	81
3.1 Pesquisa.....	32		
3.1.2 Experiências nos jogos.....	33		
3.1.3 Público e incentivo aos campeonatos inclusivos.....	38		
3.1.4 Percepção sobre plataforma dedicada às mulheres nos <i>e-sports</i> .....	39		
3.2. Análise de semelhantes.....	41		
3.2.1 Calendário de partidas e eventos.....	42		
3.2.2 Detalhes de partidas e eventos.....	48		
3.2.3 Fórum.....	60		
<b>4. Desenvolvimento do projeto.....</b>	<b>62</b>		

## Introdução

A crescente popularidade dos jogos eletrônicos competitivos, conhecidos como *e-sports*, tem atraído milhões de jogadores e espectadores ao redor do mundo. Este fenômeno, impulsionado pela ascensão das plataformas de *streaming* e pela expansão do público, reflete uma transformação na indústria do entretenimento. No entanto, a inclusão de gênero dentro desse universo ainda não ocorre de forma ideal. Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo explorar a experiência feminina nos *e-sports*, identificar as barreiras enfrentadas pelas mulheres e desenvolver uma plataforma com o objetivo de promover um ambiente mais inclusivo.

O primeiro capítulo discute a popularidade dos *e-sports*, destacando como eventos de grande escala e transmissões ao vivo têm ampliado o alcance e a influência desses jogos. A análise se concentra no impacto do *streaming* e da audiência, ilustrando como essas plataformas

têm sido essenciais para o crescimento e a visibilidade dos *e-sports*.

Em seguida, no capítulo 2, são abordadas questões relacionadas à representação de gênero nos jogos. São examinados os estereótipos de gênero que afetam o desempenho feminino em ambientes competitivos e a participação das mulheres nos *e-sports*. Este capítulo busca entender as dinâmicas sociais e culturais que perpetuam a desigualdade de gênero e como elas influenciam a experiência das jogadoras.

Para aprofundar a compreensão dessas questões, aplicamos um questionário com o objetivo de coletar dados sobre as percepções e experiências das mulheres no mundo dos *e-sports*. O capítulo 3 apresenta os resultados dessa pesquisa, que buscou entender os hábitos de consumo de jogos eletrônicos pelas mulheres, suas percepções sobre a inclusão de gênero e os desafios enfrentados em um ambiente predominantemente masculino. Os dados coletados proporcionaram uma visão clara das dificuldades e das oportunidades para promover uma maior inclusão. Ainda no

capítulo 3, trouxemos análises de plataformas existentes que compartilham características e funcionalidades relevantes para o desenvolvimento do nosso projeto. As lições extraídas dessas referências serviram de base para o desenvolvimento do nosso projeto prático.

Por fim, no capítulo 4, descrevemos a criação da plataforma nova.gg, cujo objetivo é divulgar eventos de *e-sports* e promover um espaço seguro de discussão e interação entre os usuários. Ao longo deste trabalho, buscamos não apenas entender os desafios enfrentados pelas mulheres nos *e-sports*, mas também propor uma solução prática para tornar este ambiente mais inclusivo.

## 1. Jogos eletrônicos competitivos

A indústria de jogos eletrônicos movimentava centenas de bilhões de dólares anualmente. De acordo com projeções do relatório "PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2023—2027", espera-se que em 2023 a receita gerada seja de US\$227 bilhões e cresça para US\$312 bilhões em 2027. No Brasil, 70,1% das pessoas afirmam jogar jogos eletrônicos, segundo a Pesquisa Game Brasil 2023. Desses, 82,9% já ouviram falar em *e-sports* e 63,8% acompanham ou assistem eventos da categoria.

Quando falamos do termo "*e-sport*", não há uma definição amplamente aceita (Wagner, 2006). Segundo Jenny et al. (2017, *apud* Cranmer et al, 2020), os *e-sports* são competições organizadas de videogame, também frequentemente chamadas de *cybersports*, esportes virtuais e jogos competitivos.

Hamari e Sjöblom (2017) definem o termo como jogos eletrônicos competitivos que representam uma modalidade

específica de jogos eletrônicos, em que jogadores individuais ou equipes se enfrentam em competições organizadas, seja em um nível profissional ou amador.

Ao contrário de jogos tidos como "casuais", que contam com histórias e narrativas que deixam o jogador imerso no universo do jogo e oferecem uma experiência de fuga da realidade, os jogos competitivos não apresentam essas características (Vukušić, Marelić, 2019). Segundo Ferrari (2013, *apud* Vukušić, Marelić, 2019), os jogos competitivos geralmente são projetados para oferecer um ambiente no qual os jogadores possam competir uns contra os outros com base em suas habilidades e mecânicas.

Os *e-sports* englobam vários gêneros de jogos, cada um com suas próprias características e mecânicas. Na Tabela 1 apresentamos os gêneros de *e-sports* com uma breve descrição e exemplos de jogos populares em cada categoria, para mostrar a diversidade e complexidade do mundo dos jogos competitivos.

Tabela 1 - Gêneros de *e-sports*

<b>Gênero</b>	<b>Descrição</b>	<b>Exemplos</b>
First-Person Shooter (FPS)	Gênero focado em combates com armas na perspectiva em primeira pessoa (visão do personagem).	Counter-Strike 2, Valorant, Call of Duty, Rainbow 6 Siege
Battle Royale (BR)	Combina elementos de sobrevivência com o conceito de último sobrevivente. Os jogadores coletam suprimentos enquanto evitam ser eliminados por inimigos. O mapa encolhe ao longo do jogo, forçando os sobreviventes a se encontrarem. O vencedor é o último jogador ou equipe restantes.	PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Fortnite, Apex Legends, Call of Duty: Warzone
Real-Time Strategy (RTS)	Jogos baseados em planejamento e tomada de decisões táticas em tempo real. Os jogadores controlam múltiplas unidades e avatares, gerenciam recursos, constroem bases e avançam tecnologicamente. Vence quem cumprir os objetivos primeiro.	Starcraft, Warcraft
Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	Gênero em que os jogadores controlam um avatar principal e trabalham em equipe para destruir a estrutura principal do inimigo.	Defense of the Ancients (Dota), League of Legends (LoL), Smite
Jogos de Luta	Personagens controlados por jogadores lutam entre si	Street Fighter (SFV),

	em um ambiente fechado, geralmente em perspectiva 2D. O objetivo principal é esgotar a barra de saúde do oponente a zero em várias rodadas.	Tekken, Mortal Kombat, Dragon Ball FighterZ
Digital Collectible Card Game (DCCG)	Jogadores gerenciam uma coleção personalizada de cartas que usam em batalhas contra um oponente. O objetivo é reduzir a saúde do adversário a zero usando cartas que representam personagens, feitiços ou poderes.	Hearthstone
Jogos de Esportes	Jogos que simulam atividades esportivas reais, com jogadores controlando personagens que geralmente representam atletas reais. Estes jogos são atualizados frequentemente para refletir as estatísticas e habilidades reais dos atletas.	FIFA, NBA2K, NHL

Fonte: Migliore (2021)

Para Cranmer *et al.* (2020), a competição nem sempre é o objetivo primário nos jogos competitivos. Os autores argumentam que os *e-sports* também podem trazer consigo características como colaboração e entretenimento e que o grau de competição depende do contexto específico. Observamos que mais da metade dos jogadores de *e-sports* são jogadores casuais, e esses jogadores são tão importantes para a indústria de jogos quanto os jogadores competitivos.

Devemos destacar ainda que os *e-sports* ganharam destaque globalmente como uma forma de entretenimento esportivo, atraindo um público significativo de espectadores (Hamari *et al.*, 2017).

### 1.1 Popularidade dos *e-sports*

O primeiro campeonato oficial de um jogo, segundo Kim (2017), ocorreu em 1980: foi o Space Invaders Championship, cujo nome segue o jogo que o deu origem. Com mais de dez mil participantes nos Estados Unidos (Figura 1), esse campeonato foi pioneiro, pavimentando o caminho para o que viria a se tornar os *e-sports* como os conhecemos hoje.

Figura 1 - Space Invaders Championship



Fonte: U/THEREALDAN9999 (2023)

Nos anos seguintes, os campeonatos de jogos prosseguiram em uma escala menor até que, no início dos anos 1990, o advento das redes privadas de internet catalisou a criação de jogos online (Hope 2015, *apud* Olsen, 2015). Nesse contexto, surgiram dois gêneros que se tornaram particularmente populares nos *e-sports*: os já mencionados RTS (Real Time Strategy) e FPS (First Person Shooter) (Chobopeon, 2012 *apud* Olsen, 2015). A acessibilidade proporcionada pela internet e a competitividade inerente a esses gêneros ajudaram a estabelecer uma base sólida para as competições e ligas que capturariam a atenção de audiências globais.

O lançamento de títulos emblemáticos como Doom (1993), Warcraft (1994), Quake (1996), StarCraft (1998), e Counter-Strike (1999) representou marcos significativos para a indústria dos jogos e a cultura dos *e-sports* (Wagner, 2006). O Red Annihilation Quake Tournament de 1997 é frequentemente citado como o primeiro evento de *e-sports*

nos moldes atuais, estabelecendo um precedente para competições futuras (D.Devil, 2011 *apud* Olsen, 2015).

A virada do milênio testemunhou o nascimento e a ascensão de um novo gênero: o MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Com jogos como League of Legends e Dota 2, este gênero não apenas atraiu uma audiência massiva, mas também estabeleceu recordes em termos de premiações nos *e-sports*, redefinindo o cenário competitivo (Hope 2015, *apud* Olsen, 2015).

## 1.2 *Streaming* e audiência

A ascensão dos *e-sports* na última década foi impulsionada pela popularização dos serviços de *streaming*, transformando radicalmente a maneira pela qual conteúdos relacionados a jogos são transmitidos e consumidos. A plataforma Twitch, lançada em junho de 2011, desempenhou um papel central nessa revolução, consolidando-se rapidamente como a principal plataforma para transmissões

de *e-sports*, atraindo cerca de 31 milhões de visitantes diários (Ruby, 2023).

Em 2022, a audiência global de *e-sports* atingiu o marco de 532 milhões de espectadores, divididos entre 270.9 milhões de espectadores ocasionais e 261.2 milhões de entusiastas (Newzoo, 2022). Este crescimento exponencial destaca a crescente aceitação dos *e-sports* como uma forma legítima de entretenimento.

Conforme identificado por Hamari e Sjöblom (2017), assistir a *e-sports* oferece uma vivência semelhante à de esportes tradicionais, graças ao papel desempenhado por comentaristas e analistas. Eles fornecem análises aprofundadas, estratégias de equipe e desempenho dos jogadores, melhorando significativamente a experiência do espectador ao entender as nuances do jogo.

Um aspecto distintivo das transmissões de jogos competitivos é a interatividade em tempo real, tanto com os *streamers*<sup>1</sup> quanto entre os espectadores, fomentando um

---

<sup>1</sup> "*Streamer*" é uma pessoa que transmite conteúdos ao vivo pela internet e interage com seu público em tempo real durante as transmissões.

senso de comunidade e pertencimento. Esta interação direta é uma parte fundamental do apelo dos *e-sports*, distinguindo-os de outras formas de entretenimento (Hamari; Sjöblom, 2017).

A evolução da tecnologia de *streaming* tem permitido uma qualidade de transmissão cada vez mais alta, o que, juntamente com a capacidade de interação em tempo real, oferece uma vivência imersiva e engajadora para os espectadores.

Em resumo, o *streaming* transformou a maneira como os *e-sports* são consumidos, contribuindo significativamente para o crescimento da sua audiência global. A combinação de fácil acesso, conteúdo de alta qualidade e interatividade com a comunidade não apenas elevou o perfil dos *e-sports*, mas também solidificou sua posição como uma forma *mainstream*<sup>2</sup> de entretenimento.

---

<sup>2</sup> Nesse contexto, "*mainstream*" refere-se à aceitação e popularidade dos *e-sports* como uma forma de entretenimento reconhecida pelo público em geral, comparável a outras formas tradicionais de entretenimento, como filmes e música.

## 2. A experiência feminina no universo dos games

A ideia de que os jogos são "coisa de menino" está profundamente enraizada na sociedade, ancorada em uma concepção errônea de determinismo biológico que sugere uma predisposição do gênero masculino para maior interesse e proficiência em jogos. Um estudo conduzido por Moreira e Couto (2023), apontou que 79% das participantes da pesquisa já ouviram tal afirmação. Tal percepção compromete a inclusão e participação de mulheres nos jogos (Kim, 2017; Ruvalcaba *et al*, 2018).

Contudo, segundo Galdino (2020), ao examinar a história dos videogames, torna-se evidente que essa predominância masculina é resultado da estrutura científica e tecnológica subjacente à indústria dos jogos, a qual é construída sobre relações de poder patriarcais e centradas no homem. Além disso, Shen *et al.* (2016, *apud* Madden *et al.*, 2021) afirmam que tal suposição não é apoiada por evidências científicas, enquanto pesquisas mostraram que as habilidades em jogos competitivos são igualmente

alcançáveis por jogadores de ambos os sexos, quando o mesmo tempo é gasto praticando.

Mulheres frequentemente enfrentam um cenário adverso nos ambientes de jogos online, caracterizado por uma hostilidade e opressão geradas tanto pelas interações com outros jogadores quanto pelos conteúdos e narrativas perpetuadas pelos próprios jogos. Galdino (2020) destaca que essa atmosfera negativa atua como um obstáculo significativo à inclusão e ao engajamento feminino no universo dos *videogames*.

Desde a infância, garotas que se interessam por videogames muitas vezes esbarram em uma série de dificuldades para acessar e jogar de forma significativa. Além das limitações físicas e econômicas, existem impedimentos culturais e sociais profundamente enraizados que refletem uma estrutura de gênero excludente. A posse de um console<sup>3</sup>, por exemplo, nem sempre se traduz em liberdade ou

---

<sup>3</sup> Um console é um dispositivo eletrônico que serve para rodar jogos de *videogame*, conectando-se a uma tela e utilizando controladores para interação. Exemplos incluem PlayStation e Xbox.

oportunidade para jogar, especialmente quando as expectativas sobre as responsabilidades domésticas recaem desproporcionalmente sobre elas, contrastando com a experiência de muitos jogadores masculinos, conforme discutido por Galdino (2020) e Costa (2021).

Essa conjuntura é agravada pela falta de representatividade feminina em jogos e na mídia relacionada a games, o que perpetua a noção de que os videogames são um domínio masculino. A escassez de personagens femininas fortes, autônomas e diversificadas, reflete e reforça a marginalização das mulheres no espaço dos games (Chan, 2008).

Quando as mulheres são representadas, muitas vezes é de maneira sexualizada e objetificada, contribuindo para um ambiente que pode ser hostil, o que desencoraja o interesse feminino em ocupar tais espaços (Galdino, 2020; Costa, 2021; Chan, 2008). Um estudo conduzido por Hartmann e Klimmt (2006, *apud* Chan, 2008), mostrou que, de fato, quando se deparam com uma representação feminina

negativa num jogo, as mulheres tendem a ter menor interesse em jogá-lo.

Todos esses estigmas se refletem na autoidentificação da mulher como pertencente ao universo *gamer*. No Brasil, o número de mulheres consumidoras de jogos digitais é maior que o número de homens. Elas representam 50,9% do público consumidor, como mostra a Pesquisa Game Brasil 2024 (PGB 2024). Entretanto, conforme demonstrado no Gráfico 1, apenas 43% das mulheres se consideram “*gamers*”, enquanto o número de homens que se identificam dessa maneira é de 57,3% (PGB 2024).

Gráfico 1 - Relação entre o número de consumidores e *gamers* de cada gênero



Fonte: PGB 2024

Essa discrepância na autoidentificação entre homens e mulheres no universo dos games pode ser parcialmente explicada pelo estigma social ainda associado às mulheres *gamers*. O termo “*gamer*”, historicamente vinculado à imagem estereotipada do jogador masculino, jovem, que passa horas em frente à tela, dificulta essa autoidentificação feminina com

esse rótulo. Conseqüentemente, mesmo mulheres que dedicam uma quantidade significativa de tempo aos videogames podem hesitar em se autodenominarem “*gamers*” por receio de julgamento ou represália.

Dados da PGB 2024 também mostram a relação entre sexo e os dispositivos utilizados para jogar. O *smartphone* é o dispositivo mais usado pelas mulheres, enquanto o computador e o console são mais usados por homens (Gráfico 2).

Gráfico 2 - Dispositivo usado



Fonte: PGB 2024

Esses dados são relevantes, pois no contexto dos *e-sports*, os jogos de *smartphone* ainda recebem pouca atenção e investimentos no âmbito competitivo em comparação aos jogos de computador. Além disso, a pesquisa aponta que 66% dos jogadores que usam a plataforma *mobile* se consideram jogadores casuais, enquanto 60,3% dos jogadores que usam console e 70,5% dos que usam computador se consideram “*hardcore gamers*”<sup>4</sup>.

A classificação dos jogadores em “*hardcore*” e “casuais” é comum na literatura acadêmica. O jogador “*hardcore*” é frequentemente retratado como um adolescente “*nerd*”, do sexo masculino, com forte interesse por ficção científica, disposto a dedicar uma quantidade significativa de recursos financeiros na aquisição de jogos e bastante tempo em partidas de jogabilidades complexas. Contrastando com essa imagem, encontra-se o perfil do jogador “casual”, que prefere dinâmicas de jogo mais positivas e simples, dispõe de

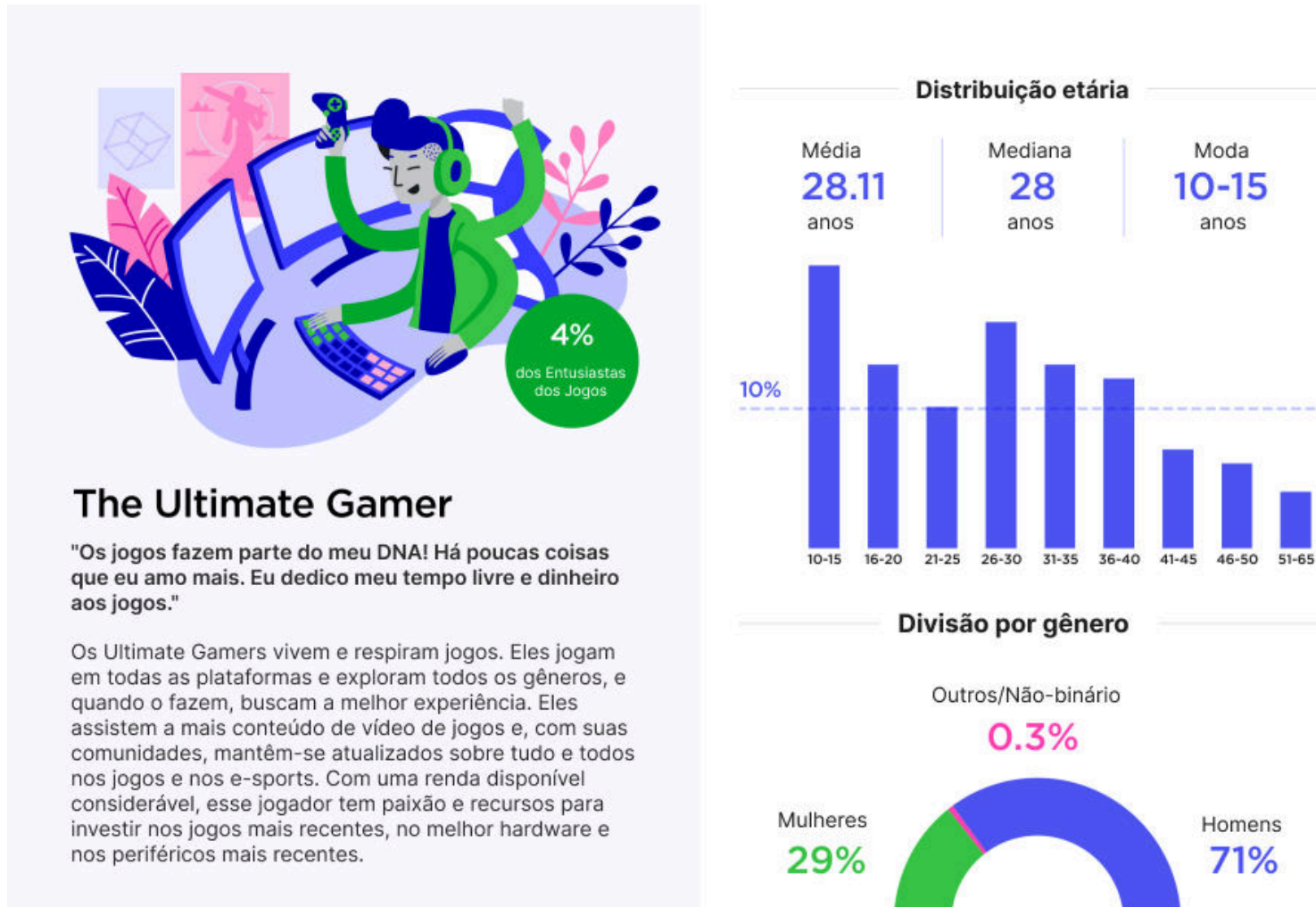
menos tempo para dedicar aos jogos e mostra-se relutante em gastar com videogames (Juul, 2010 *apud* Galdino, 2020).

Para a Newzoo (2022), os *gamers* podem ser divididos em nove personas diferentes. Estes perfis representam uma gama diversificada de comportamentos de consumo, abrangendo diferentes idades, gêneros, origens socioeconômicas e familiares. Nas figuras a seguir é possível visualizar cada uma das nove personas identificadas pela Newzoo:

---

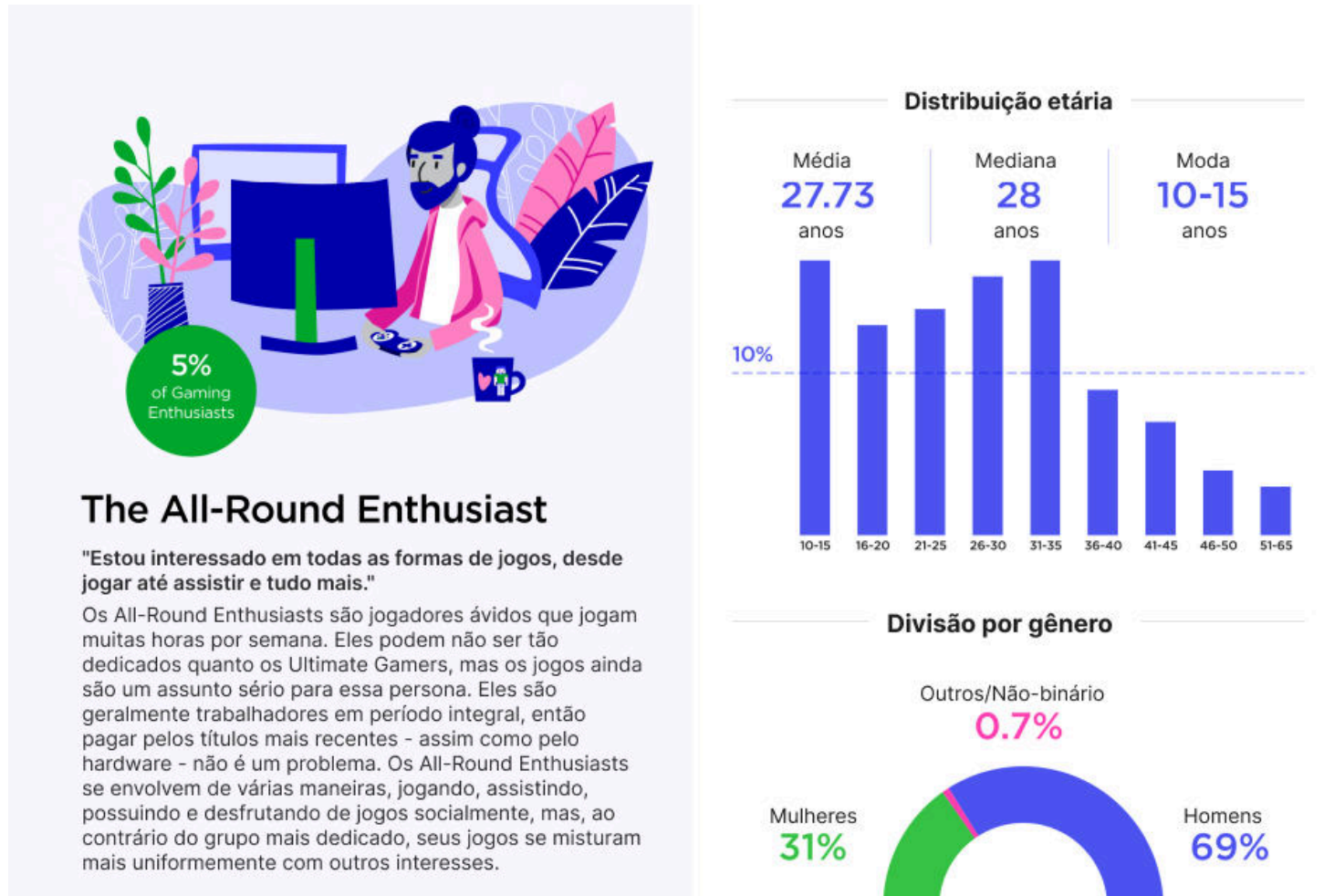
<sup>4</sup> Na pesquisa, a distinção entre um *gamer* casual e um *gamer hardcore* é determinada pela quantidade de horas dedicadas aos jogos, pelo tipo de dispositivo utilizado e pelos investimentos feitos na compra de jogos e equipamentos.

Figura 2 - The Ultimate Gamer



Fonte: Newzoo (2022)

Figura 3 - The All-Round Enthusiast



Fonte: Newzoo (2022)

Figura 4 - The Community Gamer



Fonte: Newzoo (2022)

Figura 5 - The Solo Gamer



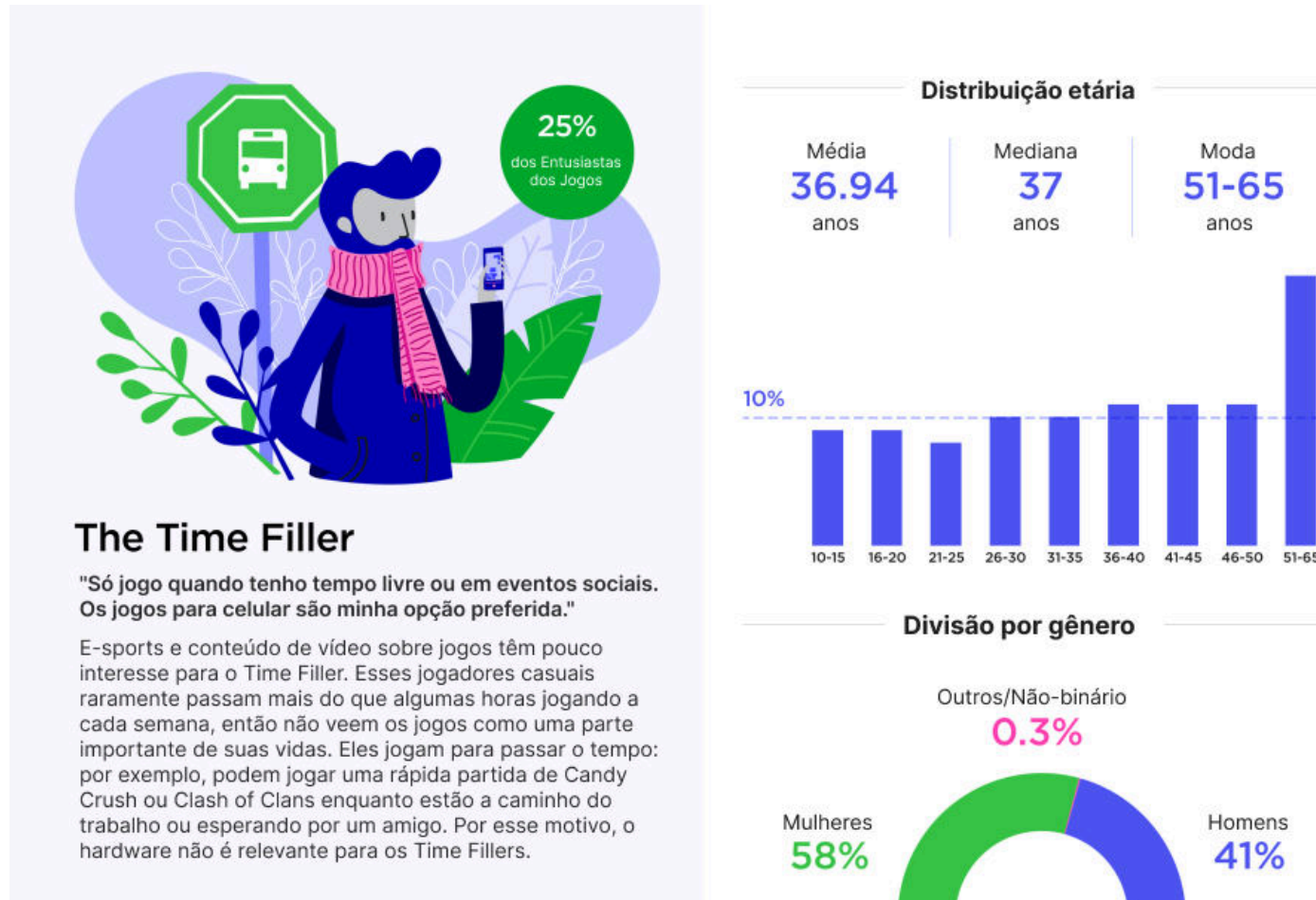
Fonte: Newzoo (2022)

Figura 6 - The Mainstream Gamer



Fonte: Newzoo (2022)

Figura 7 - The Time Filler



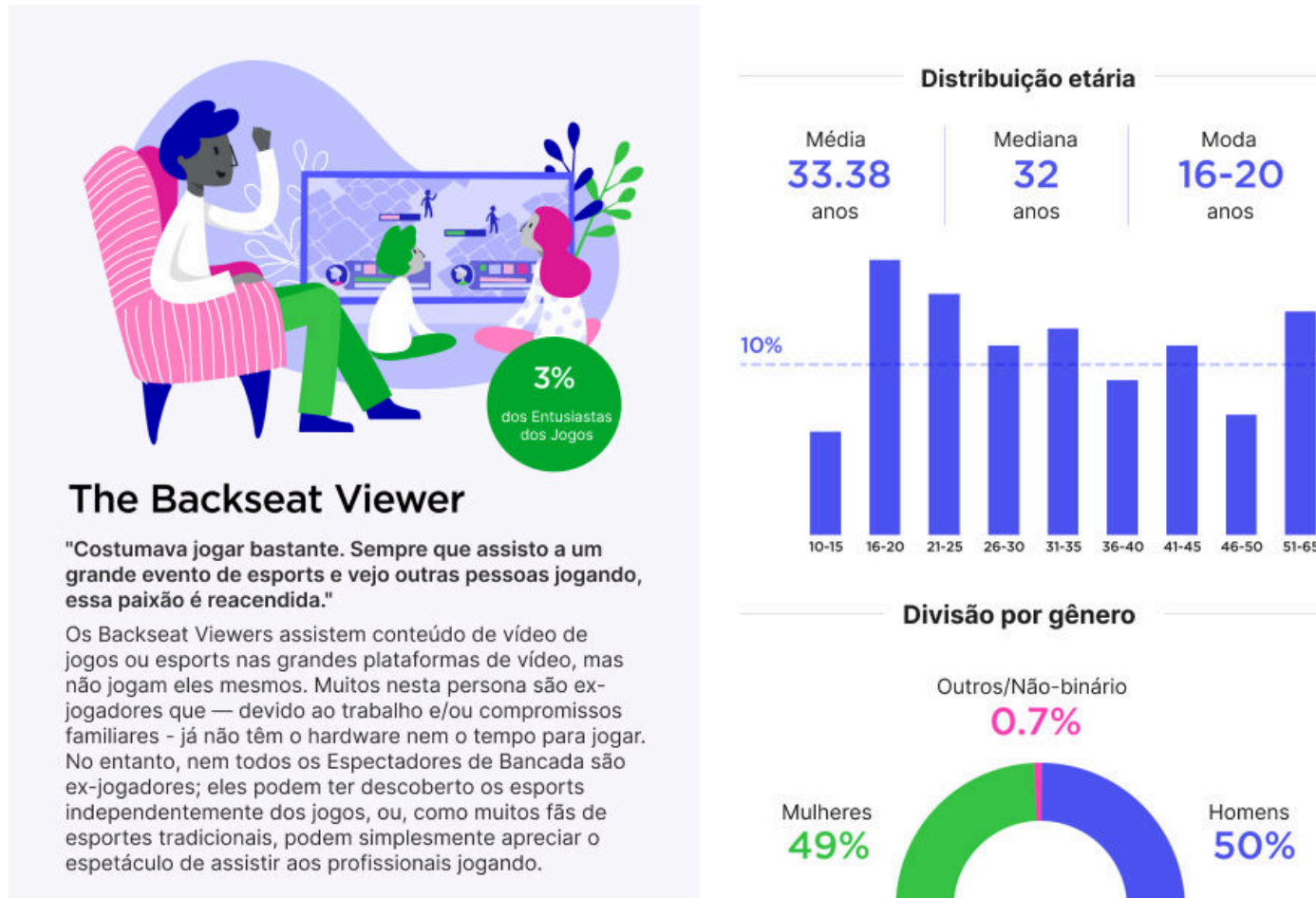
Fonte: Newzoo (2022)

Figura 8 - The Popcorn Gamer



Fonte: Newzoo (2022)

Figura 9 - The Backseat Viewer



Fonte: Newzoo (2022)

Figura 10 - The Lapsed Gamer



Fonte: Newzoo (2022)

Observa-se uma predominância feminina nas categorias de “Time Filler” e “Lapsed Gamer”, com o tempo sendo um fator em comum entre elas: enquanto os Time Fillers se dedicam aos jogos para ocupar momentos de espera entre atividades, os Lapsed Gamers são aqueles que jogavam no passado, mas hoje não têm tempo livre para jogar. Há também uma presença significativa de mulheres em categorias tipicamente associadas ao perfil de jogador casual, como “Popcorn Gamer” e “Backseat Viewer”, que tendem a dedicar menos tempo aos jogos, ao acompanhar notícias e ao investimentos em *hardware*.

Igualmente, a diferença na quantidade de homens e mulheres nas categorias mais alinhadas ao perfil “*hardcore*” são significativas. “Ultimate Gamers”, “All-Round Enthusiasts” e “Community Gamers” são indivíduos que investem considerável tempo em diversas atividades relacionadas a games, incluindo jogar, acompanhar notícias, assistir conteúdos relacionados e adquirir *hardware*.

Portanto, não é de se estranhar que apenas 43% das jogadoras brasileiras considerem-se *gamers* (PGB 2024).

Isso se deve ao fato de que muitas delas se encaixam em perfis e adotam comportamentos que fogem ao estereótipo clássico do *gamer*, frequentemente associado ao perfil *hardcore*. Essas estatísticas evidenciam que a participação feminina no universo dos *games* é frequentemente relegada ao nicho dos jogos considerados casuais e, portanto, não poderiam ser “verdadeiras *gamers*”.

## 2.1 Impacto dos estereótipos de gênero no desempenho feminino em jogos competitivos

Os estereótipos de gênero são um grande obstáculo à igualdade efetiva entre homens e mulheres, perpetuando o sexismo. São uma forma de preconceito que, de forma arbitrária, determinam papéis e comportamentos específicos a homens e mulheres, baseando-se exclusivamente em seu gênero (Vo, 2022; Chan, 2008). Tais estereótipos podem restringir o potencial desenvolvimento das capacidades naturais e dos talentos tanto de meninos quanto de meninas, além de limitar as experiências e oportunidades de ambos os

gêneros no âmbito educacional, profissional e na vida como um todo (Vo, 2022).

Os estereótipos de gênero são o resultado e a causa de atitudes, valores, normas e preconceitos profundamente enraizados em relação às mulheres. Eles funcionam como instrumentos para justificar e perpetuar a dominação histórica masculina sobre as mulheres, além de fomentar comportamentos sexistas que impedem as mulheres de terem sucesso (Conseil de l'Europe, 2022 *apud* Vo, 2022).

Vo (2022) discute como, desde a infância, pais, professores, colegas e a sociedade em geral incutem estereótipos nas mentes das crianças – muitas vezes inconscientemente – os quais guiam suas futuras preferências e escolhas. Desde cedo, ensina-se às crianças que existem atividades típicas de meninas e atividades típicas de meninos. Esse padrão pode ser visto, por exemplo, nos esportes tradicionais, com uma tendência a encorajar os meninos a se engajarem em esportes coletivos e competitivos, enquanto as meninas são direcionadas para atividades consideradas mais artísticas, como dança e ginástica.

Estudos sobre o efeito dos estereótipos revelam que os estereótipos negativos relacionados às mulheres e aos videogames impactam o desempenho feminino nesse ambiente (Ruvalcaba *et al*, 2018). Quando expostas a informações sugerindo que homens são melhores que mulheres em jogos eletrônicos, as jogadoras apresentaram um desempenho inferior tanto em comparação aos jogadores masculinos, quanto em relação a outras jogadoras que não receberam tal informação (Kaye, Pennington, 2016 *apud* Ruvalcaba *et al*, 2018).

Este fenômeno é um exemplo de “ameaça de estereótipo” (*stereotype threat*), um conceito psicológico que descreve a ansiedade e o estresse experimentados por indivíduos que se sentem em risco de confirmar estereótipos negativos sobre seu grupo social (Steele, 1997). Esse tipo de ameaça pode diminuir significativamente o desempenho, pois afeta a autoestima e a capacidade cognitiva (Steele, 1997; Ruvalcaba *et al*, 2018).

Um estudo conduzido por Chan (2008), revelou que a exposição regular aos estereótipos negativos pode levar as

mulheres a internalizá-los com o passar do tempo, diminuindo sua motivação e interesse em jogar videogames, o que aumenta a disparidade em relação às habilidades de homens e mulheres.

Corbin e Nix (1979, *apud* Chan, 2008) observaram que a autoconfiança de mulheres é igual à dos homens para uma tarefa que é percebida como apropriada para mulheres, mas não para tarefas percebidas como atividades masculinas. Além disso, pesquisas indicam que a mera presença de homens num domínio no qual as mulheres enfrentam dificuldades causadas por estereótipos de gênero é o suficiente para levar a diminuição do desempenho (Sekaqueaptwa; Thompson, 2003 *apud* Chan, 2008).

Os resultados dos estudos supracitados sustentam que mulheres não têm capacidades inferiores aos homens em relação aos jogos. Portanto, segundo Kim (2017), as mulheres não apenas são capazes de desenvolver suas habilidades nos *games*, como também encontram prazer em tal atividade. No entanto, as barreiras que enfrentam são principalmente devidas a fatores ambientais de

predominância masculina e a influências externas, como o assédio e violência sexual.

## 2.2 Participação feminina nos e-sports

A maioria das competições de *e-sports* estabelece critérios de elegibilidade que permitem a participação de indivíduos de todos os gêneros, classificando-os, assim, como eventos mistos. Contudo, é notável que mesmo com essa abertura, a representação feminina nessas competições permaneça significativamente baixa.

Um levantamento feito por Galdino (2020) revelou que de 22 competições mistas que contaram com 1.088 participantes, apenas 20 desses participantes foram identificados como pessoas do gênero feminino (2%).

No ano de 2022, o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) registrou a inscrição de 133 atletas, dos quais apenas três (3) eram do sexo feminino. Tanto na Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) quanto no Campeonato Brasileiro de Counter-Strike (CBCS), que contaram com 96

atletas inscritos em cada competição, não houve a participação de nenhuma atleta do sexo feminino (Silva, 2022).

Tais dados evidenciam que, apesar de não haver a proibição de jogadoras mulheres nesses campeonatos em seus regulamentos, a grande maioria das competições profissionais ainda são exclusivamente masculinas.

Em relação à participação de mulheres em times mistos, esse é um acontecimento raro, porém há exemplos esporádicos de inclusão. Como, por exemplo, a jogadora sul-coreana de Overwatch, Kim “Geguri” SeYeon. Ela foi a primeira mulher a ser contratada por um time da principal liga de Overwatch (Marshall, 2017). Entretanto, em 2016, a jogadora foi acusada de trapaça durante as qualificatórias para a Nexus Cup, um torneio no qual teve bom desempenho. A suspeita era de que a mesma estaria utilizando softwares de auxílio de mira. Embora a Blizzard Entertainment, desenvolvedora do jogo, tenha realizado uma auditoria do torneio e concluído que Geguri não estava trapaceando, as suspeitas sobre a legitimidade das habilidades da jogadora

continuaram sendo questionadas. As acusações só cessaram quando a jogadora participou de transmissão ao vivo em que era possível ver suas mãos, teclado e mouse (Vo, 2022; Kim, 2017).

A ex-jogadora Christine “Potter” Chi é uma das mais bem sucedidas jogadoras profissionais de Counter-Strike e Counter-Strike: Global Offensive, com uma carreira que se estendeu de 2006 a 2018, tendo sido sete vezes campeã mundial na categoria feminina. Em 2021, Potter foi anunciada como capitã do time misto de Valorant da organização de *e-sports* norte-americana Evil Geniuses, na qual atuou durante seis meses. Posteriormente, em agosto de 2021, ela assumiu o papel de treinadora da equipe mista de Valorant da organização. Durante o primeiro ano, a equipe não alcançou resultados expressivos tendo Potter como treinadora, porém os resultados foram diferentes em 2023. Potter fez história ao se tornar a primeira mulher a conquistar um campeonato mundial na categoria mista de *e-sports*, levando sua equipe à vitória no Valorant Champions 2023 (Figura 11). Potter também conquistou o prêmio de melhor treinadora de *e-sports*

de 2023 nas premiações *The Game Awards e E-sports Awards*.

Figura 11 - Potter com o troféu do Valorant Champions 2023.



Fonte: Liquipedia

Apesar da existência de alguns exemplos de mulheres bem-sucedidas na categoria mista de *e-sports*, a

realidade continua sendo desafiadora para as jogadoras femininas. Sua inclusão em times mistos ainda é uma exceção, muitas vezes enfrentando resistência e preconceito por parte de jogadores do sexo masculino que não querem a presença de uma mulher em seu time. A jogadora de Valorant, Melanie “meL” Capone, hoje na equipe norte-americana Shopify Rebellion, enfrentou essa resistência.

De acordo com a jogadora, ela foi cogitada para um teste por pelo menos uma equipe mista do *Tier 1*<sup>5</sup>, entretanto um jogador do sexo masculino alegou que não se sentia confortável jogando com uma mulher, levando a organização a voltar atrás e com isso, meL sequer teve a oportunidade de ser testada pelo time.

Em uma postagem na rede social X, apresentada na íntegra na Figura 15, e que abaixo reproduzimos uma parcela do discurso, a jogadora falou sobre o ocorrido:

---

<sup>5</sup> Nos *e-sports* o termo “Tier 1” (T1) refere-se a equipes que estão no maior nível competitivo de determinado jogo.

Houve pelo menos uma situação em que estava sendo considerada, mas logo fui comunicada por um time T1 que um jogador não se sentia confortável em jogar com uma mulher. Deixei pra lá e não falei sobre isso para não correr o risco de ser vista como um problema para outros times. [...] Fiquei atormentada quando acordei esta manhã e vi meu rosto estampado em todos esses artigos. Eu me esforcei tanto para compartilhar minhas experiências com esse processo. Também sugeri maneiras de trabalharmos com a Riot e as equipes para melhorar as chances das jogadoras do GC<sup>6</sup> jogarem em equipes mistas. Pior ainda, sinto-me tão envergonhada que profissionais e outros colegas tenham que fazer declarações para se defenderem porque as massas estão vindo atrás deles. Eu só quero jogar e me esforçar para melhorar com meus colegas de equipe. [...] Já era difícil encontrar oportunidades no próximo nível. Agora, tudo em que posso me concentrar é em como as equipes podem pensar duas vezes antes de me dar uma chance no futuro por causa de comentários que nunca fiz, mas que, mesmo assim, estarão para sempre associados a mim.

Melanie compartilhou que hesitou em falar do assunto publicamente por receio de que isso pudesse comprometer futuras oportunidades de ser testadas por times mistos. Ela destacou que o sexismo é uma realidade nos esportes


---

<sup>6</sup> O Game Changers (GC) é o cenário inclusivo do Valorant, que aceita a participação de mulheres, pessoas transsexuais e não-binárias.

eletrônicos, ressaltando as experiências negativas enfrentadas por mulheres tanto no Valorant quanto em outros ambientes competitivos. Na Figura 12, apresentamos seu depoimento completo.

A falta de inclusão feminina em torneios mistos levou à criação de campeonatos exclusivamente femininos, que têm como objetivo promover um ambiente seguro e livre de violência de gênero para as jogadoras.

Figura 12 - Depoimento de Melanie “meL” Capone



**SR meL**  
@melanj

For those of you who only want a few sentences, here it goes: I've been denied opportunities to trial for co-ed VALORANT teams with a handful of talented co-ed rosters over the years for reasons that include teams not wanting to pay a buyout for me and because I was viewed as, and I quote, "too valuable of an asset to release this close to partnership selection when I'm so pivotal to my org's application." There was at least one situation where I was being considered but it was soon communicated back to me from a T1 team that a player was not comfortable playing with a woman. I let it rest and have not spoken about it so as not to risk being viewed as a liability to other teams. I don't know why this has resurfaced, but I feel like I have no choice other than to share this because I see people saying this could never happen and it's impossible. I also don't want to be unfair to a lot of individuals who have had experienced something similar and deserve validation (rather than me taking this opportunity to pretend it didn't happen now that it's been shared publicly, albeit without my consent).

I was mortified when I woke up this morning to see my face plastered all over these articles. I've tried so hard to share my experiences with this process. I've also suggested ways that we can work with Riot and teams to improve GC players' chances of playing on co-ed rosters. Even worse, I feel so embarrassed that pros and other peers are having to make statements to defend themselves because the masses are coming after them. I just want to play the game and grind to improve with my teammates. It's so distracting. I didn't talk about this with anyone— but now it feels like everyone thinks it's me making excuses for myself. Now it feels like it's my responsibility to act on this since my name was attached.

But, and of course this is anecdotal and specific to my experience: the VALORANT professional community has been incredibly supportive of me and my teammates. I would NEVER be where I am today without their support. The vast majority of men in the professional community advocate for me, make themselves available for advice, defend me in toxic ranked lobbies, vouch for me to their teams/other teams for opportunities, etc. I've never felt this kind of support from any other esports. I appreciate you all so much; you've been arguably the most important allies when it comes to helping drive GC along and making me feel welcome and like I belong here. I had a bad experience I did not feel like discussing out of fear that it would take away from future opportunities, but I will say this: I don't believe that experience is in any way indicative of the kind of professional community we have here. Yes, sexism is apparent in esports. I would not be using my platform responsibly if I attempted to deny any bad faith actors or the stories of many other women who have shared their negative experiences in VALORANT and other esports.

Also, given this is a comment I see popping up everywhere today: I don't think I "deserve" anything in VALORANT. Those who know me know I work hard each and every day. I'm thankful for my job and every opportunity I'm given through competing. Yes, I'm often heartbroken when opportunities to trial or potentially transfer to a co-ed team get scrapped for reasons outside of my control. It is my dream to play at the highest level. But there is a difference between being grateful for consideration (and thus disappointed when the chances didn't work out) versus feeling like I inherently "deserve" to play in T1 or T2. All I can do is focus on improving as an individual and helping my teammates succeed.

It was already difficult to find opportunities at the next level. Now, all I can focus on is how teams may think twice about giving me a shot in the future because of comments I never made but will forever be associated with me nonetheless. I'm sorry to those of you who had to step up and defend yourselves. And I'm also sorry to Sean and Jena for having to deal with the fallout because it was discussed on Sean's stream. Sean, I really appreciate the original context of what you were trying to say about me in that discussion. Thanks to everyone who knew I was stressed and checked on me today or commented in support. Now I'd really like to put this behind me and focus on GC3 with my team.

8:13 PM · Sep 19, 2023 · 3M Views

Fonte: x.com/melanj

### 3. Descoberta

Neste capítulo abordamos a etapa de descoberta do projeto, que inclui a síntese dos resultados do questionário aplicado e a análise de plataformas semelhantes. Essa etapa é fundamental para entender as necessidades e preferências do público-alvo e para identificar boas práticas e áreas de melhoria.

#### 3.1 Pesquisa

Aplicamos um questionário com o objetivo de coletar informações sobre a participação de mulheres nos *e-sports*, sobretudo para compreender a experiência delas com jogos competitivos e os fatores que influenciam sua participação, suas preferências e desafios enfrentados. Com essa pesquisa, buscamos capturar uma visão abrangente das motivações para jogar ou não jogos competitivos, identificar barreiras percebidas e avaliar a receptividade em relação a iniciativas específicas. O formulário foi divulgado na rede

social X<sup>7</sup>, ficou disponível do dia 07/12/2023 ao dia 14/12/2023 e obteve 65 respostas, com respondentes da faixa etária de 17 a 38 anos.

O questionário foi estruturado para obter respostas em quatro seções: 1) mulheres que atualmente jogam jogos competitivos; 2) mulheres que já jogaram, mas não o fazem mais; 3) mulheres que assistem a campeonatos e 4) mulheres que não jogam nem assistem a competições de *e-sports*. Os links para o questionário completo e para a planilha com as respostas coletadas encontram-se nos Apêndices A e B.

Abaixo, apresentaremos uma síntese dos dados mais relevantes obtidos com o questionário, os quais embasarão o desdobramento prático deste projeto.

#### 3.1.2 Experiências nos jogos

Entender as motivações das mulheres para se envolverem com jogos competitivos é essencial para

---

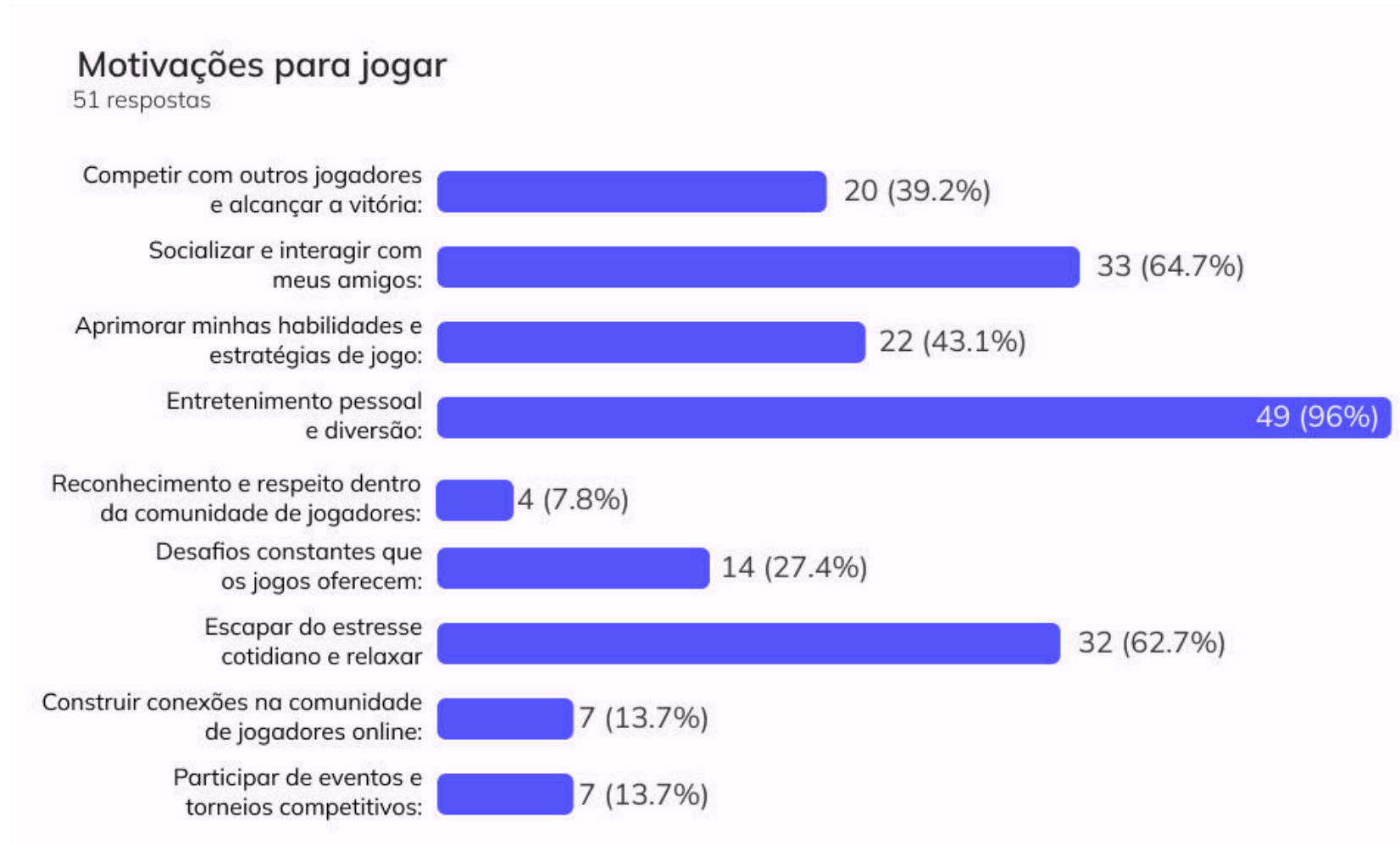
<sup>7</sup> Antiga rede social Twitter.

identificar os principais fatores que as atraem e retêm sua atenção no cenário de *e-sports*. Ao investigar as razões pelas quais mulheres escolhem jogar, podemos descobrir o que as mantêm ativas nesse ambiente.

Em relação à questão que explora as motivações para jogar jogos competitivos, recebemos 51 respostas, que contemplam tanto mulheres que jogam atualmente (36 respostas), quanto mulheres que já jogaram, mas não jogam mais (15 respostas). Ao questionar as motivações, a busca por entretenimento pessoal e diversão foi apontada como o

principal motivo, selecionado por 49 (96%) respondentes. Já a socialização e interação com amigos apareceu em segundo lugar, com 33 (64,7%) indicações, e o uso dos jogos como meio de escapar do estresse cotidiano e relaxar foi apontado por 32 (62,7%) pessoas. Em contrapartida, as motivações acerca de competição e vitória não apareceram como prioridade para essas jogadoras, aparecendo com números inferiores às outras opções, como podemos ver no Gráfico 3.

Gráfico 3 - Motivações para jogar



Fonte: A autora

Após identificar as motivações principais, buscamos descobrir quais fatores poderiam aumentar o envolvimento e satisfação das jogadoras com os jogos competitivos. Para esse questionamento, 45 (88,2%) responderam que acreditam que um ambiente de jogo mais inclusivo e respeitoso para todos os participantes as deixariam mais motivadas a jogar. O aumento na representação e visibilidade de mulheres nos jogos competitivos e maior reconhecimento e visibilidade para jogadoras talentosas também foram apontados como um fator fundamental para 35 (68,6%) respondentes.

Outro aspecto considerado importante foi o maior apoio e oportunidades de treinamento para aprimorar habilidades, com 30 (58,8%) participantes expressando o desejo de ter mais oportunidades para aperfeiçoar suas habilidades nos jogos. Além disso, 18 (35,2%) participantes expressaram interesse em participar de eventos e torneios exclusivos para mulheres. Iniciativas específicas para a

inclusão de mulheres nos *e-sports* foram consideradas importantes por 32 (62,7%) respondentes.

Na sequência da pesquisa, voltamos nossa atenção para as barreiras específicas que as mulheres enfrentam no universo dos jogos competitivos. Compreender esses obstáculos é fundamental para identificar o que limita ou inibe a participação feminina nesse ambiente. Um total de 38 respondentes (74,5%) afirmou ter enfrentado discriminação ou tratamento diferenciado devido ao seu gênero. Essa mesma proporção (74,5%) também reportou ter experimentado assédio ou comportamentos inadequados online baseados em gênero.

Além disso, 36 mulheres (70,5%) perceberam um estigma associado ao seu gênero enquanto jogavam e 34 (66,6%) sentiram-se impactadas por estereótipos negativos associados ao seu gênero. Sobre representação e inclusão, 32 participantes (62,7%) sentem que há uma falta de representação feminina nos jogos competitivos. Em termos de inclusão, 24 respondentes (47%) sentem falta de inclusão em comunidades de jogos competitivos.

Quanto às oportunidades e reconhecimento, 22 participantes (43,1%) notaram a falta de oportunidades iguais para jogadores de diferentes gêneros, e 21 (41,1%) perceberam desigualdades em prêmios e reconhecimento com base no gênero. Ainda, 21 (41,1%) respondentes encontraram dificuldades relacionadas a *hardware*, conexão com a internet, ou outros aspectos técnicos.

É necessário destacarmos o fato de que nenhuma respondente afirmou não ter encontrado barreiras em suas experiências e atividades no mundo dos jogos, o que evidencia que os obstáculos enfrentados pelas mulheres no ambiente dos esportes eletrônicos são generalizadas.

Após identificar as barreiras apresentadas acima, enfrentadas por mulheres nos esportes eletrônicos, é fundamental entender como essas barreiras afetam as jogadoras diariamente. Portanto, questionamos sobre como a violência de gênero impacta a experiência dessas mulheres nos jogos.

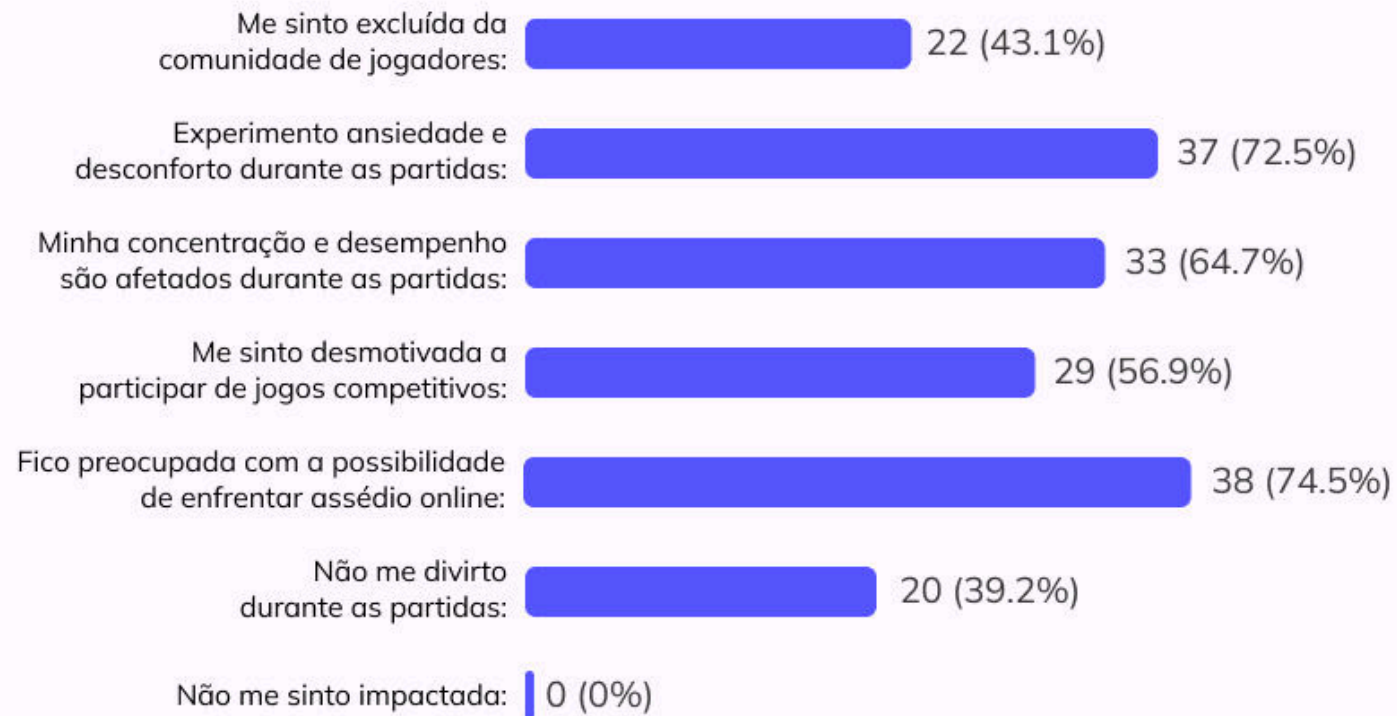
Os resultados mostram que 22 (43,1%) respondentes se sentem excluídas da comunidade de jogadores. Além disso, 37 (72,5%) jogadoras afirmam sentir ansiedade e desconforto durante as partidas. Esse desconforto é agravado pela preocupação de enfrentar assédio online, citado por 38 (74,5%) das respondentes.

Evidenciamos ainda que o impacto negativo dessas experiências afeta também a concentração e desempenho durante o jogo, afinal 33 (64,7%) jogadoras relataram que suas partidas são afetadas por esses fatores. É importante destacar também que 29 (56,9%) das respondentes se sentem desmotivadas a participar de jogos competitivos. A mesma proporção de jogadoras relata não se divertir durante as partidas. Abaixo, apresentamos o gráfico 4 com os números comentados.

Gráfico 4 - Como a violência de gênero impacta sua experiência?

## Como a violência de gênero impacta sua experiência?

51 respostas



Fonte: A autora

### 3.1.3 Público e incentivo aos campeonatos inclusivos

Por meio dos resultados obtidos no formulário de pesquisa, exploraremos as preferências e motivações daquelas que assistem a campeonatos femininos e inclusivos de *e-sports*, bem como os obstáculos que impedem outras de fazê-lo. Procuramos entender se as respondentes têm preferência por competições inclusivas ou mistas, assim como identificar os principais motivos para não assistir a campeonatos inclusivos. Além disso, exploramos os meios de divulgação mais eficazes para atrair a atenção do público para esses eventos, de acordo com as participantes da pesquisa.

Das 65 respondentes da pesquisa, 48 (73,8%) afirmaram que assistem a campeonatos de *e-sports*. Quando questionadas sobre suas preferências entre campeonatos femininos/ inclusivos ou mistos, a maioria, 28 (58,3%) respondentes, indicou não ter preferência específica.

Enquanto isso, 8 (16,7%) preferem campeonatos inclusivos e 12 (25%) preferem campeonatos mistos.

Para aquelas que não assistem a campeonatos inclusivos, os obstáculos apontados foram variados. Destacamos a falta de divulgação, mencionada por 13 (27,1%) das 19 pessoas que afirmam não assistir a campeonatos inclusivos. A falta de interesse nos jogos apresentados foi apontado por 6 (12,5%) pessoas e 4 (8,3%) respondentes apontam a falta de reconhecimento e investimento como uma barreira para o envolvimento com esses eventos.

A fim de explorar estratégias efetivas para promover campeonatos inclusivos, perguntamos às participantes quais seriam os meios de divulgação mais eficazes para atrair sua atenção para campeonatos inclusivos de *e-sports*. A inclusão de campeonatos femininos em plataformas de jogos populares foi a sugestão mais apoiada, recebendo aprovação de 46 (95,8%) das 48 respondentes, seguida pela colaboração com influenciadoras femininas no setor, que recebeu 43 (89,6%) menções. Campanhas em redes sociais e

reportagens especializadas que destacam atletas femininas receberam 40 (83,3%) menções, enquanto publicidade em sites especializados e a criação de documentários sobre jogadoras profissionais foram apontadas por 36 (75%) e 37 (77,1%) das respondentes, respectivamente.

### 3.1.4 Percepção sobre plataforma dedicada às mulheres nos e-sports

Para entender a percepção sobre iniciativas específicas direcionadas para mulheres que se interessam por *e-sports*, todas as categorias de respondentes, em suas respectivas seções, responderam à seguinte pergunta: “Você

acredita que uma plataforma dedicada para conectar mulheres que jogam e divulgar campeonatos femininos seria útil para incentivar mais mulheres a participarem de jogos competitivos?” Recebemos 57 (87,6%) respostas positivas para essa pergunta. Em seguida, foram listadas funcionalidades que poderiam ser incorporadas a uma plataforma com esse propósito, solicitando às respondentes que selecionassem as funcionalidades consideradas essenciais. Os resultados obtidos estão listados na Tabela 2, apresentada abaixo:

Tabela 2 - Lista de funcionalidades

Recurso	Menções
Um calendário detalhado que destaca os campeonatos, horários e informações relevantes.	47
Um sistema de notificações para alertar sobre eventos, novidades e atualizações.	44
Um espaço para discussões, permitindo interação entre os membros da comunidade.	46

Um espaço dedicado para conectar jogadoras de níveis similares, facilitando partidas em conjunto.	46
Uma ferramenta de matchmaking personalizado que une jogadoras com habilidades equivalentes.	35
Um sistema que organiza grupos com base no nível de habilidade das jogadoras.	30
Facilidade para agendar e participar de partidas amistosas com jogadoras do mesmo nível.	31
Recursos que incentivam jogadoras mais experientes a orientar aquelas em níveis inferiores.	35
Oferta de programas de treinamento em grupo para aprimorar habilidades coletivamente.	34
Espaço para encontros entre jogadoras com objetivos e metas de jogo semelhantes.	24
Ferramenta que monitore o desempenho durante as partidas, tornando possível identificar os pontos de melhoria.	25
Perfis personalizados para jogadoras.	25
Integração de transmissões ao vivo diretamente na plataforma.	22
Recursos educacionais, tutoriais e dicas para aprimorar habilidades de jogo.	28
Uma seção que destaca jogadas e momentos marcantes dos campeonatos.	19
Um programa de recompensas para incentivar a participação ativa na plataforma.	25
Funcionalidades que permitem a criação de grupos e equipes.	23
Seção dedicada a entrevistas e perfis inspiradores de jogadoras profissionais.	21
Canal para fornecer feedback direto aos organizadores de eventos.	25

Fonte: A autora

Com base nos resultados obtidos, é evidente que a maioria das respondentes acredita na importância de uma plataforma dedicada a mulheres nos *e-sports*, percebendo-a como uma ferramenta para incentivar a participação feminina no universo dos jogos competitivos. As funcionalidades mais votadas indicam uma preferência por uma plataforma abrangente e dinâmica, que não apenas conecte as jogadoras, mas também promova o desenvolvimento de habilidades e fomente a construção de uma comunidade segura e engajada.

O recurso mais desejado, um calendário detalhado dos campeonatos, foi mencionado por 47 respondentes. Isso ressalta o interesse das jogadoras nesses campeonatos, desde que tenham conhecimento acessível sobre os eventos. Da mesma forma, o espaço para discussões e o sistema de notificações foram muito citados, com 46 e 44 menções, respectivamente. Esses recursos indicam a necessidade de uma plataforma que não apenas informe, mas também engaje a comunidade, permitindo que as usuárias interajam,

compartilhem experiências e se atualizem sobre os últimos acontecimentos no mundo dos *e-sports* inclusivo.

Um espaço dedicado para conectar jogadoras de níveis similares e uma ferramenta de *matchmaking* personalizado receberam muitas menções, 46 e 35, respectivamente. Esse dado sugere um desejo de criar um ambiente de jogos equilibrado, em que as jogadoras possam competir entre si de forma justa e desenvolver suas habilidades de maneira constante.

Outros recursos como a organização de grupos por nível de habilidade e a oferta de programas de treinamento coletivo também foram considerados importantes dentro da plataforma. A presença desses recursos não apenas promove o desenvolvimento das habilidades das jogadoras, como também cria um ambiente colaborativo.

### **3.2. Análise de semelhantes**

Neste capítulo apresentamos a análise de três plataformas que compartilham características e

funcionalidades relevantes para o desenvolvimento do nosso projeto. As plataformas examinadas são The Spike, VLR e Blix. Nosso objetivo nesta etapa é identificar práticas exemplares, pontos fortes e áreas de aprimoramento dessas plataformas, concentrando-nos nos recursos pertinentes ao nosso projeto.

Cada plataforma foi selecionada com base na presença de uma ou mais funcionalidades que também estarão presentes em nosso projeto, como calendário de partidas e eventos, busca por parceiros de jogo e recursos educacionais, dentre outras. A seguir, vamos analisar detalhadamente cada um desses recursos relevantes, examinando a estrutura das páginas e sua usabilidade.

### 3.2.1 Calendário de partidas e eventos

#### **The Spike**

Na The Spike, a página inicial do site é dedicada às partidas (Figura 13). Apresenta opções de filtragem, como

selecionar a região e uma data específica. A visualização padrão exibe todos os jogos do dia, embora não haja um padrão identificável na ordem de exibição das partidas. Além disso, os usuários podem optar por visualizar apenas os jogos ao vivo, os próximos jogos e os resultados de partidas concluídas no mesmo dia.

Figura 13 - Página de partidas da The Spike

The screenshot displays a match schedule for VCT 2024. At the top, there is a navigation bar with days of the week from Monday to Tuesday, with 'Today 10 MAY' highlighted. Below this are tabs for 'ALL', 'LIVE(1)', 'UPCOMING', and 'RESULTS', along with a 'REGIONS' button. The main content is organized into three regional sections: North America, Germany, and China. Each section lists matches with columns for Time, Info, Teams, and Odds. The China section also includes columns for Icebox, Breeze, Bind, and Score.

Region	Time	Info	Teams	Odds	Score
North America	6:00 PM 10h 28m	Upper Bracket Final Best of 3	G2 Esports 100 Thieves	2.79 1.41	
	9:00 PM 13h 28m	Lower Bracket Round 3 of 4 Best of 3	KRÜ Esports Leviatán	1.33 3.15	
Germany	3:00 PM 7h 28m	Lower Bracket Round 5 of 6 Best of 3	Karmine Corp FUT Esports	1.57 2.32	
China	Live	Upper Bracket Final Best of 3	FunPlus Phoenix EDward Gaming		0 0
	9:00 AM 1h 28m	Lower Bracket Round 3 of 4 Best of 3	Trace Esports Dragon Ranger Gaming	1.78 1.97	

Fonte: The Spike, 2024















Na página de eventos da mesma plataforma, é possível visualizar tanto os eventos em andamento quanto os próximos eventos na mesma aba (Figura 14). Assim como na página das partidas, não foi possível identificar um padrão na ordem de listagem de campeonatos, e os resultados podem ser filtrados por região.

Figura 14 - Página de eventos da The Spike

## VALORANT TOURNAMENTS & EVENTS


ONGOING / UPCOMING
COMPLETED


### ONGOING EVENTS


	<b>Valorant LAS CG Series - LAn Underground #3 Regular season</b>	Dates: 22nd May, 2024 - 5th Jun, 2024 Prize Pool: N/A Location:  LATAM North
	<b>Valorant LAS CG Series - Underground #5 Regular season</b>	Dates: 22nd May, 2024 - 5th Jun, 2024 Prize Pool: N/A Location:  LATAM South
	<b>Saudi eLeague 2024: Major 2</b> <small>This event is sponsored by Mastercard, stcplay. 10 teams are competing for a prize pool of 50,000,٠٠٠ SAR (≈ \$13,334 USD).</small>	Dates: 4th May, 2024 - 8th Jun, 2024 Prize Pool: SAR 50,000 Location:  Saudi Arabia
	<b>VCT 2024 - Masters Shanghai</b> <small>This event is sponsored by Alm Labs, AWS, HyperX, Mastercard, OMEN, Red Bull, Secretla, Verizon. 12 teams are competing for a prize pool of \$1,000,000 USD.</small>	Dates: 23rd May, 2024 - 9th Jun, 2024 Prize Pool: \$1,000,000 Location:  China
	<b>College VALORANT - 2023-2024: Championship</b> <small>This tournament is organised by Riot Scholastic Association of America, Riot Games. 32 teams are competing for a prize pool of \$18,250 USD</small>	Dates: 12th May, 2024 - 10th Jun, 2024 Prize Pool: \$18,250 Location:  United States
	<b>Circuito Tormenta - Liga Radiante 2024 Season 2</b> <small>This event is sponsored by Intel España, MediaMarkt, CLIX PRO, OMEN, SAMSUNG SSD. 8 teams are competing for a prize pool of €2,000 EUR (≈ \$2,172 USD).</small>	Dates: 15th May, 2024 - 14th Jun, 2024 Prize Pool: €2,000 Location:  Spain
	<b>VALORANT Game Changers 2024 - Latin America South: Opening</b> <small>6 teams are competing for a prize pool of \$315,000 MXN (≈ \$18,863 USD).</small>	Dates: 10th Apr, 2024 - 15th Jun, 2024 Prize Pool: MX\$315,000 Location:  LATAM South


### FILTERS


All Regions


 North America


 Europe


 Korea


 Japan


 Brazil

 LATAM North






 LATAM South

 Oceania

 Southeast Asia


 Other

### MAY 2024 TOP PREDICTORS

	USERNAME	POINTS
1	 RiqirMain...	18216
2	 xenive	17755
3	 tokyo00	9387
4	 poosougo	9009
5	 ScuzY	8470

VIEW MORE

### RECENT ACTIVITY

 Turks in EU
14

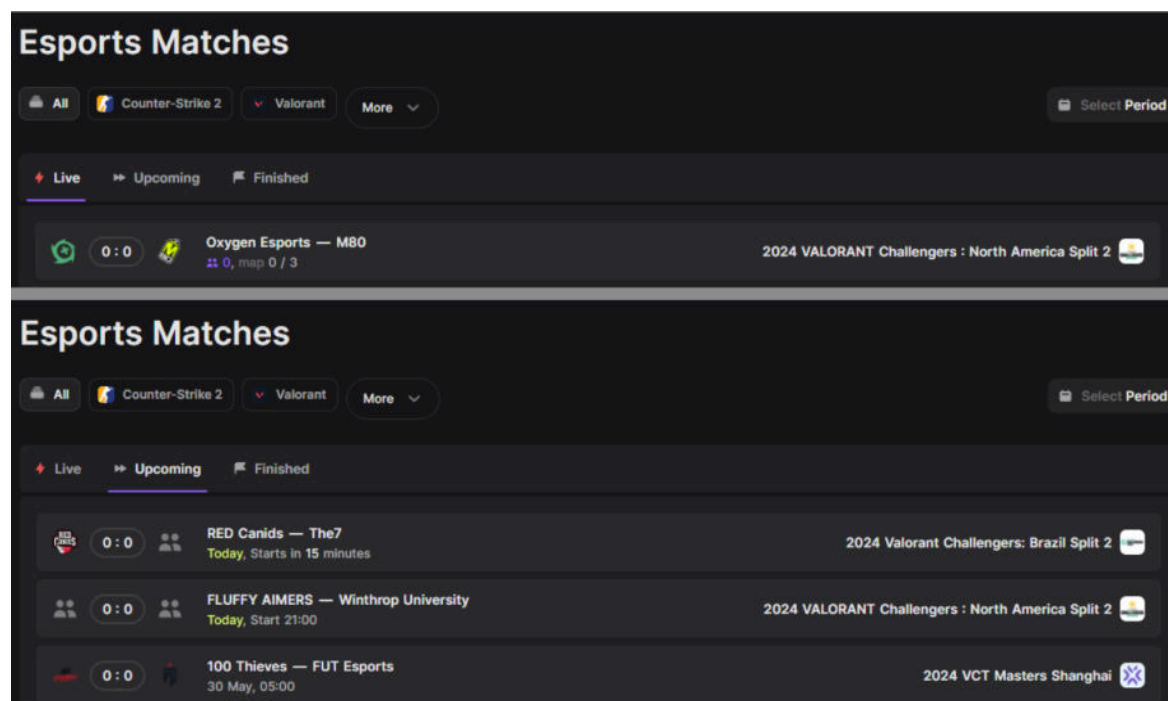
Fonte: The Spike, 2024

## Blix

Na plataforma Blix, a página de partidas exibe por padrão os jogos que estão acontecendo ao vivo. Já as próximas partidas e as partidas concluídas são exibidas em

abas diferentes (Figura 15), diferente da The Spike, em que a exibição padrão inclui todos os jogos do dia. Na Blix a filtragem não é muito eficiente, pois não é possível filtrar por regiões e a seleção de datas é restrita a um intervalo de até um mês antes da data atual.

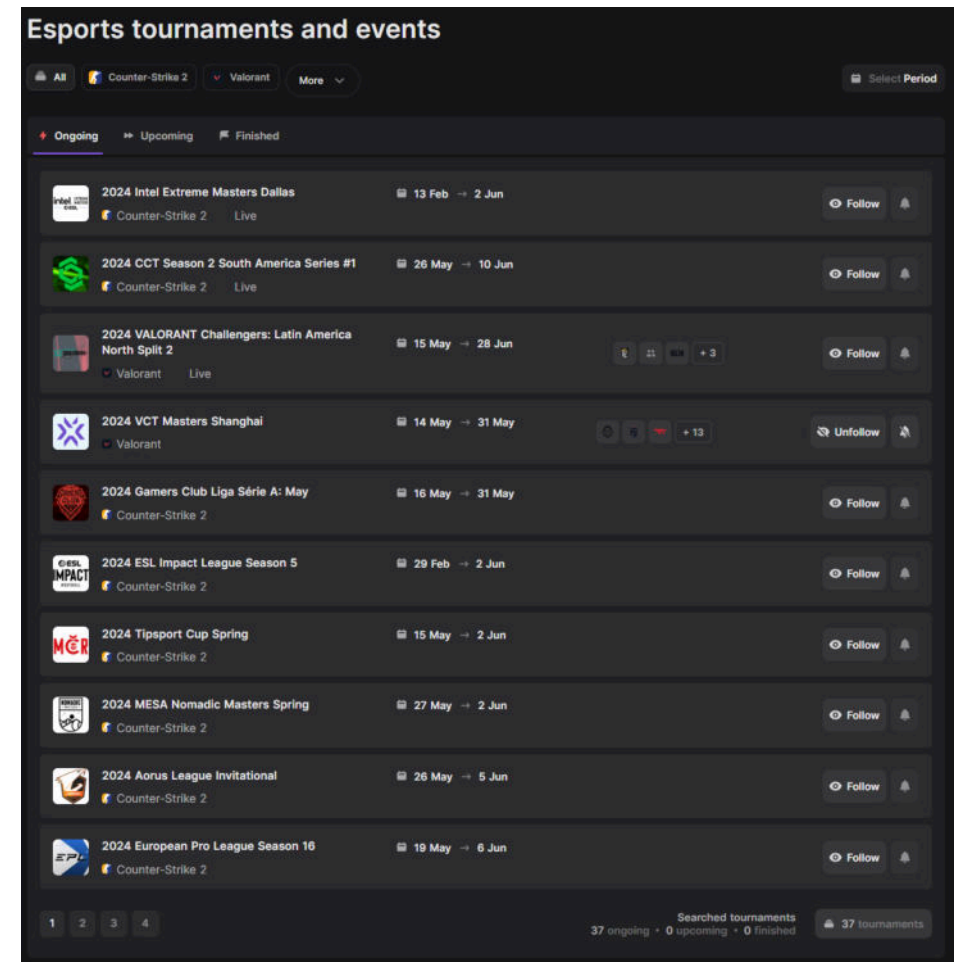
Figura 15 - Calendário de partidas da plataforma Blix



Fonte: Blix, 2024

Figura 16 - Página de eventos da Blix

A página de eventos segue o mesmo padrão, porém cada evento conta com botões de seguir e ativar as notificações, permitindo que os usuários acompanhem os eventos de seu interesse e recebam atualizações em tempo real (Figura 16).

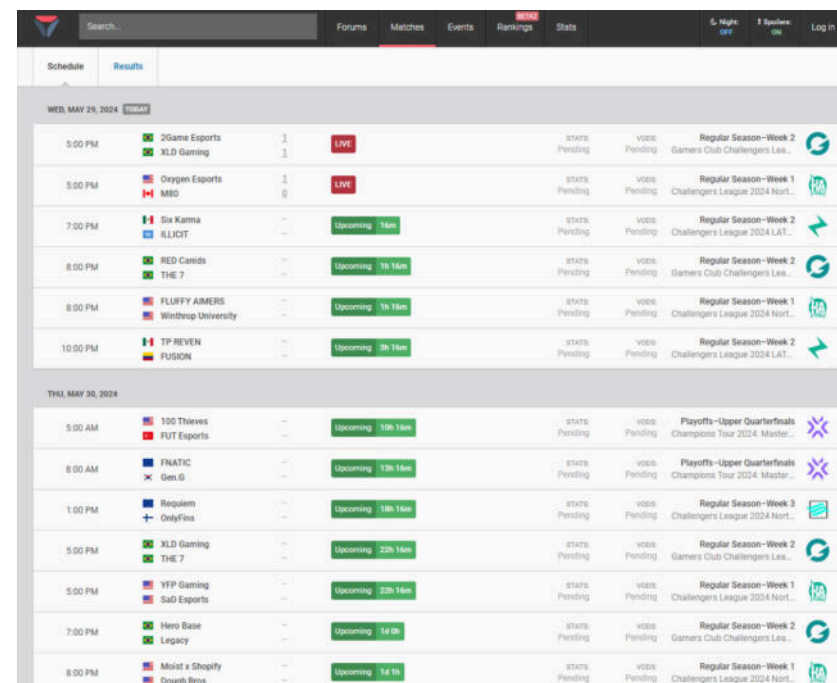


Fonte: Blix, 2024

## VLR

Na plataforma VLR, a página de partidas exibe primeiro os jogos ao vivo, seguidos pelos jogos que acontecerão em seguida (Figura 17). É possível visualizar os jogos ao vivo e os próximos jogos na mesma aba, enquanto os resultados de jogos concluídos são apresentados em uma aba separada. A plataforma não oferece nenhum tipo de filtragem, o que limita a liberdade do usuário de encontrar facilmente as partidas de seu interesse.

Figura 17 - Página de partidas do VLR



































The screenshot displays the 'Matches' page on the VLR website. The page is organized into two main sections: 'WED, MAY 29, 2024' (today) and 'THU, MAY 30, 2024'. Each section lists several matches with columns for time, teams, scores, status (e.g., 'LIVE', 'Upcoming'), and tournament details. The matches are listed in chronological order of start time.

Time	Team 1	Team 2	Score	Status	Tournament
5:00 PM	ZGame Esports	XLD Gaming	1-1	LIVE	Regular Season-Week 2 Gamers Club Challengers Lea...
5:00 PM	Oxygen Esports	M80	1-0	LIVE	Regular Season-Week 1 Challengers League 2024 Nort...
7:00 PM	Six Karma	ILLICIT	--	Upcoming 15m	Regular Season-Week 2 Challengers League 2024 LAT...
8:00 PM	RED Cards	THE 7	--	Upcoming 1h 15m	Regular Season-Week 2 Gamers Club Challengers Lea...
8:00 PM	FLUFFY AIMERS	Winthrop University	--	Upcoming 1h 15m	Regular Season-Week 1 Challengers League 2024 Nort...
10:00 PM	TP REVEN	FUSION	--	Upcoming 3h 15m	Regular Season-Week 2 Challengers League 2024 LAT...
THU, MAY 30, 2024					
5:00 AM	100 Thieves	FUT Esports	--	Upcoming 10h 15m	Playoffs-Upper Quarterfinals Champions Tour 2024 Master...
8:00 AM	FNATIC	Gen.G	--	Upcoming 13h 15m	Playoffs-Upper Quarterfinals Champions Tour 2024 Master...
1:00 PM	Requiem	OnlyFans	--	Upcoming 18h 15m	Regular Season-Week 3 Challengers League 2024 Nort...
5:00 PM	XLD Gaming	THE 7	--	Upcoming 22h 15m	Regular Season-Week 2 Gamers Club Challengers Lea...
5:00 PM	YFP Gaming	SaD Esports	--	Upcoming 22h 15m	Regular Season-Week 1 Challengers League 2024 Nort...
7:00 PM	Hero Base	Legacy	--	Upcoming 1d 9h	Regular Season-Week 2 Gamers Club Challengers Lea...
8:00 PM	Molot + Shopify	Dough Bros	--	Upcoming 1d 1h	Regular Season-Week 1 Challengers League 2024 Nort...

Fonte: VLR, 2024

A página de eventos do VLR exibe os eventos em andamento em uma coluna e os eventos concluídos na coluna ao lado (Figura 18). A ordem de exibição mostra primeiro o campeonato mais importante em andamento. É possível filtrar os eventos por região.

Figura 18 - Página de eventos do VLR

All	North America	Europe	Brazil	Asia-Pacific	Korea	Japan	Latin America	Oceania	MENA	Game Changers	Collegiate
UPCOMING EVENTS						COMPLETED EVENTS					
<b>Champions Tour 2024: Masters Shanghai</b>					<b>The Funhaver Invitational - Revival 4</b>						
Ongoing	\$1,000,000	May 23–Jun 9	REGION		Completed	\$2,000	May 24–26	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 DACH Evolution: Split 2</b>					<b>Game Changers 2024 Oceania: Stage 1</b>						
Ongoing	\$26,968	May 18–Jul 20	REGION		Completed	\$1,349	May 3–26	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 France: Revolution Split 2</b>					<b>Game Changers 2024 Korea: Stage 1</b>						
Ongoing	TBD	May 18–Jul 22	REGION		Completed	\$7,277	May 11–22	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 North America: Stage 2</b>					<b>Challengers League 2024 North America: Stage 1</b>						
Ongoing	\$50,000	May 29–Jul 31	REGION		Completed	\$30,000	Mar 19–May 20	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 Portugal Tempest: Split 2</b>					<b>The Funhaver Invitational - Slugfest 2</b>						
Ongoing	\$8,646	May 26–Jul 21	REGION		Completed	\$1,000	May 19	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 Spain Rising: Split 2</b>					<b>OMEN Challengers League 2024 South Asia: Split 1</b>						
Ongoing	\$17,246	May 13–Jul 6	REGION		Completed	\$66,000	Jan 22–May 19	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 North: Polaris Split 2</b>					<b>Game Changers 2024 Brazil: Series 1</b>						
Ongoing	\$10,751	May 16–Jul 27	REGION		Completed	\$20,000	Mar 14–May 16	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				
<b>Challengers League 2024 LATAM North ACE: Split 2</b>					<b>Champions Tour 2024: China Stage 1</b>						
Ongoing	\$39,000	May 17–Jun 29	REGION		Completed	\$0	Apr 5–May 13	REGION			
STATUS	PRIZE POOL	DATES			STATUS	PRIZE POOL	DATES				

Fonte: VLR, 2024

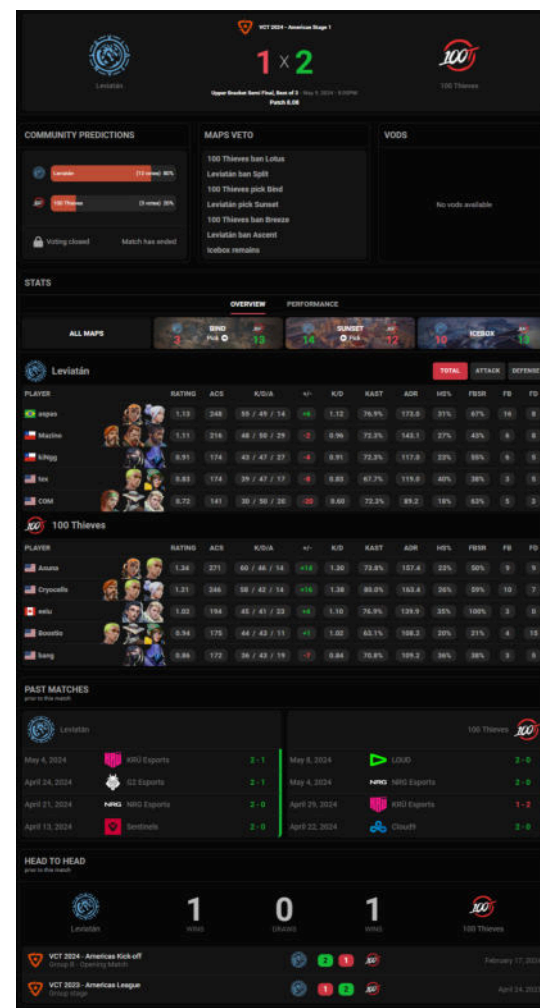
### 3.2.2 Detalhes de partidas e eventos

#### The Spike

A página de detalhes de uma partida no The Spike conta com várias informações organizadas de forma estruturada para oferecer uma visão completa do evento (Figura 19). No topo da página vemos o nome do campeonato, seguido pelos nomes dos times e o placar, caso a partida já tenha ocorrido. Abaixo disso, a seção de status exibe os mapas jogados e indica qual time escolheu cada mapa. É possível visualizar os status gerais de todos os mapas ou selecionar um mapa específico para obter detalhes.

Abaixo dos status, encontra-se a lista de jogadores com seus respectivos status de desempenho. A página também inclui o histórico das últimas quatro partidas de cada time, além dos resultados das últimas partidas em que esses times se enfrentaram.

Figura 19 - Detalhes da partida no The Spike



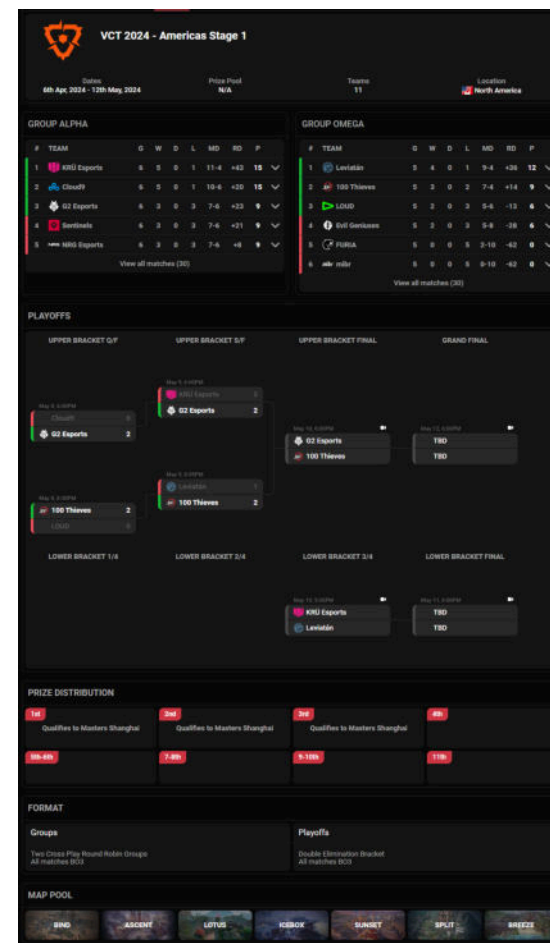
Fonte: The Spike, 2024

Na página de detalhes de um evento no The Spike são exibidas as informações principais do evento, seguidas pela classificação dos grupos, caso se aplique ao campeonato (Figura 20). Logo abaixo, é exibido o chaveamento dos jogos, mostrando a progressão das partidas.

Em seguida, a página detalha a distribuição dos prêmios e após isso, são apresentados os detalhes do formato do campeonato, fornecendo informações sobre as regras e a estrutura do torneio. Por fim, a página lista o *map pool*<sup>8</sup>, indicando os mapas que serão utilizados durante o campeonato. Essa organização garante que todas as informações importantes sobre o evento estejam facilmente acessíveis.

<sup>8</sup> "Map pool" é o conjunto de mapas que são oficialmente permitidos ou escolhidos para serem utilizados durante um campeonato e podem mudar de um torneio para o outro.

Figura 20 - Detalhes do evento no The Spike



Fonte: The Spike, 2024

## **Blix**

Na página de detalhes da partida na Blix, a disposição começa com o nome do campeonato e dos times, juntamente com o placar, seguido pelos botões de seguir e ativar notificações (Figura 21). A presença da classificação ou chaveamento do campeonato pode ser considerada desnecessária nessa página, pois não contribui diretamente para a compreensão da partida em questão. Abaixo disso,

são listados os jogadores de cada time, seguido pelos resultados dos últimos jogos entre esses times e, por último, o histórico das últimas partidas de cada equipe. É importante ressaltar que nesta página não são apresentados detalhes sobre o status dos times ou mapas, nem qualquer outra informação sobre a partida além do placar.

Figura 21 - Detalhes da partida no Blix

**Oxygen Esports — M80**

2024 VALORANT Challengers: North America Split 2

Oxygen Esports vs M80

Finished, 29th May 2024

**CASE WITH BOOSTERS**

**Group stage and playoff**

**Group Stage**

**Round Robin**

Team	W	L	D	Points
1 Oxygen Esports	1	0	0	3
2 M80	0	1	0	0
3 Blinn Esports	0	0	0	0
4 QoR	0	0	0	0
5 Mulez x Shopify Rebellion	0	0	0	0
6 SaD Esports	0	0	0	0
7	0	0	0	0
8 Winthrop University	0	0	0	0
9	0	0	0	0
10	0	0	0	0
11 FLUFFY AIMERS	0	0	0	0
12 YFP Gaming	0	0	0	0

**Recent encounters**

1 wins, 0 draws, 2 wins

**Recent performance**

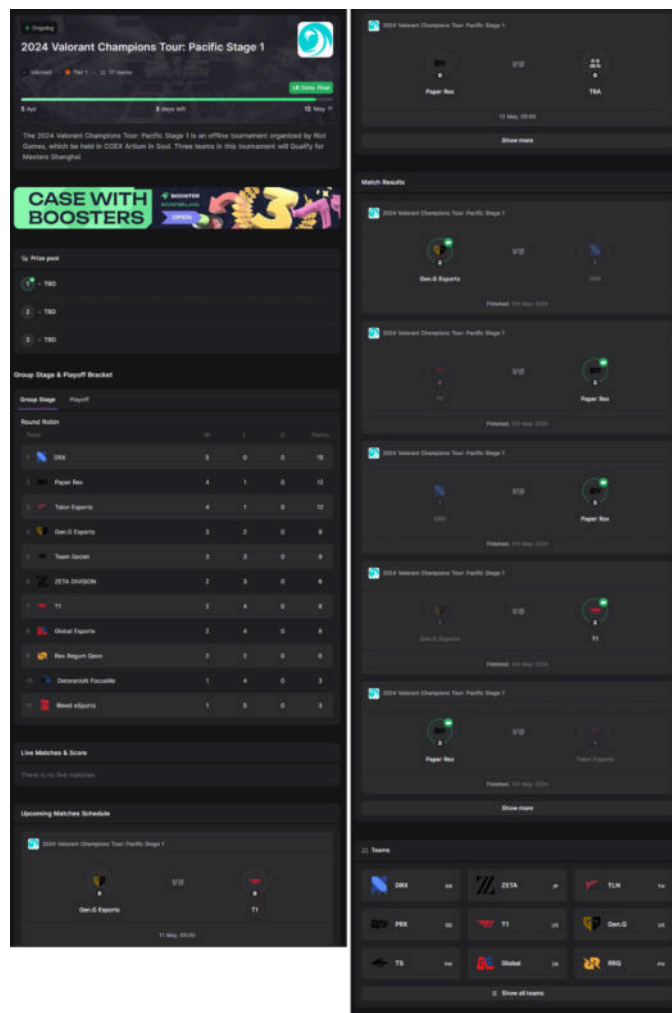
Fonte: Blix, 2024

Nos detalhes de um evento na Blix, primeiramente é exibida uma *tag* indicando se o evento está em andamento, se ainda vai acontecer ou se já foi concluído (Figura 22). Em seguida, temos o nome do evento seguido de informações como a linha do tempo, o número de times participantes e o contexto do campeonato. Logo abaixo, encontramos informações sobre a premiação, seguido pela classificação ou chaveamento, dependendo do formato do torneio. Posteriormente, são listados os jogos ao vivo deste campeonato, caso haja algum, seguidos pelas informações sobre os próximos jogos. Por fim, é apresentada a lista de times participantes.

É relevante observar que tanto na página de detalhes da partida quanto na de detalhes do evento na Blix, a estrutura dessas páginas é bastante extensa, o que pode prejudicar o uso da plataforma. Páginas muito longas podem tornar a navegação cansativa e dificultar a localização de informações relevantes. Portanto, seria mais adequado simplificar a estrutura das páginas, destacando apenas as

informações essenciais e organizando-as de forma mais concisa e intuitiva. Isso garantiria um uso fluido e eficiente, contribuindo para uma melhor usabilidade da plataforma.

Figura 22 - Detalhes do evento na Blix



Fonte: Blix, 2024

## VLR

Na plataforma VLR, os detalhes da partida são apresentados de maneira completa e detalhada. No topo da página, encontramos o nome do campeonato e uma descrição da fase atual, seguidos por informações importantes como data, horário e o *patch* do jogo em que a partida está sendo disputada (Figura 23). Logo abaixo, há links para transmissões oficiais em diversos idiomas disponíveis, bem como links para as *VODs*<sup>9</sup>.

A visão geral dos status da partida é exibida em seguida, fornecendo informações detalhadas sobre todos os mapas disputados. É possível selecionar um mapa específico para análise mais detalhada. Além disso, são apresentadas informações sobre a performance individual dos jogadores e aspectos relacionados à economia do jogo, permitindo uma análise completa da partida em diferentes aspectos.

O histórico dos confrontos entre os times envolvidos é destacado abaixo. Em seguida, são exibidas as últimas

partidas disputadas por cada equipe, proporcionando um contexto adicional sobre seu desempenho recente.

Na seção final da página, os usuários podem participar de discussões sobre a partida, contribuindo com comentários e votos. É importante destacar que para interagir nessa área, é preciso fazer *login* na plataforma.

---

<sup>9</sup> "VODs" (Video On Demand) referem-se a gravações de partidas ou eventos que foram transmitidos ao vivo.

Figura 23 - Detalhes da partida no VLR

The screenshot displays the VLR interface for a Valorant match between Leviatán and T1. The match is part of the Champions Tour 2024: Masters Shanghai, Swiss Stage, Round 2, held on Sunday, May 26th at 5:00 AM UTC. Leviatán won the match 2-0. The page includes betting odds from GGSET, THUNDERPICK, and RIVALRY. It also lists various streams and a table of player statistics for both teams.

**Match Details:**  
 Leviatán (2114) vs T1 (2176)  
 Final Score: 2:0  
 T1 ban: Brix; LEV ban: Ascend; T1 pick: Breeze; LEV pick: Sunset; T1 ban Spill; LEV ban Lotus; Icebox remains.

**Betting Odds:**  
 GGSET: \$100 on Leviatán returned \$145 at 1.45 pre-match odds.  
 THUNDERPICK: \$100 on Leviatán returned \$140 at 1.40 pre-match odds.  
 RIVALRY: \$100 on Leviatán returned \$9 at pre-match odds.

**Streams:**  
 Valorant, Valorant Brazil, Valorant LATAM, Valorant Espana, Valorant ID, Valorant Japan, Valorant Korea, PPQL VCT PH, Valorant TH, Valorant TW, Valorant Leag.

**Maps/Stats:**  
 Overview, Performance, Economy, Logs (Show).  
 All Maps: 1 Breeze, 2 Sunset, 3 Icebox.

**Player Statistics:**

Team	Player	R	ACS	K	D	A	+	KAST	ADR	HS%	FK	FD	+
Leviatán	ingas	275	40 / 25 / 11	+15				380	23%	6	7	-1	
	Tex	235	35 / 25 / 14	+10				155	44%	1	3	-2	
	Mazino	226	36 / 27 / 17	+9				149	30%	4	2	+2	
	kinggg	213	32 / 28 / 16	+4				141	24%	5	5	-1	
	COM	191	28 / 25 / 10	+3				124	24%	4	4	0	
T1	Zu	241	36 / 29 / 7	-3				152	31%	9	5	+4	
	Roosy	215	33 / 29 / 11	+4				132	35%	3	0	+3	
	accrate	150	21 / 34 / 10	-13				95	28%	5	4	+1	
	Sayslayer	138	20 / 26 / 8	-16				96	26%	2	5	-4	
	Carpe	132	20 / 33 / 8	-13				93	29%	3	5	-2	

**Comments:**  
 #1 viny11: FFX 2-0 T1 - 19:37 (21.05.2024) Will come back on matchday (Post isn't edited) posted 1 week ago.  
 #32 333plebeez: how bro felt after posting this posted 5 days ago.  
 #34 south\_america\_best\_region: bro really thought he has the script posted 5 days ago.  
 #35 KochanSmakKuzieSperry: what is this brainrot posted 3 days ago.  
 #62 chesus: all of the post he made were all wrong holes. u're too good! posted 4 days ago.

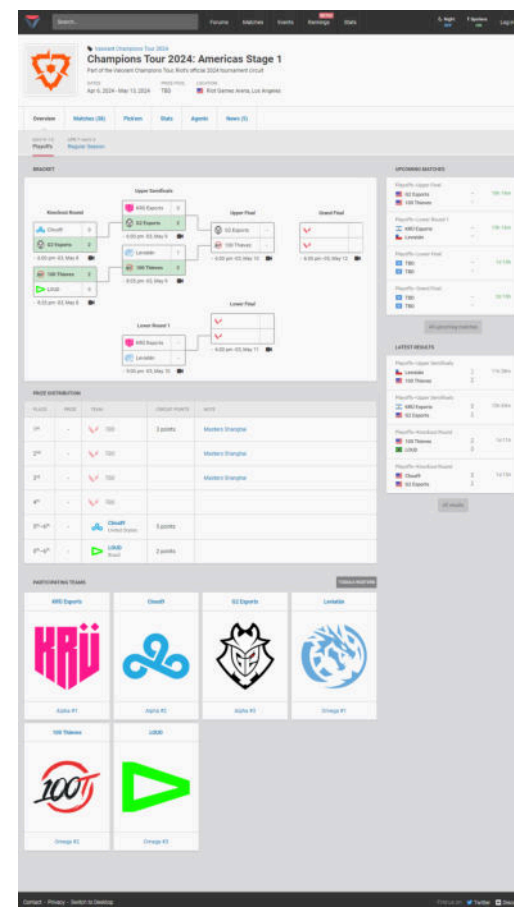
Fonte: VLR, 2024

Os detalhes de um evento no VLR apresentam inicialmente informações sobre o circuito ao qual o campeonato pertence, seguido pelo nome, descrição, datas, premiação e localização do evento (Figura 24). Logo abaixo, encontramos uma visão geral do evento, em que é possível escolher a fase do campeonato que se deseja visualizar, como fase de grupos ou *playoffs*<sup>10</sup>. Posteriormente, são fornecidas informações sobre a distribuição da premiação e a lista dos times participantes. Na lateral da página, na visão geral do evento, são exibidos os próximos jogos e os últimos resultados deste campeonato. Além da visão geral, há outras abas contendo mais informações, como a lista de jogos do campeonato, o *Pick'em*<sup>11</sup>, os status, detalhes sobre seleções de agentes e notícias. Essa estrutura é bastante organizada e completa, fornecendo uma visão completa do evento e as informações essenciais.

<sup>10</sup> "Playoff" é a fase final de um campeonato, em que as melhores equipes ou jogadores, classificados a partir das fases iniciais, competem entre si para definir o campeão.

<sup>11</sup> "Pick'em" é uma atividade onde os fãs e espectadores tentam prever os resultados de partidas ou torneios.

Figura 24 - Detalhes do evento no VLR



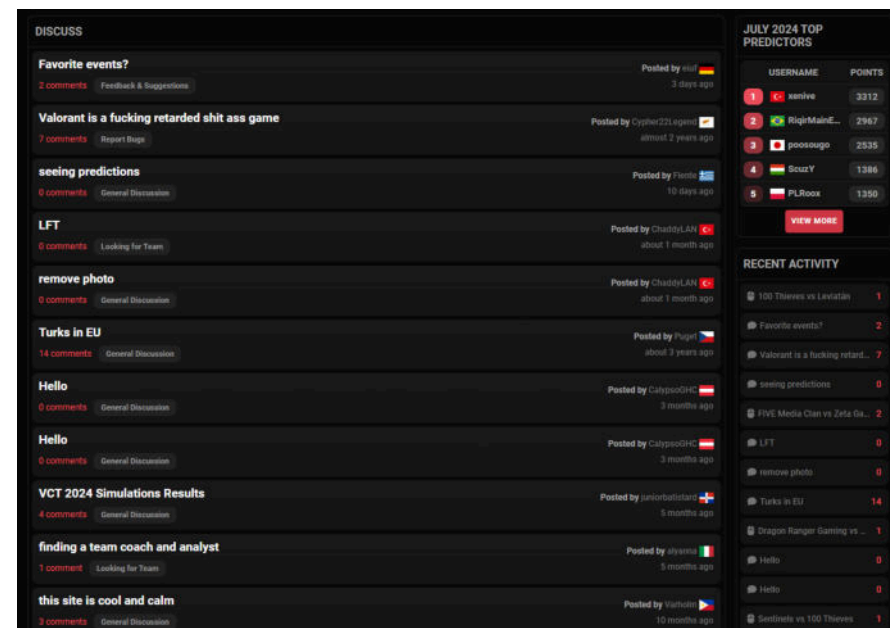
Fonte: VLR, 2024

### 3.2.3 Fórum

#### The Spike

Na página de fórum do site The Spike não há nenhum tipo de filtragem disponível. As postagens são exibidas de acordo com a ordem dos comentários, do mais recente para o mais antigo. Além disso, a barra lateral apresenta a atividade recente, destacando as últimas postagens realizadas no fórum (Figura 25).

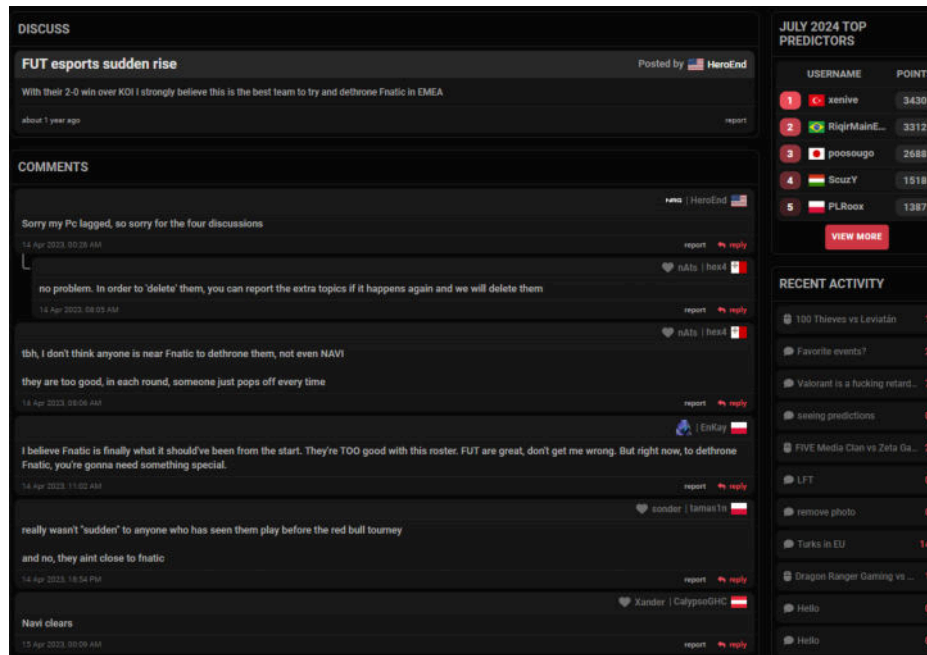
Figura 25 - Fórum de discussões no The Spike



Fonte: The Spike, 2024.

Na página de uma postagem específica no fórum do site, os comentários são exibidos em ordem cronológica inversa, ou seja, do mais antigo para o mais recente (Figura 26).

Figura 26 - Postagem no fórum de discussões no The Spike



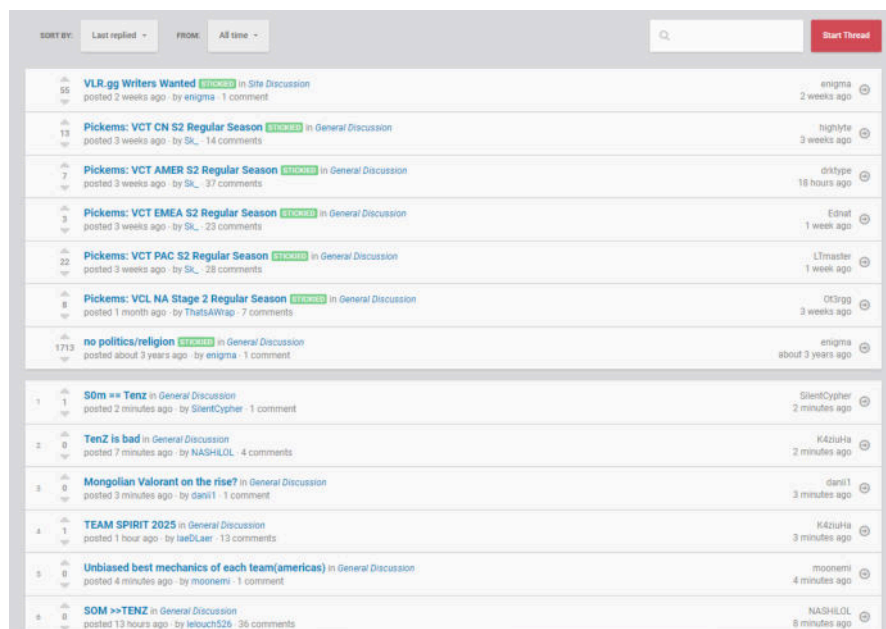
Fonte: The Spike, 2024.

## VLR

No site VLR, é possível filtrar a ordem de exibição das postagens de diversas maneiras: por último comentário

recebido, em alta (postagens recentes que estão recebendo atenção), novos (últimas postagens) e top (postagens com mais curtidas). Além disso, é possível filtrar por intervalo de tempo, incluindo postagens feitas na última semana, último mês, últimos seis meses, um ano e de todos os tempos. Existem postagens fixadas no topo e, abaixo delas, as postagens são exibidas de acordo com a ordem definida pelo usuário, sendo a exibição padrão baseada nos comentários mais recentes (Figura 27).

Figura 27 - Fórum de discussões no VLR



Fonte: VLR, 2024

A análise das plataformas The Spike, VLR e Blix nos permitiu identificar boas práticas, pontos fortes e áreas de melhoria relevantes para o desenvolvimento da nossa plataforma. Focamos em recursos específicos como o calendário de partidas e eventos, detalhes de partidas e eventos e fórum. Observamos que a clareza na apresentação

das informações, a profundidade dos detalhes e a facilidade de navegação são cruciais para um bom uso das plataformas.

## 4. Desenvolvimento do projeto

Neste capítulo detalharemos o processo de desenvolvimento da nossa plataforma, apresentando as etapas projetuais desde a ideia inicial até o protótipo funcional.

### 4.1 Naming e identidade visual

Optamos por chamar a plataforma de "nova.gg" para transmitir uma ideia de inovação e evolução constante. Na astronomia, uma "nova" é um fenômeno em que uma estrela brilha intensamente após uma explosão, simbolizando o surgimento de algo novo e marcante. Isso se alinha perfeitamente com o propósito da plataforma: ser um espaço inovador e dinâmico para os usuários. Considerando que a plataforma é um site na internet, o ".gg" foi o TLD<sup>12</sup> escolhido,

já que no mundo dos jogos, "GG" significa "good game" ("bom jogo"). Assim, consideramos que o nome nova.gg é simples e fácil de lembrar, o que o torna relevante para diferentes públicos e mercados, ajudando a ampliar o alcance da plataforma.

A marca foi desenvolvida para refletir as ideias de inovação, crescimento e brilhantismo que a plataforma deseja transmitir. O logotipo da nova.gg (Figura 28) foi desenvolvido para ser moderno e atraente, com uma configuração que reflete a essência da marca.

---

<sup>12</sup> *Top-Level Domain* ou Domínio de Primeiro Nível, é a parte final de uma URL que aparece após o último ponto. Alguns exemplos de TLD são: .com, .org, .net. A TLD .gg é amplamente utilizada por sites relacionados a jogos.

Figura 28 - Aplicações da marca



A logo incorpora elementos visuais que remetem a estrelas e explosões de luz, simbolizando a energia e o dinamismo da plataforma. As cores escolhidas (Figura 29) também foram pensadas para transmitir uma sensação de

modernidade e leveza, reforçando a ideia de inovação constante.

Figura 29 - Paleta de cores

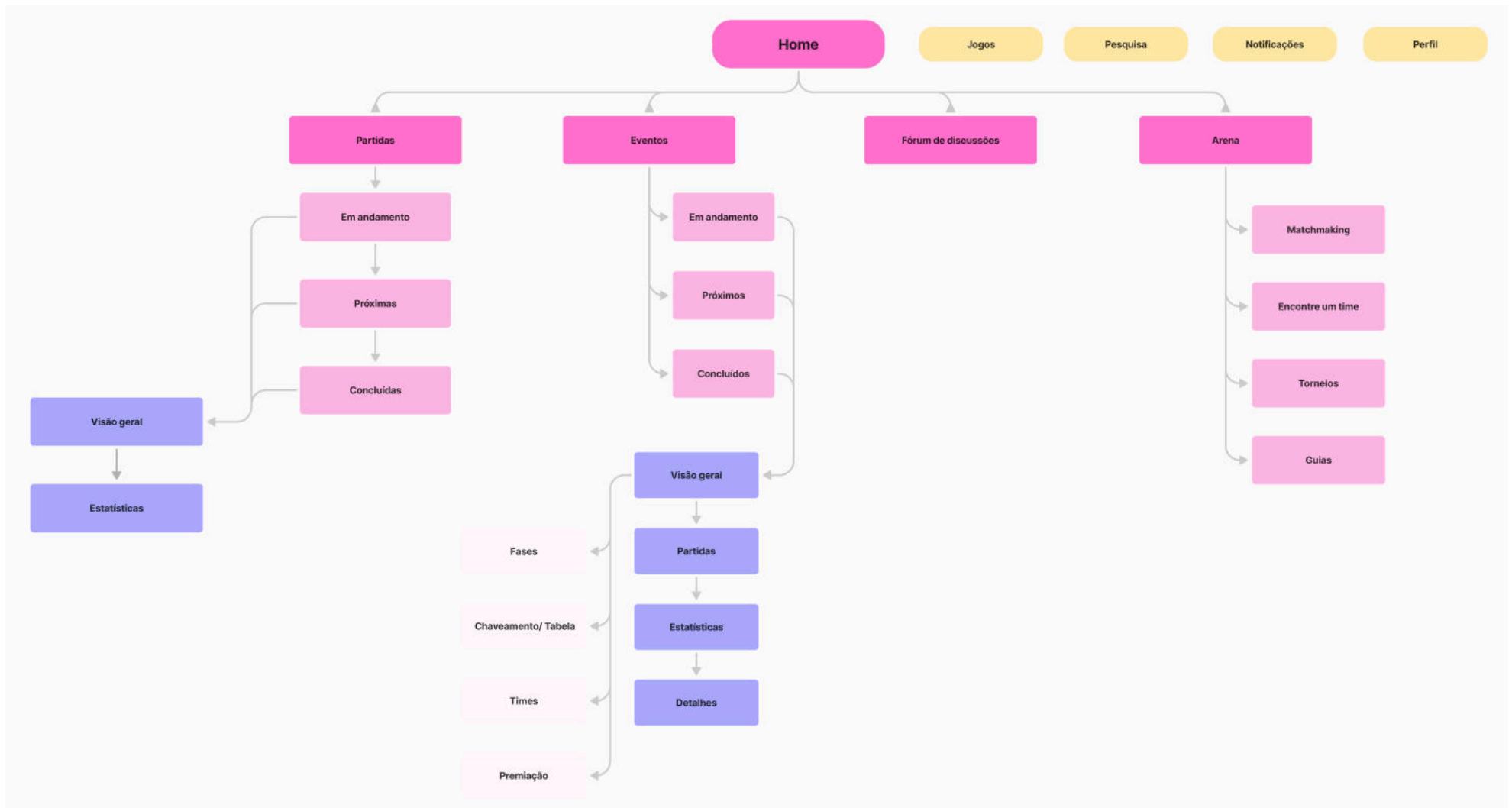


## 4.2 Wireframes

Para este projeto, foram desenvolvidos *wireframes* de média fidelidade para definir a diagramação, a distribuição de dados em cada página e a priorização das informações.

Para complementar o planejamento da estrutura do site, criamos um *sitemap* que mapeia a hierarquia e a organização das principais páginas da plataforma. O *sitemap* foi fundamental para guiar o desenvolvimento e assegurar que a navegação entre as diferentes seções do site seja intuitiva e eficiente.

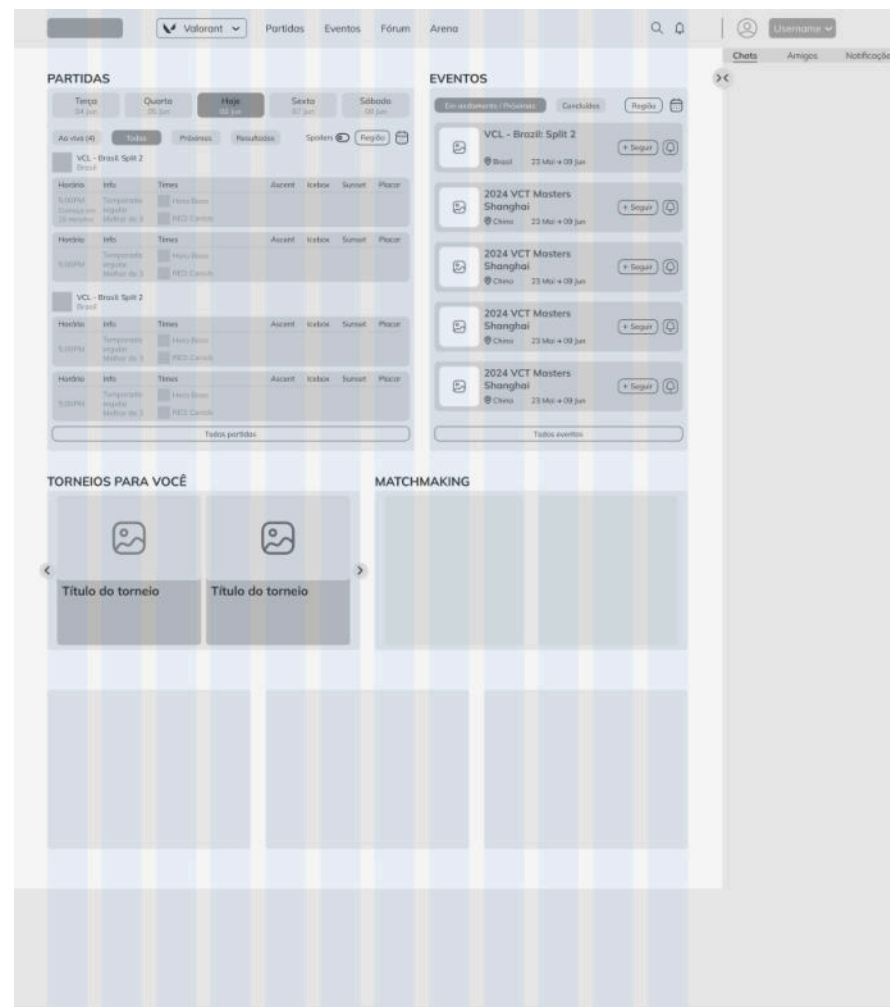
Figura 30 - Sitemap



Para o desenvolvimento da nossa plataforma, definimos um *grid* de 12 colunas devido à sua flexibilidade (Figuras 31 e 32). O *grid* de 12 colunas é comumente usado no desenvolvimento de *layouts* responsivos, permitindo que o conteúdo se ajuste em diferentes tamanhos de tela e ofereça uma série de modulações, garantindo uma estrutura bem organizada para a interface.

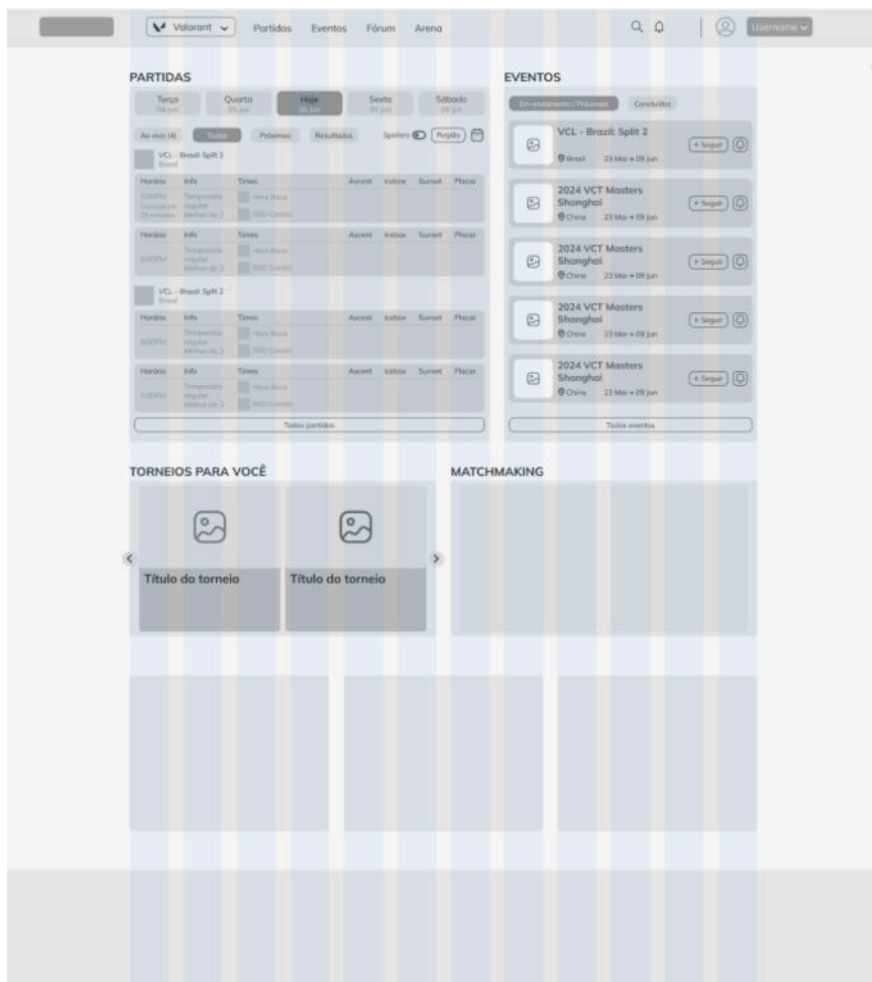
Nossa plataforma conta com um painel lateral que pode ser aberto e fechado. Ao considerar o *grid* do site, levamos em conta a posição deste painel. Quando o painel lateral está fechado, o *grid* fica alinhado ao meio da página, quando o painel está aberto, o *grid* se inicia do lado direito, acomodando o painel lateral na interface sem comprometer a disposição e a usabilidade dos elementos na tela.

Figura 31 - Grids da página com o painel lateral aberto



Fonte: A autora

Figura 32 - Grids da página com o painel lateral fechado



Fonte: A autora

Os *wireframes* são essenciais para a estruturação da plataforma, facilitando a organização dos elementos nas telas. Eles permitem visualizar uma prévia de como a plataforma deve ser estruturada, servindo como um ponto de partida para o Design final.

Nas figuras abaixo temos os *wireframes* das páginas Partidas e Eventos (Figuras 33 e 34) e detalhes de Evento e Fórum (Figuras 35 e 36). A prototipação desses *wireframes* foi fundamental para validar a estruturação dessas páginas e disposição dos elementos, e permitiram a visualização das telas e funcionalidades da plataforma.

Os *wireframes* podem ser acessados através do link: <https://www.figma.com/design/rTkzxtiDFV9gal0uRASARE/Nov-a?node-id=447-1531&t=BafkiJ7Xt3TkopJ3-1>

Figura 33 - Página de Partidas

The screenshot displays the Valorant match page interface. At the top, there is a navigation bar with the Valorant logo, a dropdown menu, and links for 'Partidas', 'Eventos', 'Fórum', and 'Arena'. On the right side, there are search and notification icons, and a user profile section with 'Username', 'Chats', 'Amigos', and 'Notificações'.

The main content area is titled 'PARTIDAS' and features a weekly navigation bar with tabs for 'Segunda', 'Terça', 'Quarta', 'Quinta', 'Sexta', 'Sábado', and 'Domingo'. The 'Quinta' tab is currently selected. Below this, there are filters for 'Ao vivo (0)', 'Próximos', and 'Resultados'. The 'Próximos' filter is active, showing a list of upcoming matches.

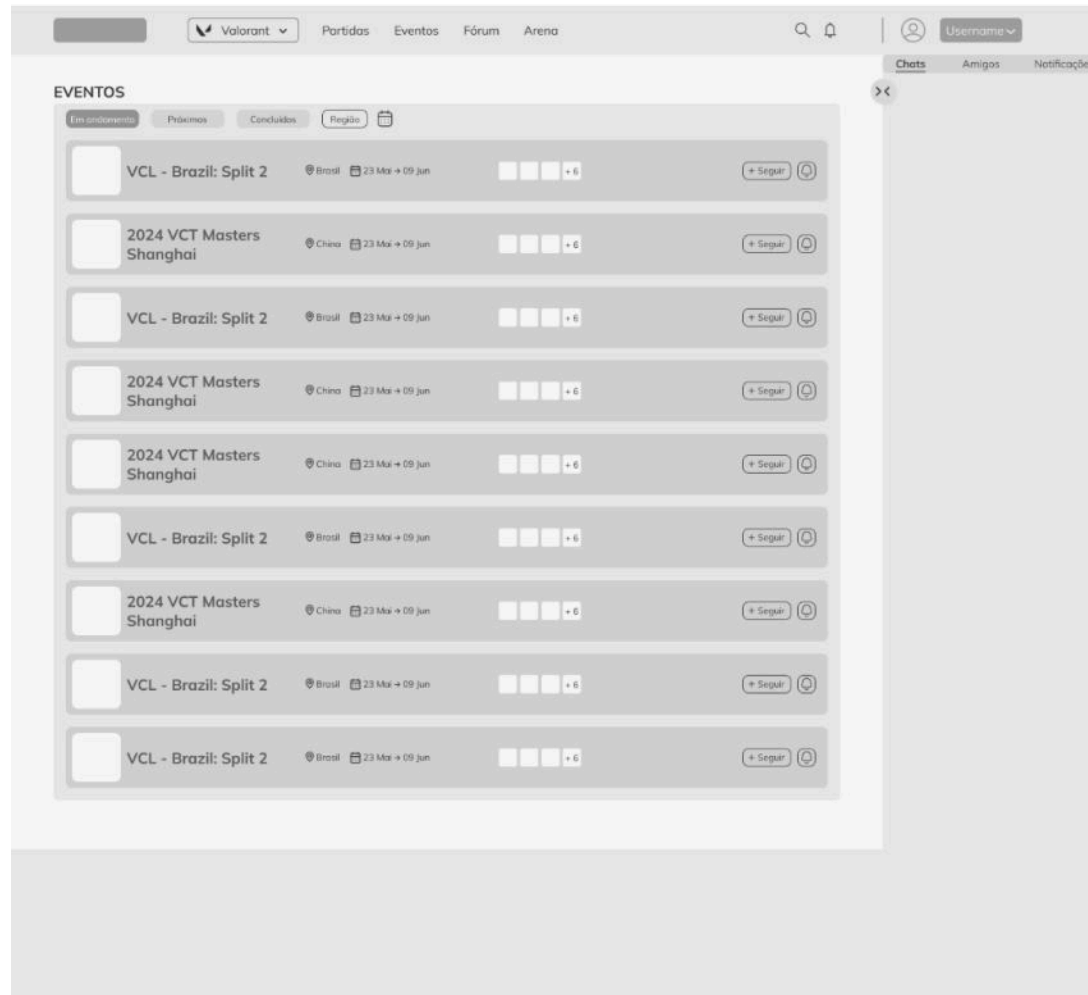
Each match card in the list includes the following information:

- Horário:** 5:00PM
- Mapa:** Cometa em 20 minutos
- Temporada:** regular
- Mapa de 3:** Melhor de 3
- Times:** Hero Base and RED Canids
- Mapa:** VCL - Brazil Split 2
- Ações:** + Seguir and a follow icon

The list shows several matches, with some featuring 'VCT Masters Shanghai' as the opponent. The interface is clean and organized, providing a clear overview of the day's matches.

Fonte: A autora

Figura 34 - Página de Eventos



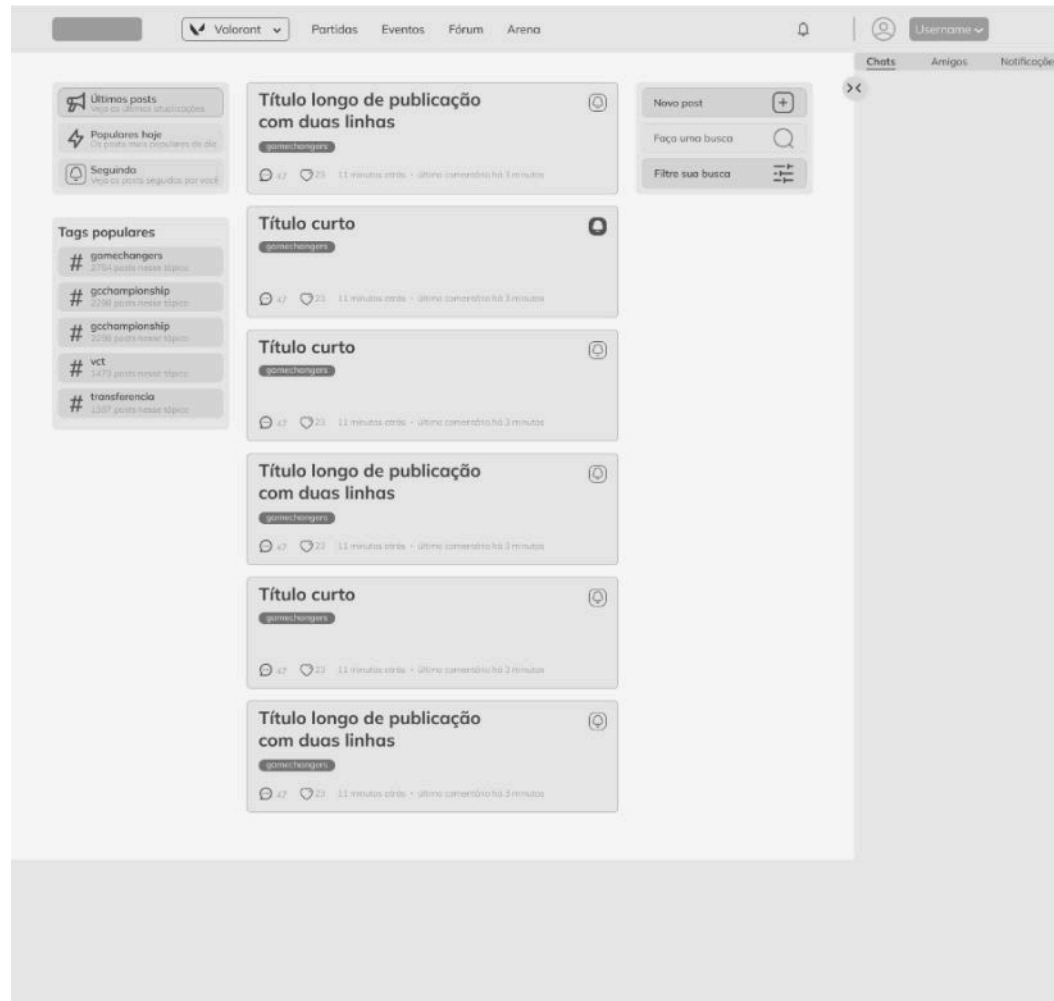
Fonte: A autora

Figura 35 - Página de detalhes de um evento

The screenshot shows a web interface for a sports event. At the top, there is a navigation bar with 'Votorant' and menu items for 'Partidas', 'Eventos', 'Fórum', and 'Arena'. The main content area is titled 'GC 2024 - North America Series 2' and includes a date '11 Jun 2024'. Below the title, there are tabs for 'Visão Geral', 'Partidas', 'Estatísticas', 'Detalhes', and 'Times'. The 'Partidas' tab is active, showing a table of matches with columns for 'Grupo A', 'Placar', 'Mapas', 'Replays', and 'Sobras'. To the right, there are sections for 'Próximas partidas' and 'Últimas partidas', each listing upcoming and recent matches. At the bottom, there is a large empty rectangular area.

Fonte: A autora

Figura 36 - Página de Fórum



Fonte: A autora

## 4.3 Style Guide

Nesta fase, o visual do projeto foi adaptado para a plataforma digital. Desenvolvemos um guia de estilo contendo os principais elementos, que se combinam para formar as páginas do projeto. A tipografia escolhida para uso na plataforma foi a Mulish Sans, que é uma fonte sem serifa, que apresenta um visual arredondado e leve (Figura 36).

A seguir, apresentamos as cores utilizadas na plataforma (Figura 37), juntamente com os principais componentes visuais, como botões (Figura 38) e menus suspensos (Figura 39).

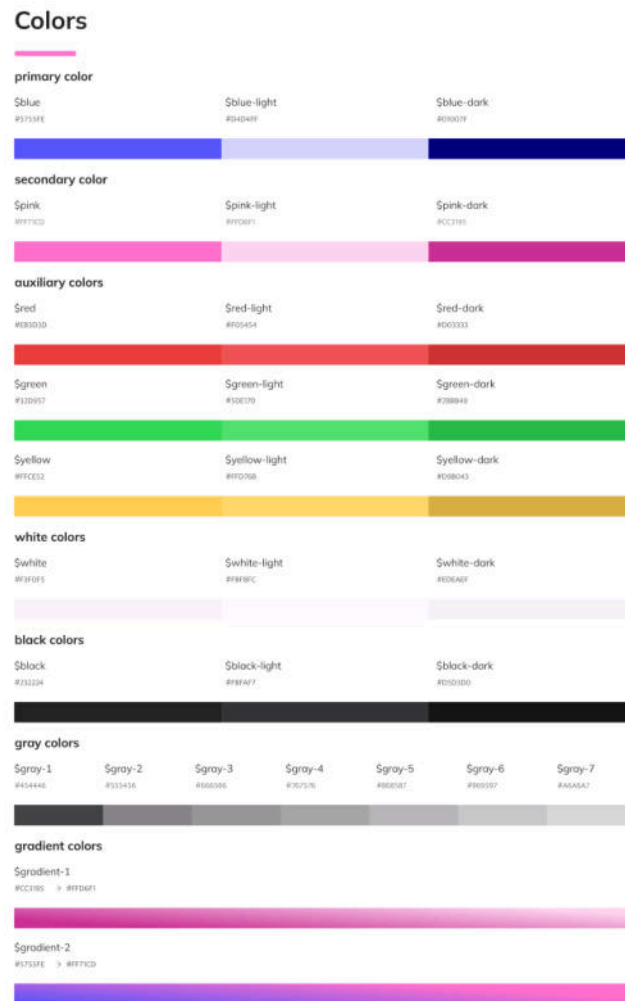
O Style Guide pode ser acessado através do link: <https://www.figma.com/design/rTkzxtiDFV9gal0uRASARE/Nov-a?node-id=21-355&t=UjdkKCWHRJYx2IPw-1>

Figura 37 - Tipografia



Fonte: A autora

Figura 38 - Cores



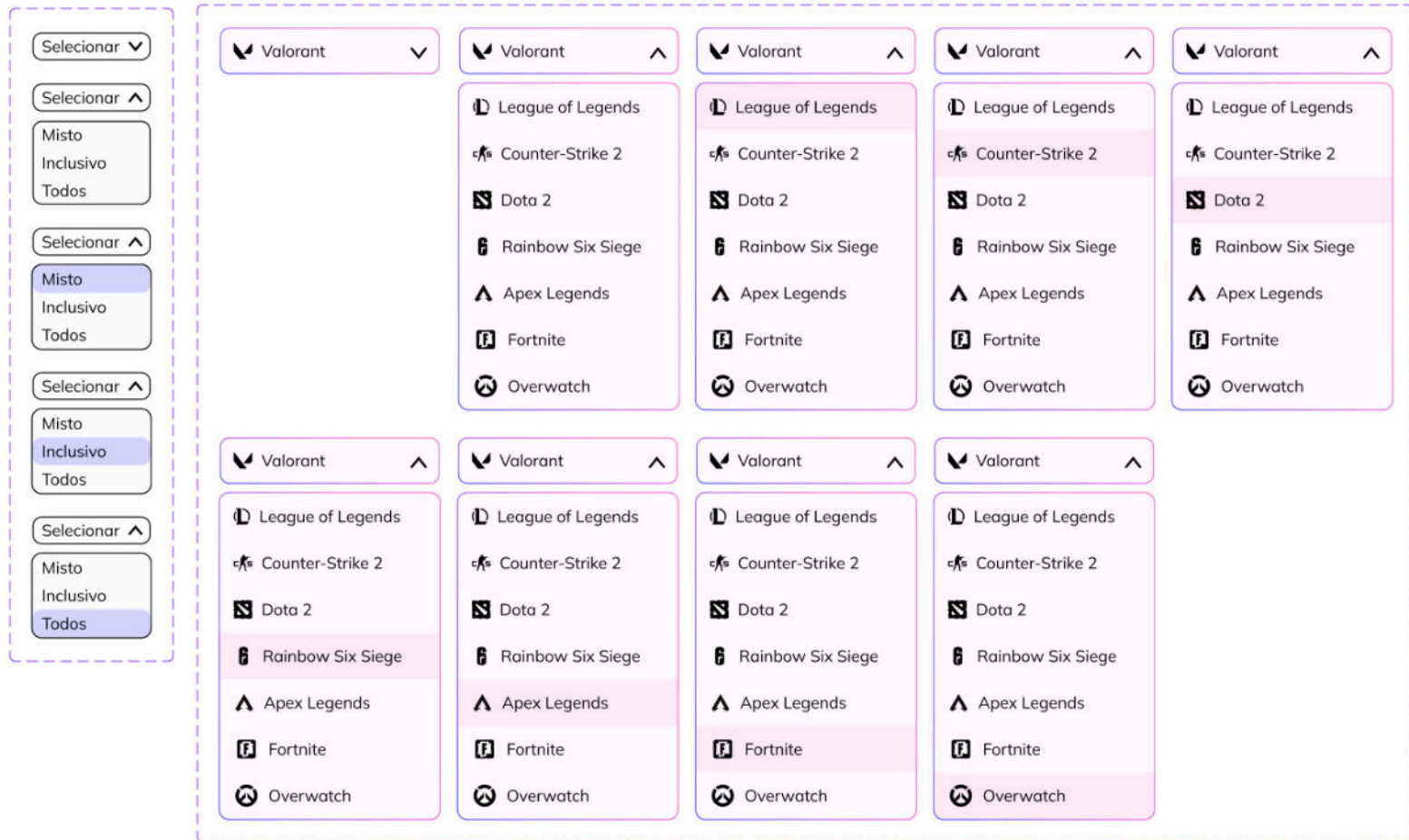
Fonte: A autora

Figura 39 - Botões



Fonte: A autora

Figura 40 - Dropdown menus



Fonte: A autora

#### 4.4 Interface e Protótipo

Na criação da interface e protótipo, integramos os resultados da pesquisa, análise de plataformas similares e estrutura de informação para desenvolver as funcionalidades e experiência do usuário no site.

Um protótipo navegável pode ser acessado através do link:

<https://www.figma.com/proto/rTkzxtiDFV9gal0uRASARE/Nova?page-id=0%3A1&node-id=90-471&viewport=-1060%2C1222%2C2.92&t=sQ1WxCli4b69ujGK-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed>

Abaixo temos as capturas de tela da interface da plataforma.

Figura 41 - Home

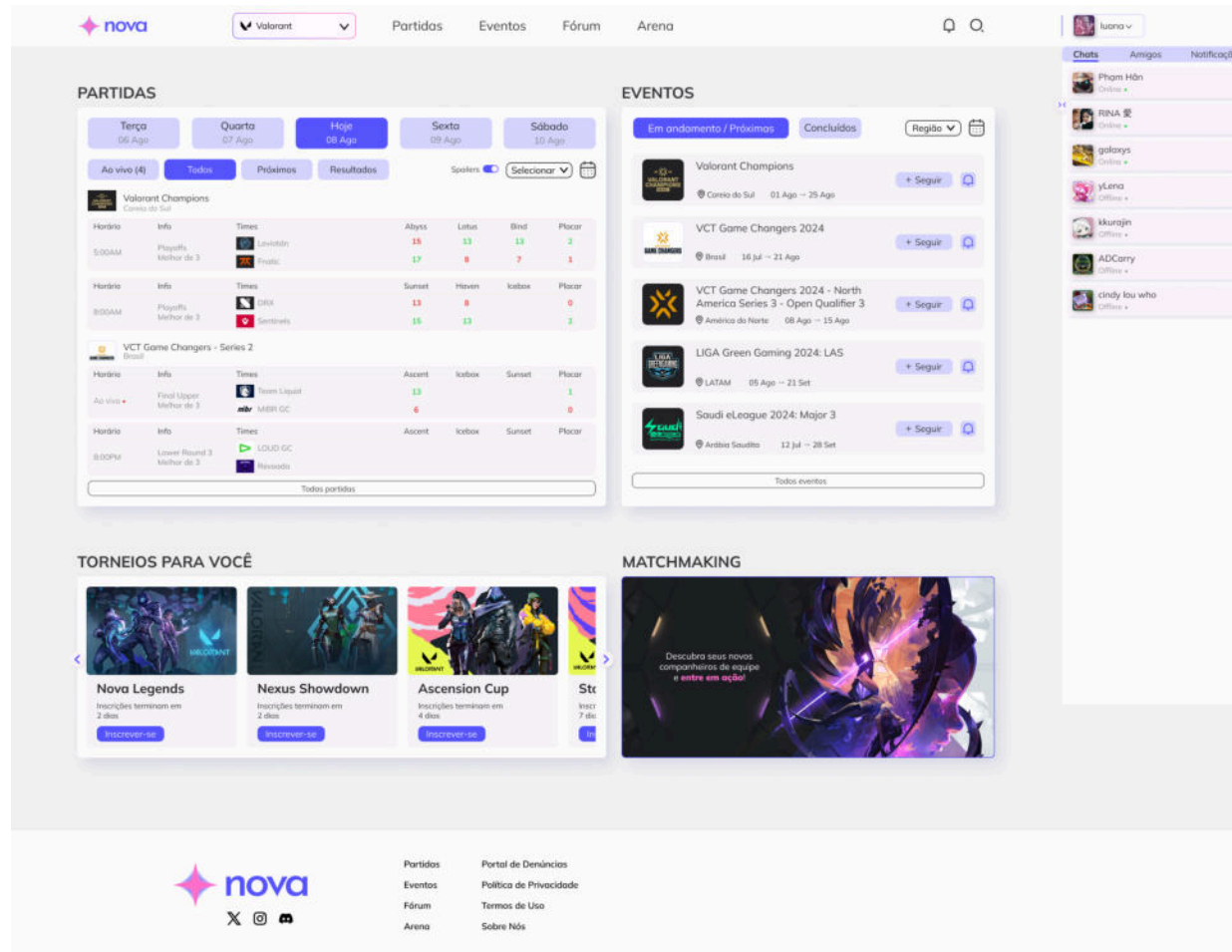



Figura 42 - Partidas





Valorant


Partidas

Eventos

Fórum

Arena

 luana

Chats
Amigos
Notificações

### PARTIDAS

Terça  
05 Ago

Terça  
06 Ago

Quarta  
07 Ago

Hoje  
08 Ago

Sexta  
09 Ago


Sábado  
10 Ago

Domingo  
11 Ago

Spoilers

Selecionar

Região








Ao vivo (4)

Todos

Próximos

Resultados

Horário	Info	Times	Abyss	Lotus	Bind	Placar	
5:00AM	Playoffs Melhor de 3	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="font-size: 8px;">Leviatán</div> <div style="font-size: 8px;">Fnatic</div> </div>	15	13	13	2	Valorant Champions 
8:00AM	Playoffs Melhor de 3	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="font-size: 8px;">DRX</div> <div style="font-size: 8px;">Sentinels</div> </div>	13	8	13	0	Valorant Champions 
5:00PM	Temporada regular Melhor de 3	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="font-size: 8px;">Border Monsters</div> <div style="font-size: 8px;">XSOUL</div> </div>	5	13	13	1	LIGA Green Gaming 2024: LAS 
5:00PM	Temporada regular Melhor de 3	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="font-size: 8px;">LRV Esports</div> <div style="font-size: 8px;">Oxen</div> </div>	5	9	13	0	LIGA Green Gaming 2024: LAS 



Partidas

Eventos

Fórum

Arena

Portal de Denúncias

Política de Privacidade

Termos de Uso

Sobre Nós

81

Figura 43 - Eventos

The screenshot displays the 'Eventos' (Events) section of the Nova.gg website. At the top, there is a navigation bar with the Nova logo, a dropdown menu set to 'Valorant', and links for 'Partidas', 'Eventos', 'Fórum', and 'Arena'. A search icon and a user profile dropdown for 'luana' are also present. The main content area is titled 'EVENTOS' and features filter tabs for 'Em andamento', 'Todos', 'Próximos', and 'Concluídos'. There are also 'Spoilers' and 'Região' filters. The event list includes:

- Valorant Champions**: Coreia do Sul, 01 Ago -- 25 Ago, +5
- VCT Game Changers 2024**: Brasil, 16 Jul -- 21 Ago, +5
- VCT Game Changers 2024 - North America Series 3 - Open Qualifier 3**: América do Norte, 08 Ago -- 15 Ago, +21
- LIGA Green Gaming 2024: LAS**: LATAM, 05 Ago -- 21 Set, +9
- Saudi eLeague 2024: Major 3**: Arábia Saudita, 12 Jul -- 28 Set, +7

Each event card includes a logo, title, location, dates, a small icon set, and '+ Seguir' and notification icons. On the right side, there is a sidebar with tabs for 'Chats', 'Amigos', and 'Notificações', and a list of chat participants including Pham Hân, RINA, galaxy, yLena, kkurojin, ADCarry, and cindy lou who.

At the bottom of the page, there is a footer with the Nova logo and social media icons (X, Instagram, Discord). To the right of the logo are links for 'Partidas', 'Eventos', 'Fórum', 'Arena', 'Portal de Denúncias', 'Política de Privacidade', 'Termos de Uso', and 'Sobre Nós'.

Figura 44 - Detalhes de evento

The screenshot displays the 'VCT Game Changers - Series 2 - Main Event' page on the Nova website. The interface is in Portuguese and features a navigation bar with 'Partidas', 'Eventos', 'Fórum', and 'Arena'. The main content area is divided into several sections:

- Event Information:**
  - Local: Brasil
  - Data: 16 Jul - 21 Ago
  - Premiação: R\$80.000
  - Buttons: + Seguir, Ativar notificações
- Tournament Bracket:**
  - Quartas de finais:**
    - 22 julho, 5PM: Team Liquid (2) vs Team Leveling (0)
    - 23 julho, 5PM: TBS e-Sports FEM (1) vs Revoada (2)
    - 22 julho, 5PM: MBR GC (2) vs PISPATAS (0)
    - 23 julho, 5PM: LOUD GC (2) vs Piáprica Picante (1)
  - Semifinais:**
    - 29 julho, 5PM: Team Liquid (2) vs Revoada (0)
    - 29 julho, 5PM: MBR GC (2) vs LOUD GC (1)
  - Final Upper:** 08 agosto, 5PM: Team Liquid vs MBR GC
  - Grand Final:** 21 agosto, 5PM: TBD vs TBD
  - Lower Round 1:**
    - 24 julho, 5PM: Team Leveling (1) vs TBS e-Sports FEM (2)
    - 24 julho, 5PM: PISPATAS (3) vs Piáprica Picante (1)
  - Lower Round 2:**
    - 30 julho, 5PM: Revoada (2) vs TBS e-Sports FEM (1)
    - 30 julho, 5PM: LOUD GC (2) vs PISPATAS (0)
  - Lower Round 3:** 08 agosto, 5PM: Revoada vs LOUD GC
  - Lower Final:** 20 agosto, 5PM: TBD vs TBD
- Match Schedules:**
  - Próximas partidas:** LOUD GC vs Revoada (High, 8:00PM), TBD vs TBD
  - Últimas partidas:** LOUD GC vs Revoada (2 vs 0), TBS e-Sports FEM vs Revoada (1 vs 2), MBR GC vs LOUD GC (2 vs 1)
- Chat Sidebar:** Includes 'Chats', 'Amigos', and 'Notificações' sections with a list of users like Pham Hân, RINA, galaxys, yLena, Murajin, ADCarry, and gndy lau who.

At the bottom, there is a footer with the Nova logo, social media icons (X, Instagram, Discord), and a list of links: Partidas, Eventos, Fórum, Arena, Portal de Denúncias, Política de Privacidade, Termos de Uso, and Sobre Nós.

Figura 45 - Fórum

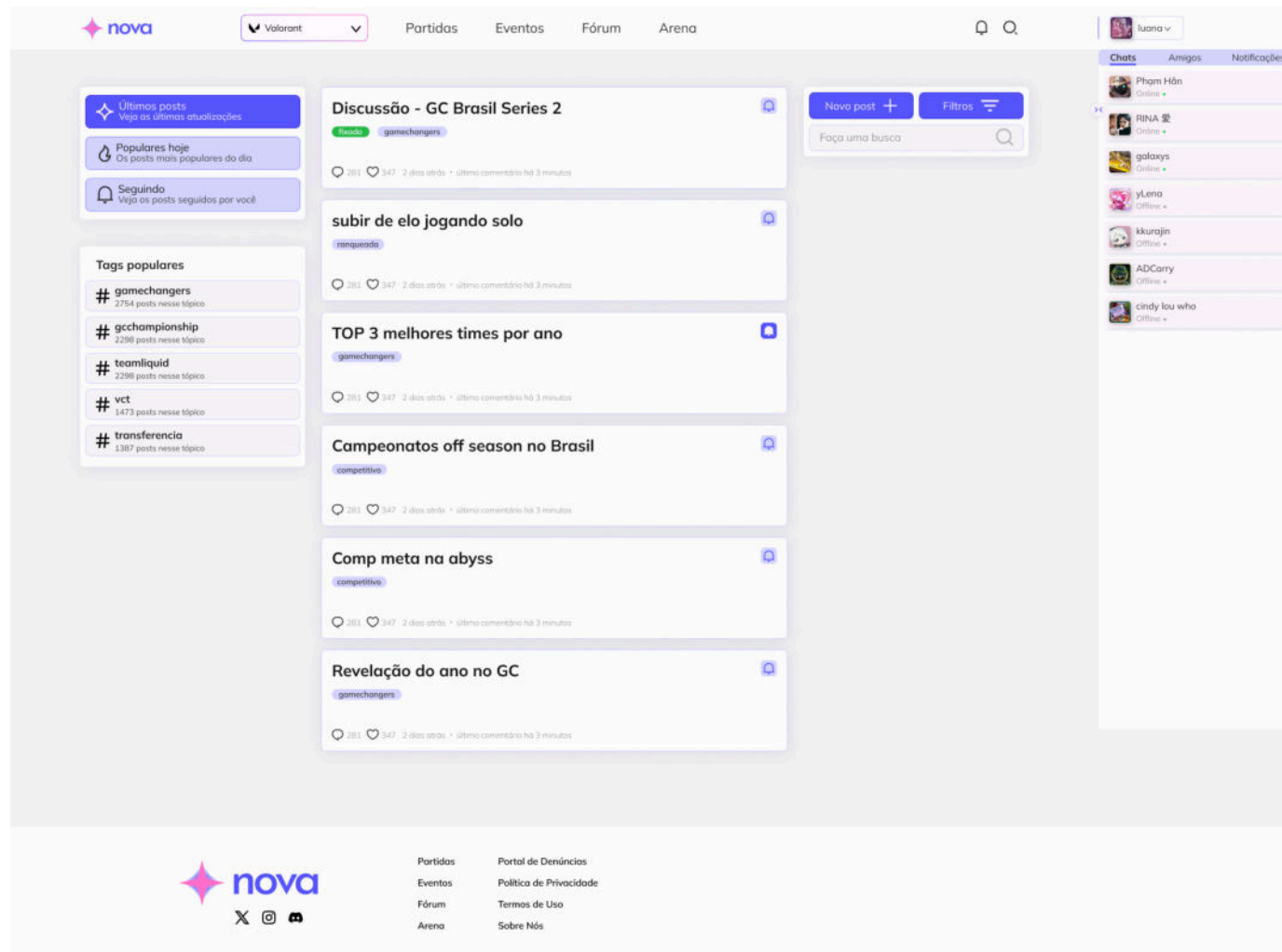


Figura 46 - Arena

The screenshot displays the 'Arena' section of the nova website. At the top, there is a navigation bar with the 'nova' logo, a dropdown menu set to 'Valorant', and links for 'Partidas', 'Eventos', 'Fórum', and 'Arena'. A search icon is also present. Below this, a secondary navigation bar includes 'Torneios', 'Matchmaking', 'Encontre um time', 'Guias e Tutoriais', and 'Treinamento em Grupo'. The main content area is titled 'TORNEIOS PARA VOCÊ' and features six tournament cards arranged in a 2x3 grid. Each card includes a Valorant-themed image, the tournament name, the organizer (either 'organizado por usuário' or 'organizado por parceiro'), the dates, and the remaining time for registrations, along with an 'Inscrever-se' button. The tournaments listed are: Nova Legends (Aug 12-25, 2 days left), Nexus Showdown (Aug 14-28, 2 days left), Ascension Cup (Aug 16-31, 4 days left), Standoff Series (Aug 20-03 Set, 7 days left), and Phoenix Cup (Aug 24-07 Set, 9 days left). A 'Todos torneios' button is located at the bottom of the grid. On the right side, a chat sidebar is visible, showing a user profile 'luana' and a list of chat windows for various users, including Pham Hân, RINA, galaxys, yLena, kkurajin, ADCarry, and cindy lau who, with their online/offline status.

**Partidas** **Eventos** **Fórum** **Arena**

Torneios Matchmaking Encontre um time Guias e Tutoriais Treinamento em Grupo

**TORNEIOS PARA VOCÊ**

organizado por usuário  
**Nova Legends**  
12 Ago → 25 Ago  
Inscrições terminam em 2 dias  
Inscrever-se

organizado por usuário  
**Nexus Showdown**  
14 Ago → 28 Ago  
Inscrições terminam em 2 dias  
Inscrever-se

organizado por parceiro  
**Ascension Cup**  
16 Ago → 31 Ago  
Inscrições terminam em 4 dias  
Inscrever-se

organizado por parceiro  
**Standoff Series**  
20 Ago → 03 Set  
Inscrições terminam em 7 dias  
Inscrever-se

organizado por usuário  
**Phoenix Cup**  
24 Ago → 07 Set  
Inscrições terminam em 9 dias  
Inscrever-se

Todos torneios

**nova**  
X @

Partidas Portal de Denúncias  
Eventos Política de Privacidade  
Fórum Termos de Uso  
Arena Sobre Nós

luana  
Chats Amigos Notificações  
Pham Hân Online  
RINA Online  
galaxys Online  
yLena Offline  
kkurajin Offline  
ADCarry Offline  
cindy lau who Offline

## 5. Conclusão

Nesse Trabalho de Conclusão de Curso, investigamos a participação feminina no mundo dos *e-sports*. Por ela ser inferior à participação masculina, investigamos o motivo de ocorrência desse fenômeno e propusemos uma plataforma que vise mitigar tal ocorrência.

Logo, no primeiro capítulo, discutimos a ascensão dos *e-sports* como forma de entretenimento. Vimos que a popularidade dos *e-sports* tem crescido exponencialmente, impulsionada por avanços tecnológicos e pelo aumento da conectividade digital. A subsequente seção sobre *streaming* e audiência destacou como plataformas como Twitch e YouTube se tornaram vitais para a disseminação e popularização dos *e-sports*, criando novas oportunidades para jogadores e espectadores.

O segundo capítulo focou na experiência das mulheres nos jogos eletrônicos, abordando questões de representatividade e participação. Foi explorado como

estereótipos de gênero influenciam negativamente o desempenho das mulheres em jogos competitivos, muitas vezes desencorajando a participação ou minando a confiança das jogadoras. A análise também destacou as dificuldades enfrentadas pelas mulheres nos *e-sports*, como a falta de reconhecimento e oportunidades.

No capítulo 3 realizamos uma pesquisa através de um questionário direcionado a mulheres com o intuito de entender suas percepções. Além disso, analisamos plataformas já existentes que possuem funcionalidades relevantes ao nosso projeto. Essas análises serviram como base para o desenvolvimento da nossa proposta prática.

Já no capítulo 4 detalhamos o processo de criação da plataforma nova.gg, que foi projetada para ser um espaço seguro em que jogadoras e jogadores possam se conectar.

Os resultados indicam que, embora os *e-sports* estejam em crescimento e expansão, ainda há um longo

caminho a ser percorrido em termos de inclusão e equidade de gênero. As mulheres continuam a enfrentar desafios, tanto em termos de visibilidade quanto de participação nos níveis mais altos de competição. No entanto, a crescente conscientização sobre essas questões está começando a trazer mudanças positivas na comunidade de jogos.

## Referências bibliográficas:

CHAN, Elaine. Girls Playing Games: The Effect of Gender Stereotypes on Video Game Playing Motivation and Performance. 2008. **Meaningful Play 2008 Conference Proceedings**. Michigan State University.

COSTA, Cláudia Piazza Rodrigues Tavares. **Casting e-Sports: A Vivência das Mulheres nos Esportes Eletrônicos**. 2021. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia: Psicologia Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021.

CRANMER, E.E.; HANN, D. D.; GISBERGEN, M.; JUNG, T. Esports Matrix: esports Matrix: Structuring the esports Research Agenda. **Computers in Human Behavior**, 2020, DOI: 10.1016/j.chb.2020.106671.

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, Vol. 27. No. 2. p. 211-232. 2017.

KAYE, L. K.; PENNINGTON, C. R. “**Girls can’t play**”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance. *Computers in Human Behavior*, v. 59, p. 202-209, 2016. doi: 10.1016/j.chb.2016.02.020.

KIM, Se Jin. **Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends**. 2017. Thesis (Master of Science in Kinesiology). University of Texas, Austin. 2017.

MADDEN, Daniel; LIU, Yuxuan; YU, Haowei; SONBUDAK, Mustafa; TROIANO, Giovanni; HARTEVELD, Casper. “**Why Are You Playing Games? You Are a Girl!**”: Exploring Gender Biases in Esports. 2021. p. 1-15.  
<https://doi.org/10.1145/3411764.3445248>

MARSHALL, Cass. **Geguri joins ROX Orcas, becomes first female player in Overwatch's top league.** 07 Ago. 2017.

Disponível em:

<https://www.heroesneverdie.com/2017/8/7/16107666/geguri-fe-male-overwatch-player>. Acesso em: 14 abril 2024.

MIGLIORE, L. What is Esports? The past, present, and future of competitive gaming. In: MIGLIORE, L.; MCGEE, C.; MOORE, M.N. (Ed.). **Handbook of Esports Medicine**. Cham: Springer, 2021. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1_1).

MOREIRA, João Victor Figueiredo; COUTO, Ana Cláudia Porfírio. 2023. **MULHERES E ESPORTS: UM OLHAR À LUZ DAS MOTIVAÇÕES E DISCRIMINAÇÕES**. Revista Brasileira De Estudos Do Lazer 10 (1):79-98.

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/46324>

NEWZOO. **Global Esports & Live Streaming Market Report**. 2022. Disponível em:

[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Esports\\_Live\\_Streaming\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf) Acesso em: 31 out. 2023.

NEWZOO. **Newzoo's Gamer Segmentation 2022**. 2022.

Disponível em:

[https://core-rpg.net/Files/2022\\_Newzoo\\_Gamer\\_Segmentation\\_Full\\_Overview.pdf](https://core-rpg.net/Files/2022_Newzoo_Gamer_Segmentation_Full_Overview.pdf) Acesso em: 28 mar. 2024.

OLSEN, Anders Hval. **The Evolution of eSports**: An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. 2015. Master in Science (Management of Information Technology). Coventry University. 2015.

PEREIRA, Wesley. Valorant Champions 2022: título da LOUD bate recorde de audiência. **Globo Esporte**. 09 set. 2022.

Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2022/09/19/valor>

[ant-champions-2022-titulo-da-loud-bate-recorde-de-audiencia.ghml](#). Acesso em: 20 set. 2023.

**Pesquisa Game Brasil 2023**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 06 set. 2023.

**POTTER** [s.d.]. Disponível em: [https://liquipedia.net/valorant/Potter\\_\(American\\_player\)](https://liquipedia.net/valorant/Potter_(American_player)). Acesso em: 15 abril 2024.

**PwC Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027**, Disponível em: <https://www.pwc.com/outlook>. Acesso em: 06 set. 2023.

RUBY, Daniel. Twitch Statistics 2023 — (Users, Revenue & Insights). **Demandsage**. Disponível em: <https://www.demandsage.com/twitch-users/> Acesso em: 27 out. 2023.

RUVALCABA, O.; SCHULZE, J.; KIM, A.; BERZENSKI, S. R., & OTTEN, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. **Journal of Sport and Social Issues**, 42(4), 295-311.

<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>

SR MEL. **SR meL on X**. 19 Set. 2023. Disponível em: <https://x.com/melanji/status/1704272630696611894>. Acesso em: 14 Abril 2024.

SILVA, Ezikleyton Jeronimo da. **Jogos eletrônicos e o espaço organizacional e social ocupado pelas mulheres**. TCC (Bacharelado em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, 2022.

TRAN, Timothy Cao. **Counter-Strike (PC)**. 15 Jan. 2017. <https://videogames.supertran.net/2017/01/counter-strike-pc-1999.html>. Acesso em: 04 abril 2024.

U/THEREALDAN9999. **The Space Invaders Championship was organized by Atari in 1980. (Photo: Atari) Colorized.**

15 Jan. 2023

[https://www.reddit.com/r/retrogaming/comments/10cue4y/the\\_space\\_invaders\\_championship\\_was\\_organized\\_by/](https://www.reddit.com/r/retrogaming/comments/10cue4y/the_space_invaders_championship_was_organized_by/) Acesso

em: 04 Abril 2024.

VUKUŠIĆ, D., & MARELIĆ, M. (2019). E-sports: Definition and social implications. **Exercise and Quality of Life**, 11(2), 47-54. doi:10.31382/eqol.191206.

WAGNER, M. G. . **On the scientific relevance of eSports.** Proceedings of the **2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development**, ICOMP 2006, 437-442.

**Apêndice:**

Apêndice A - [Pesquisa sobre a participação feminina nos e-sports](#)

Apêndice B - [Planilha com as respostas da pesquisa](#)