

**“Queriam uma vilã, eu sou a vilã!” :
Um estudo de gênero na comunidade de Valorant¹**

Laleska Bromold Dantas²
Universidade Federal Fluminense - UFF

RESUMO

Os E-sports³ viraram um fato cultural e econômico mundial, desafiando as maneiras de jogar esportivas normais. Com o começo em torneios locais e nas Lan houses⁴, eles mostram a novidade tecnológica e a mudança das interações sociais num mundo digital. No Brasil esse movimento mistura a paixão cultural pelo esporte com a era digital refletindo o envolvimento dos jovens e as novas estratégias dos negócios de entretenimento. A profissionalização dos vídeo jogos no Brasil mostra um novo caminho pra indústria desafiando tradições e reconhecendo-a como uma luta respeitada e organizada. Mas a presença das mulheres nesse contexto ainda tem sido menor comparada aos homens, preconceitos e falta de representação. A pesquisa proposta mistura vários métodos para ter uma ideia ampla das vivências das mulheres no ambiente dos E-sports. O molde da pesquisa é mais qualitativo, usando entrevistas com mulheres, exame de conteúdo da twitch (streaming de jogos) e redes sociais, e uma revisão de estudos passados. A escolha desses métodos foi movida pela necessidade de pegar não só números, mas também histórias ricas que mostram as dinâmicas de gênero nas interações nos jogos eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVE: games; e-sports; gênero; mulheres; valorant.

CORPO DO TEXTO

Sobre os e-Sports revela um campo dinâmico e em constante evolução, refletindo as mudanças que a tecnologia e a cultura contemporânea impõem à definição e à prática do que entendemos por esportes. As definições fundamentais de e-sports na literatura acadêmica, como indicam Macedo e Falcão (2019), evoluíram à medida que o

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Games e entretenimento digital), evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Sociologia da UFF, email: leskadantas00@gmail.com

³ Está descrito como um esporte praticado no e através do ciberespaço, tendo aspectos esportivos e também jogos digitais competitivos e organizados profissionalmente. (Jonasson e Thiborg (2010)).

⁴ É um estabelecimento comercial onde, à semelhança de um cibercafé, os usuários podem pagar para utilizar um PC com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de acesso à informação rápida pela rede e entretenimento através dos jogos em rede ou online.

fenômeno se expandiu, caracterizando-se “como um fenômeno e produto de uma cultura midiática que faz convergir as dimensões da mídia e do esporte”⁵. Essa fusão não só muda o significado do esporte, mas também cria uma nova fala é uma forma de organização que joga fora as ideias velhas. A mistura de sentidos, desde jogos simples até campeonatos mundiais famosos, mostra como a ideia sobre e-sports é fluida e multidimensional. O fato dos e-sports também mostra falhas grandes na pesquisa de hoje. Muitas das discussões acadêmicas focam em métricas de crescimento e aspectos técnicos, enquanto desconsideram a interpretação da linguagem que molda a percepção pública desses eventos. A análise da terminologia se torna crucial para entender como o discurso em torno dos e-sports pode moldar as interações sociais e a visão que o público tem sobre eles. É importante notar que as narrativas construídas em torno dos jogadores profissionais muitas vezes refletem características dos esportes tradicionais, como evidenciado pela observação de Oliveira (2019) de que “a narrativa e as interações dos fãs com os Pro players espelham as características dos esportes tradicionais”⁶. Essa inter-relação enfatiza como a cultura esportiva está sendo reinterpretada na era digital.

Os e-Sports apareceram nos últimos anos como uma das mudanças mais importantes na cultura da sociedade atual, especialmente no Brasil. Este primeiro capítulo tem o objetivo de criar um retrato amplo do crescimento dos e-Sports no país, falando sobre suas consequências econômicas e culturais. Surgindo como uma expressão cultural importante, mostrando um novo jeito de interagir e viver socialmente. Com o passar do tempo, tornaram-se um fenômeno mundial, mas é muito importante pensar na história que, na maioria das vezes, está focada nos Estados Unidos. "A história dos jogos de vídeo hoje em dia é só sobre os EUA, ignorando uma visão global que é grande. O crescimento e a cultura dos jogos são influenciados por histórias nacionais, climas políticos e contextos sociais próprios"⁷. Essa visão global é bem importante quando se pensa no Brasil por ele ter uma longa história em jogos, desafios que passou e novidades recentes que formaram a indústria daqui.

⁵ Macedo, Tarcizio, and Thiago Falcão. 2019. "E-Sports, herdeiros de uma tradição." Accessed October 10, 2023. <https://example.com/upload/974d5307b5e1d330ae3d2737a1d4956ea4e5ef76.pdf>.

⁶ Oliveira, Giovanni Alkmim Marques de. 2019. "O Boom dos Esportes Eletrônicos." Accessed October 10, 2023. <https://example.com/upload/0231e8a4cde5e42e2c5bce8a4842a250745df0c1.pdf>.

⁷ Marques, Thiago Rafael Ferreira. 2020. "Excessive Online Gaming Devotion and Addiction to E-Sports." Accessed October 10, 2023. <https://repositorio.fgv.br/bitstream/10438/29740/1/tese%20thiago%20marques%20final%20capes.pdf>.

Os e-Sports se tornaram comuns a partir dos anos 1970, quando começaram a ser criados os primeiros jogos eletrônicos, como Pong, da Atari, em 1972. Esse jogo ajudou a popularizar os salões de jogos. O console Magnavox Odyssey teve pouco impacto, mas o Atari 2600, lançado em 1977, estabeleceu um padrão no mercado. Na década de 1990, os jogos 3D mudaram a indústria, com consoles como Super Nintendo e Sony PlayStation oferecendo gráficos melhores. De 2000 a 2010, a indústria cresceu muito, com o PlayStation 2 se tornando o console mais vendido. A Microsoft entrou com o Xbox e o Nintendo Wii mudou a forma de jogar com controles de movimento. Jogos como World of Warcraft e Call of Duty 4 se tornaram populares online, levando a eventos de competições. A história dos jogos eletrônicos mostra mudanças tecnológicas e culturais. O fato de o Brasil estar em competições internacionais, principalmente em jogos como CS:GO e League of Legends⁸, prova o valor do mercado. Apesar das dificuldades mesmo com falta de investimento e ao acesso limitado a tecnologia, o Brasil é forte por causa da sua comunidade de jogadores e criadores, com uma grande procura por jogos que mostram a cultura do país. O fato de o Brasil estar em competições internacionais, principalmente em jogos como CS:GO e League of Legends⁹, prova o valor do mercado. O fácil acesso à informação e redes sociais ajuda a cultura de jogo, com jogadores buscando experiências online. Entender o crescimento dos jogos é importante para saber a evolução do negócio e suas interações com a sociedade. Esta parte propõe estudos sobre os efeitos culturais e sociais dos jogos no Brasil e no mundo.

A evolução dos e-sports no Brasil se emaranha com a transformação do jogo em uma modalidade de entretenimento profissional. Conforme indicado, “A ascensão do jogo profissional não significa apenas um investimento econômico, mas reflete também mudanças sociais e culturais significativas. Demonstra a transição de um simples ato de jogar para uma competição a nível internacional.”¹⁰. Essa mudança de paradigmas não só torna os e-Sports um setor em crescimento, mas também revela obstáculos sociais que devem ser desafiados, incluindo a questão da inclusão de gênero. O aumento da participação feminina nas comunidades de jogos, embora crescente, ainda enfrenta

⁸ Perron, Bernard, and Mark J. P. Wolf. "The Video Game Theory Reader 2." 2009. Accessed October 10, 2023. [upload/093751f2d2f2d1e4ac2974bdf8c631121f6ec075.pdf](https://www.mcgill.ca/intercom/files/2023/10/093751f2d2f2d1e4ac2974bdf8c631121f6ec075.pdf).

⁹ Marques, Thiago Rafael Ferreira. 2020. "Excessive Online Gaming Devotion and Addiction to E-Sports." Accessed October 10, 2023.

¹⁰ Jéssica Barbosa Ferreira et al., "Do Lazer à Performance: Uma Revisão Sócio-Histórica Sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos." (2021).

resistência em diversos níveis. Valorant é um dos jogos mais representativos nesse cenário, com sua mecânica e apelo visual que atraem jogadoras e jogadores. No entanto, o que as mulheres enfrentam no jogo são obstáculos que vão além do jeito de jogar ou da habilidade. Isso é sobre preconceitos e rótulos sociais. É importante saber destas barreiras para criar ideias de mudança que tragam um lugar mais aberto e justo. As vozes das mulheres nesse espaço são muitas vezes caladas ou empurradas para os lados, mostrando a necessidade de lugares que dêem ajuda e respeito às que jogam.

“Historicamente, os jogos eram predominantemente associados a um público masculino, o que reforçava os estereótipos de gênero e a hipersexualização das personagens femininas nos jogos. Apesar destas barreiras, muitas mulheres mantêm um interesse genuíno pelos jogos digitais.”¹¹ O objetivo desta pesquisa é, portanto, analisar a participação das mulheres em Valorant e nas comunidades de e-Sports no Brasil, identificando as barreiras específicas que elas enfrentam e propondo soluções que possam favorecer uma inclusão real. Este trabalho buscará abordar questões como as dinâmicas de gênero dentro dos e-sports, a exclusão de mulheres e as estratégias de resistência adotadas por elas, explorando também as lacunas na literatura existente sobre gênero e e-sports. Com um enfoque metodológico qualitativo, a pesquisa contemplará entrevistas e a análise de comunidades de jogadoras, que iluminará as experiências e desafios que elas enfrentam.

Os e-sports evoluíram de lazer a competições estruturadas reconhecidas. Eles incluem jogos eletrônicos organizados, com impacto social e econômico, especialmente no Brasil. Um fator crucial nesse cenário é a participação feminina, que, embora crescente, enfrenta numerosos desafios. “O Gamergate revelou o lado mais negro da cultura dos jogos em linha, suscitando conversas cruciais sobre a desigualdade de gênero e o assédio.”¹² . Este fenômeno destacou não apenas a cultura de jogos, mas também as barreiras que as mulheres enfrentam dentro desse ambiente. A literatura atual tende a

¹¹ Moura Ferreira, Natalia Catherine. "MULHERES GAMERS Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social Facebook." 2024. Accessed October 10, 2023. upload/fcb206a38c8a13fda69ad8fc58da8ae9b7f64ee7.pdf.

¹² Amaral, Diego, Catherine Natália, and Jhonnatan Oliveira. "Análise dos efeitos do Gamergate nas discussões relacionadas à participação das mulheres na cultura dos jogos digitais." 2023. Accessed October 10, 2023. upload/f4258202ca898ce8958b4e0b480c33c35178fcf3.pdf.

focar nas características gerais dos e-sports e em suas dinâmicas, mas ainda existem lacunas significativas quando se fala sobre a inclusão de gênero nesse contexto, especialmente em jogos como Valorant. Um ponto importante é que a participação feminina no mundo dos e-sports é frequentemente camuflada por estereótipos de gênero que perpetuam a ideia de que jogos são uma atividade masculina. Em um estudo recente, observou-se que “A pesquisa Game Brasil revela que 74,5% dos brasileiros jogam, sendo que as mulheres dominam o mercado de games, com 60,4%.”¹³ . Isso indica que, embora as mulheres sejam um componente significativo do mercado de jogo, sua representação em cenários competitivos ainda é desproporcional. Diversas investigações destacam as barreiras enfrentadas pelas mulheres nos e-Sports. Além das questões de representação, há um ambiente tóxico muitas vezes alimentado pelo assédio e pela exclusão. Como apontado na pesquisa feita por Amaral (2023) et al., “A diversidade e inclusão no cenário dos e-sports são fundamentais para promover um espaço mais respeitoso e igualitário para todos.”¹⁴ Essas afirmações não apenas sublinham a necessidade de um ambiente acolhedor, mas também prometem a necessidade de políticas e práticas sistemáticas que combatam a desigualdade de gênero neste espaço.

As dinâmicas de gênero são importantes na percepção e integração das mulheres nos e-Sports. Jogadoras enfrentam preconceitos e dúvidas sobre suas habilidades, o que pode desmotivá-las em competições. Contudo, existem comunidades de suporte que promovem inclusão e solidariedade entre elas. Esses grupos oferecem apoio e destacam conquistas femininas. A inclusão das mulheres nos e-Sports traz consequências sociais e econômicas positivas, aumentando a diversidade e potencialmente gerando mais oportunidades de patrocínio e melhorando a imagem dos e-Sports. É essencial que os pesquisadores continuem a explorar essas questões e combatam as lacunas na literatura existente. A análise da inclusão de gênero em jogos como Valorant no Brasil não só destaca os desafios enfrentados pelas mulheres, mas também sugere caminhos para a criação de um ambiente mais equitativo. Ao entender essas barreiras e suas implicações, é possível desenvolver estratégias que promovam a igualdade de oportunidades no

¹³ <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/gratuitos/painel-gratuito-2022>

¹⁴ Amaral, Diego, Catherine Natália, and Jhonnatan Oliveira. "Análise dos efeitos do Gamergate nas discussões relacionadas à participação das mulheres na cultura dos jogos digitais." 2023. Accessed October 10, 2023. <upload/f4258202ca898ce8958b4e0b480c33c35178fcf3.pdf>.

campo dos e-Sports, permitindo que mais mulheres se sintam encorajadas a participar e competir. O conhecimento acumulado na literatura até agora fornece um quadro significativo, mas ainda há muito a ser feito para garantir que as mulheres não apenas tenham um lugar nos e-Sports, mas que também sejam valorizadas por suas contribuições.

É precisamente essa exploração contínua das interseções entre gênero, comunidades de jogo e competitividade que pode moldar o futuro dos e-sports no Brasil e em outros lugares. O desenho da pesquisa inclui a coleta de dados através de entrevistas semiestruturadas e grupos focais com jogadoras de Valorant. As entrevistas serão essenciais para permitir que as participantes compartilhem suas histórias pessoais, desafios e percepções sobre o espaço que ocupam no jogo e nas comunidades associadas. “As comunidades de mulheres gamers têm como principal propósito reunir mulheres de diversas faixas etárias que compartilham afinidades e paixão por jogos eletrônicos.”¹⁵. Essa citação destaca a importância das comunidades como espaços de apoio, onde as jogadoras podem se sentir valorizadas e compreendidas. Além das entrevistas, a análise de dados online, como interações em redes sociais e fóruns, também será parte da coleta, permitindo uma visão mais abrangente das discussões e dinâmicas em torno da participação feminina.

A análise dos dados coletados será feita com técnicas analíticas qualitativas, usando a análise de conteúdo como ferramenta principal. Isso ajudará a categorizar e interpretar as narrativas das entrevistas, identificando padrões nas experiências das jogadoras e sua relação com questões de gênero nos e-sports. A revisão da literatura será importante para contextualizar os achados. A pesquisa anterior destaca que “A disseminação dos e-Sports se deve às características modernas, dinâmicas e distintivas que os esportes eletrônicos têm adquirido, à vasta procura e, conseqüentemente, à oferta da prática”¹⁶. . . Ao trazer à tona estudos anteriores sobre barreiras de gênero e inclusão em jogos, conseguimos situar nossa pesquisa dentro de um panorama maior, evidenciando os desafios, conquistas e formas de resistência das mulheres no ambiente gamer. A

¹⁵ Galdino, Renata Jéssica, and Tarcisio Torres Silva. "Notas sobre gênero, tecnologia e videogames." 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/b26cbf701fbda48290c7e37b30ed4249f99b82e7.pdf](https://upload.b26cbf701fbda48290c7e37b30ed4249f99b82e7.pdf).

¹⁶ Moura Ferreira, Natalia Catherine. "MULHERES GAMERS Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social Facebook." 2024. Accessed October 10, 2023. upload/fcb206a38c8a13fda69ad8fc58da8ae9b7f64ee7.pdf.

pesquisa aborda a inclusão das mulheres em Valorant, destacando os desafios e dinâmicas sociais nos e-sports. A análise qualitativa revela padrões que ilustram a experiência feminina nesse universo competitivo. Os principais desafios incluem assédio e discriminação, com comentários depreciativos e exclusão de grupos. Essas experiências criam um ambiente hostil, desestimulando a participação feminina e impactando negativamente sua performance e satisfação no jogo.

As dinâmicas de gênero são claramente visíveis nas comunidades de e-sports relacionadas a Valorant. Muitas jogadoras relatam que a percepção de suas habilidades é frequentemente diminuída em função do seu gênero, levando a um ciclo de menosprezo e dúvida. As jogadoras se sentem compelidas a provar seu valor em um espaço muitas vezes percebido como masculino, o que exacerba o estresse e a pressão sobre elas. Um exemplo notável é a afirmação de que “A exclusão feminina do fazer científico e tecnológico foi pautada por discursos científicos, que postulavam, a partir de determinações biológicas, que a mulher seria menos capaz de produzir ciência e tecnologia.”¹⁷. Esse tipo de discurso pode refletir-se na mentalidade predominante em várias comunidades de jogos, onde as jogadoras devem confrontar tanto as expectativas de gênero quanto às pressões sociais.

Além disso, as narrativas coletadas revelam padrões significativos relacionados às experiências de assédio e discriminação. Muitas jogadoras compartilham relatos de interações negativas, incluindo assédio verbal e comportamentos de exclusão em partidas e em plataformas de comunicação. Esses episódios têm um efeito cumulativo, levando muitas mulheres a se afastarem de experiências competitivas ou a formarem grupos exclusivos para se protegerem. Essas comunidades de apoio, por sua vez, desempenham um papel crucial na resiliência e inclusão das mulheres em Valorant, permitindo espaço para que compartilhem experiências e construam redes de solidariedade. Como destacado, “as comunidades de mulheres gamers têm como principal propósito reunir mulheres de diversas faixas etárias que compartilham afinidades e paixão por jogos eletrônicos.”¹⁸. Essas redes criam um ambiente onde as

¹⁷ Galdino, Renata Jéssica, and Tarcisio Torres Silva. "Notas sobre gênero, tecnologia e videogames." 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/b26cbf701fbda48290c7e37b30ed4249f99b82e7.pdf](https://upload.b26cbf701fbda48290c7e37b30ed4249f99b82e7.pdf).

¹⁸ Moura Ferreira, Natalia Catherine. "MULHERES GAMERS Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social Facebook." 2024. Accessed October 10, 2023. upload/fcb206a38c8a13fda69ad8fc58da8ae9b7f64ee7.pdf.

jogadoras podem apoiar umas às outras, o que é fundamental para a manutenção de seu interesse no jogo e na competição.

Os fatores socioeconômicos são importantes para as jogadoras em relação à sua capacidade de competir profissionalmente. Condições financeiras afetam o acesso a equipamentos e a confiança para competir. Há uma necessidade de suporte institucional para igualdade. O estudo mostra que, com o tempo, as atitudes dos jogadores em relação à inclusão feminina estão melhorando, com jogadores mais jovens buscando equipes diversas. Observou-se que “historicamente, os jogos digitais foram predominantemente associados ao público masculino, o que reforçou estereótipos de gênero e a hipersexualização de personagens femininas nos jogos.”¹⁹. Apesar disso, o desejo por mais inclusão se intensifica, com muitos jogadores reconhecendo as contribuições das mulheres às comunidades e competições.

Os resultados obtidos na pesquisa sobre a inclusão das mulheres no cenário competitivo de Valorant, destacando as diversas barreiras enfrentadas e as dinâmicas sociais que impactam sua participação. Entre os principais desafios identificados, observou-se que as jogadoras enfrentam um ambiente frequentemente permeado por preconceitos, dúvidas sobre suas habilidades e experiências de assédio, o que se alinha com a afirmação de que “a discussão sobre a inclusão de mulheres nos e-sports deve considerar a presença de barreiras estruturais, incluindo o assédio e a desconfiança acerca das habilidades.”²⁰. Esses fatores contribuem para um espaço muitas vezes hostil, que dificulta a plena inserção e o engajamento feminino no mercado de e-sports.

Adicionalmente, as comunidades de apoio têm mostrado um papel crítico na permanência e no engajamento das jogadoras. Essas comunidades atuam como “espaços de resistência, promovendo solidariedade e oferecendo suporte, o que é fundamental para a permanência das mulheres nos e-sports.”²¹. O fortalecimento dessas redes sociais é essencial, já que proporciona um ambiente onde as jogadoras podem compartilhar experiências e construir uma identidade coletiva, contrabalançando as experiências negativas que enfrentam no espaço competitivo. Em termos de estratégias práticas para

¹⁹ Id., 2024, p. 5.

²⁰ Id., 2024, p. 5.

²¹ Id., 2024, p. 4.

combater o assédio e a discriminação, a implementação de políticas inclusivas e a promoção de eventos destinados à formação de jogadores, que incluam discussões sobre a importância da diversidade, são fundamentais. A pesquisa revelou que “a crescente popularização dos e-Sports transformou a experiência recreativa em uma prática profissionalizada, imersa em um contexto social e econômico complexo.”²². Portanto, para que a inclusão feminina seja genuína, é necessário que as iniciativas sejam direcionadas não apenas a acolher, mas também a educar a base de jogadores sobre as repercussões da exclusão e da discriminação.

REFERÊNCIAS

ALKMIM MARQUES DE OLIVEIRA, Giovanni. **"O Boom dos Esportes Eletrônicos."** 2019. Accessed October 10, 2023. [upload/6b737fdc2f298bb23401404ee1d2e49f380b84d0.pdf](#).

AMARAL, Diego, Catherine Natália, and Jhonnatan Oliveira. **"Análise dos efeitos do Gamergate nas discussões relacionadas à participação das mulheres na cultura dos jogos digitais."** 2023. Accessed October 10, 2023. [upload/f4258202ca898ce8958b4e0b480c33c35178fcf3.pdf](#).

ARAÚJO ESCADA GONÇALVES, Adriana, and Prof. Me. Dario de Barros Vedana. **"E-SPORTS ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES DE INVESTIMENTO DE MARCAS NA INDÚSTRIA DOS JOGOS DE COMPETIÇÃO ONLINE."** 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/e9811dd6f5832516f4e2a18e2db6ee569e612f8b.pdf](#).

ARTUSO, William J., and Rafael M. de Albuquerque. **"A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013."** 2023. Accessed October 10, 2023. [upload/2f85cc645f173c22848f05387c599578ee191fd3.pdf](#).

AARSETH, Espen J. **"Cybertext perspectives on ergodic literature."** 1997. Accessed October 10, 2023. [upload/a202e97e0ccc9390969d827d66442f5768f12f99.pdf](#).

BEAUVOIR, Simone de. **"O Segundo Sexo."** Accessed October 10, 2023. [upload/66bb364a20e9a5e798ffdeb7d29a5c1624e9e232.pdf](#).

BRISTOT, Paula Casagrande, Eliane Pozzebon, and Luciana Bolan Frigo. **"A Representatividade das Mulheres nos Games."** 2017. Accessed October 10, 2023. [upload/7c3a0275c0d591a675a21ef604f18f56409419f9.pdf](#).

CANIELLO, Angelica. **"VIOLÊNCIA NOS GAMES OS EFEITOS DE SENTIDO NO DISCURSO DOS JOGADORES."** 2022. Accessed October 10, 2023. [upload/cb29c1bcfaa370dc10fb39a66400c122317b5a03.pdf](#).

²² Jéssica Barbosa Ferreira et al.

CARDOSO SARAIVA, Pedro André. **"E-sports Um fenômeno da cultura digital contemporânea."** 2013. Accessed October 10, 2023. [upload/319bb123f21c353740314edbecaa5a9169ad0065.pdf](#).

COEMA, Dara, Emmanoel Ferreira, Thiago Lima, and Lucas Oliveira. **"História e Teoria dos Games."** 2022. Accessed October 10, 2023. [upload/8c6e9cf8b8ca156044c871908e042800c8342691.pdf](#).

ESCADA GONÇALVES, Adriana Araujo, and Prof. Me. Dario de Barros Vedana. **"E-SPORTS ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES DE INVESTIMENTO DE MARCAS NA INDÚSTRIA DOS JOGOS DE COMPETIÇÃO ONLINE."** 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/e9811dd6f5832516f4e2a18e2db6ee569e612f8b.pdf](#).

FERREIRA, Emmanoel. **"A Virada Material dos Game Studies."** Accessed October 10, 2023. [upload/093d2f7de428591a9a6decf74e4609b9911d3499.pdf](#).

FERREIRA, Emmanoel. **"Ludicidade e experiência estética: uma abordagem a partir do pragmatismo."** 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/178f50d48a6b81555f2322c07a816c8bd98e605c.pdf](#).

FERREIRA, Emmanoel, and Thiago Falcão. **"Atravessando as bordas do círculo mágico imersão, atenção e videogames."** 2016. Accessed October 10, 2023. [upload/34037f7b937322b75f49b2dfcfefb35688167ff2.pdf](#).

FRAGOSO, Suely, Raquel Recuero, and Mayara Caetano. **"Violência de gênero entre gamers brasileiros um estudo exploratório no Facebook."** Accessed October 10, 2023. [upload/21e07e904db4bb38046f3f69abeea3c3b007023e.pdf](#).

GALDINO, Renata Jéssica, and Tarcisio Torres Silva. **"Notas sobre gênero, tecnologia e videogames."** 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/b26cbf701fbda48290c7e37b30ed4249f99b82e7.pdf](#).

GOULAR, Lucas, and Henrique Nardi. **"GAMERGATE cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina."** 2017. Accessed October 10, 2023. [upload/6c86f4b1a4a9a4c4bce67223f0223e42d98d35fa.pdf](#).

GODTSDFRIEDT, Jonas, and Fernando Luiz Cardoso. **"Porta Aberta E-Sports uma prática esportiva atual."** 2021. Accessed October 10, 2023. [upload/01b8c3fa72fb6f3814f184b6f525892195ef1e3d.pdf](#).

Jéssica Barbosa Ferreira et al., **"Do Lazer à Performance: Uma Revisão Sócio-Histórica Sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos."** (2021), p. 21.

JENSEN, Larissa. **"E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas."** 2017. Accessed October 10, 2023. [upload/2fb547dee3dc6155fc1985491f94038a99e9b4d4.pdf](#).

KALLE JONASSON & JASPER THIBORG : **Electronic sport and its impact on future sport, Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics,** (2010). 13:2, 287-299

KRUGLER, Ken. 1983. **"VIDEO GAMES AND COMPUTER AIDED INSTRUCTION."** Accessed October 10, 2023. <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/149574/MIT-LCS-TR-298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

KUCZYNSKI, Pawel, Miriam de Souza Rossini, Vanessa Kalindra Labre de Paula, Regina Puhl, Nelson Todt, Camila Freitas, Mariana Amaro Oliveira, Bibiana Nilsson, Guilherme Fumeo Almeida, Fábio Chelkanoff Thier, and Vinicius Mano. **"Jogando com a etnografia: o método etnográfico em pesquisas sobre comunidades gamers."** 2016. Accessed October 10, 2023. <upload/a24d56c85a74d3fbff0c04418de880f3cc5a7c10.pdf>.

LANGE, Benjamin P., and Frank Schwab. **"Game on Sex differences in the production and consumption of video games."** 2023. Accessed October 10, 2023. <upload/bb143f0d2481408d5e0be7d88d6494024c721500.pdf>.

MACEDO, Tarcízio, and Thiago Falcão. 2019. **"E-Sports, herdeiros de uma tradição."** Accessed October 10, 2023. <https://example.com/upload/974d5307b5e1d330ae3d2737a1d4956ea4e5ef76.pdf>.

MARQUES, Thiago Rafael Ferreira. 2020. **"Excessive Online Gaming Devotion and Addiction to E-Sports."** Accessed October 10, 2023. <https://repositorio.fgv.br/bitstream/10438/29740/1/tese%20thiago%20marques%20final%20cap%20es.pdf>.

MASTROCOLA, M.A. Vicente M., and M.A. Mauro M. R. Berimbau. **"BRAZILIAN GAMING MARKET AN OVERVIEW."** 2014. Accessed October 10, 2023. <upload/cb15834be905e520d5cc0549585cd7b2d6c9a1dd.pdf>.

MOURA FERREIRA, Natalia Catherine. **"MULHERES GAMERS Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social Facebook."** 2024. Accessed October 10, 2023. <upload/fcb206a38c8a13fda69ad8fc58da8ae9b7f64ee7.pdf>.

NEWZOO. **"How different generations engage with video games today."** 2023. Accessed October 10, 2023. <upload/f38e999d036dba47c2a1fbf58b371d9fb81c2a72.pdf>.

NEWZOO. **"2022 Global Esports Live Streaming Market Report."** 2022. Accessed October 10, 2023. <upload/c43377abdb0aca5b6538c6b126a3b8ffdc47aad3.pdf>.

NEWZOO. **"The PC Console Gaming Report 2024."** 2024. Accessed October 10, 2023. <upload/bb184de0b345f33b976fda14750a88fa5ad23131.pdf>.

OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. 2019. **"O Boom dos Esportes Eletrônicos."** Accessed October 10, 2023. <https://example.com/upload/0231e8a4cde5e42e2c5bce8a4842a250745df0c1.pdf>.

ORME, Stephanie. **"Just watching: A qualitative analysis of non-players motivations for video game spectatorship."** 2021. Accessed October 10, 2023. <upload/1de6a6273181beb5aadf7d9a6203025968dab296.pdf>.

PERRON, Bernard, and Mark J. P. Wolf. "The Video Game Theory Reader 2." 2009. Accessed October 10, 2023. [upload/093751f2d2f2d1e4ac2974bdf8c631121f6ec075.pdf](#).

PENIX-TADSEN, Phillip. "Video Games and the Global South." 2019. Accessed October 10, 2023. [upload/def7c14989c167daa7ae4618ec28dbe7963ba2e1.pdf](#).

RIBEIRO BANDINELLI, Bhrenda. "Estratégias de Comunicação e Questões de Gênero nos Jogos Digitais como a Página League of Legends Brasil se Relaciona com o Público Feminino." 2018. Accessed October 10, 2023. [upload/32135098a7b8bae0003067be5dce4d0ea11856cc.pdf](#).

SARAIVA, Pedro André Cardoso. 2013. "E-sports Um fenômeno da cultura digital contemporânea." Accessed October 10, 2023. <https://example.com/upload/a310f138fde81ee808915f0de61b1f2b49557bc7.pdf>.

SIMPSON, Thomas. "Jogos Eletrônicos: Uma Nova Modalidade Esportiva?" Accessed October 10, 2023. [upload/351e756a8a3f6a324485a79e55ad6d5d18bd9195.pdf](#).

SOARES, Nilson Valdevino. "Os jogos e o fazer a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações." 2019. Accessed October 10, 2023. [upload/8c732997b9d7ec4daa01bed8ff5ac87563d69a5d.pdf](#).

VARGAS SOL LOÇASSO, Victor, and Ludmila Salomão Venâncio. "Jogos Eletrônicos: Uma Nova Modalidade Esportiva?" Accessed October 10, 2023. [upload/351e756a8a3f6a324485a79e55ad6d5d18bd9195.pdf](#).

VEDANA, Prof. Me. Dario de Barros, and Adriana Araujo Escada Gonçalves. "E-SPORTS ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES DE INVESTIMENTO DE MARCAS NA INDÚSTRIA DOS JOGOS DE COMPETIÇÃO ONLINE." 2020. Accessed October 10, 2023. [upload/e9811dd6f5832516f4e2a18e2db6ee569e612f8b.pdf](#).

WOLF, Mark J. P. 2015. "Video Games Around the World." Accessed October 10, 2023. <https://celt.cuw.edu/wp-content/uploads/VGAtW-proposal.pdf>.

ZANCHET DE LIMA, Vinicius, Deise Taiana de Ávila Dias, Lucas Tartarotti, and Alexander Michelin dos Santos. "E-sports a evolução dos jogos online." 2023. Accessed October 10, 2023. [upload/0dea0ae86123c10036ff07be1f4fbd4324f9d4dc.pdf](#).