

AFINAL, QUEM JOGA? GÊNERO E INCLUSÃO NA FINAL DO CAMPEONATO DA RIOT GAMES¹

Julia Gabriela Ribeiro da Silva (UNEB)²

Fábio Ronaldo da Silva (UNEB)³

Resumo: Os jogos digitais tornaram-se populares por sua jogabilidade, competitividade e transmissões ao vivo. Apesar do aumento da participação feminina, ainda predomina uma lógica machocêntrica no cenário gamer. Com a criação do IGNIS Cup em 2022, a Riot Games buscou promover maior inclusão de mulheres cis, trans e pessoas não-binárias. Este trabalho problematiza os desafios enfrentados por esses grupos para conquistar espaço nos jogos digitais. Foi feita uma análise de conteúdo da transmissão da final do IGNIS Cup, observando estratégias de inclusão e representatividade no evento.

Palavras-chave: Games; diversidade sexual; inclusão; IGNIS CUP; league of legends

INTRODUÇÃO

Os primeiros jogos digitais de consoles surgiram em 1966, quando Ralph Baer desenhou o primeiro protótipo para ser conectado a uma televisão doméstica. No entanto, é na década de 1970 que se marca o surgimento, nos Estados Unidos, de grupos de pesquisadores oriundos das universidades californianas, que desenvolveram os computadores pessoais (Levis, 1997). Com o desenvolvimento dos computadores, os jogos digitais tornaram-se populares pelo mundo na década de 1980, com o surgimento dos arcades e a criação de consoles domésticos, como o Atari 2600⁴ e o Nintendo Entertainment System (NES)⁵. No entanto, foi apenas em 1997, com o advento da banda larga, que os jogos digitais tiveram um avanço significativo e passaram a ser mais modernos ou contemporâneos.

Com o passar dos anos, a indústria dos jogos digitais se reinventou, chegando ao que conhecemos hoje, com uma conexão maior e melhor dentro dos jogos, além de

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, comunicação e seus diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Graduanda do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios. Universidade do Estado da Bahia, Juazeiro, BA. Email: juliaggabriels@gmail.com

³ Professor do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da Universidade do Estado da Bahia - DCH III - Juazeiro. E-mail: fabiosilva@uneb.br

⁴ Atari 200 é um videogame projetado por Jay Miner e lançado em 11 de setembro de 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil. Sendo descontinuado oficialmente em 1992.

⁵ Nintendo Entertainment System (NES) é um console de videogame de 8 bits lançado pela Nintendo na América do Norte, Europa, Ásia, Austrália e Brasil.

Com esse avanço tecnológico, várias empresas no mundo gamer foram criadas, destacando-se a Riot Games⁶, responsável pelo jogo *League of Legends*⁷. Atualmente, a empresa possui mais de 1 milhão de contas logadas em seus jogos. Em pesquisa realizada pela Pesquisa Game Brasil (PGB) e divulgada em 2018, as mulheres no Brasil foram, pelo terceiro ano consecutivo, as que mais jogaram games (58,9%). Os números são ainda mais altos quando comparados a outros mercados, como o dos EUA, onde 60% da população afirma jogar videogames, e a proporção de mulheres entre os jogadores é de 45% (PGB, 2018; Entertainment Software Association, 2018).

Embora o número de jogadoras no Brasil seja expressivo, os jogos da Riot Games ainda carregam a marca de uma comunidade considerada tóxica, na qual mulheres enfrentam um ambiente hostil permeado por comentários machistas e preconceituosos. Essas práticas não se restringem ao chat dos jogos, estendendo-se também às redes sociais e plataformas de streaming. Apresentamos aqui, uma análise da primeira final da IGNIS Cup, realizada em 2022, buscando compreender como a Riot Games e sua comunidade lidaram com a proposta de inclusão no cenário competitivo.

TRANSMÍDIA NOS *GAMES STUDIES*

Os jogos digitais possibilitaram o surgimento de uma nova categoria de pesquisa, chamada *game studies* ou estudos dos jogos, que teve início em 1962 com a criação do primeiro videogame, *SpaceWar!*⁸, desenvolvido por Steve Russell, estudante do MIT, nos Estados Unidos. A partir da década de 1990, esse campo permitiu o estudo acadêmico dos jogos em várias universidades, com enfoque nos videogames, aprofundando suas dimensões, jogabilidade, narrativas, cultura e os impactos sociais que os jogos digitais podem causar em seus jogadores.

Os *game studies* expandiram as áreas de estudo, dialogando com outros campos, como psicologia, educação e tecnologia. Com esses avanços, o estudo dos jogos também desenvolveu uma linha capaz de abordar questões de gênero nesse universo. Os

⁶ Riot Games: A Riot Games é uma empresa global de jogos eletrônicos. A empresa é a desenvolvedora do *League of Legends* e *Valorant*.

⁷ *League of Legends* é um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena desenvolvido e publicado pela Riot Games.

⁸ O *Spacewar!* é um dos primeiros jogos eletrônicos de computador. Foi concebido por um grupo de estudantes do Massachusetts Institute of Technology, nos Estados Unidos, e testado pela primeira vez a 30 de julho de 1961.

game studies devem considerar não apenas como as diversas identidades são representadas nos jogos, mas também como os jogos moldam e são moldados pelas experiências vividas de identidade dos jogadores (Shaw, 2014).

Essas novas mudanças acarretam adaptações na transmídia, possibilitando a disseminação de todos os tipos de comentários ou conteúdos, sejam eles educativos, agradáveis ou tóxicos. Isso transforma a maneira como esses jogadores interagem dentro de suas próprias narrativas ou como idealizam seus pensamentos. Portanto, os *game studies* surgem também como uma forma de analisar como os jogos digitais contribuem para a narrativa e o comportamento dos jogadores.

COMENTÁRIOS ALÉM DA TELA

A primeira final da IGNIS CUP foi realizada em 12 de novembro de 2022, com o confronto entre os times paiN Gaming e Raizen. Transmitida pelo canal da LTA Sul no YouTube — atual responsável pelas transmissões dos jogos de League of Legends da Riot Games Brasil — a partida acumula 167.057 visualizações e cerca de 58 comentários. Entre manifestações de apoio ao torneio, destacam-se também comentários de torcedores que, sob a forma de “piadas”, reproduzem discursos transfóbicos disfarçados.

Em 2022, quando foi anunciado o campeonato com proposta inclusiva, a reação de parte da comunidade — majoritariamente composta por homens cis — foi marcada por críticas. Muitos alegaram que a “jogabilidade de mulheres cis, trans ou pessoas não-binárias não era boa o suficiente” para justificar a criação de um novo torneio. Esse posicionamento evidencia que, desde o início, houve resistência por parte dos torcedores homens à ideia de inclusão dentro do cenário competitivo promovido pela Riot Games.

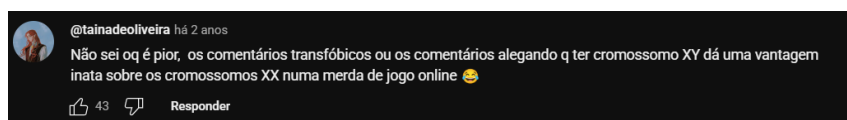
Apesar do IGNIS CUP conseguir visualizações ao longo da competição, os comentários, dúvidas e preconceitos persistiram no campeonato. Ao analisarmos os comentários na primeira final entre paiN Gaming e Raizen, observamos a manifestação de atitudes ignorantes por parte dos torcedores, com poucas tentativas de defesa em relação aos ataques. Isso deixou os jogadores, especialmente as jogadoras, em uma posição de vulnerabilidade.

Para analisar os comentários, usamos o YouTube Data Tools⁹, por meio da ferramenta “vídeo comments”. Inserimos a URL do vídeo, selecionamos o formato HTML output e o formato CVS. Dessa forma, o YouTube Data Tools organizou as informações sobre o vídeo, identificando 58 comentários relevantes, as curtidas recebidas por cada comentário e a data de publicação.

O Ignis Cup é um campeonato inclusivo, que ainda está se firmando no cenário do League of Legends, portanto, o seu público ainda é majoritariamente homens cis, sendo ativos na comunidade. Diante disso, é comum comentários que ferem mulheres cis, trans e não-binários, ao qual, mesmo acompanhando um campeonato com intuito de segurança para essas pessoas, eles se sentem no dever de cerder comentários maldosos.

Assim, o primeiro comentário perceptível foi feito pelo user “georgemonteiro4874”. Conforme o user, jogos que dependem de raciocínio lógico, como o League of Legends, são naturalmente melhores para homens. Esse tipo de comentário, feito em um campeonato inclusivo, aponta a misoginia encontrada na própria comunidade, que entende, como um todo, que determinados jogos apenas os homens cis podem ter a devida jogabilidade, ignorando completamente que qualquer público pode jogar, indenpende do gênero.

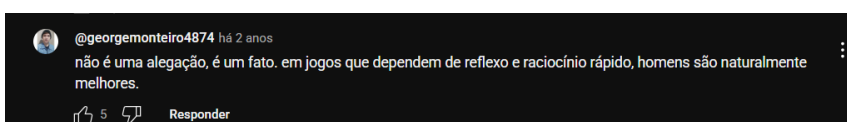
Figura 1 - comentário de “tainadeoliveira”



Fonte: YouTube/TAINADEOLIVEIRA, 2022

O comentário, partiu de uma reposta sobre outro comentário, ao qual a autora do post original enfatizou a quantidade de comentários transfóbicos existentes na transmissão, além de pontuar que algumas pessoas estavam usando a biologia para justificar a transfobia. A resposta do usuário “georgemonteiro4874” teve 5 curtidas, ou seja, outros cinco usuários compartilham do mesmo pensamento do autor.

Figura 2 - comentário de “georgemonteiro4874”

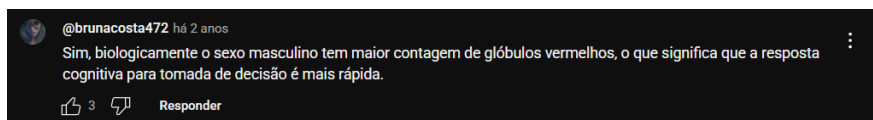


Fonte: YouTube/GEORGEMONTEIRO4874, 2022

⁹ YouTube Data Tools é um conjunto de ferramentas online que permitem extrair dados da plataforma YouTube através da sua API, como dados de canais, vídeos e comentários. É uma ferramenta útil para pesquisadores e analistas que desejam trabalhar com dados do YouTube, facilitando o processo de extração e análise

Ainda, seguindo a lógica biológica, outra pessoa, com o usuário “brunacosta472”, fez uma série de comentários na transmissão afirmando que os homens cis tem uma vantagem no jogo, “devido a contagem de glóbulos vermelhos”, pode ter uma tomada de decisão mais rápida em relação a mulheres cis e trans.

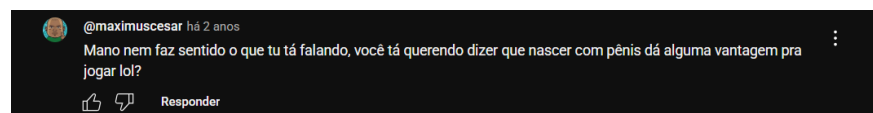
Figura 3 - comentário de “brunacosta472”



Fonte: YouTube/BRUNACOSTA472, 2022

Em resposta ao comentário da “brunacosta472”, um outro usuário respondeu que a ideologia da autora é infundada, baseando que para uma “pessoa jogar bem o League of Legends é necessário ser um homem cis”.

Figura 4 - comentário de “maximuscesar”



Fonte: YouTube/MAXIMUSCERSAR, 2022

Apresentamos aqui apenas alguns comentários que evidenciam a transfobia e a misoginia recorrentes na comunidade de *League of Legends*, tanto em um campeonato inclusivo que visa garantir a segurança de mulheres cis, trans e não-binárias, quanto dentro do próprio jogo. Esses tipos de comentários são frequentes e contribuem para a criação de um ambiente tóxico, especialmente para jogadoras mulheres e para aqueles que não se identificam com a cisnormatividade e heteronormatividade.

CONCLUSÃO

É perceptível como os jogos, não só o *League of Legends*, mas toda a indústria que compõe o universo gamer, possui uma contribuição significativa na sociedade, seja na cultura ou no processo de socialização. Porém, ainda são notórios os preconceitos enraizados nessa comunidade, especialmente nos jogos da Riot Games.

Podemos afirmar que esse universo heteronormativo criou um conforto no ambiente virtual, dissociando-o do mundo real e interpretando as ofensas como uma “liberdade de expressão” dentro das partidas. Essa visão machista, que pressupõe que apenas eles sabem jogar, revela a ignorância em relação à superioridade e à

Podemos notar que a Riot Games ainda está no caminho para se tornar mais inclusiva e respeitosa com as mulheres cis e pessoas LGBTQIA+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transgêneros e Transexuais, Queer, Intersexual, Agênero e mais). No entanto, muitos usuários, principalmente homens cis, continuam a perpetuar a ideia de serem o centro do universo, espalhando ódio nas competições, como evidenciado nos comentários discutidos neste trabalho. As empresas ainda parecem fechar os olhos para esse tipo de comportamento, negligenciando a criação de um ambiente seguro para essas pessoas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. **Games Studies**: mapeando as pesquisas na área de games no Brasil. Disponível mundo gamer ainda é machista. E nós precisamos falar sobre isso. Fast Company Brasil, 09 de março de 2022. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/games/o-mundo-gamer-ainda-e-machista-e-nos-precisamos-falar-sobre-isso/>. Acesso em 09 out. 2024.

hooks, B. **O Feminismo é Para Todo Mundo**: Políticas Arrebatadoras. Traduzido por Carla Rodrigues, Rosa dos Tempos, 2018.

PESQUISA GAME BRASIL. **Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos**. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em 13 out. 2024.

SANTOS, A. F. **Valorant**: time feminino denuncia dificuldades no cenário profissional — Entrevista Exel em <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/700/1/Games%20studies%20....pdf> Acesso em 13 de out. 2024.

CAMARGO, Ana Beatriz. Oclusiva. **TecMundo**. 06 de maio de 2024. Disponível em: [https://www.tecmundo.com.br/voxel/282696-valorant-time-feminino-denuncia-dificuldades-cenario-profissional-entrevista-exclusiva.htm#:~:text="Quando%20ouvirem%20minha%20voz%20e,foram%20xingar%20na%20minha%20live](https://www.tecmundo.com.br/voxel/282696-valorant-time-feminino-denuncia-dificuldades-cenario-profissional-entrevista-exclusiva.htm#:~:text=). Acesso em 09 out. de 2024.

SUL, LTA. paiN Gaming x Raizen | Ignis Cup 2022: Grande Final (md5). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z4MPqIHHX34>. Acesso em 26 Abr. de 2025.

SHAW, A.. **Gaming at the Edge**: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. University of Minnesota Press, 2014.

VIEIRA, M. Pesquisa Game Brasil 2024: 73% dos brasileiros são gamers. **The Gaming Era**, 27 de fevereiro de 2024. Disponível em: <https://gamingera.biz/pesquisa-game-brasil-2024/>. Acesso em 09 Out. de 2024.