

# O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo

Renata Christine da Silva Melo  
 Faculdade de Psicologia  
 Universidade Federal do Pará  
 Belém, Brasil  
 rernatamelo@gmail.com

Paulo Elias Gotardelo Audebert Delage  
 G.A.M.E.S.  
 Universidade do Estado do Pará  
 Belém, Brasil  
 0000-0002-0534-1483

Aline Beckmann Menezes  
 Faculdade de Psicologia  
 Universidade Federal do Pará  
 Belém, Brasil  
 0000-0002-3136-3707

**Resumo**—Atualmente, muitas mulheres jogam casualmente, mas a presença delas ainda é restrita nos eSports, pois a ligação histórica dos jogos com o universo masculino fortaleceu a concepção dos homens como jogadores profissionais. Essa pesquisa explorou expressões do machismo nesse meio, a partir da percepção de 12 jogadoras com idades entre 16 a 26 anos, do Brasil, que almejavam inserção ou já faziam parte do competitivo do League of Legends (LoL) como profissionais. Aponta-se que as jogadoras experienciaram preconceitos e retaliações de cunho machista dentro do jogo, bem como, em streams, redes sociais e na família. Foram manifestadas estratégias de autoproteção, como desativar o chat e preferir o cenário feminino, além de reivindicações de ações que promovam inclusão, permanência e visibilidade de mulheres nesse espaço.

**Palavras-chave**—Mulher, Gênero, Machismo, eSports, League of Legends

## I. INTRODUÇÃO

### A. Machismo nos games

Ao iniciar essa discussão, coloca-se a ideia de que os sujeitos são formados a partir de estruturas políticas de gênero construídas por meio de normas sociais que regulamentam e definem padrões aceitáveis a uma determinada categoria, como “mulher” ou “homem” [1]. Nesse sentido, o sistema patriarcal, caracterizado pela dominação masculina e o machismo, pela crença da superioridade do homem sobre a mulher estão presentes nessas representações sociais de gênero [2].

No que tange o mundo dos games, este foi historicamente se consolidando dentro do universo masculino, já que grande parte dos jogos foram desenvolvidos por homens e pensados diretamente para esse público, assim, durante muito tempo os videogames eram considerados “coisa para meninos” [3]. Desse modo, na medida em que as mulheres foram inseridas nesse espaço, como personagens femininas, jogadoras ou criadoras nota-se certa dificuldade de aceitação [4], espanto e outras reações por parte dos homens [5], além da reprodução de estereótipos do gênero feminino [6] e da violência gênero contra jogadoras de jogos online e em *streams* [7].

### B. Machismo nos eSports

Para além do entretenimento, os jogos online tornaram-se competições esportivas, devorantes chamados *eSports* ou esportes eletrônicos. Nesse meio, um dos jogos mais populares é o *League of Legends* (LoL) desenvolvido pela *Riot Games*, é um jogo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), no qual duas equipes adversárias de cinco jogadores(as) devem utilizar elementos estratégicos para vencer a batalha. Cada jogador(a) ocupa uma função ou

posição no jogo: topo, caçador(a), meio, atirador(a) e suporte. Desde 2011 ocorre anualmente o campeonato mundial de LoL (*Worlds*) com uma premiação cada vez mais expressiva, chegando a R\$ 26,8 milhões em 2018 [8].

Apesar de o público feminino ser maioria nos *games*, chegando 54%, grande parte delas se enquadra na classificação de jogadores(as) casuais, sendo mais presente em jogos de *smarthphones*, enquanto jogadores *hardcore* são majoritariamente homens [9]. Nesse contexto, é possível observar uma diferença significativa da presença feminina e da presença masculina nos *eSports*.

Na medida em que as mulheres buscam inserção no LoL competitivo, deparam-se com desafios de inclusão e permanência. Alguns episódios de preconceito já foram registrados, como recente caso do primeiro time feminino de LoL a participar de uma competição na Rússia que recebeu comentários preconceituosos no canal de transmissão online do jogo [10]. No Brasil, a jogadora Hanae Oseki e seu time misto foram impedidos de participar de uma competição da organização *New Revenge e-Sports*, mesmo que não exista nenhum regulamento da *Riot Games* que proíba os times mistos [11]. Reitera-se ainda que até o ano de 2020, tanto *Worlds*, como o Campeonato Brasileiro de LoL (CBLLoL) nunca contou com a presença de uma jogadora nos times.

Ademais, a reprodução de estereótipos de gênero ligados a concepções patriarcais do papel social da mulher e do homem também é observado no LoL. É comum as mulheres serem atreladas à posição “suporte” no jogo, a sombra do outro, enquanto as posições de maior liderança e protagonismo são designadas aos homens. Reforçando agressões mais comuns às jogadoras, a de que elas não são capazes de jogar [12] e a ideia de mulher como cuidadora [13].

### C. Impactos psicológicos

É necessário discutir criticamente sobre a presença feminina em todos os seguimentos sociais, pois o machismo engloba múltiplas violências contra a mulher, como a psicológica, simbólica e o assédio sexual. Essas violências podem produzir impactos psicológicos às mulheres, como desequilíbrio, sofrimento mental e traumas [2]. Também impactos significativos na construção da subjetividade, como na autoimagem e autoestima [14]. O assédio sexual pode desencadear quadros de depressão, ansiedade e medo [15]. Em jogadoras podem afetar a qualidade de vida provocando desmotivação e estresse e impactar o desempenho no jogo e na vida [16].

Diante disso, objetivou-se conhecer as expressões do machismo no competitivo do LoL no Brasil, a partir da percepção das *gamers* profissionais ou aspirantes nos *eSports*, atentando para dar voz e visibilidade às jogadoras e denunciar o machismo e sexismo nesse ambiente, a partir dos relatos de experiência dessas mulheres.

## II. METODOLOGIA

Essa pesquisa é do tipo exploratória, de abordagem qualitativa, com procedimento de levantamento por meio de entrevistas e análise de conteúdo. As entrevistas ocorreram de modo online, com o local específico das entrevistas definido pelas participantes de acordo com sua conveniência. As participantes se enquadravam nos critérios de inclusão de se considerarem mulheres, com idade mínima de 16 anos, jogadoras profissionais, ou aspirantes no competitivo de LoL. Utilizou-se computador com microfone e com acesso à internet para a realização das entrevistas, que foi conduzida a partir de um roteiro semiestruturado, com perguntas sobre o perfil da jogadora, histórico de contato com o jogo e vivência profissional, situações constrangedoras experienciadas e agressões sofridas. Bem como, sugestões de melhorias no cenário, relacionadas ao machismo.

Divulgou-se a pesquisa na internet, por meio do perfil pessoal da pesquisadora nas redes sociais *Twitter* e *WhatsApp*. Agendou-se entrevistas pelo aplicativo de voz *Discord* com cada participante, quando foram enviados os termos obrigatórios e recebidos assinados digitalmente. As entrevistas tiveram duração máxima de 20 minutos, e para a análise do conteúdo, foi necessário o registro em áudio e transcrição posterior. Utilizou-se o software de análise textuais *Iramuteq*, com base nas propostas de Bardin, para avaliar o conteúdo das respostas das participantes. A técnica usada foi a Classificação Hierárquica Descendente (CHD).

A pesquisa seguiu os preceitos éticos da resolução 466/2012 e foi aprovada no CEP sob número 3.933.708. Utilizou-se pseudônimos referentes a personagens femininas do LoL escolhidos de modo aleatório pelos pesquisadores para proteger a identidade das participantes.

## III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Participaram 12 jogadoras, com idade entre 16 e 26 anos, tendo se autodeclarado como brancas, pardas e amarela, solteiras e residentes nos estados da Bahia, Distrito Federal, Minas Gerais, Paraná, Rio de Janeiro e São Paulo. Dez eram cisgênero e duas transgênero, sendo que cinco delas se reconhecem como bissexuais, cinco como heterossexuais, uma homossexual e uma pansexual.

Quanto à conhecer o LoL, cinco conheceram por meio de um amigo, duas pelo irmão, duas na escola, duas de forma autônoma e uma por uma amiga. Nota-se uma introdução principalmente por homens próximos, semelhante a outros estudos [17,18,19].

A maioria delas (oito) joga LoL entre 6 a 8 anos e começaram a jogar quando jovens, sendo que a maioria (sete) delas iniciou entre 14 e 16 anos. Quanto a serem profissionais ou amadoras, oito se consideram amadoras e acreditam que precisam melhorar as habilidades no jogo, enquanto quatro se consideram profissionais e apresentaram percepções distintas sobre o que é ser profissional (comprometimento, tempo de treino, elo).

A posição mais ocupada por elas é atiradora (quatro), seguida pelo topo (três), meio (2), suporte (2) e caçadora (uma). Esses dados contrapõem o estereótipo de que mulheres só jogam na posição suporte. Especula-se que o fato de as entrevistadas participarem de equipes exclusivamente femininas amadoras-profissionais não as limite à função suporte, como ocorre em alguns times mistos. Como a *gamer* Qiyana compartilhou:

Eu comecei a jogar com amigos homens e eles tiraram a lane (Rota) que eu gostava mais que era mid (Meio) e só me jogaram pra suporte, porque era a lane que sempre precisava e diziam que era mais fácil pra eu aprender.

Na análise dos dados focadas nas perguntas sobre experiências relacionadas ao machismo, o método da Classificação Hierárquica Descendente (CHD), apresentou resultado satisfatório de 80% de aproveitamento dos seguimentos de textos. O dendograma (Fig. 1) produzido pelo programa apresenta quatro classes diferentes separadas em partições, posteriormente intituladas de acordo com a interpretação do conjunto de palavras. A análise segue o critério de apresentar  $\chi^2$  (qui quadrado)  $\geq 3,84$ .

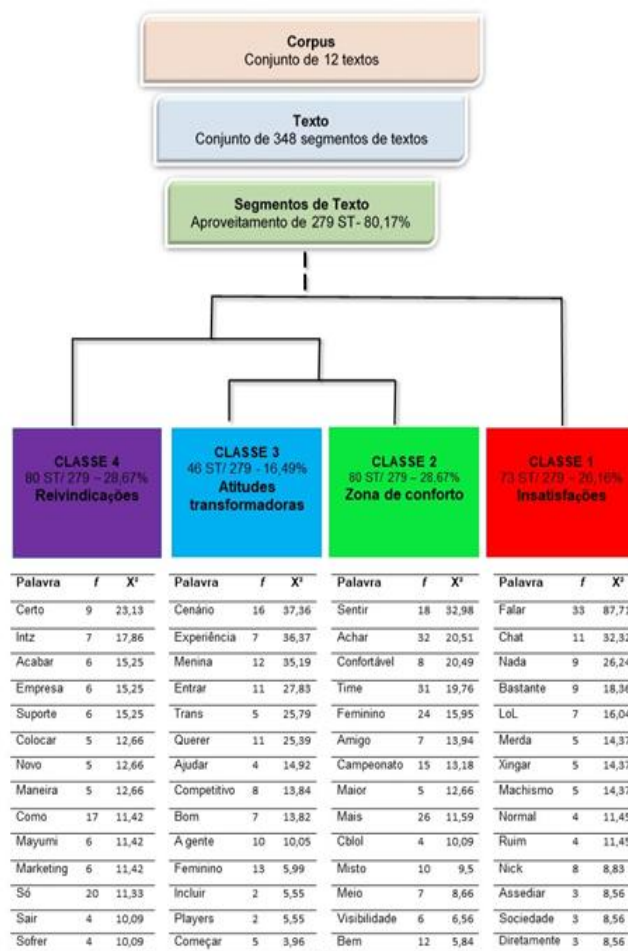


Fig. 1. Dendograma indicando a formação de quatro classes lexicais

### A. Classe 1 – Insatisfações

Essa classe apresenta palavras que se aplicam na maior parte em queixas e no sentimento de insatisfação de experienciar violência verbal e psicológica dentro do jogo (em partidas) por meio do canal de comunicação do jogo.

Assim, o chat acaba sendo mais um portal de propagação de comentários preconceituosos, xingamentos [7]. As principais agressões verbais vivenciadas por elas são “mulher só sabem jogar de suporte”, “aqui não é lugar de mulher”, “devem lavar louça”, “tinha que ser mulher”, outros estudos também apontam esse padrão de ofensas [10, 20].

Como se trata de um espaço online, o gênero é geralmente revelado pelo nome no jogo ou *nick*. Todas as jogadoras entrevistadas relataram pelo menos um episódio hostil relacionado ao seu gênero. Como a Elise explicou “o meu *nick* como sempre foi feminino as pessoas acabam pensando que é mulher e por causa disso ficam falando ‘tinha que ser mulher’ [...]”.

Diante dessas violências, algumas jogadoras relatam utilizarem estratégias de autoproteção, como manter o chat desativado e/ou nunca digitar. Bem como, manter-se neutras e esconder a identidade feminina por trás de *nicks* que não acusam o gênero, como a Ashe relata “eu tenho muitas amigas que colocam *nicks* masculinos, porque elas têm medo de serem assediadas ou receberem *rage* (ataques), porque são mulheres”. Comportamento defensivo comum em jogadoras *online*, segundo outras pesquisas [5,12,20,21].

Parte das jogadoras também se queixa de violências fora do jogo, sendo o assédio sexual uma das violências vivenciadas por algumas delas tanto dentro do jogo, como em *streams* e nas redes sociais. A fala da Ashe, que também é *streamer*, explica um comportamento comum dos jogadores de idolatrar ou xingar, segundo ela “Os caras, geralmente, ou dão muito em cima ou assediam mesmo ou te xingam a troco de nada.”

O preconceito indireto também é apontado por algumas participantes, no sentido de ocorrer dificuldade de conceber a mulher como *pro player*. A Akali ressaltou que “parece que pra outras pessoas, uma mulher chegar e investir em um computador pode parecer uma coisa meio fútil assim, quando pros caras é uma coisa, tipo muito mais aceitável [...]”. No caso da jogadora Zoe esse preconceito se manifestou na falta de apoio familiar, como ela expôs “Minha família fala que não é um negócio pra mulher ou falam que é inútil [...]”. Assim, além de ataques pelos jogadores, parece haver uma espécie de reprovação social sobre a mulher que opta por se envolver nesse ramo. O fato de haver um maior incentivo no contato dos meninos com os videogames pode criar a visão de que no futuro pode ser uma profissão para eles, não sendo o mesmo para as meninas [10].

#### B. Classe 2 – Zona de conforto

Essa classe é referente à zona de conforto das jogadoras no jogo e no competitivo. Assim, para a maioria delas é mais confortável times femininos por proporcionar uma segurança maior contra julgamentos do que em times mistos. Visto que nesses ambientes mais restritos, as jogadoras se dão apoio e promovem espaços competitivos sem essas questões que podem atrapalhar [22].

A Diana explicou o motivo da preferência:

Time misto eu não me sinto tão confortável assim, porque parece que você meio que não tem voz ali, sabe? Então se você fala alguma coisa você é questionada sobre aquilo, independente se você

tivesse treinando ou não. [...] Agora no time feminino é basicamente confiança [...].

Para outras, também é confortável jogar com amigos, como é o caso da Zoe que ressaltou que competitivamente prefere jogar com time feminino, mas explicou “quando eu tô jogando com os meus amigos [...] eu não sinto um desconforto em jogar com homens”. O motivo para isso pode ser a defesa e o reforçamento de denúncias no jogo [19] e o suporte emocional proporcionado por pessoas próximas [16].

#### C. Classe 3 – Atitudes transformadoras

Essa classe é uma resposta ao atual cenário competitivo do LoL, que de acordo com elas, requer mudança. Assim, as jogadoras falam sobre a necessidade de incentivo à inclusão e do apoio financeiro, como a Diana argumentou, é essencial “[...] os times estarem abertos a receber garotas e ter a noção de que podemos sim ser ótimas nisso, podemos sim jogar bem e não ter essa desconfiança, sabe?”.

Elas apontaram também a importância da visibilidade de mulheres no cenário, que influenciaria oportunidades e inserção. Sendo uma das alternativas para isso o apoio de *influencers* de LoL. A Karma explicou o motivo “eu acho que os *pro players*, *streamers*, pessoas famosas poderiam dar mais espaço, sabe? [...] porque de qualquer jeito quem mais influencia o cenário brasileiro e qualquer cenário de LoL são as pessoas famosas”. Salienta-se que dos 31 *influencers* citados(as) por elas, apenas 5 eram mulheres, apontando que a representatividade de influenciadoras nesse estudo é menor.

#### D. Classe 4 – Reivindicações

Essa classe está ligada a descontentamentos com empresas do cenário. É bastante citado um episódio no qual a ex *pro player* “Mayumi” processou a organização Intz *eSports* por convocá-la apenas para atividades publicitárias [23]. Este aparece como um ato que desapontou a expectativa de inclusão de jogadoras, como a Tristana expôs:

Uma jogadora foi inclusa e na época a gente ficou super feliz que ela entrou no cenário competitivo e ia dar uma visibilidade pro público feminino, a garota joga super bem, né? E a empresa simplesmente tava usando ela como *marketing*.

Nesse contexto, elas reivindicam ações que promovam inclusão, suporte e permanência, sobretudo, respeitem o potencial das jogadoras. A fala da Tristana enfatizou essa exigência “se for pra colocar meninas no cenário feminino que seja pra mostrar a *gameplay* delas e que elas sejam treinadas, assim como os times masculinos são”.

## IV. CONCLUSÃO

Diante dos relatos compartilhados, constata-se que de fato o LoL e os *eSports* reproduzem concepções machistas dentro do jogo, por meio do chat, mas também, em *streams*, redes sociais e família. Salienta-se a importância de discutir o machismo, pois engloba violências que podem impactá-las psicologicamente, modificando também o modo como se comportam na tentativa de autoproteção, podendo afetá-las negativamente no jogo e na vida. Enfatiza-se a

necessidade lutar por um cenário inclusivo que vá além das barreiras históricas da desigualdade de gênero.

#### REFERÊNCIAS

- [1] J. Butler, “Sujeitos do sexo/gênero/desejo” in *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro, RJ, Brasil: Civilização Brasileira, 2003, pp. 17-60.
- [2] M. S. F. Osterne, “A violência contra a mulher na dimensão cultural da prevalência do masculino”, *O público e o privado*, n.18, pp. 129-145, 2011. [Online]. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/opublicoepriado/article/view/2479/2240>
- [3] S. Senna, F. D. Ramos, A. Lima, T. Raguze, C. S. Junior, “A participação de mulheres no universo dos esportes eletrônicos” in *Gamepad – Semin. de games e tecn.*, Novo Hamburgo, RS, Brasil, vol. 10, 2017, pp. 18-38. [Online]. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/fa9043c9-c9de-47d8-a64d-02f75b795028/Gamepad%20v%2010%202017.pdf>
- [4] A. E. L. M. Pereira, “O Papel das Mulheres nos Jogos Online.” Dissertação, Dept. Sociol. e Polít. Púb., Inst. Univ. de Lisboa, Lisboa, LIS, Portugal, 2017. [Online]. Disponível em: [https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15365/1/ana\\_mendes\\_pereira\\_diss\\_mestrado.pdf](https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15365/1/ana_mendes_pereira_diss_mestrado.pdf)
- [5] C. M. Grando, L. M. Gallina, I. Fortim, “No clube do bolinha: sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games” in *Proc. of SBGames 2013 – Culture Track – Full Papers*, São Paulo, SP, Brasil, 2013, pp. 152-159. [Online]. Disponível em: [https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Cultura-20\\_full.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Cultura-20_full.pdf)
- [6] P. C. Bristot, E. Pozzebon, L. B. Frigo, “A representatividade das Mulheres nos Games” in *Proc. of SBGames 2017 Culture Track – Full Papers*, Curitiba, PR, Brasil, 2017, pp. 1-9. [Online]. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>
- [7] D. C. Menti, D. C. Araújo, “Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esports”, *Conexão: Comunicação e Cultura (UCS)*, v. 16, n. 31, p. 73-88, jan./jun. 2017. [Online]. Disponível em: <http://www.ucs.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948>
- [8] M. Rox. “Especial LoL 10 anos: os mundiais de League of Legends até hoje” Maisesports. <https://maisesports.com.br/lo1-mundiais-league-of-legends-ate-hoje/> (Acesso em abr. 10, 2021).
- [9] M. M. R. Berimbau, L. P. Baumgartner, F. Matijewitsch, *Do casual ao hardcore: os perfis dos gamers brasileiros*. São Paulo, SP, Brasil: Câmara Brasileira do Livro, 2020.
- [10] C. M. Faria, “Mulheres nas partidas de League of Legends: como elas precisam se comportar para fazer parte da comunidade do jogo” in *Intercom - 42º Congr. Bras. de Ciênc. da Comum.*, Belém, PA, Brasil, 2019, pp. 1-13. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0502-1.pdf>
- [11] A. G. Coelho. “Opinião: machismo nos eSports não é normal” Red Bull. <https://www.redbull.com/br-pt/opiniao-o-machismo-nos-esports-nao-e-normal> (Acesso em out. 21, 2020).
- [12] I. Fortim, C. M. Grando, “Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs” in *Proc. of SBGames 2012 Culture Track - Short Papers*, Brasília, DF, Brasil, 2012, pp. 134-138. [Online]. Disponível em: [http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C\\_S3.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S3.pdf)
- [13] M. Ruotsalainen, U. Friman, “‘There are no women and they all play mercy’: understanding and explaining (the lack of) women’s presence in esports and competitive gaming” in *Proc. of Nordic DiGRA 2018*, 2018, pp. 1-14. [Online]. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/there-are-no-women-and-they-all-play-mercy-understanding-and-explaining-the-lack-of-womens-presence-in-esports-and-competitive-gaming/>
- [14] E. F. C. Saavedra, J. V. B. Trujillo, M. A. M. Reyes, “Violencia de género y autoestima de mujeres del centro poblado Huanja – Huaraz, 2017”, *Horizonte Médico*, v. 18, n. 2, pp. 47-52, 2018. [Online]. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/hm/v18n2/a08v18n2.pdf>
- [15] N. A. Pagel, “Repercussão do assédio sexual na saúde da mulher,” Monografia, Escola de Ciênc. Sociais e da Saúde, Pont. Univ. Catól. de Goiás, Goiânia, GO, Brasil, 2020. [Online]. Disponível em: [https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/816/1/Assedio\\_Sexual\\_Saude.pdf](https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/816/1/Assedio_Sexual_Saude.pdf)
- [16] L. G. Pereira, M. N. Silva, V. P. Souza, Y. C. Rezende, “Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina”, *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, v.7, n.2, 2017. [Online]. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17033>
- [17] A. C. G. Gasoto, T. R. D. Vaz, “A mulher gamer: Uma análise da presença feminina nos jogos virtuais” in *Anais do II Encontro Intern. de Gestão – Desenv. e Inovação (EIGEDIN)*, 2018, Naviraí, MS, Brasil, 2018, pp. 1-21. [Online]. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/7116>
- [18] R. A. Ratan, N. Taylor, J. Hogan, T. Kennedy, D. Williams, “Stand by your man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends”, *SAGE: Games and culture*, v. 10, n. 5, pp. 438-462, 2015. [Online]. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014567228?journalCode=gaca>
- [19] C. A. B. Gomes, “Lá no LOL: Lugar de mulher,” Monografia, Dept. Ciênc. Sociais, Univ. Fed. da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil, 2018. [Online]. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/16459/1/CA-BG009112018.pdf>
- [20] A. M. L. Medrado, A. A. M. Mendes, “O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends”, *Animus*, v. 19, n. 39, pp. 143-165, 2020. [Online]. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/40329>
- [21] V. R. S. Farias, “Por que há poucas mulheres jogando online? Espiral do silêncio e sexismo nos jogos online” in *Anais do 27º Encontro anual da Compós*, Belo Horizonte, MG, Brasil, 2018, pp. 1-18. [Online]. Disponível em: [http://www.compos.org.br/www.compos.org.br/anais\\_encontros.php](http://www.compos.org.br/www.compos.org.br/anais_encontros.php)
- [22] O. Ruvalcaba, J. Shulze, A. Kim, S. R. Berzenski, M. P. Otten, “Women’s experiences in eSports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play”, *SAGE: Journal of sport and social issues*, v. 42, n.4, pp. 295-311, 2018. [Online]. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0193723518773287>
- [23] G. Oliveira. “LoL: INTZ cobra multa de R\$ 320 mil da jogadora Mayumi na Justiça” Start. <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/07/30/lo1-intz-cobra-multa-de-r-320-mil-de-pro-player-mayumi-na-justica.htm#:~:text=A%20INTZ%20est%C3%A1%20cobrando%20da,dela%20da%20equipe%2C%20em%20maio> (Acesso em jan. 25, 2021).