



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO EM TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM
LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS) / LÍNGUA PORTUGUESA**

Laura Sanches Costa Bosco

**ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL PARA PESSOAS SURDAS: UM ESTUDO
SOBRE O GÊNERO LIVE DE ESPORTS**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

São Carlos
2025

Laura Sanches Costa Bosco

**ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL PARA PESSOAS SURDAS: UM ESTUDO
SOBRE O GÊNERO LIVE DE ESPORTS**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado ao curso de Bacharelado em Tradução e Interpretação em Língua Brasileira de Sinais (Libras) / Língua Portuguesa da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel sob a orientação do Profa. Ma. Stephanie Caroline Alves Vasconcelos.

São Carlos
2025

FICHA CATALOGRÁFICA

Bosco., Laura Sanches Costa

Acessibilidade audiovisual para pessoas surdas: um estudo sobre o gênero live de Esports / Laura Sanches Costa Bosco. -- 2025.
56f.

TCC (Graduação) - Universidade Federal de São Carlos, campus São Carlos, São Carlos

Orientador (a): Profa. Ma. Stephanie Caroline Alves Vasconcelos.

Banca Examinadora: Prof. Dr. Marcus Vinícius Batista Nascimento, Prof. Dr. João Paulo Ampessan

Bibliografia

1. Acessibilidade Audiovisual. 2. Esports. 3. Gêneros . I. Bosco., Laura Sanches Costa. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática (SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Arildo Martins - CRB/8 7180

AGRADECIMENTOS

Passei mais de um ano refletindo sobre quem eu agradeceria, e essa reflexão me proporcionou tantas coisas: reconexões e um olhar muito mais atento à gratidão. Agradeço aos meus pais por nunca deixarem que me faltasse nada, por me proporcionarem a melhor educação que eu poderia ter e por serem parte fundamental de quem sou hoje. Ao meu pai, pelo exemplo de sempre fazer o melhor que pode e por me incentivar a fazer o mesmo. À minha irmã, Luiza, pela parceria e pelo apoio de todos os dias — desde antes de nascermos, é e sempre será “nós”. Aos meus amigos de trajetória, André e Kayla, por caminharem comigo desde o primeiro dia. Sou grata pelos momentos que compartilhamos, pela amizade, irmandade e pelas boas risadas. Aos amigos que vieram depois, mas que foram um grande apoio, deixo meu eterno carinho. Agradeço também ao universo dos games e do Esports, pelos amigos que me deram ao longo dos anos e por me acompanhar desde a infância. À professora Stephanie, pela parceria e pelos dias de trabalho juntas, nos quais eu me sentia à vontade para ser sincera nas minhas vontades. Obrigada por acreditar no meu tema e em mim. À minha mãe e a Deus, por me apresentarem à língua de sinais e por me amarem acima de tudo. Agradeço à leitura cuidadosa e as reflexões proporcionadas pela banca, composta pelo Prof. Dr. Marcus Vinicius Batista Nascimento e Prof. Dr. João Paulo Ampessan. Agradeço a todos por terem criado um espaço onde eu pude ser eu mesma, viver e experienciar tudo o que a graduação poderia me oferecer. A vocês, a minha eterna gratidão.

O gênero vive do presente, mas
sempre recorda o seu passado, o seu começo.

(Bakhtin, 2013, p. 121).

RESUMO

BOSCO, Laura Sanches Costa. Acessibilidade audiovisual para pessoas surdas: um estudo sobre o gênero live de Esports. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) — Bacharelado em Tradução e Interpretação em Língua Brasileira de Sinais (Libras) / Língua Portuguesa. Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2025.

Este estudo discute a definição do gênero *Live de Esports*, bem como aborda os aspectos dos recursos de acessibilidade para pessoas surdas em transmissões ao vivo de jogos digitais, com foco no jogo *League of Legends* (LoL), explorando as especificidades enunciativas e discursivas que caracterizam esse gênero audiovisual. Partindo da teoria dos gêneros do discurso de Mikhail Bakhtin e das normas técnicas de acessibilidade, analisa-se como a acessibilidade linguística para pessoas surdas vai além de questões técnicas, como a captação da imagem do intérprete ou o uso de legendas. Destaca-se a necessidade de considerar as particularidades interativas, dinâmicas e multimodais que são próprias das *lives* de jogos, para que recursos como janelas de Libras, legendagem e outros dispositivos possam ser adaptados em termos de integração com o conteúdo da transmissão. Para fundamentar essa discussão, foi analisada uma *live* do cenário competitivo de LoL, considerando os recursos de acessibilidade disponíveis durante a transmissão ao vivo e seus impactos na inclusão e na experiência dos espectadores. Os resultados indicam que a transmissão considerou os recursos de acessibilidade somente em três segmentos, sendo eles as propagandas, o pré-jogo e o pós-jogo, deixando de acessibilizar aspectos centrais no gênero como a narração esportiva.

Palavras-chave: Gêneros; Acessibilidade Audiovisual; Verbo-visualidade, Lives de Jogos.

ABSTRACT

This study discusses the definition of the Esports Live Stream genre and addresses aspects of accessibility features in live broadcasts of digital games, with a focus on the game *League of Legends* (LoL). It explores the enunciative and discursive specificities that characterize this audiovisual genre. Based on Mikhail Bakhtin's theory of speech genres and on technical accessibility standards, the analysis shows that linguistic accessibility for deaf individuals goes beyond technical issues such as capturing the interpreter's image or the use of subtitles. The study highlights the need to consider the interactive, dynamic, and multimodal particularities inherent to game livestreams, so that features like Brazilian Sign Language (Libras) windows, subtitling, and other tools can be adapted to integrate effectively with the broadcast content. To support this discussion, a live broadcast from the competitive LoL scene was analyzed, considering the accessibility features available during the live transmission and their impact on inclusion and viewer experience. The results indicate that accessibility resources were only present in three segments—advertisements, the pre-game, and the post-game—leaving out core aspects of the genre, such as sports commentary.

Keywords: Genres; Audiovisual Accessibility; Verbo-visuality; Game Livestreams.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Processo de formação dos gêneros do discurso com base em Bakhtin.....	12
Figura 2: Quadro de classificação e cronômetro em <i>live</i> esportiva de futebol.....	23
Figura 3: Quadro de classificação da <i>live</i> da LTA Sul selecionada em pré-partida.....	24
Figura 4: Quadro de chaveamento e cronômetro na pré-partida.....	24
Figura 5: Disposição em estúdio dos comentaristas em pré-partida.....	25
Figura 6: Disposição em estúdio dos <i>casters</i> em pré-partida.....	25
Figura 7: Disposição em estúdio dos <i>casters</i> após início da partida.....	26
Figura 8: Disposição dos elementos em tela.....	26
Figura 9: Entrevista em <i>live</i> esportiva de <i>Esport</i>	28
Figura 10: Entrevista em <i>live</i> esportiva de futebol.....	29
Figura 11: Configuração da legenda automática do <i>YouTube</i>	36
Figura 12: Configuração da legenda automática junto da janela de Libras.....	36
Figura 13: Legenda do comercial.....	37
Figura 14: Disposição dos elementos em tela durante a partida.....	45
Figura 15: <i>Replays</i> são exibidos no canto inferior esquerdo da tela.....	45
Figura 16: Entrevista com coach durante a partida.....	46

LISTA DE TABELAS, QUADROS E GRÁFICOS

Quadro 1: Comparação dos elementos composicionais do futebol e do LoL.....	27
Quadro 2: Comparativo dos dois tipos de legendagem em propagandas da <i>live</i>	38
Quadro 3: Momentos com e sem janela de Libras.....	42
Quadro 4: Dimensões da janela de intérprete de Libras.....	43
Tabela 1 - Contagem total do tempo de janela de Libras em tela.....	40
Gráfico 1 - Presença da Janela/intérprete de Libras em <i>live</i>	42
Gráfico 2: Lista dos eventos que compõem a <i>live</i> e os recursos disponíveis.....	48
Gráfico 3: Duração da disponibilidade dos recursos de acessibilidade.....	49

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO.....	13
2.1 GÊNERO LIVE.....	14
2.2 NORMAS TÉCNICAS.....	17
3 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	21
4 DISCUSSÃO DOS DADOS.....	23
4.1 PRÁTICAS SOCIAIS E DISCURSIVAS DOS ESPORTS.....	23
4.1.1 Lives esportivas: aproximações entre o futebol e o LoL.....	24
4.2 OS SEGMENTOS QUE COMPÕEM AS LIVES DE ESPORTS.....	32
4.3 RECURSOS DE ACESSIBILIDADE.....	34
4.3.1 Recursos de acessibilidade: legendas.....	34
4.3.2 Recurso de acessibilidade: janela de libras.....	41
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53

1 INTRODUÇÃO

A Lei nº 13.146 institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência) e define acessibilidade no artigo 3 como a garantia de acesso seguro e autônomo a espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações e transportes por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida (Brasil, 2015). Bem como, garante o acesso a outros serviços e instalações públicas ou privadas, tanto em áreas urbanas quanto rurais, para pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida. Para além da acessibilidade física, o mesmo artigo trata do acesso a informações, comunicações, sistemas e tecnologias, considerando a “forma de interação dos cidadãos que abrange, entre outras opções, as línguas, inclusive a Língua Brasileira de Sinais (Libras)”. Diante desse contexto, a acessibilidade em produções audiovisuais tem ganhado crescente atenção no contexto de práticas tradutórias e interpretativas (Nascimento, 2021), especialmente no que se refere à inclusão de pessoas surdas.

Dessa forma, encontram-se vários trabalhos como Nascimento (2017; 2020; 2021) e Nascimento e Nogueira (2019), que tratam do tema da acessibilidade em produções audiovisuais para surdos, principalmente da utilização da Janela de uma das línguas de sinais brasileira¹, a Libras. Nascimento (2021) explica que a janela de Libras é um recurso que se configura como um espaço na tela destinado à veiculação da tradução e da interpretação da língua de sinais em obras audiovisuais, que surge como uma solução importante para garantir o direito à informação e ao entretenimento. No entanto, sua implementação vai além da mera inserção técnica, demandando reflexões sobre aspectos discursivos e enunciativos específicos do gênero audiovisual em questão (Nascimento, 2017).

Ademais, Nascimento (2021) afirma que a garantia do direito linguístico das pessoas surdas em produções audiovisuais é uma realidade recente, sendo primordial compreender como esses recursos interpretativos recém implementados são recebidos pelo público consumidor usuário da Libras. Nesse sentido, o autor destaca a centralidade da recepção, do público-alvo na idealização e produção desses recursos de acessibilidade. Por isso, ainda que não seja na língua de conforto das pessoas surdas sinalizantes (Santiago; Andrade, 2013), outro possível recurso de acessibilidade para pessoas surdas são as legendas para surdos e ensurdecidos (Araújo; Nascimento, 2011; Silva, 2023), haja vista a legislação para garantia e

¹ O estudo de Silva e Quadros (2019) relata doze línguas de sinais brasileiras catalogadas em todo o território nacional. Para mais informações, leia: SILVA, Diná Souza; QUADROS, Ronice Muller. Línguas de sinais de comunidades isoladas encontradas no Brasil. *Brazilian Journal of Development*, v. 5, n. 10, p. 22111-22127, 2019. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/download/4167/3933>

promoção do bilinguismo (Brasil, 2002; Brasil, 2017) e a luta dessas comunidades também por esse recurso (Lara *et al.*, 2025), compreendendo a diversidade linguística, socioeconômica e educacional desse público.

Dentre esses gêneros audiovisuais estão as transmissões ao vivo pelo *YouTube*, mais conhecidas como *lives*, de jogos digitais, especialmente de *Esports* (Souza *et al.*, 2019), ou esportes eletrônicos, que se popularizaram no período da pandemia do Covid-19 como uma forma de entretenimento para as pessoas durante o confinamento. As *lives* de jogos apresentam características próprias, como interatividade, ritmo acelerado e elementos verbo-visuais que exigem adaptações específicas para que a janela de Libras seja funcional e acessível. A integração do intérprete nesse ambiente não se limita à posição ou tamanho da janela; ela precisa dialogar com as dinâmicas interativas e a multimodalidade que permeiam esse gênero audiovisual (Spolidorio, 2017).

A pesquisadora principal deste estudo ingressou no curso de graduação em Tradução e Interpretação Libras e Língua Portuguesa por influência da mãe, que é intérprete de Libras. Além disso, joga jogos eletrônicos desde a infância e é *gamer* há mais de quatro anos. Por isso, quando os intérpretes começaram a atuar em *lives* de *Esports* na pandemia, surgiu o interesse de pesquisar sobre como esse trabalho era feito. Embora tenha identificado que os profissionais que atuam nessas transmissões entendam a linguagem utilizada pelo gênero (repleta de estrangeirismos, jargões específicos do jogo e dinâmica diversa), notou que a acessibilidade não era constante durante a *live*.

No caso das *lives*, as partidas transmitidas do jogo *League of Legends* (LoL) contam com a visualização de milhares de espectadores, por ser o mais jogado do mundo com 70 milhões de jogadores cadastrados (Souza *et al.*, 2019), e com a presença de intérpretes por conta do Projeto Libras, conforme explica Perezynski (2022). Em sua monografia, o pesquisador faz uma análise das inúmeras barreiras encontradas por surdos no acesso às informações necessárias para boa jogabilidade, experiência de *gameplay*, no LoL. Nesse caso, Perezynski (2022) trata dos problemas de acessibilidade do jogo em si visando a experiência de usuários surdos e deficientes auditivos com essa plataforma.

Ainda que nas transmissões o público sinalizante não participe como jogador, mas como espectador, por se tratar do mesmo jogo e da mesma perspectiva de visualização, alguns desses problemas podem aparecer nesse outro papel mais passivo de público inscrito que visualiza as *lives*. Além disso, a partida compõe uma das camadas que constrói o gênero da transmissão em si, por se tratar de um jogo em tempo real inserido em uma transmissão

também ao vivo e complementados de outros momentos interativos mediados pelos apresentadores do evento.

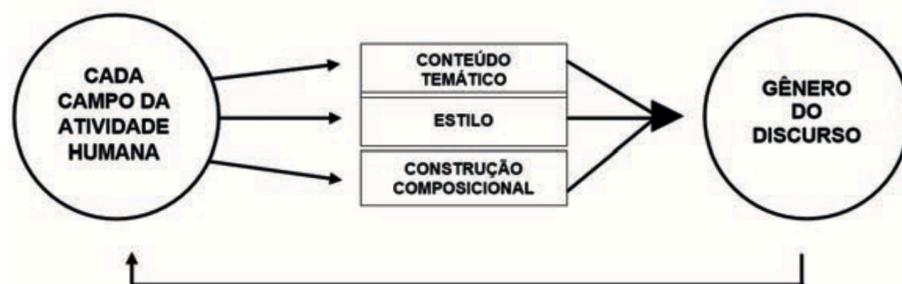
Assim, considerando as diversas camadas de textos, recursos multimodais e as suas implicações na acessibilidade que constituem o gênero transmissão de partidas de *Esports*, bem como a crescente ascensão dos jogos digitais como fonte de entretenimento no mundo contemporâneo, a discussão sobre acessibilidade enquanto direito para promoção da equidade assume particular relevância.

Dito isso, a presente pesquisa teve como objetivo geral discutir os desafios e potencialidades dos recursos audiovisuais acessíveis como parte integrante do gênero *live* (Souza, 2020) de partidas do *League of Legends* na perspectiva de público espectador sinalizante. Assim, os objetivos específicos foram descrever como o gênero *live* de *Esports* engloba outros gêneros discursivos — como entrevistas, narração esportiva e propaganda; compreender quais recursos de acessibilidade estão disponíveis para o público surdo e ensurdecido, e avaliar se esses recursos são satisfatórios do ponto de vista da pesquisadora, que é ouvinte, fluente em Libras e consumidora do gênero. Para isso, esta reflexão fundamenta-se nos trabalhos sobre acessibilidade audiovisual (Nascimento, 2017; Nascimento, 2020; Nascimento 2021; Silva, 2023) na perspectiva bakhtiniana sobre os gêneros do discurso.

2 PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO

Todas as esferas da atividade humana estão diretamente ligadas aos diversos usos da linguagem por meio de enunciados concretos e únicos constituídos de conteúdo temático, estilo e construção composicional (Bakhtin, 1997). E esses enunciados compõem um todo textual, discursivo e são consideravelmente consistentes, ao emergirem da especificidade de cada esfera da comunicação. Bakhtin (1997) denomina esses tipos relativamente estáveis de enunciados elaborados nas esferas de utilização das línguas de gêneros do discurso. O autor afirma que a compreensão desses enunciados está diretamente atrelada às experiências de vida compartilhadas pelos falantes, por meio de valores compartilhados, da comunicação e da histórias vivas, representados nesses enunciados.

Figura 1: Processo de formação dos gêneros do discurso com base em Bakhtin



Fonte: Silva (2019, p. 46 *apud* Silva, p. 2023, p. 87)

Conforme as esferas da atividade humana se expandem e se complexificam ao longo da história vão acumulando repertórios vivos de gêneros discursivos que também se modificam, mas essa interrelação dinâmica acontece por meio de longas e complexas experimentações e elaborações. De acordo com Bakhtin (1997) “nenhum fenômeno novo (fonético, lexical, gramatical) pode entrar no sistema da língua sem ter sido longamente testado e ter passado pelo acabamento do estilo-gênero” (p. 285).

Dada a complexidade dos gêneros discursivos e a sua reconfiguração histórica, o autor explica que gêneros primários são aqueles mais simples “que se constituíram em circunstâncias de uma comunicação verbal espontânea” (Bakhtin, 1997, p. 281) tendo uma relação direta com a realidade existente e os gêneros secundários são os que absorvem e transmutam os primários tornando-os particulares e se desvinculando da realidade imediata. Retomando a figura 1, esses gêneros primários ou secundários abarcam o conteúdo temático, as unidades composicionais que são: “tipo de estruturação e de conclusão de um todo, tipo de relação entre o locutor e os outros parceiros da comunicação verbal” (Bakhtin, 1997, p. 284) e

o estilo indissociavelmente. Sobre o estilo, o autor afirma não ser apenas uma escolha estética, mas responde às finalidades práticas e sociais da comunicação:

o vínculo indissolúvel, orgânico, entre o estilo e o gênero mostra-se com grande clareza quando se trata do problema de um estilo lingüístico ou funcional. De fato, o estilo lingüístico ou funcional nada mais é senão o estilo de um gênero peculiar a uma dada esfera da atividade e da comunicação humana. (Bakhtin, 1997, p.283)

Assim, esse vínculo indissolúvel do estilo com a esfera da atividade e com a comunicação humanas, englobando conteúdo temático e construção composicional resultam no que Brait (2013) explica sobre a articulação cognitivo-teórico e ético-prático da estética da vida e da produção de sentidos na visão bakhtiniana. A autora argumenta que esses três pilares da figura 1 justificam o conceito de verbo-visualidade que se refere à indissociabilidade entre os elementos verbais e visuais na construção de sentido nos textos:

dimensão verbo-visual de um enunciado, de um texto, ou seja, dimensão em que tanto a linguagem verbal como a visual desempenham papel constitutivo na produção de sentidos, de efeitos de sentido, não podendo ser separadas, sob pena de amputarmos uma parte do plano de expressão e, conseqüentemente, a compreensão das formas de produção de sentido desse enunciado, uma vez que ele se dá a ver/ler, simultaneamente (p. 44)

Na perspectiva dialógica, esses enunciados verbo-visuais mostram que autoria (individual ou coletiva) e interlocução variam conforme a materialidade, o modo de produção, circulação, recepção e o contexto em que ocorrem. Assim, mesmo tratando de temas semelhantes, cada enunciado constrói sentidos e conhecimentos distintos que podem evidenciar “relações mais ou menos tensas, entretecidas pelo face a face promovido entre verbal e visual, os quais se apresentam como alteridades que, ao se defrontarem, convocam memórias de sujeitos e de objetos, promovendo novas identidades” (Brait, 2013, p. 62). Assim, a articulação entre verbal e visual pode ser conflituosa até que seja longamente testada e passada pelo acabamento gênero-estilo (Bakhtin, 1997).

Ademais, os gêneros não são entidades estáticas, mas formas historicamente construídas e socialmente situadas, que refletem os contextos de sua produção e recepção (Bakhtin, 1997). Assim, compreende-se que o hibridismo entre esses gêneros discursivos pode ser observado contundentemente nas práticas comunicacionais contemporâneas de informação e entretenimento, como nas *lives*, incorporando entrevistas interativas e aspectos das transmissões esportivas adequados às plataformas digitais (Souza, 2020).

2.1 GÊNERO *LIVE*

As *lives* “são transmissões, em tempo real, de áudio e vídeo na Internet, feitas por um sujeito ou mais de um, veiculadas nas redes sociais, como o *Instagram*, o *YouTube*, o *Twitter* e

o *Facebook*, para outros sujeitos/espectadores inscritos ou não no canal de divulgação” (Amaral *et al.*, 2021, p. 241). Segundo Amaral *et al.*, 2021, p. 241, “o gênero em questão tem relação com a televisão e o rádio por meio de transmissões ao vivo”. Contudo, foi durante o período da pandemia da COVID-19 que esse formato ganhou maior visibilidade e difusão, justamente devido à impossibilidade de aglomeração de pessoas, imposta pelas medidas sanitárias. Diante desse contexto, as *lives* passaram por uma ressignificação de seu formato, incorporando novas configurações discursivas e modos de interação, especialmente mediados pelas dinâmicas próprias das redes sociais em que são transmitidas (Amaral *et al.*, 2021).

Autores como Gadelha (2022) questionam o estatuto da *live* enquanto gênero, apontando que ela não se configura por uma estabilidade composicional clara, mas antes como um ambiente digital onde vários gêneros coexistem. Em contrapartida, Amaral *et al.* (2021) defendem que a *live*, especialmente a de interesse público, constitui-se como um gênero discursivo autônomo, pois apresenta regularidades discursivas (interatividade, sincronia e assincronia, estrutura típica e propósito comunicativo).

A proposta bakhtiniana entende o gênero do discurso como uma forma relativamente estável de comunicação socialmente situada (Bakhtin, 1997). Segundo esse critério, é possível considerar que algumas *lives* — especialmente aquelas institucionalizadas, com estrutura fixa e público-alvo definido — se aproximam dessa estabilidade. Entretanto, Gadelha (2022) ressalta que a *live* é um ambiente produtivo de gêneros, e não necessariamente um gênero em si. *Lives* musicais, acadêmicas, religiosas, comerciais e de entretenimento compartilham apenas o formato ao vivo.

Gadelha (2022) argumenta que o hibridismo excessivo e a instabilidade formal tornam frágil a tese da *live* como gênero. É mais adequado falar em “gêneros em *live*” do que “*live* como gênero”. Ainda assim, pode-se pensar na *live* como uma prática de comunicação sincrônica e dialógica, que oferece uma arquitetura favorável à emergência de discursos situados e responsivos (Bakhtin, 1997).

Dessa forma, o estatuto genérico da *live* permanece em disputa. O que se pode afirmar é que ela representa uma importante transformação na ecologia dos gêneros discursivos, tanto por sua tecnicidade quanto por sua função social e interacional. Seja como gênero autônomo, seja como suporte para outros gêneros, a *live* institui novas práticas discursivas, com potência para democratização da comunicação, produção de sentido e participação cidadã.

Retomando que Gadelha (2022) argumenta que, embora a transmissão em tempo real possa parecer o critério unificador das *lives*, o que se observa é uma diversidade estrutural e funcional que desafia classificações genéricas fixas, tornando o hibridismo uma característica

fundamental desse tipo de comunicação. Semelhantemente, o programa *Mariana Godoy Entrevista*, analisado por Cirne *et al.* (2017), revela uma forte tendência à hibridização entre os gêneros da entrevista e dos programas de auditórios chamados “*talk shows*”, impulsionada pelas estratégias transmidiáticas e pelo apelo ao “infotainment”.

O formato tradicional da entrevista – centrado na informação, na objetividade e na formalidade – é tensionado por práticas de interação com o público via redes sociais, por inserções humorísticas e pela ampliação da performance da apresentadora como figura mediadora que transita entre diferentes esferas comunicativas. Assim, observam-se movimentos de resignificação da entrevista clássica, que passa a incorporar elementos do entretenimento, da opinião e da participação colaborativa do público.

Essas observações também se aplicam à narrativa esportiva em *lives* de *Esports*. As transmissões de partidas de jogos eletrônicos como *League of Legends* ou *Counter-Strike* incorporam elementos tradicionais da contagem regressiva e da narração utilizadas na cobertura esportiva do futebol, como a descrição em tempo real das ações, a construção de expectativa, a análise técnica dos jogadores e a emoção na celebração dos gols ou jogadas marcantes. Rocha (2006) mostra que o gênero da narração esportiva se caracteriza por descrever acontecimentos no tempo presente, organizados em um contínuo narrativo que conecta ações, intenções e avaliações. Essa estrutura é herdada pelas *lives* de *Esports*, reforçando tanto o caráter híbrido quanto a permanência de traços relativamente estáveis desse gênero.

Assim, o que se observa nas *lives* de *Esports* é um duplo movimento: de um lado, há a incorporação de novas práticas interativas e formatos digitais que promovem o hibridismo do gênero; de outro, há a preservação de convenções narrativas herdadas da tradição da narração esportiva, especialmente no que diz respeito à diegese em tempo real e à racionalização discursiva das ações em jogo (Charaudeau, 2006; Rocha, 2006). Essas dinâmicas se intensificam quando se considera a multimodalidade dos gêneros audiovisuais. Conforme Nascimento e Nogueira (2019), esses gêneros se utilizam de múltiplos recursos semióticos oriundos de diferentes materialidades — como imagem, som, ângulos, planos, ritmos e cores — que, em interação, constroem uma totalidade de sentido para o espectador.

Santos (2008, p. 77–78) complementa essa visão ao afirmar que a multimodalidade implica um complexo jogo entre textos escritos, cores, imagens, elementos gráficos e sonoros, além de enquadramentos, perspectivas e escolhas lexicais, elementos esses que variam em predominância conforme a finalidade comunicativa. Portanto, o estudo dos gêneros discursivos contemporâneos, especialmente no contexto digital, exige uma abordagem

sensível às transformações que afetam sua constituição. A *live*, a entrevista transmidiática e a narração de *Esports* são exemplos paradigmáticos dessa nova configuração, na qual o gênero não é uma forma fechada, mas um campo de negociação simbólica entre produtores, meios e públicos.

2.2 NORMAS TÉCNICAS

Diante disso, a norma ABNT NBR 15.290 (2005) estabelece diretrizes técnicas voltadas à promoção da acessibilidade na comunicação televisiva, considerando as diversas condições de percepção e cognição dos espectadores, com ou sem o uso de tecnologias assistivas. Seu objetivo é assegurar o acesso igualitário à informação e ao entretenimento a pessoas com deficiência auditiva, visual ou cognitiva, além de favorecer o letramento em língua portuguesa para surdos, estrangeiros e pessoas com baixo nível de alfabetização (ABNT, 2005).

A norma aplica-se a todas as formas de transmissão televisiva — incluindo sinal aberto (UHF e VHF), televisão digital, cabo, satélite, transmissão via protocolo IP — e também a mídias físicas como DVDs e fitas VHS. O documento apresenta um conjunto de diretrizes organizadas em torno de quatro principais recursos de acessibilidade: legenda oculta (closed caption), descrição em áudio, janela de Libras e programa secundário de áudio (SAP). Iremos nos ater somente aos recursos de legendagem e janela de Libras (ABNT, 2005).

No que diz respeito à legenda oculta (CC), a norma diferencia entre os sistemas ao vivo e pré-gravado. As legendas devem ter alto índice de precisão: no mínimo 98% de acerto para legendas ao vivo e 100% para legendas pré-gravadas. O texto deve ser apresentado em caracteres brancos sobre tarja preta, visando maximizar o contraste e a legibilidade. Cada linha pode conter até 32 caracteres, e o número de linhas pode variar conforme o tipo de conteúdo. A legenda deve estar sincronizada com o áudio e conter informações relevantes como efeitos sonoros, identificação de falantes, sons não literais e música, quando necessário. O tempo de exposição das legendas varia de acordo com a complexidade textual e o público-alvo, sendo maior em produções voltadas ao público infantil (ABNT, 2005).

A janela de Libras, por sua vez, deve ser apresentada de forma clara e visível, com contraste entre o intérprete e o fundo, iluminação adequada e recorte que não seja encoberto por legendas ou outros elementos visuais. A janela deve ocupar, no mínimo, metade da altura e um quarto da largura da tela do televisor. Para garantir boa visibilidade da interpretação, recomenda-se cuidado com a vestimenta do intérprete, evitando tons semelhantes aos da pele

ou do fundo (ABNT, 2005). Assim, a ABNT NBR 15.290 (2005) representa um importante instrumento normativo para a promoção da acessibilidade no meio televisivo, contribuindo para a inclusão social e para o exercício da cidadania das pessoas com deficiência e suas diretrizes podem ser usadas para pensar a acessibilidade no meio audiovisual no geral.

Igualmente, o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, desenvolvido pelo Ministério da Cultura, apresenta orientações técnicas, linguísticas e tradutórias para a incorporação de recursos como audiodescrição, janela de Libras e legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), com o objetivo de garantir a acessibilidade plena desde a concepção até a exibição das obras audiovisuais (Naves *et al.*, 2016). O Guia parte do princípio de que a acessibilidade não deve ser tratada como um recurso complementar ou aplicado apenas na etapa final de produção. Ao contrário, deve estar inserida desde o projeto inicial, sendo parte integrante de um Desenho Universal.

Entre os recursos abordados, a janela de Libras deve ser planejada tecnicamente para garantir ampla visibilidade e boa recepção pelos usuários. Deve ocupar no mínimo metade da altura e um quarto da largura da tela, com enquadramento adequado do intérprete e plano de fundo compatível para aplicação de chroma key. O Guia recomenda o uso de câmeras de alta resolução, iluminação correta e monitores de retorno espelhados, que auxiliem o tradutor-intérprete na espacialização dos sinais. Questões linguísticas e tradutórias também são abordadas, como o uso de datilologia, dêixis, marcações espaciais e estratégias específicas para diferentes gêneros audiovisuais (como telenovelas, seriados e documentários).

As normativas ressaltam ainda a importância de profissionais capacitados, certificados pelo ProLIBRAS, e da inserção da janela desde o início da pós-produção, evitando interferências na obra final. Vale destacar que o ProLIBRAS foi um o exame nacional de proficiência em Libras criado como uma solução de curto prazo para certificação de profissionais para trabalharem no ensino e na interpretação (Quadros *et al.*, 2009). No entanto, com a criação dos cursos de bacharelado voltados para a formação superior de tradutores e intérpretes de Libras e Língua Portuguesa, o exame foi encerrado. Assim, as normativas estão desatualizadas nesse trecho quando mencionam o ProLIBRAS.

Quanto à legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), o Guia indica que essa modalidade deve ir além da transcrição textual das falas, incluindo também a identificação de personagens e sons relevantes à compreensão. Recomenda-se o uso de até duas linhas com no máximo 37 caracteres cada, respeitando a “regra dos seis segundos” europeia. A sincronização entre fala e legenda deve permitir que o espectador possa alternar confortavelmente entre texto e imagem. Também são indicadas convenções específicas, como

o uso de colchetes para sons e identificação de falantes, letras maiúsculas para textos diegéticos e itálico para vozes fora de cena ou provenientes de aparelhos (Naves *et al.*, 2016).

O Guia enfatiza que a adoção desses recursos deve atender a critérios de qualidade estética e narrativa, garantindo à pessoa com deficiência, além do acesso à informação, uma experiência cultural plena e prazerosa. A acessibilidade, portanto, é apresentada não apenas como um dever legal, mas como uma condição essencial para a efetiva democratização do audiovisual brasileiro.

Diante disso, a pesquisa conduzida por Nascimento (2021) explora a recepção das janelas de Libras na comunidade surda brasileira, evidenciando que a aceitação do público varia significativamente de acordo com o gênero audiovisual — como videoaulas, telejornais e filmes. Foram avaliadas cinco propostas de janelas para três gêneros distintos, e os resultados indicaram que as janelas desenvolvidas pelo mercado, especialmente aquelas com maior visibilidade do intérprete, receberam avaliações mais positivas do que as propostas oficiais normatizadas.

Esses dados revelam que os critérios de recepção das janelas de Libras não podem se basear apenas em normas técnicas fixas, como as da NBR 15.290 (2005), mas devem considerar as práticas e experiências comunicativas da comunidade surda. Nascimento (2021) defende que a construção dessas janelas deve partir de uma perspectiva dialógica e sensível aos gêneros discursivos, à multimodalidade do audiovisual e à interação entre enunciador, enunciado e contexto.

Essa abordagem teórica oferece ferramentas para compreender como as especificidades enunciativo-discursivas moldam a legendagem para surdos e ensurdecidos, a tradução e a interpretação, permitindo que a legenda e a janela de Libras não sejam elementos alheio ao material traduzido ou transcrito, mas parte integrante e funcional do gênero audiovisual em questão.

Nesse sentido, Nascimento (2017) crítica, portanto, a inclusão da janela apenas por cumprimento legal e propõe que os profissionais da tradução considerem os aspectos discursivos e estéticos das obras, adotando a verbo-visualidade como fundamento para decisões tradutórias, já que a simples inserção da janela não garante o acesso pleno à informação pelo público surdo, pois a língua de sinais envolve uma lógica visual que interage com o conteúdo de forma verbo-visual e dialógica (Brait, 2013).

No caso da tradução e interpretação audiovisual de línguas de sinais, conhecida como TIALS² (Nascimento, 2021), esse conceito é essencial para compreender que a tradução/interpretação em língua de sinais ocorre simultaneamente com elementos visuais do vídeo (cenários, expressões faciais, gestos, etc.), exigindo estratégias que respeitem essa complexidade. Assim, a verbo-visualidade está presente tanto na composição da janela de Libras quanto na própria performance do tradutor ou intérprete em cena, uma vez que a recepção da língua de sinais depende fortemente da dimensão visual. Isso reforça a necessidade de se pensar a tradução intermodal não apenas como uma adaptação técnica, mas como uma prática semiótico-discursiva que requer formação específica, sensibilidade estética e atenção à recepção pelo público-alvo.

² Nomenclatura utilizada por Nascimento (2021), que acrescentou o termo “interpretação” à então sigla TALS (Tradução Audiovisual da Língua de Sinais), anteriormente proposta pelo autor em coautoria com Nogueira (2019), como uma categoria conceitual abrangente que engloba práticas e processos de tradução e interpretação intermodais, incluindo o uso de janelas de Libras.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Assim, compreende-se que os espectadores consomem esse gênero em sua totalidade e a partir dos recursos acessíveis disponíveis a que estes se direcionam. Dessa forma, entende-se a pertinência da discussão sobre acessibilidade percorrer todas as camadas que compõem um gênero textual e discursivo, haja vista uma maior compreensão das características deste e do oferecimento equitativo da experiência de recepção na íntegra desse gênero pelo público surdo.

Para isso, esta pesquisa, de abordagem qualitativa, exploratória e descritiva (Triviños, 1987), pretendeu proporcionar maior visibilidade sobre o tema da acessibilidade audiovisual e descrever como o gênero *live* de *Esports*, em sua totalidade, engloba outros gêneros — como entrevistas, narração esportiva e propaganda —, a fim de compreender quais recursos de acessibilidade estão disponíveis para o público surdo e ensurdecido e se esses recursos são satisfatórios do ponto de vista da pesquisadora, ouvinte, fluente em Libras e consumidora do gênero com base nas reflexões teóricas.

Em relação ao procedimento de coleta dos dados, foi selecionada a *live* “LTA Sul: Semana 3, Dia 3 | Segunda Etapa 2025 | Fase de Posicionamento (Md1)”, disponível no link <https://www.youtube.com/live/Vq5pa4Lnw2U?si=iYJcpi6_Me0zQUac>. Essa transmissão, organizada *League of Legends Championship of the Americas – Conferência Sul (LTA Sul)*, refere-se à terceira semana e ao terceiro dia da segunda etapa de 2025. A escolha se deu por sua atualidade e representatividade no período da pesquisa. A *live* contou com uma audiência de 194 mil visualizações e teve 4 horas e 44 minutos de duração, sendo no formato MD1 (mata-mata), estrutura competitiva dessa fase do evento. O vídeo foi avaliado considerando a experiência real de usuários em dispositivos com telas medianas (por volta de quinze polegadas — 15”), padrão em jogos digitais.

Assim, o trabalho inicia-se pela descrição dos gêneros, considerando os momentos que compõem o enredo de cada transmissão como uma estrutura relativamente estável (Bakhtin, 1997). Em seguida, discute-se quais os recursos disponíveis para o público surdo e ensurdecido durante toda a transmissão, quais conteúdos foram acessíveis e a qualidade visual dos mesmos para a compreensão na perspectiva do consumidor. Esse tipo de abordagem permitiu a observação aprofundada da transmissão ao vivo, considerando os aspectos discursivos, visuais e acessíveis para além da inserção de janelas de Libras.

Ademais, a análise dos dados continua pela descrição e discussão de parâmetros de acessibilidade (contraste e nitidez, proporções, continuidade e legibilidade) observados na

live, no que diz respeito a recepção da janela de interpretação para Libras. Essa análise se alinha ao trabalho de Nascimento (2021), e em práticas discursivas tradutórias envolvendo a dimensão verbo-visual em diferentes mídias, bem como às diretrizes técnicas propostas pela ABNT (2005), pelo Guia para produções audiovisuais acessíveis (Naves et al., 2016), pela FEBRAPILS (2017) e o Guia de acessibilidade em eventos virtuais da FADERS, mesmo que todos eles se baseiam na ABNT para a sua construção.

Dessa forma, a discussão dos dados foi realizada com base na compreensão do espectador e no entendimento de que os gêneros do discurso são moldados pelas esferas sociais e fornecem diretrizes para práticas tradutórias adaptadas ao contexto comunicativo (Nascimento, 2017). Essa abordagem entende a tradução e a legendagem como práticas culturalmente situadas, nas quais os profissionais atuam como mediadores discursivos entre o conteúdo original e as necessidades do público surdo (Nascimento, 2021).

No contexto das pesquisas qualitativas, os critérios de avaliação da qualidade metodológica precisam considerar os paradigmas epistemológicos próprios da abordagem, especialmente quando comparados aos da pesquisa quantitativa. Entre os principais critérios primários destacados por Whittemore, Chase e Mandle (2001), e sistematizados por Patias e Hohendorff (2019), estão a credibilidade, a autenticidade e a integridade.

A credibilidade e a autenticidade dizem respeito à fidelidade e à transparência da pesquisa na representação das experiências da pesquisadora na posição de participante. Já a integridade diz respeito à coerência entre os dados coletados e as interpretações realizadas. Ela exige que a análise seja fundamentada em evidências empíricas extraídas diretamente do material coletado, garantindo que as conclusões não sejam meramente especulativas ou enviesadas. A integridade também envolve a transparência no relato metodológico, detalhando o processo de codificação, as categorias emergentes e o percurso analítico adotado (Whittemore *et al.*, 2001; patias; Hohendorff, 2019).

Esses critérios são especialmente importantes em estudos que lidam com populações socialmente marginalizadas ou com demandas específicas de acessibilidade, como no caso de pesquisas voltadas à comunidade surda ou à tradução audiovisual da Libras. Nesses casos, garantir a credibilidade, autenticidade e integridade dos dados não é apenas uma exigência metodológica, mas uma postura ética frente à diversidade dos sujeitos e à complexidade das práticas discursivas envolvidas. Assim, apresenta-se na seção seguinte as reflexões dialogadas no decorrer deste estudo, seguida das suas considerações finais.

4 DISCUSSÃO DOS DADOS

Para compreender as características que compõem o gênero “*live* de *Esports*” compondo a etapa descritiva exploratória desta pesquisa, inicia-se pela conceituação do gênero *live* e da categoria esportiva *Esports*. A começar pela observação da terminologia estrangeirizada, comumente utilizada no contexto dos gêneros virtuais. Esse tipo de empréstimo que ocorre por incorporação do vocábulo sem modificação na ortografia, de acordo com Pereira (2022) seria uma estratégia de facilitar o entendimento dos usuários brasileiros sobre o jogo lançado originalmente em inglês. Além disso, afirma que os estrangeirismos são constantemente utilizados por essa comunidade não só durante as partidas, mas também nos fóruns e na *lives*, como podemos constatar durante este trabalho.

Na perspectiva bakhtiniana, essa “escolha” dos jogadores pressupõe uma concepção de liberdade humana construída discursivamente que, na realidade, é “apenas relativa e enganadora” (Bakhtin, 1997, p. 20). Uma vez que o inglês alcançou o status de língua franca em diversos espaços, inclusive escolares, destacando a internet como esse território dominado pela língua. Além disso, retomando o que foi explicitado sobre o estilo linguístico ou funcional na reflexão bakhtiniana (1997), esse uso de empréstimos atenderia também ao argumento de que o estilo não é somente uma escolha estética, mas responde às finalidades práticas e sociais da comunicação.

Assim, considerando esse contexto de imperialismo linguístico bem como da função dos empréstimo na prática dos jogadores, observa-se a forte presença do inglês também nas *lives* e, conseqüentemente, aparecem nesta análise, haja vista que muitos desses vocábulos já estão fortemente incorporados e não foram traduzidos pela comunidade do LoL. Conseqüentemente, encontram-se atravessamentos do inglês no decorrer deste trabalho. Dito isso, seguindo os procedimentos teóricos-metodológicos supradescritos, descreveram-se as camadas discursivas que compõe o gênero *Live* de *Esports* pela aproximação com outros gêneros e, em seguida, levantou-se a discussão sobre os parâmetros de acessibilidade do gênero na totalidade, pontuando, dentre outras questões, de que maneira esse hibridismo linguístico impacta a acessibilidade na legenda, por exemplo.

4.1 PRÁTICAS SOCIAIS E DISCURSIVAS DOS *ESPORTS*

O termo “*Esports*” é a nomenclatura utilizada para intitular competições de jogos eletrônicos. Essas disputas são organizadas em diversas modalidades, semelhante aos esportes

‘tradicionais’, cada uma possuindo regulamentos específicos” (Albuquerque *et al.*, 2020, p. 51). Como os gêneros são histórica e socialmente situados (Bakhtin, 1997), vale contextualizar que, nessas modalidades, equipes se enfrentam em jogos populares como *League of Legends* (LoL ou Liga das Lendas, em português), *Counter-Strike*, *Dota 2* e *Fortnite*. As competições seguem regras específicas e contam com torneios organizados que oferecem premiações em dinheiro, troféus e reconhecimento internacional.

Os times profissionais mantêm uma rotina de treinos intensos, com suporte técnico de treinadores e analistas. Os campeonatos são amplamente transmitidos ao vivo por plataformas como *Twitch* e *YouTube*, atraindo milhões de espectadores em escala global. Com o crescimento acelerado da indústria de *games*, os *Esports* passaram a ser reconhecidos como uma forma legítima de competição esportiva, combinando habilidade técnica, estratégia e trabalho em equipe (Albuquerque *et al.*, 2020).

No contexto de *Esports*, o jogo *League of Legends*, lançado em 2009, rapidamente se tornou um dos títulos mais populares do cenário, principalmente por sua acessibilidade e *gameplay* estratégico. A empresa cresceu ao longo dos anos, se tornando um dos maiores nomes no mercado de jogos eletrônicos e *Esports*, com outros projetos e eventos de grande destaque como as competições nacionais e internacionais. Suas *lives* competitivas possuem recursos de acessibilidade como as legendas automáticas do *Youtube*, contando também com a presença de intérpretes de Libras na janela de Libras.

4.1.1 LIVES ESPORTIVAS: APROXIMAÇÕES ENTRE O FUTEBOL E O LoL

Como explicitado, a *live* caracteriza-se por sua multisssemiose: combina linguagem oral, escrita e visual; incorpora elementos como slides, emojis, chats, música, e vídeos simultâneos. Seu estilo se distingue por permitir interatividade em tempo real (sincronia) e posterior (assincronia), podendo permanecer gravada para consultas futuras. Amaral *et al.* (2021) destacam ainda o papel de mediadores e comentaristas, além da composição baseada em um “tríplice elo” entre palestrante, mediador e público via chat.

As transmissões esportivas contemporâneas, como os jogos de futebol televisionados e os campeonatos de *League of Legends* (LoL), adotam cada vez mais a estrutura das *lives* como forma de comunicação. No LTA sul, por exemplo, a transmissão é realizada integralmente ao vivo e incorpora elementos interativos típicos do gênero *live*: participação de torcedores no chat, comentários em tempo real nas redes sociais e até memes que circulam simultaneamente à partida.

Do ponto de vista composicional, essas *lives* esportivas mesclam gêneros narrativos (narração esportiva), argumentativos (análises e comentários) e até publicitários. A transmissão se torna um ambiente de múltiplos gêneros em coexistência, como explicitado por Gadelha (2022). Ainda assim, por apresentar regularidades — cronograma fixo, mediadores, estrutura de pré-jogo, partida e pós-jogo — ela se aproxima de um gênero estável, especialmente sob a ótica da proposta bakhtiniana (Bakhtin, 1997).

Dessa forma, colocam-se figuras abaixo para observar as semelhanças entre as transmissões de futebol e do LoL, tais como: as tabelas de classificação dos times, o cronômetro exibido antes das partidas e no início da transmissão, além dos intervalos comerciais e das propagandas em pop-up na tela, que acabam dividindo a atenção com o conteúdo principal que será ilustrado nas figuras adiante:

Figura 2 - Quadro de classificação e cronômetro em *live* esportiva de futebol



Fonte: CAZÉTV (2025)

Na imagem acima, observa-se um exemplo de como os elementos de uma *live* esportiva, neste caso, a transmissão de um jogo de futebol, são dispostos na tela, com a presença do quadro de classificação e da contagem regressiva, características comuns das transmissões esportivas. Percebe-se a forma de composição da live tendo duas telas principais: uma com os comentaristas no estúdio e outra com a câmera posicionada em campo. Essa organização está voltada para o evento principal da transmissão que é a partida, por isso a quantidade de elementos e a proporção deles leva em conta o que é relevante tanto para a partida em si quanto para o engajamento dos expectadores.

Nas figuras seguintes, apresentam-se outros momentos que compõe a *live* do LoL, sua organização, qual informação veiculam e com qual finalidade:

Figura 3 - Quadro de classificação da *live* da LTA Sul selecionada em pré-partida

CLASSIFICAÇÃO		
1	FURIA	5 1
2	PAIN GAMING	5 1
3	VIVO KEYD STARS	4 2
4	LOUD	3 3
5	LEVIATAN	3 3
6	RED KALUNGA	2 4
7	FLUXO W7M	1 5
8	ISURUS ESTRAL	1 5

PARCIAL GRUPOS	
GRUPO A	1 FURIA
	4 LOUD
	5 LEVIATAN
	8 ISURUS ESTRAL
GRUPO B	2 PAIN GAMING
	3 VIVO KEYD STARS
	6 RED KALUNGA
	7 FLUXO W7M

Fonte: LTA Sul (2025)

Nas figuras 3 e 4, já da *live* de *Esports* analisada, é possível perceber que algumas características da pré-partida são mantidas, como o cronômetro, o chaveamento da competição em geral, o quadro de classificação e/ou a exibição dos times e que irão se enfrentar após o início oficial da transmissão. Bem como a forte presença dos anúncios comerciais dos patrocinadores, como na figura abaixo:

Figura 4 - Quadro de chaveamento e cronômetro na pré-partida

16:07 | LTA SUL

VKS NISEE 5.2 #9 PAIN KURI 5.9

ETAPA 2

RODA 17

RED FXW7

VKS PAIN

LOUD PUR

LEV IE

Sabor de Heineken.
Zero Álcool.
Agora você pode.

Heineken 0.0 BEER

PURE MALT BEER

Fonte: LTA Sul (2025)

Além disso, como a partida ainda não foi iniciada, há uma maior ênfase na exibição dos comentaristas ao vivo, que ocupam a tela principal enquanto compartilham suas análises sobre o jogo que está por vir e também sobre partidas anteriores. Também é possível observar a presença de propagandas em janelas menores distribuídas pela tela, como vê-se nas figuras 5 e 6 a seguir:

Figura 5 - Disposição em estúdio dos comentaristas em pré-partida



Fonte: CAZÉTV (2025)

Já na figura 6, abaixo, da *live* de *Esports*, observa-se que os *casters*, narradores e comentaristas de jogos eletrônicos, também ocupam posição de destaque na tela, ainda no momento em estúdio, uma vez que nenhuma filmagem na arena foi iniciada. O cronômetro continua marcando esse período de pré-partida, e nota-se também a presença de uma pequena janela com o logotipo de um patrocinador no canto superior esquerdo, ao lado do cronômetro. Nesse momento, os *casters* desempenham um papel semelhante ao dos comentaristas nas transmissões esportivas tradicionais, comentando sobre as partidas que estão por vir, o histórico dos times e jogadores, além de explicar o quadro de classificação.

Figura 6 - Disposição em estúdio dos *casters* em pré-partida



Fonte: LTA Sul (2025)

Após o início das partidas, o cronômetro zera, e a configuração da câmera e localização dos *casters* se altera, passando a ocupar um lugar atrás de uma mesa. Este momento marca (figura 6), também, a primeira aparição da janela de intérpretes que se mantém até o começo da primeira partida. Ainda que já tenham sido exibidas reprises como narração antes desse momento, ou seja, já tenha havido enunciação, as intérpretes só aparecem agora, conforme descrito no subtópico sobre os recursos de acessibilidade.

Figura 7 - Disposição em estúdio dos *casters* após início da partida



Fonte: LTA Sul (2025)

No exemplo abaixo (figura 8), da *live* da CazéTV, nota-se que ao final da partida, cada comentarista possui sua própria câmera e janela na transmissão. Assim, aparecem dispostos lado a lado na tela, porém separados em quadros distintos, mesmo estando todos no mesmo estúdio. Ao centro, destaca-se a janela principal, que exhibe os *replays* da partida:

Figura 8 - Disposição dos elementos em tela



Fonte: CAZÉTV (2025)

Destaca-se aqui novamente a disposição dos elementos em tela, justamente porque é na manipulação da verbo-visualidade (Brait, 2013) que o enunciador constrói sua forma de comunicação. Nos momentos iniciais da transmissão e no pré-jogo, o destaque é dado aos comentaristas e *casters*, que discutem os jogos que estão por vir. Além disso, durante ambas as transmissões, observa-se a presença constante de propagandas dos patrocinadores, reforçando a estética de consumo direcionada aos espectadores (Charaudeau, 2006).

Com o início das partidas, as janelas dos comentaristas e *casters* tornam-se menores ou chegam a desaparecer, cedendo lugar à visualidade plena do jogo e à atuação de um narrador invisível em tela. Ainda que seja invisível, esse narrador enuncia o principal

momento de qualquer evento esportivo: a realização da partida em si, que abrange o momento da narração esportiva.

Assim como nas lives de interesse público (Amaral *et al.*, 2021), as lives de *Esports* possuem uma função social clara: informar, entreter e promover engajamento. No entanto, diferentemente daquelas voltadas à cidadania e políticas públicas, as lives de esportes no geral focam na emoção, na competição e na identidade coletiva dos fãs. Tal como a narração esportiva tradicional (Rocha, 2006), a *live* esportiva também constrói diégese narrativa e evenemencial, mobilizando valores, afetos e sentidos compartilhados com o público.

No futebol, a transmissão envolve um narrador e comentaristas que constroem discursivamente os eventos em campo com base em valores, intenções e crenças compartilhadas com o público. Com relação à narração enquanto uma forma de enunciação coletiva, na compreensão bakhtiniana, o enunciado é influenciado de dentro pela vida social e pelos valores compartilhados entre os interlocutores. A enunciação liga a experiência vivida à linguagem, tornando cada discurso único e situado historicamente.

Compreender um enunciado exige reconstruir a interação entre os participantes da comunicação, assumindo o ponto de vista do ouvinte e entendendo também as posições do falante e do personagem citado (Bakhtin, 1997). A narração esportiva é um gênero discursivo consolidado no meio midiático, caracterizado pela transmissão em tempo real de eventos competitivos.

No futebol, tal gênero tem sido objeto de análise discursiva por estudiosos como Rocha (2006), que investigam como as ações em campo são narradas, racionalizadas e convertidas em objetos discursivos significativos. Com a ascensão dos esportes eletrônicos (*Esports*), é pertinente questionar como essas características se manifestam em transmissões de jogos como *League of Legends*, um dos títulos mais populares do cenário competitivo global. Esses fragmentos mostram como a ação bruta (evento) é transformada em narrativa significativa com base na percepção e intenção dos enunciadoreis.

Quadro 1: Comparação dos elementos composicionais do futebol e do LoL

Elemento	Futebol	League of legends
Enunciador principal	Narrador	Narrador
Comentaristas	Neto, Juliana Cabral	Casters
Ações diegéticas	Gol, falta, escanteio	Teamfight, pickoff, objetivo
Emoção na narrativa	Hiperbolização patriótica	Hype competitivo, humor

Canal de transmissão	TV aberta	Streaming (Twitch, YouTube)
----------------------	-----------	-----------------------------

Fonte: da autora

Sendo assim, a partir da análise proposta por Rocha (2006) para o futebol, pode-se afirmar que a narração de *Esports*, especialmente em *League of Legends*, também configura um gênero discursivo estruturado em torno da percepção, interpretação e racionalização das ações. Os narradores não apenas relatam o que ocorre, mas constroem sentidos, modelam emoções e compartilham intenções com o público, convertendo eventos digitais em experiências comunicativas significativas.

Outra parte importante atualmente das partidas de futebol, bem como do *Esports*, são as entrevistas. Estudos sobre a entrevista como gênero jornalístico (Lima; Parahyba, 2023) e sua hibridização na televisão contemporânea (Cirne *et al.*, 2017) mostram que os gêneros não são estruturas fixas, mas moldáveis às tecnologias, mídias e contextos sociais. A entrevista jornalística, por exemplo, mantém elementos estruturais estáveis — como a sequência pergunta-resposta — mas se adapta com a inserção de elementos de entretenimento, como no programa *Mariana Godoy Entrevista*, que combina informação, opinião, interação em tempo real e linguagem emocional.

Na figura abaixo, por exemplo, trata-se da mesma *live* de *Esports*. No entanto, há elementos característicos das transmissões esportivas de futebol que, dentro do próprio gênero, se misturam e incorporam subgêneros menores. Não se trata de uma hierarquia de importância ou relevância, mas sim de uma composição que dá forma ao todo — como, nesse caso, as entrevistas pós-partida com os jogadores:

Figura 9 - Entrevista em live esportiva de Esport



Fonte: LTA Sul (2025)

Nos intervalos ou ao término das partidas de Esports — como observado na *live* de *League of Legends* — na distribuição dos elementos em tela, os *casters* voltam a ocupar espaço em destaque, retomando sua função discursiva sem competir com a ação principal da partida fazendo as entrevistas ilustradas na figura 9, muito similares aos enquadramentos do futebol. No entanto, em certas ocasiões aparecem somente os jogadores, conforme figura a seguir:

Figura 10 - Entrevista em *live* esportiva de futebol



Fonte: CAZÉTV (2025)

De forma semelhante, a narração de partidas de LoL é um gênero híbrido, no qual se fundem elementos do esporte tradicional, do espetáculo, do jornalismo opinativo e do entretenimento. A interatividade com o público (via chat ou redes sociais), a participação em memes, enquetes e *lives*, e o uso de linguagens dramatizadas e afetivas expandem a *diegese narrativa* e enriquecem a *diegese evenemencial* que serão melhor explicadas adiante.

Assim como a entrevista transmidiática incorpora a audiência como coautora da narrativa, os *casters* de LoL também se tornam mediadores de sentidos, ora informando, ora engajando emocionalmente o espectador, criando uma experiência de narrativa coletiva e multimodal. Ambos os gêneros, portanto, exemplificam como o discurso midiático se transforma na cultura digital contemporânea, integrando funções informativas, expressivas e participativas.

Para concluir, às similaridades entre as *lives* esportivas e as de *Esports* não são acidentais, senão propositais, pois segundo Bakhtin (1997) “Nenhum fenômeno novo (fonético, lexical, gramatical) pode entrar no sistema da língua sem ter sido longamente testado e ter passado pelo acabamento do estilo-gênero” (p. 285), dessa forma é confortável para o espectador consumir as transmissões de *Esport* justamente por estarem acostumados a consumir um estilo de transmissão similar como as de futebol que compartilham diversos

elementos em comum. Adiante, apresentam-se os momentos que compõem o modelo do gênero *live* de *Esports* observado na transmissão escolhida que engloba eventos repetidos nas demais transmissões do gênero.

4.2 OS SEGMENTOS QUE COMPÕEM AS *LIVES* DE ESPORTS

Dessa forma, considerando a organização da *live* de *Esports* enquanto gênero discursivo que comporta outros gêneros menores, conforme defendido por Gadelha (2022), observou-se que ela se assemelhava à estrutura das transmissões de partidas de futebol, conforme descritas também no tópico anterior. Na posição de consumidores de jogos de futebol televisionados, identificaram-se características comuns às transmissões enquanto parte de um gênero discursivo televisivo. Por exemplo: havia uma contagem regressiva, comentaristas que contextualizam os torcedores sobre o jogo, além de entrevistas com jogadores ao final de cada partida.

No caso da *live* do jogo *League of Legends*, os momentos que compuseram esse gênero seguiram uma estrutura própria. A transmissão se iniciava com uma contagem regressiva acompanhada de trilha musical. Em seguida, foram exibidos clipes de retrospectiva de partidas anteriores dos times que iriam jogar naquele dia, anúncios de patrocinadores e quadros curtos em que um *caster* interage com o público de forma descontraída, enquanto comenta sobre os times e *players* (jogadores) que se enfrentarão — como ocorre, por exemplo, no quadro “Talkeshi”. Todos esses quadros de pré-jogo eram pré-gravados.

Após esse início, a contagem regressiva era finalizada, e a transmissão passava a ocorrer ao vivo, seguindo um padrão característico do gênero “live”: alternava-se entre imagens do estúdio e da arena. Entravam então os *casters* que contextualizam a partida apresentando a grade de competição com a pontuação dos times, a chegada dos *players*, a composição das equipes e estratégias prováveis, além da discussão sobre os campeões (heróis) que poderiam ser escolhidos.

As partidas podem ocorrer no formato MD3 (*melhor de três*) ou MD1 (*melhor de uma*), como no caso da *live* analisada. As transmissões de partidas de *League of Legends* seguem estrutura similar: um narrador principal (“*play-by-play*”) descreve os eventos em tempo real, enquanto os comentaristas (“*casters*”) interpretam as estratégias, intenções dos jogadores e impacto das jogadas. Esses enunciadores também racionalizam as ações em jogo, transformando-as em objetos discursivos (ex: “*pickoff*”, “*teamfight*”, “*ace*”) com valor afetivo e simbólico.

Assim como no futebol, a narração de LoL é permeada por intencionalidade. Rocha (2006) discute que a intenção é o fundamento da racionalidade da ação, e que a linguagem se constitui como ato social. Ao descrever uma jogada como “ousada” ou “desnecessária”, os casters não apenas informam, mas modelam a percepção do público por meio da enunciação (Bakhtin, 1997). Segundo Charaudeau (2006), os gêneros midiáticos organizam-se em torno de modos de tratamento da informação. A narração esportiva se insere nos “acontecimentos relatados” e “comentados”, em que os enunciadores descrevem, explicam e apreciam as ações observadas.

Rocha (2006) distingue dois níveis na estrutura da narrativa esportiva: a diegese narrativa, que compreende o universo do jogo (regras, personagens, espaço) — no caso de League of Legends, isso inclui o mapa *Summoner's Rift*, os campeões jogáveis, as torres, inibidores, monstros neutros, e a lógica de objetivos e vitória; e a diegese evenemencial, que trata das ações que estruturam a trama — em LoL, essas ações incluem invasões iniciais, confrontos (*teamfights*), abates (*kills*), tomadas de objetivos (dragões, barões, torres) e, finalmente, a destruição do Nexus adversário. Assim como no futebol, descrito no tópico anterior, essas ações são percebidas, racionalizadas e narradas em tempo real, compondo uma narrativa com lógica própria e valor simbólico para o público.

Segundo Souza *et al.* (2019), os aspectos específicos da narrativa esportiva de jogos MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) se dão pelo estilo de jogo que conta com dois times com cinco jogadores cada que se digladiam em um mapa simétrico até um dos lados conseguir destruir a base da equipe oponente. — como o LoL — pode ser compreendida a partir de diversos subgêneros que coexistem ao longo da transmissão (Gadelha, 2022). Esses momentos incluem:

- Pré-jogo: apresentação das equipes, análise de desempenho, estatísticas e expectativas;
- *Draft*: fase de seleção e banimento de campeões, geralmente acompanhada de análise tática;
- Partida com narração ao vivo: momento central da transmissão, marcado por narração esportiva digital, ritmo acelerado e alto valor emocional;
- Pós-jogo: análise dos destaques, entrevista com jogadores e comentários sobre a estratégia;
- Interação com o público: ativação de chats ao vivo, memes, hashtags e enquetes;
- Intervalos: inserção de conteúdos promocionais, clipes e comerciais.

Cada um desses momentos apresenta propósitos comunicativos específicos e estilos de linguagem distintos, o que configura uma estrutura composicional complexa e híbrida. A partir da teoria dos gêneros do discurso de Bakhtin (1997), pode-se afirmar que esses segmentos funcionam como gêneros secundários organizados em uma prática discursiva maior: a *live* esportiva.

Após o encerramento de cada partida, os *casters* comentam o desempenho das equipes, além de serem exibidos clipes com os melhores momentos, tabelas com estatísticas e o destaque individual de um jogador. Além disso, a apresentadora entrevista os jogadores no local do evento, uma vez que estão fisicamente presentes. Enquanto isso, os *casters* permanecem em um estúdio separado, sem contato direto com os jogadores, limitando-se à interação entre si. As intérpretes de Libras apareciam apenas durante essas interações entre os *casters* e nas entrevistas com os jogadores. Durante as partidas em si, os narradores faziam a narração em português das ações dos campeões, mas não havia interpretação em Libras desses momentos. Pensando na complexidade desse gênero e das restrições desse recurso acessível, abaixo explicita-se mais detalhadamente a acessibilidade em todo o decorrer da *live*.

4.3 RECURSOS DE ACESSIBILIDADE

Diante disso, as transmissões ao vivo de *League of Legends*, notadamente aquelas realizadas por ligas como a LTA Sul, são eventos complexos que envolvem a articulação de diferentes gêneros discursivos em uma estrutura multimodal e interativa. Essas transmissões são marcadas por momentos estáveis e reconhecíveis que organizam a experiência dos espectadores e caracterizam o gênero “*live de Esports*” como uma prática social. Essa dinâmica traz desafios importantes para a acessibilidade em Libras e para legendagem para surdos e ensurdecidos.

4.3.1 RECURSOS DE ACESSIBILIDADE: LEGENDAS

Ao compreender a legenda como um dos recursos de acessibilidade possíveis, a partir da compreensão de que ela fica à disposição do telespectador somente após a finalização da *live* em seu momento ao vivo, é necessário pensar em como a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) poderia ser desenvolvida, mesmo após a finalização ao vivo, mas com real objetivo de ser destinada ao público surdo ou com deficiência auditiva.

Considerando os estudos e o modelo proposto de Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE), são postulados critérios específicos para garantia de compreensão, acessibilidade e manutenção dos sentidos produzidos pela voz e pelos sons, como tempo de exposição, segmentação adequada, uso de sinais gráficos e sincronia entre legenda e imagem (Araújo *et al.*, 2013); (Araújo e Nascimento, 2011); (Naves *et al.*, 2016). Abaixo, apresentam-se esses critérios de forma sucinta:

- **Velocidade ideal de leitura:** 145, 160 e 180 caracteres por minuto (ppm) é considerada adequada para boa recepção, embora a legenda de 145 ppm seria o ideal para as necessidades do público surdo (Araújo *et al.*, 2013).
- **Segmentação da legenda:** deve seguir critérios visuais (mudança de cena), retóricos (pausas na fala) e gramaticais (unidade de sentido).
- **Condensação:** é essencial eliminar informações redundantes para que o espectador possa acompanhar imagem, legenda e som simultaneamente.
- **Formatos de legenda:**
 - **Roll-up:** usada em transmissões ao vivo, com texto rolando de baixo para cima.
 - **Pop-on:** usada em programas gravados, surgindo e desaparecendo em sincronia com a fala.
- **Marcação de informações sonoras:** uso de colchetes (ex: [Porta batendo], [Campainha tocando]) é preferido à codificação por cores.
- **Identificação de falantes:** recomendada no início de cada turno de fala, especialmente em cenas com múltiplos interlocutores.
- **Estilo de linguagem:** o português formal é preferido pelos surdos, por seu caráter pedagógico e afastamento do coloquialismo oral.

Esses parâmetros são essenciais para garantir uma recepção confortável e eficiente das legendas, segundo a pesquisa de Araújo *et al.* (2013). No entanto, no contexto das transmissões de *Esports*, como na LTA Sul, a ausência de LSE com essas especificações impede o pleno acesso das pessoas surdas ou ensurdidas às narrativas esportivas. A incorporação desses parâmetros pode não somente ampliar a acessibilidade, mas também enriquecer o gênero narrativo esportivo digital, alinhando-se às exigências legais e éticas de inclusão.

Sendo assim, a LSE é uma modalidade de tradução interlingual e intersemiótica voltada à acessibilidade comunicacional de pessoas com deficiência auditiva. Conforme descrito no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis com Audiodescrição das Imagens, elaborado por Naves *et al.* (2016), esse tipo de legenda deve considerar aspectos técnicos, linguísticos e tradutórios específicos, diferenciando-se da legendagem convencional destinada ao público ouvinte.

Do ponto de vista técnico, a LSE deve conter no máximo duas linhas por legenda, com até 37 caracteres por linha (Naves *et al.*, 2016). Os autores adicionam que a duração ideal das legendas varia entre um e seis segundos, sendo que, no Brasil, é comum o uso de legendas com até quatro segundos, considerando que essa velocidade de leitura recomendada segue os parâmetros europeus testados, os quais estabelecem três velocidades possíveis: 145, 160 e 180 palavras por minuto (ppm). Entre essas, a velocidade de 145 ppm é considerada a mais acessível, especialmente para o público brasileiro (Naves *et al.*, 2016). No entanto, pesquisas mais recentes sugerem que legendas com velocidades maiores também podem ser bem recebidas, desde que apresentem uma segmentação adequada (Araújo; Nascimento, 2011).

No aspecto linguístico, a LSE deve priorizar uma linguagem clara, objetiva e sintaticamente simples (Naves *et al.*, 2016). Frases curtas podem ser agrupadas em uma única legenda, enquanto frases longas devem ser divididas, respeitando o ritmo e a prosódia da fala original (Naves *et al.*, 2016). A pontuação deve seguir o uso convencional, com atenção especial ao uso do travessão (—), que indica falas simultâneas de dois personagens, e dos três pontos (...), que devem ser usados apenas para representar hesitação, e não cortes arbitrários (Naves *et al.*, 2016).

Em termos tradutórios, a LSE incorpora informações adicionais relevantes para a compreensão da obra audiovisual (Naves *et al.*, 2016). Entre essas informações, destacam-se a identificação do falante, principalmente quando este não está em cena, e a descrição de efeitos sonoros importantes, como “[telefone tocando]” ou “[porta batendo]” (Naves *et al.*, 2016). Essas informações devem ser incluídas entre colchetes, conforme padrão recomendado pelo Guia.

A formatação visual das legendas também segue parâmetros normativos: o uso de letras maiúsculas (caixa alta) é reservado para textos diegéticos, como títulos e letreiros exibidos na tela; o itálico é empregado para representar vozes em off, trilhas sonoras, falas transmitidas por telefone, rádio ou televisão (Naves *et al.*, 2016). Quanto à disposição visual, a legenda deve ser preferencialmente centralizada e distribuída de forma equilibrada entre as

duas linhas, podendo adotar os formatos retangulares ou em pirâmide, conforme a necessidade do conteúdo textual (Naves *et al.*, 2016).

A marcação de tempo entre falas e legendas deve buscar o máximo de sincronia possível com o áudio, respeitando pausas e sobreposições. Para isso, é recomendável o uso de ferramentas de controle temporal, como o TCR (*Time Code Reader*), que permite localizar os pontos exatos de inserção e retirada das legendas com base em quadros, segundos e milissegundos (Naves *et al.*, 2016).

Ao analisar a transmissão ao vivo selecionada, nota-se a ausência de legendas geradas por profissionais ou mesmo de legendas automáticas, ao serem geradas apenas ao final da transmissão e não em tempo real. Além disso, sua disponibilização pode levar algum tempo, a depender do tamanho do vídeo e da qualidade do áudio (Arinos *et al.*, 2019). Assim, durante a transmissão, o público surdo e ensurdecido não tem nenhum acesso por legenda aos eventos que acontecem em tempo real, somente às propagandas e aos momentos pré-gravados.

Mesmo no caso dessas legendas disponibilizadas posteriormente, segundo Arinos *et al.* (2019), que analisa a usabilidade e a experiência do usuário (UX) da ferramenta de legenda automática do *YouTube*, foram identificados diversos problemas de usabilidade e falhas na interface da plataforma. Entre eles, destaca-se a ausência de informações claras sobre o processo de legendagem, a falta de retorno visual ao usuário e a confusão provocada por botões e funcionalidades pouco intuitivas.

Embora o foco principal do estudo seja a usabilidade — ou seja, o uso da ferramenta de legendas automáticas como parte do sistema de criação de conteúdo do *YouTube* —, também foi analisado o nível de satisfação dos usuários. O artigo de Arinos *et al.* (2019) aponta que a qualidade das legendas geradas pela inteligência artificial variou conforme a clareza do áudio e a complexidade linguística do conteúdo. Foi concluído que, embora a funcionalidade apresente potencial, ela ainda necessita de aprimoramentos tanto em aspectos técnicos (como o reconhecimento de voz) quanto em elementos de interface e fluxos de interação com o usuário.

Na figura 11, vê-se um exemplo de como as legendas automáticas ficam dispostas na tela após ficarem prontas, durante uma das partidas. Nota-se que ela sobrepõem muitos outros elementos da tela e sua visualização é possível, mas não é exatamente clara, já que compete com outros muitos elementos visuais próprios da transmissão desse jogo.

Figura 11 - Configuração da legenda automática do YouTube



Fonte: LTA Sul (2025)

Adiante, na figura 12 vemos a configuração dessa mesma legenda em tela em relação à janela de Libras. Percebemos que ela não ocupa o mesmo espaço, se sobrepondo ou recortando parte da janela. Portanto, ela não atrapalha a visualização da janela, mas pode competir visualmente com ela, de certa forma, mas como pode ser desativada, o espectador pode escolher quais recursos quer dirigir sua atenção.

Figura 12 - Configuração da legenda automática junto da janela de Libras



Fonte: LTA Sul (2025)

Esses dados podem ser considerados relevantes, inclusive quando comparados à análise da pesquisadora no presente trabalho, que avaliou como considerável a qualidade das legendas automáticas geradas na *live* de *Esport* escolhida, apesar de conterem alguns erros pontuais devido a limitações no processamento dos sons quando aumenta a velocidade da fala e a presença de estrangeirismos aportuguesados ou não, por exemplo: “Segunda-feira de *League of Legends*” (01:04:00) que aparece como “Liga of Flash”.

Com relação aos momentos em que há legendas, conforme explicado, observa-se a presença de legendas exclusivamente nesse gênero, ou seja, durante os intervalos comerciais

da transmissão apresentados pelos patrocinadores. A propaganda televisiva, segundo Assis e Mareco (2013), é um gênero discursivo dialógico, que se estrutura na relação entre o produtor e o consumidor com o objetivo de persuadir, informar ou emocionar. Essa construção ocorre por meio de estratégias linguísticas, visuais e sonoras voltadas à interatividade e ao reconhecimento do destinatário como parte da mensagem. A propaganda frequentemente recorre à quebra de expectativas, humor e linguagem coloquial para capturar a atenção e promover engajamento afetivo.

No entanto, a acessibilidade das mensagens comerciais para o público surdo ainda representa um desafio. O estudo de Araújo *et al.* (2013) e a pesquisa de Araújo e Nascimento (2011) destacam que a legendagem de propagandas ainda não contempla plenamente as necessidades da comunidade surda. Na figura 13, veja um exemplo de legenda disponível nesse gênero:

Figura 13 - Legenda do comercial



Fonte: LTA Sul (2025)

Ainda que a legenda esteja conforme o que foi dito no comercial, não contempla alguns dos critérios de LSE, como a identificação do enunciador, por exemplo, mas atende outros como segmentação e tempo de exposição (velocidade). Essa legenda aparece nos moldes das legendas tradicionais, diferentemente dos exemplos a seguir em que as legendas são inseridas como parte integrante da própria propaganda, e não apenas como recurso adicional, como ilustra o quadro abaixo:

Quadro 2 - Comparativo dos dois tipos de legendagem em propagandas da *live*

1. Tradução em legenda em propaganda	2. Legenda como forma da construção visual
--------------------------------------	--

	
3. Legenda acessível em propaganda	4. Legenda como forma da construção visual
	

Fonte: LTA Sul (2025)

Nos exemplos acima, existem dois tipos de propagandas durante a transmissão, primeiro são aquelas que apresentam legendas convencionais adicionadas pela própria empresa anunciante que normalmente é patrocinadora do evento, similares a figura 13, mas com outros estilos. O segundo tipo, são aquelas cuja construção utiliza elementos visuais em que todas as falas são simultaneamente exibidas em texto na tela, ainda que não no formato tradicional de legendagem.

Observe na imagem 1 e 2 do quadro 2 apresentado acima, há presença da legenda em propaganda, em letras brancas sem fundo. No entanto, na imagem 1 a legenda aparece pelo fato dos personagens não falarem a língua portuguesa que é a língua falada durante a maioria da transmissão, pois há as propagandas da Heineken, que são faladas em inglês, e alguns *players* estrangeiros, tanto da Coreia quanto da América Latina. Enquanto na imagem 3, os personagens falam em língua portuguesa, mas há a presença da legenda para fins de acessibilidade, embora seja muito menor que a da imagem 1. Já na imagem 2 e 4 ela surge como parte da construção visual da propaganda.

Esses exemplos discutidos evidenciam uma infinidade de possibilidades de trabalhar com as legendas de maneira que componha esteticamente as transmissões e que os recursos já existem para acelerar e diminuir o custo desse trabalho com o suporte das Inteligências Artificiais. Além disso, pode-se valer dos critérios estabelecidos pelas normas de

acessibilidade, pois são fundamentais para garantir que a legenda cumpra sua função acessível, permitindo que o espectador com deficiência auditiva compreenda plenamente o conteúdo audiovisual com fluidez, conforto e equidade em relação ao público ouvinte. Assim, a LSE não apenas amplia o alcance das produções culturais, como também fortalece o direito à informação e à participação cultural de forma inclusiva.

No entanto, como já foi mencionado acima, as únicas legendas disponíveis durante a transmissão ao vivo, são em intervalos comerciais e as legendas automáticas do *Youtube* disponíveis algum tempo após o fim da transmissão. Ressalva a alguns poucos momentos como em 02:58:33 em que há legendagem das falas do jogador, pois este é estrangeiro ou em outros recortes pré-gravados nos quais a produção fala ao fundo e o som é baixo como em 02:58:44.

Isso demonstra um descumprimento da legislação e das normas apresentadas, bem como de descaso com o público surdo e ensurdecido usuário de legendas no oferecimento desse tipo de entretenimento. Ainda assim, vale ressaltar que outro recurso de acessibilidade é disponibilizado pela empresa. Por esse motivo, analisa-se no tópico subsequente de que maneira esse recurso compõe o gênero no decorrer da sua transmissão.

4.3.2 RECURSO DE ACESSIBILIDADE: JANELA DE LIBRAS

A janela de interpretação, para ser funcional, deve se adaptar aos diferentes registros e ritmos que compõem a transmissão conforme os sentidos produzidos pelas características específicas de cada gênero (Nascimento, 2021). Por exemplo, nas entrevistas e análises, o foco pode recair sobre a precisão terminológica e a identificação dos interlocutores.

Assim, é fundamental que os parâmetros de acessibilidade em Libras levem em consideração a estrutura da *live* como gênero composto por vários subgêneros (Gadelha, 2022). Isso está em consonância com Nascimento (2017; 2021), que defende que a janela de Libras deve dialogar com as características discursivas do material original e não ser apenas um elemento técnico fixado.

A construção de acessibilidade linguística em transmissões ao vivo de *Esports*, portanto, exige tanto compreensão da composição discursiva quanto formação especializada dos intérpretes para lidar com os diferentes gêneros que surgem em tempo real. A atuação desses profissionais se dá em condições desafiadoras, nas quais é necessário interpretar emoção, técnica, humor, nomes de personagens e expressões da cultura gamer.

Com base em Nascimento (2017), foram definidos os seguintes parâmetros de análise da janela de Libras como recurso de acessibilidade, avaliada sob a ótica de um espectador fluente em Libras: contraste e nitidez (fundo de tela, iluminação, resolução, figurino); proporções (tamanho da janela, tamanho e enquadramento do intérprete); continuidade (movimentos do intérprete, manutenção da janela, sincronia geral); e legibilidade (posicionamento, qualidade da interpretação e coesão com os demais elementos da tela).

Dessa maneira, os fatores materiais foram considerados determinantes para avaliar se a plataforma e os canais de interação garantem os elementos essenciais para a comunicação acessível, tanto no cumprimento das normas técnicas (contraste e nitidez; proporções; continuidade e legibilidade) quanto na construção semiótica do gênero (relação do intérprete com os demais elementos da transmissão).

Como parte da avaliação da acessibilidade nas transmissões da LTA Sul de *League of Legends*, este segmento analisa a presença e a ausência da janela de Libras durante uma *live* oficial da competição. Considerando a janela de interpretação em Libras uma ferramenta essencial para garantir o acesso pleno de pessoas surdas aos conteúdos transmitidos ao vivo, e sua frequência e distribuição ao longo da transmissão são indicadores importantes do compromisso com a acessibilidade comunicacional.

No entanto, a interpretação de língua portuguesa para Libras ocorre apenas em trechos específicos da transmissão, principalmente no início e no final de cada partida, conforme explica Rodrigues (2022). Os intervalos em que há substancialmente interpretação ocorrem nas minutagens listadas abaixo em hora, minuto e segundo (HH:MM:SS):

Tabela 1 - Contagem total do tempo de janela de Libras em tela

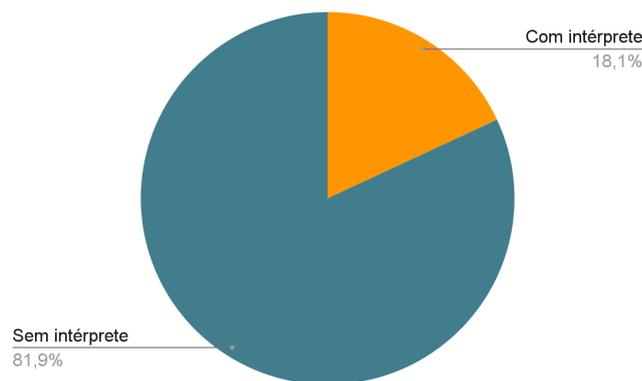
Início	Fim	Duração
00:45:12	01:00:20	15 min 08 s
01:01:36	01:04:07	2 min 31 s
01:42:57	01:48:43	5 min 46 s
01:52:14	01:54:43	2 min 29 s
02:47:29	02:57:00	9 min 31 s
03:00:48	03:02:11	1 min 23 s
03:44:32	03:51:40	7 min 08 s
03:54:44	03:55:45	1 min 01 s
04:34:26	04:40:50	6 min 24 s
	Total:	51min e 21s

Fonte: da autora

Diante disso, tem-se em mente os dados da transmissão escolhida para análise tendo como duração total 4 horas, 44 minutos e 1 segundo, ou seja, um total de 17.041 segundos conforme disposto na tabela 1, considerando a presença ou ausência da janela de Libras e/ou interpretação, pois há breves momentos na transmissão em que a janela está presente, mas não há interpretação para a Libras de fato.

Em outros momentos, como em 03:56:00, a imagem da intérprete aparece na transmissão e desaparece em seguida, sem produzir um texto de chegada de fato. Por isso, esses momentos não foram selecionados para este tópico. Somando todos os trechos com interpretação de fato, o tempo que a janela de Libras esteve visível foi de aproximadamente 51 minutos e 21 segundos (3.081 s). Com base na duração total da *live* e no somatório dos períodos em que a intérprete de Libras esteve presente, é possível calcular a proporção/porcentagem de tempo acessível com interpretação em relação a quantidade total do tempo da *live*:

Gráfico 1 - Presença da Janela/intérprete de Libras em *live*



Fonte: da autora

Com base no gráfico acima, nota-se que mais de 80% da transmissão, na realidade, não é acessível por meio do recurso da janela de Libras. Considerando que essas janelas aparecem apenas antes e após cada partida, entende-se que o período inacessível corresponde à própria partida em si. Ou seja, os espectadores que optam por consumir o conteúdo por meio da janela — que é o único recurso acessível disponível ao vivo, já que as legendas automáticas só ficam prontas após o término da transmissão — ficam impossibilitados de acompanhar a narração esportiva.

Dessa forma, restam apenas os recursos visuais do jogo e os elementos informativos exibidos na tela sobre o mesmo. A seguir é mostrado exemplos de momentos que a janela está presente ou ausente na transmissão e sua disposição na tela para passar à análise da janela em si e da qualidade da interpretação segundo os parâmetros citados anteriormente:

Quadro 3 - Momentos com e sem janela de Libras

Trecho com interpretação	Trecho sem interpretação
 <p>00:45:22</p>	 <p>00:17:42</p>
 <p>02:48:01</p>	 <p>01:25:42</p>

Fonte: LTA Sul (2025)

Embora as partidas na *live* sejam a todo momento narradas, não há a presença de legendas ou de interpretação para a Libras que contemple o que está sendo falado em português oral, ou seja, o público surdo não tem acesso à narração e aos comentários dos *casters* durante o momento da partida em si.

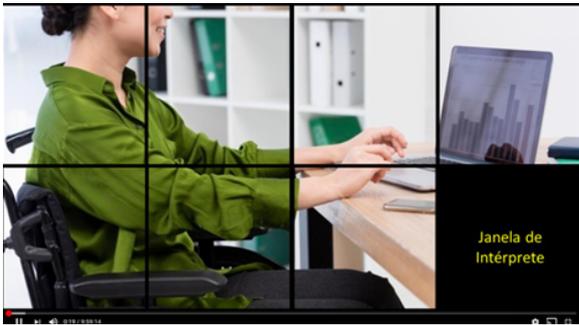
A ausência da janela durante a partida e narração, se justifica pela quantidade de elementos da tela que concorrem com a janela de Libras (Rodrigues, 2022), por isso, durante a partida a posição da janela na tela é ocupada pelo mini mapa do jogo. No entanto, observam-se elementos redundantes na imagem, melhor descritos na sequência e que não justificam a perda de um elemento tão crucial quanto a narração (Rocha, 2006) para as pessoas surdas.

Esse fato nos leva a considerar que a organização composicional do material exibido poderia ser menos poluída, ou melhor estruturada, eliminando informações visuais redundantes a fim de permitir a inserção da janela de Libras. Dessa forma, seria possível garantir a interpretação da narração ao vivo, promovendo o acesso do público surdo à narração e, por consequência, à partida em sua totalidade, considerando a composição do gênero (Bakhtin, 1997).

Além disso, em momentos em que a janela de Libras está presente e a interpretação está ocorrendo, a janela é retirada pontualmente para a exibição de tabelas com estatísticas ou clipes, retornando em seguida. Em alguns casos, a interrupção da interpretação prejudica a compreensão do discurso, especialmente quando há perda de trechos relevantes, estes momentos serão discutidos melhor adiante.

A FADERS (Fundação de Articulação e Desenvolvimento de Políticas Públicas para Pessoas com Deficiência e Pessoas com Altas Habilidades no Rio Grande do Sul) acessibilidade e inclusão, por exemplo, elaborou em 2020 um guia de acessibilidade em eventos virtuais para informar sobre os recursos de acessibilidade necessários para a realização de eventos virtuais garantindo a participação da pessoa com deficiência, considerando o contexto da pandemia e o aumento de eventos virtuais, mostra-se a seguir a proporção das janelas de Libras sobre a janela do evento ao fundo, este guia considera as mesmas proporções da NBR 15.290 da ABNT:

Quadro 4 - Dimensões da janela de intérprete de Libras

Guia de acessibilidade em eventos virtuais	Live do <i>League of Legends</i>
	

Fontes: Correia; Souza; Rigueira (2020, p. 6); LTA Sul (2025)

Em relação à proporção da janela, ela não atende as normas técnicas prevista pela FADERS e nem pela NBR 15.290, tida como ideal nas produções audiovisuais, sendo um pouco menor. No entanto, numa tela média de quinze polegadas, considerada para análise, ela é suficientemente satisfatória para visualização e legibilidade do conteúdo interpretado.

Sobre a continuidade da janela de Libras, acontecem pequenos travamentos durante a transmissão como em 00:46:44, mas que não prejudicam grandemente a compreensão. No entanto, a janela é retirada em 00:46:55 e volta em 00:47:04 com a fala atual da apresentadora, ignorando o conteúdo dito anteriormente e não foi interpretado.

Outro momento é em 00:45:24 onde novamente ocorre um leve congelamento e recorte das extremidades da intérprete (óculos e dedos da mão esquerda) mas não compromete a interpretação em si. A troca de turno das intérpretes ocorre em 00:50:41, ficando

aproximadamente um minuto sem interpretação e sem retomada das informações perdidas. Há igualmente, poucos momentos em que a janela sai para mostrar quadros estatísticos e que não há tempo da finalização da interpretação, ficando um recorte no discurso.

Agora, quanto aos critérios de contraste e nitidez, a janela quanto ao fundo e roupa das intérpretes também estão adequadas para visualização da interpretação. Adiante, discute-se como a janela é inserida na *live* e “conversa”, ou seja, se integra com o todo para a construção do discurso (Nascimento, 2017).

Diante disso, foi percebido que, uma das intérpretes em específico, faz uma melhor articulação dos elementos visuais disponíveis para ela, pela presença do retorno visual da transmissão. É possível inferir que há um retorno quando as intérpretes dirigem seu olhar para o canto inferior esquerdo da tela para visualização da janela e da transmissão em si, podendo adequar seus usos linguísticos, utilizando de apontamentos e direcionando seu corpo para a mesma direção dos falantes.

Pela qualidade da captação e da transmissão da janela, este estudo considerou satisfatória a recepção da janela de Libras que, segundo os critérios técnicos selecionados para avaliação da mesma, são: contraste e nitidez, proporções, continuidade e legibilidade. Conclui-se que a janela cumpre de forma suficientemente satisfatória com os critérios, com exceção dos poucos momentos citados em que há pequenos problemas na continuidade e elegibilidade do discurso. Assim, a maior problemática não seria a janela em si, mas o tempo reduzido em que o serviço é ofertado.

Ademais, ao analisar a transmissão em sua totalidade, considerando a narração da partida como elemento principal, observa-se a ausência da janela de Libras e, conseqüentemente, da atividade de interpretação, provavelmente em razão de sua construção composicional (Bakhtin, 1997), ou seja, do número de elementos visuais dispostos simultaneamente em tela. No entanto, se compreender essa ausência como resultado da concorrência visual (Rodrigues, 2022), é relevante destacar que, durante a própria partida, há momentos em que surgem janelas — como nos *replays* de jogadas ou em entrevistas que ocorrem simultaneamente ao jogo —, nos quais determinados elementos visuais são removidos da tela.

Diante disso, a Figura 14 ilustra a composição visual padrão da *live* durante a partida, sem a janela de Libras. Nela, todo o contorno da tela principal — que transmite a visão superior do mapa do jogo — é preenchido por elementos referentes aos personagens, à mana, ao *gold* (moeda do jogo) e às runas. Na parte superior, há o placar de contabilização de *kills* (abates), juntamente com o logotipo de cada time. Além disso, duas câmeras mostram, em

tempo real, um jogador de cada equipe, e há ainda um pequeno espaço reservado para um patrocinador na parte inferior da tela.

Figura 14 - Disposição dos elementos em tela durante a partida



Fonte: LTA Sul (2025)

Entretanto, nas Figuras 15 e 16, percebe-se que os elementos do canto inferior esquerdo são retirados para a inserção de uma janela de *replay* (Figura 15) e da filmagem da entrevista que ocorre simultaneamente à partida (Figura 16).

Figura 15 - *Replays* são exibidos no canto inferior esquerdo da tela



Fonte: LTA Sul (2025)

Ainda que a janela ofertada seja muito menor do que a recomendada pelas normas técnicas (ABNT, 2005; Naves *et al.*, 2016; Febrapils, 2017), poderia ser colocada na mesma proporção utilizada. Justamente em função da organização dos elementos visuais da transmissão, a janela poderia ocupar de alguns desses elementos da construção visual atual que se repetem ou que não impactam significativamente a experiência dos espectadores. — como, por exemplo, as câmeras que mostram os jogadores, já que frequentemente o *player* exibido não corresponde ao personagem que aparece em tela —, além de outros componentes

redundantes, como os ícones dos personagens (que aparecem ao menos três vezes), bem como seus indicadores de magia e vida.

Figura 16 - Entrevista com coach durante a partida



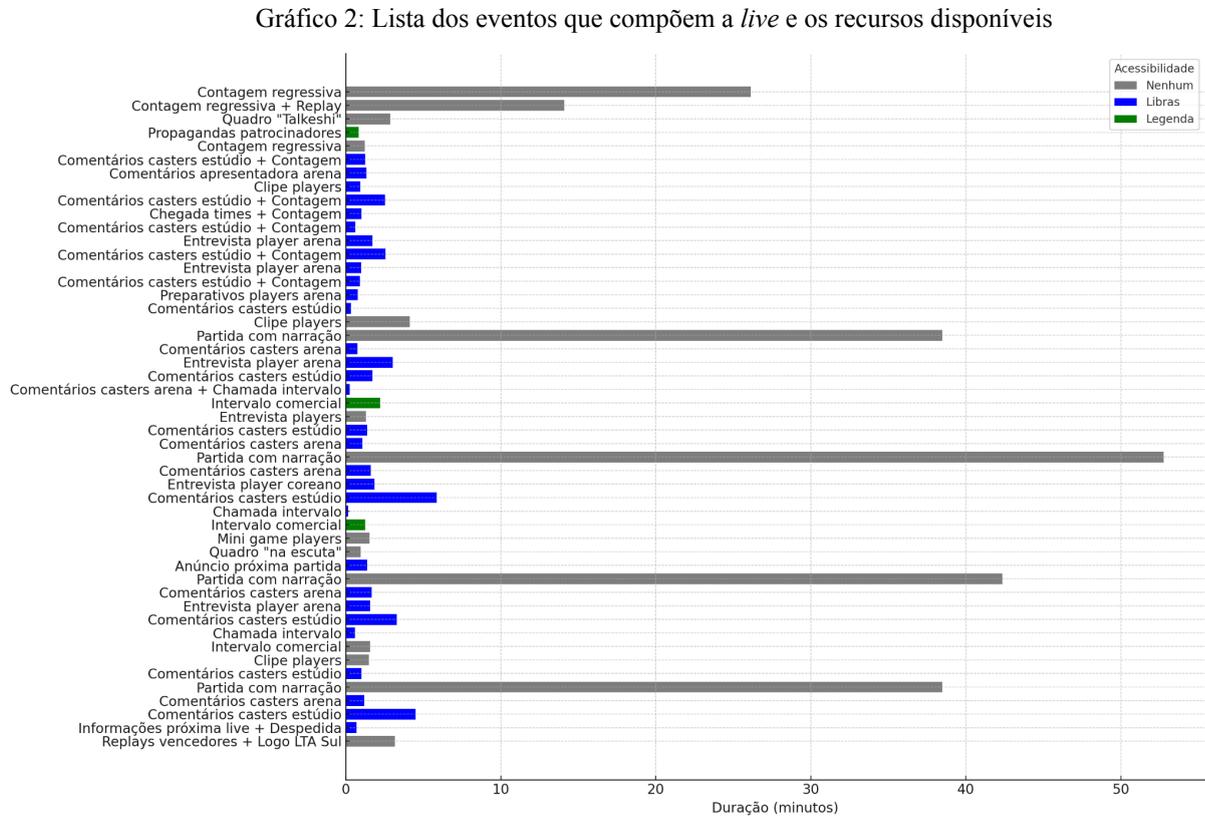
Fonte: LTA Sul (2025)

Na imagem acima, a entrevista é inserida sem comprometer o acompanhamento do jogo. O mesmo poderia ser aplicado à janela de Libras. Assim, a justificativa de que a presença da janela prejudicaria a visualização da partida não se sustenta, uma vez que esse tipo de inserção já ocorre em outros momentos da transmissão. Além disso, a retirada de determinados elementos visuais poderia ser feita sem comprometer as informações essenciais. Esses ajustes possibilitariam a inclusão da janela de Libras de forma mais adequada, especialmente considerando que as janelas de *replays* e entrevistas utilizadas durante a transmissão são, inclusive, maiores do que a janela de Libras atualmente disponibilizada.

Para finalizar esta análise, destaca-se, ainda, o papel dos intérpretes de Libras na ampliação da participação da comunidade surda no consumo de conteúdos audiovisuais. A migração histórica da atuação de tradutores e intérpretes de contextos comunitários e religiosos para espaços profissionais — como o universo dos jogos digitais — evidencia a necessidade de adaptação a novos cenários. Esse movimento reflete o reconhecimento crescente da profissão e a ampliação de seu campo de atuação, ao mesmo tempo que impõe desafios relacionados à qualidade da tradução em gêneros altamente multimodais, velozes e interativos, como os eventos de *Esports*.

Ressalta-se que os recursos de acessibilidade no audiovisual não devem ser compreendidos apenas como mecanismos técnicos que garantem o acesso de pessoas surdas ao conteúdo, mas como elementos centrais para sua efetiva inclusão na cultura midiática. Esses recursos desempenham um papel ativo na promoção da cidadania e na valorização da diversidade linguística e comunicacional, exigindo adequações às particularidades dos

gêneros discursivos envolvidos. Por isso, a reflexão sobre esses recursos dão indícios de quais discursos os espectadores surdos têm e não tem acesso, conforme indica o gráfico abaixo:

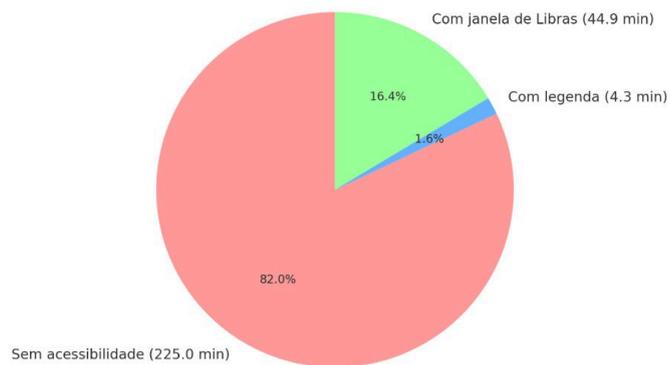


Fonte: da autora

Os eventos listados no eixo y estão na ordem em que, sucessivamente, ocorrem na *live*. De maneira que “contagem regressiva” representa o primeiro momento da *live* e a exibição da logo é o último. As barras cinzas representam a duração dos eventos que não contavam nem com janela de interpretação e nem com legendas. As barras azuis representam a minutagem que teve exibição de janela de Libras e as barras verdes quando havia legenda. As barras cinzas, azuis e verdes têm a extensão conforme os minutos de duração indicados no eixo x.

Assim, conclui-se que não foram disponibilizados recursos de acessibilidade para surdos e ensurdecidos durante as partidas, que são o evento principal desse tipo de *live*. Embora as legendas apresentadas e a janela de interpretação tenham demonstrado qualidade no que diz respeito às normas de acessibilidade e a composição do gênero, representam um tempo de disponibilidade muito reduzido em relação à transmissão como um todo:

Gráfico 3: Duração da disponibilidade dos recursos de acessibilidade



Fonte: da autora

As representações visuais acima indicam a necessidade de ampliação dos recursos de acessibilidade para as transmissões oferecerem uma experiência mais equitativa para o público surdo e ensurdecido. Torna-se, portanto, imprescindível compreender os recursos de acessibilidade como elementos constitutivos da construção audiovisual. Devem ser planejados desde o início da produção e implementados com atenção à recepção, à estética e à competência comunicacional, garantindo uma experiência inclusiva, equitativa e significativa para todos os públicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para concluir, retoma-se que a pesquisa teve como objetivo geral discutir os desafios e potencialidades dos recursos audiovisuais acessíveis como parte integrante do gênero live de partidas do *League of Legends* na perspectiva de público espectador sinalizante. Por essa razão, desenvolveram-se os objetivos específicos de descrever como o gênero *live* de *Esports* engloba outros gêneros discursivos; compreender quais recursos de acessibilidade foram disponibilizados para o público surdo e ensurdecido e, por fim, avaliar se esses recursos foram satisfatórios.

Tendo feita a descrição da *live* e observado a forte relação com outros gêneros, como futebol (com a presença de comentaristas, contagem regressiva e narração), compreendeu-se que a *live* constitui-se como um gênero discursivo híbrido — por reunir e articular diferentes gêneros em uma única transmissão — reconhece-se que as *lives* de *Esports* são práticas multimodais e dinâmicas, cujos elementos impactam diretamente a forma como a acessibilidade se manifesta.

Na sequência da análise, refletiu-se sobre a legendagem e a janela de interpretação em Libras como recursos de acessibilidade destinados ao público surdo e ensurdecido, avaliando-se se seus usos foram satisfatórios e se sua apresentação atendia aos parâmetros técnicos esperados. Constatou-se que a legendagem não foi oferecida durante a transmissão e que, mesmo com a disponibilização posterior de legendas automáticas, houve problemas de compreensão da fala, o que impossibilitou uma análise mais aprofundada.

Em relação à janela de Libras, o recurso mostrou-se tecnicamente satisfatório, ainda que apresentasse tamanho reduzido e não seguisse as proporções recomendadas por normas específicas. O principal problema identificado foi a baixa porcentagem de tempo em que esse recurso esteve efetivamente disponível durante a transmissão. Reafirma-se a importância dos intérpretes de Libras na ampliação do acesso da comunidade surda a conteúdos audiovisuais, destacando a transição de sua atuação de contextos comunitários e religiosos para espaços profissionais, como os jogos digitais.

Além disso, observou-se que os momentos acessíveis da transmissão restringiram-se às propagandas, ao pré-jogo e ao pós-jogo. A narração de *Esports*, especialmente em jogos como *League of Legends*, configura-se como um gênero discursivo complexo e em constante transformação. A presença da diegese narrativa e evenemencial, mediada por narradores e pelas interações com o público, revela como a linguagem não apenas descreve os acontecimentos, mas também constrói sentidos coletivos, emocionais e identitários. Assim

como ocorre em outros gêneros contemporâneos, a narração esportiva digital funde informação e entretenimento, proporcionando experiências comunicativas imersivas e participativas.

Enfatiza-se, ainda, que recursos de acessibilidade não são apenas ferramentas técnicas, mas parte essencial da inclusão cultural, da promoção da cidadania e da valorização da diversidade linguística. Por isso, devem ser integrados ao planejamento e à produção audiovisual desde o início, com atenção à recepção, estética e comunicação, garantindo experiências inclusivas e significativas para todos.

Espera-se que a abordagem fundamentada nos gêneros do discurso contribua para promover a acessibilidade como componente integrado às produções audiovisuais. Além disso, ela pode auxiliar na formulação de estratégias mais eficazes para o desenvolvimento de janelas de Libras que dialoguem com a natureza específica das transmissões ao vivo de Esports, considerando tanto a estética quanto a acessibilidade comunicacional.

Por fim, ressalta-se a importância do aprofundamento das pesquisas na área, da formação crítica e técnica nos cursos de tradutores e intérpretes, bem como do envolvimento efetivo da comunidade surda, de tradutores, legendistas e produtores na construção de recursos acessíveis mais eficazes, respeitosos e representativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos; RODRIGUES, Cae; BASTOS, Afrânio de Andrade. *Coisa de criança ou sonho de atleta? Uma análise qualitativa sobre características significativas dos Esports*. Coleção Pesquisa em Educação Física, Várzea Paulista, v. 19, n. 3, p. 51-59, 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/344430378>. Acesso em: 08 jul. 2025.

AMARAL, Marcos Roberto dos Santos; GONÇALVES, João Batista Costa; FREIRE, Janaina Lisboa Lopes. O estatuto discursivo-dialógico da “live de interesse público”: as potências transformadoras para a criação de novas práticas sociodiscursivas no contexto da pandemia da covid-19. **Olhares & Trilhas**, v. 23, n. 2, p. 240–262, 2021.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; MONTEIRO, Silvia Malena Modesto; VIEIRA, Patrícia Araújo. Legendagem de campanhas políticas e de propagandas de anúncios publicitários televisivos brasileiros: uma pesquisa de recepção. **Horizontes de Linguística Aplicada**, v. 12, n. 1, p. 137–155, 2013.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. Investigando parâmetros de legendas para surdos e ensurdecidos no Brasil. **Tradução em Revista**, v. 11, n. 2, p. 2–18, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/309446093>. Acesso em: 23 maio 2025.

ARINOS, Victor Félix; FURLAN, Karina Morgana; MACIEL, Cristiano; SILVEIRA, Milene Selbach. Legenda automática do YouTube: essa inteligência artificial atende aos usuários? In: *WORKSHOP SOBRE ASPECTOS DA INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR NA WEB SOCIAL – WAIHCWS*, 10., 2019. **Anais**. [S.l.]: [s.n.], 2019. Disponível em: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:208104131>. Acesso em: 25 jun. 2025.

ASSIS, André William Alves de; MARECO, Raquel Tiemi Masuda. A construção dialógica do gênero discursivo propaganda. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 13, n. 3, p. 541–558, 2013.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2023.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT. **NBR 15290**: acessibilidade em comunicação na televisão. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: https://www.cnmp.mp.br/portal/images/Comissoes/DireitosFundamentais/Acessibilidade/NBR_15290-2005_Comunica%C3%A7%C3%A3o_TV.pdf. Acesso em: 5 jul. 2025.

BAKHTIN, Mikhail Mikháilovitch. Os gêneros do discurso. In: _____. **Estética da criação verbal**. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 277-327.

BRAIT, Beth. Olhar e ler: verbo-visualidade em perspectiva dialógica. **Bakhtiniana**, v. 8, n. 2, p. 43–66, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/bak/v8n2/04.pdf>. Acesso em: 6 jul. 2025.

BRASIL. Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 25 abr. 2002.

Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm. Acesso em: 5 jul. 2025.

BRASIL. Lei n.º 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 1 jun. 2025.

BRASIL. Lei n.º 14.191, de 3 de agosto de 2021. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para dispor sobre a educação bilíngue de surdos. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 4 ago. 2021. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114191.htm. Acesso em: 5 jul. 2025.

CAZÉTV. Jogo completo: Vasco x Fortaleza| Brasileirão 2025 | 9º rodada. **YouTube**, 17 mai. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/live/0GP2TQug3SU?si=05jxzphCh5Coi1Sr>. Acesso em: 24 jun. 2025.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2006.

CIRNE, Livia; BUENO, Thaísa .; BELÉM, Vitor. Mariana Godoy **Entrevista: a hibridização de gêneros e as narrativas transmídias como estratégias de aproximação**. Comunicação, Mídia e Consumo, São Paulo, v. 10, n. 18, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/35065/17928>. Acesso em: 30 jun. 2025.

CORREIA, Aline Monteiro; SOUZA, Alane Nerbass; RIGUEIRA, Ana Flávia Beckel. **Guia de acessibilidade em eventos virtuais**. Porto Alegre: FADERS – Acessibilidade e Inclusão, 2020. Disponível em: <http://www.portaldeacessibilidade.rs.gov.br/>. Acesso em: 30 jun. 2025.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DAS ASSOCIAÇÕES DOS PROFISSIONAIS TRADUTORES E INTÉRPRETES E GUIA-INTÉRPRETES DE LÍNGUA DE SINAIS — FEBRAPILS. **Nota técnica 01/2017**: atuação do tradutor, intérprete e guia-intérprete de Libras e Língua Portuguesa em materiais audiovisuais televisivos e virtuais. Brasília, 28 abr. 2017. Disponível em: <https://febrapils.org.br/wp-content/uploads/2022/02/Nota-Tecnica-Materiais-Audiovisuais-Televisivos-e-Virtuais.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2025.

GADELHA, Maria Erica Moura. **Sobre a diversidade de gêneros em lives**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras/Português) – Universidade Federal Rural do Semi-Árido. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/items/5c9a8d6f-9f12-4ed9-951d-98f12990bda0/full>. Acesso em: 18 jun. 2025.

LARA, Snow Antunes dos Santos; SANTOS, Saionara Figueiredo; DALL’ALBA, Carilissa. Dezenove anos de “Legenda para quem não ouve, mas se emociona”: uma pesquisa bibliográfica sobre este movimento político. **Revista Espaço**, Rio de Janeiro, n. 62, p. 197-208, jan./jun. 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.20395/revesp.2025.62.1.197-208>. Acesso em: 5 jul. 2025.

LIMA, Gustavo; PARAHYBA, Fatiha Dechicha. A historicidade da entrevista como um gênero jornalístico: um aspecto a ser considerado na elaboração de um modelo didático do gênero. **Revista Leia Escola**, v. 23, n. 4, dez. 2023.

LTASUL. **LTA Sul**: Semana 3, Dia 3 | Segunda Etapa 2025 | fase de Posicionamento (Md1). *YouTube*, 21 abr. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/live/Vq5pa4Lnw2U?si=AaMK9TjKl5kpsKR>. Acesso em: 10 jan. 2025.

NASCIMENTO, Vinícius. Consumo da cultura audiovisual por surdos: perfil sociolinguístico e questões para planejamento de políticas linguísticas e de tradução. **Travessias Interativas**, São Cristóvão-SE, v. 10, n. 22, p. 386–406, 2020. DOI: 10.51951/ti.v10i22. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/Travessias/article/view/15345>. Acesso em: 18 jun. 2025.

NASCIMENTO, Vinícius. Janelas de Libras e gêneros do discurso: apontamentos para a formação e atuação de tradutores de língua de sinais. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 2, p. 461–492, maio/ago. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/010318138649203273941>. Acesso em: 4 jun. 2025.

NASCIMENTO, Vinícius; NOGUEIRA, Tiago Coimbra. Tradução audiovisual e o acesso à cultura: o caso da comunidade surda. **Percursos Linguísticos**, Vitória, v. 9, n. 21, p. 105-132, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/23740>. Acesso em: 4 jun. 2025.

NASCIMENTO, Vinícius. Tradução e interpretação audiovisual da Língua de Sinais (TIALS) no Brasil: um estudo de recepção sobre as janelas de Libras na comunidade surda. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 41, n. esp. 2, p. 163–201, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2021.e84362>. Acesso em: 4 jun. 2025.

NAVES, Sylvia Bahiense; MAUCH, Carla; ALVES, Soraya Ferreira; ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago (orgs.). **Guia para produções audiovisuais acessíveis com audiodescrição das imagens**. Brasília: Ministério da Cultura, Secretaria do Audiovisual, 2016. ISBN: 978-85-62128-14-1.

PATIAS, Naiana Dapieve; HOHENDORFF, Jean Von. Critérios de qualidade para artigos de pesquisa qualitativa. **Psicologia em Estudo**, v. 24, e43536, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/psicoestud.v24i0.43536>. Acesso em: 4 jun. 2025.

PEREIRA, José Igor Lira. **Os processos relacionados aos estrangeirismos no jogo online League of legend**. 2022. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras/Inglês) - Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

PEREZYNSKI, Yago Costa. **Em perfeita harmonia: soluções de acessibilidade de áudio em League of Legends**. 2022. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual - Design) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

QUADROS, Ronice Müller de *et al.* **Exame Prolibras**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2009. 87 p. ISBN 978-85-60522-22-4.

ROCHA, Cristiane Alvarenga. Gênero e ação na narração esportiva de uma partida de futebol. **Anais do VI Congresso Internacional da ABRALIN**, 2006.

RODRIGUES, Bruno. **CBLOL 2022: torneio terá interpretação em Libras na transmissão**. *Mais Esports*, 20 jan. 2022. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2022-torneio-tera-interpretacao-em-libras-na-transmissao/>. Acesso em: 9 jun. 2025.

SANTIAGO, Vânia de Aquino Albres; ANDRADE, Cristiane Esteves de. **Surdez e sociedade: questões sobre conforto linguístico e participação social**. In: Libras em estudo: política linguística. São Paulo: Feneis, 2013. p. 145-163.

SILVA, Rodrigo Custódio da. **Gêneros do discurso em Libras videossinalizada da esfera acadêmica na perspectiva bakhtiniana**. In: NASCIMENTO, Vinícius (org.). *Perspectiva dialógica nos estudos da tradução e interpretação da língua de sinais*. São Paulo: Hucitec Editora, 2023. p. 85–106.

SOUZA, Danilo Sobral de; PEREIRA, Márcia Helena de Melo; VENTURA, Adilson. **Narrativa esportiva de MOBA: que gênero é esse?** *Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 44, n. 80, p. 100–117, 01 ago. 2019. DOI: <https://doi.org/10.17058/signo.v44i80.13252>.

SOUZA, Wallas Cabral de. **Live: tipo de gênero textual**. *WebArtigos*, 02 set. 2020. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/live-tipo-de-genero-textual/166625>. Acesso em: 18 jun. 2025.

SPOLIDORIO, Sueli. **Mapeando a tradução audiovisual acessível no Brasil / MAPping Accessible Audiovisual Translation in Brazil**. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, SP, v. 56, n. 2, p. 449–471, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/010318138648885280741>. Acesso em: 17 jun. 2025.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

WHITTEMORE, Robin; CHASE, Susan K.; MANDLE, Carol L. Validity in qualitative research. **Qualitative Health Research**, v. 11, n. 4, p. 522–537, 2001.