Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em *League of Legends*

Letícia Rodrigues¹
Marinês Ribeiro dos Santos²

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais, também referidos popularmente como videogames, com o passar dos anos tornaram-se elementos significantes na cultura visual³, perpassando campos como o design gráfico, a ilustração e a animação. Frequentemente buscando referências e posteriormente também se transformando em um marco referencial em (e para) indústrias como o cinema, a literatura ou a música, os jogos digitais abarcam hoje uma comunidade amplamente difundida com características, linguagens e potenciais próprios. Com os avanços implementados a cada nova geração as possibilidades do universo dos jogos foram se expandindo. Hoje pessoas podem, por exemplo, compartilhar uma caminhada por vastos mundos virtuais na pele de personagens pré-concebidas ou personalizadas que são sua personificação naquele espaço.

Personagens são a corporalização digital da pessoa que interage com grande parte dos jogos contemporâneos. Mesmo em versões mais aparentemente etéreas, como a nuvem de pétalas de *Flower*⁴, ainda existe uma associação entre a jogadora ou jogador ao elemento por ela ou ele controlado no universo proposto pelo jogo. Personagens representam as pessoas que jogam e tornam possível a materialização de fantasias por meio do ato de jogar, onde muitos contos narrados por jogos, como em outras mídias narrativas, irão explorar histórias de

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. let.designer@gmail.com

² Doutora em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professora do Departamento de Desenho Industrial e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. ribeiro@utfpr.edu.br.

³ Entende-se aqui que a "cultura visual" nos termos de Sturken e Cartwright "compreende as diversas mídias desde belas artes a filmes populares e televisão" (STURKEN, CARTWRIGHT, 2009, p.1)

⁴ Flower é um jogo 3D exclusivo para o console PlayStation 3. No jogo "a personagem" protagonista é uma pétala voando ao vento, conforme toca novas flores mais pétalas se juntam à primeira criando uma nuvem que é guiada pela jogadora ou jogador no decorrer das fases com o intuito de fazer florescer cenários "sem vida" e restaurar a "natureza".

heroísmo, redenção e altruísmo. Em outra perspectiva, permitem também uma libertação de conceitos morais que regulam a vida em sociedade, um aspecto que alguns jogos exploram por meio de mecânicas como o uso da violência ou a possibilidade de quebrar regras de conduta específicas.

O que se procura ressaltar com essas multiplicidades narrativas são os diversos contextos trazidos pelos jogos, que em um primeiro momento, faria a crer que estas inúmeras possibilidades resultariam na concepção de personagens muito diferentes tanto em características psicológicas como físicas. Mas é justamente neste ponto que se encontra um dos problemas que se mostra presente na história dos jogos digitais, um problema de *gênero*. Gênero, não é uma palavra aqui usada para definir as diferentes categorias de jogos, como é de costume. Gênero neste artigo refere-se às relações de gênero, e consequentemente relações de poder, que permeiam os sujeitos. Não é nenhum segredo que videogames fazem parte de uma comunidade machista, racista, homofóbica e transfóbica, apenas para citar algumas de suas problemáticas.

Hoje, talvez mais do que em décadas anteriores, graças às forças de movimentos feministas, LGBTTQI, movimentos étnico-raciais, e sua visibilidade cada vez mais facilitada, com auxilio também da conectividade proporcionada por ambientes *online*, esses aspectos da cultura *gamer* estão sendo mais fervorosamente contestados e novos discursos têm emergido.

Este artigo tem por objetivo explorar o contexto das representações de gênero nos jogos digitais por meio da análise das personagens no jogo *League of Legends*, procurando, assim, encaixar-se entre as contestações e críticas realizadas à representação visual de personagens femininas nos jogos digitais contemporâneos, assim como ao papel tradicionalmente delegado à feminilidade neste meio. Busca também acompanhar, na perspectiva do jogo selecionado, os tensionamentos emergentes e novos discursos em relação às feminilidades que têm sido explorados na comunidade de jogos digitais.

AS FEMINILIDADES NAS REPRESENTAÇÕES DE *LEAGUE OF LEGENDS*

A investigação realizada acerca do jogo *League of Legends* tem por enfoque justamente analisar as relações de gênero presentes na configuração visual das personagens consideradas femininas e como são retratadas ainda em grande parte dos jogos contemporâneos. Parte-se do pressuposto de que a diferenciação masculino/feminino nos jogos e em outros espaços (como a publicidade) é ainda regida pela ideia que define o

"homem" como a "norma" e a "mulher" como "o outro". Essa dinâmica faz com que a maneira de se desenhar formas femininas e masculinas possua uma forte relação de antítese, onde as feminilidades são frequentemente subordinadas à sua "norma", as masculinidades. Guacira Lopes Louro (2007) trata disso ao caracterizar um dos interesses dos estudos de gênero em desnaturalizar ideias que associam aspectos como "gênero" e "sexualidade" com o "sexo biológico". A noção hegemônica presente em alguns contextos encara a construção sexo/gênero/sexualidade como fixa e linear, onde o sexo biológico define o gênero e a sexualidade, que seriam ao primeiro subordinados. Os estudos de gênero contestam esta ideia, pois gênero e sexualidade seriam atributos culturalmente construídos e não "dados" pela natureza. Nesse sentido o que se entende por "feminilidades" e "masculinidades" deixa de ser algo fixo e pré-determinado para ser encarado como uma relação cambiante, em constante mudança e grandemente influenciada por questões histórico-culturais. Nas palavras de Louro:

A inscrição de gêneros - feminino ou masculino - nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura, e, portanto, com as marcas dessa cultura. As possibilidades da sexualidade - das formas de expressar os desejos e prazeres - também são sempre socialmente estabelecidas e codificadas. As identidades de gênero e sexuais são, portanto compostas e definidas por relações sociais, elas são moldadas pelas redes de poder de uma sociedade (LOURO, 2007 p.11).

Essas construções históricas e culturais ajudam a explicar a própria constituição da indústria dos jogos digitais como um meio machista. Grande parte do preconceito existente na ideia naturalizada de que videogames são uma mídia para "homens" ou "meninos" vêm da construção histórica das áreas associadas à tecnologia e à ciência como "interesses masculinos", áreas estas correlatas aos jogos digitais e com as quais ainda são facilmente associados. Judy Wajcman (2009) explica as diferenças de participação entre "homens e mulheres" nas áreas da tecnociência como resultado da socialização na infância e das oportunidades disponibilizadas para ambas as categorias tanto na educação como no mercado de trabalho.

Os discursos segregacionistas ainda presentes na comunidade *gamer* refletem as características das sociedades onde se encontram inseridos. Divisões como "jogos de menina" que os diferem do restante dos jogos por associá-los a aspectos relacionados a feminilidades tradicionais como cuidado com a aparência, delicadeza, consumismo e paletas de cor rosa,

existem em contraposição a jogos AAA⁵ normalmente associados a temas como a guerra, batalhas, ação, aventura e violência. É comum que sites *online* de jogos dividam suas categorias conforme a figura 1:



Figura 1. Barra de navegação do Click jogos Fonte: http://www.clickjogos.com.br/

Observa-se que a categoria "Jogos de Meninas" é diferenciada das demais, conotando que esses supostos jogos não podem estar associados a categorias como "carros" ou "esportes", mas apresentariam características específicas que os classificariam como intrinsecamente "femininos". A feminista Anna K, sob seu apelido *wundergeek*, critica esse tipo de estratégia em seu artigo sobre a linha de jogos *Imagine* da empresa *Ubisoft*. Segundo a autora essas divisões essencialistas seriam apenas mais uma forma de deixar evidente que mulheres e meninas não são bem aceitas no mercado de jogos (wundergeek, 2011).

Esse tipo de mentalidade favorece comportamentos específicos entre as pessoas responsáveis pelo desenvolvimento de jogos, assim como entre quem os consome. Em um jogo como League of Legends de estratégia, ação e batalhas a participação de jogadoras mulheres é vista como uma "anomalia". Muitas vezes as jogadoras ou são rechaçadas por estarem ali, ou são glorificadas por sua "exoticidade". As divisões masculino/feminino mostram-se também presentes na própria concepção das personagens do jogo. No traço do desenho verificam-se marcações essencialistas da divisão binária do sexos que carregam discursos de poder.

Lançado em 2009, *League of Legends* foi escolhido como objeto de pesquisa devido a sua grande popularidade e facilidade de acesso em diversos países, assim como sua quantidade ampla de personagens a serem escolhidos pelas jogadoras e jogadores. A empresa responsável pelo jogo, *Riot Games*, apresenta-se com o intuito de "desafiar as convenções" e como "focada na experiência do/a usuário/a". Entretanto, como pode ser observado nas personagens analisadas até janeiro de 2014, a maneira como a empresa retrata a feminilidade

⁵ Pronúncia-se "Triple A". São jogos com grande investimentos no desenvolvimento e divulgação; espera-se que sejam obras de alta qualidade, e criticamente bem recebidas.

⁶ **Riot Manifesto.** Disponível em http://www.riotgames.com/riot-manifesto>. Acesso em 2015.

está frequentemente associada a formas tradicionais de representação da figura feminina, ou como sugere John Berger (1999) a uma ideia da representação da mulher como "panorama". Além disso, dados divulgados pela *Riot Games* em 2012⁷ revelavam que menos de 10% das pessoas jogando *League of Legends* eram mulheres, informação esta que nunca foi oficialmente problematizada ou atualizada desde então.

A partir desta perspectiva, realizou-se uma análise quantitativa dos principais marcadores utilizados em *League of Legends* para diferenciar graficamente as personagens femininas do jogo (chamadas de Campeãs) e como estas personagens eram retratadas em termos de pose, trajes, raça-etnia e fisionomia. As imagens consideradas para análise foram as "*Splasharts* clássicas" das personagens, que funcionam como "cartões de visita" sendo a primeira imagem que a jogadora ou jogador vêem ao entrar em contato com a personagem.

As conclusões obtidas por essa análise apontam para uma série de estereótipos em relação a marcações de identidade de gênero, que através de sua repetição, configuram um discurso específico acerca da feminilidade privilegiada no jogo, tornando outras estratégias de representação marginalizadas. Alguns desses aspectos serão explorados a seguir.

AS FEMINILIDADES EM

Dos 117* personagens apenas 40 são do sexo feminino ou seja 66% dos personagens em League são do sexo MASCULINO 65% das campeãs apresentam algum grau de nuclez lisso ocorre somente em 31% dos Campeões trequentemente trajam roupas extremamente JUSTAS. *II7 foram os/as personagens lançados até janeiro de 2014

Figura 2. Infográfico Fonte: elaborado pela autora

⁷ The Number of People Who Play League of Legends Just Blows my Mind. Disponível em:

http://kotaku.com/5951117/the-number-of-people-who-play-league-of-legends-just-blows-my-mind. Acesso em 2015.

Ao analisar o total de 117 personagens do jogo lançadas até janeiro de 2014, constatou-se que havia mais personagens masculinas do que femininas (Figura 2). Das 40 personagens identificadas como femininas observou-se que 65% apresentava algum grau de nudez ou roupas justas que permitissem delinear os contornos de seus corpos. Em comparação isto não ocorria nas mesmas proporções e da mesma forma em personagens masculinos. Esse recurso utilizado em muitos jogos e amplamente criticado por feministas nessa comunidade é uma das formas de segregar masculinidades e feminilidades em termos de representação gráfica. Aqui é pertinente retomar a ideia de "panorama" de Berger, onde a figura feminina é representada de maneira a tornar-se "aprazível" a interlocutores específicos favorecendo um tipo de "olhar", "masculino" e "heterossexual" (BERGER, 1999).

Nos jogos e na cultura *pop* o termo em inglês "*male gaze*" é utilizado para caracterizar situações em produções culturais (sejam jogos, filmes, ou HQs) onde mulheres são colocadas em determinadas poses, às vezes torcidas, com o intuito de mostrar "o que interessa" a respeito de seus corpos – notadamente seios ou glúteos. São por vezes também ilustradas de forma sinuosa, acentuando cinturas diminutas e ressaltando as curvas de seus corpos, em comparação à estabilidade retilínea da pose de alguns personagens masculinos. Trajam vestimentas diminutas ou justas, pois sua "sensualidade" serviria para agradar um suposto público consumidor preferencial.



Figura 3. *Splasharts* clássicas das personagens *Lux*, *Karma* (acima), *Lucian* e *Karthus* (linha de baixo) com suas silhuetas delineadas. Fonte: elaborado pela autora

A título de comparação, as personagens *Lux* e *Karma* (figura 3) têm suas silhuetas torcidas de forma a diminuir suas cinturas e destacar seus corpos como curvilíneos. Já o personagem masculino *Lucian* tem uma pose retorcida, não com o objetivo de enfatizar as curvas de seu corpo ou acentuar sua cintura, mas para estilizar sua ação enquanto dispara suas pistolas – sendo que a arma é uma característica marcante do personagem no contexto do jogo. *Karthus*, de acordo com sua temática, procurar ser ameaçador e sua pose é mais estável, sua coluna não se mostra "deslocada" como no caso de Karma, por exemplo, cujo objetivo é enfatizar o busto da personagem. Os seios de *Lux* são acentuados pelo uso de um tipo específico de armadura, como será observado mais adiante.

Estas escolhas de poses diferenciadas para as personagens femininas contribuem para sexualizar suas figuras. Isso ocorre não com o intuito de mostrá-las como seres que detêm o controle de sua sexualidade, mas, pelo contrário como objetos sexuais do olhar alheio. Berger articula esta posição da figura feminina com a questão da "disponibilidade". Nas palavras do autor: "ela [a figura feminina retratada] está ofertando sua feminilidade como uma coisa a ser contemplada." (BERGER, 1999, p.57)

Nos jogos, tal como em *League of Legends*, as personagens femininas são frequentemente sexualizadas e objetificadas, através da silhueta de seus corpos visando uma estética específica de feminilidade capaz de suscitar o "desejo" de um consumidor imaginado como homem heterossexual. Essa maneira de retratar a figura feminina constitui-se em uma "pedagogia visual" como nomeia Luciana Loponte (2008). Nas palavras da autora trata-se de: "[...] uma pedagogia que naturaliza e legitima o corpo feminino como objeto de contemplação, tornando este modo de ver particular como a única "verdade" possível" (LOPONTE, 2008, p.152).

Em *League of Legends* as estratégias de concepção para personagens femininas além do uso de seios fartos e corpos curvilíneos, envolve também a escolha de tipologias de personagens. Conforme a figura 4 a grande maioria de personagens femininas é "humana" contrapondo-se a variedade de quase 50% nos personagens masculinos. Sendo assim, percebe-se que há maior liberdade nos processos criativos de personagens masculinos do que em personagens femininas, possivelmente decorrentes desta pedagogia de representação que visa apresentar a imagem feminina como "atraente", conforme ilustra a figura 4.



Figura 4. Infográfico Fonte: Elaborado pela autora.

Enquanto os personagens masculinos apresentam-se em diversos tipos e temáticas, as personagens femininas, independente de seu contexto, costumam estar sempre associadas à sensualidade de seus corpos que seguem regimes próprios de representação (figura 5). Não há personagens gordas. Elas possuem corpos delgados, sem pelos, são curvilíneas e jovens. Os cabelos são outro marcador de diferenciação. As personagens femininas possuem em sua maioria cabelos longos, sedosos e brilhantes, sempre lisos ou ondulados, mas nunca crespos ou encaracolados.

⁸ Essas tipologias servem para caracterizar "seres", no contexto dos jogos digitais, classificando-os como humanos, elfos, *orcs*, fadas, criaturas antropomórficas, monstros, entre outros.





Campeãs são em sua GRANDE MAIORIA

Figura 5. Infográfico. Fonte: Elaborado pela autora.

Observa-se também a distinção de raça-etnia, onde as personagens são predominantemente brancas (figura 6). No recorte temporal privilegiado pela pesquisa somente um personagem negro foi identificado no jogo. Trata-se de *Lucian* (figura 3). Entre as personagens femininas algumas são levemente morenas, mas nenhuma é negra.

Quando ocasionalmente as personagens trajam armaduras completas existe ainda a ênfase nos seios que são moldados através da armadura (*boob plate*), como no caso de *Lux* (figura 3), característica que contraria a funcionalidade⁹ em favorecimento da objetificação do seio feminino. É também comum que as personagens utilizem sapatos com salto alto, prática associada à ideia de sensualidade e elegância.



Figura 6. Infográfico. Fonte: Elaborado pela autora.

⁹ **It's Time to Retire "Boob Plate" Armor. Because It Would Kill You.** Disponível em: http://www.tor.com/2013/05/06/boob-plate-armor-would-kill-you/. Acesso em 2015.

Um exemplo bastante interessante acontece com o personagem *Blitzcrank* e a personagem *Orianna* (figura 6). Ambos são robôs, mas o personagem masculino Blitzcrank, apresenta-se como um robô robusto, sem feições humanas (figura 7).



Figura 7. Splashart clássica nova do personagem Blitzcrank Fonte: Riot Games



Figura 8. Splashart clássica nova da personagem Orianna Fonte: Riot Games

Já a personagem Orianna (figura 8) tem seu corpo configurado como feminino através da representação de suas feições, "cabelo", proporções de corpo e uma "saia" mecânica. Para qualificar Orianna como uma personagem feminina sua silhueta é caracterizada pela

sinuosidade e cintura diminuta, suas feições são marcadamente "humanas" e delicadas.

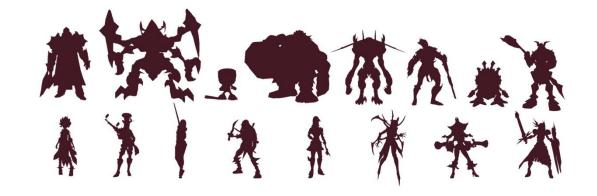


Figura 9. Silhuetas de personagens masculinas e femininas de *League of Legends*Fonte: elaborado pela autora

A figura 9 exemplifica o regime de representação vigente no jogo. A variação de corpo da primeira fileira, de personagens masculinas, não ocorre na segunda, de personagens femininas. Ao representar a feminilidade, League of Legends perpetua uma pedagogia visual que valoriza a figura da "femme fatale", a mulher fatal. Trata-se de um tipo de feminilidade que esbanja sua sensualidade e subverte aspectos mais tradicionais de uma feminilidade recatada. Contudo, continua subordinada a um olhar masculino e restrita a determinados tipos de corpos considerados "belos". Corpos estes que são perpassados por questões de raça-etnia e geração. Enquanto há ocorrência de personagens mais velhos entre as representações masculinas, todas as personagens femininas são jovens.

FEMINILIDADES DIVERSIFICADAS, NOVAS REPRESENTAÇÕES E ATUALIZAÇÕES DE ESTILO EM *LEAGUE OF LEGENDS*

Conforme já foi dito, a pesquisa considerou as *Splasharts* clássicas das personagens lançadas até janeiro de 2014. Sendo *League of Legends* um jogo contemporâneo e em constante evolução, novas personagens são lançadas constantemente e a arte do jogo é atualizada com o passar do tempo. Grande parte das *Splasharts* previamente analisadas foram redesenhadas e re-publicadas no jogo em novas versões, como ocorreu com *Orianna*, onde a arte anterior favorecia a visualização dos seios da personagem (figura 10), mas a nova proporcionou um outro tipo de pose, mais dinâmica e sem ênfase nos seios. Apesar de algumas mudanças, a estratégia de representação da feminilidade como "panorama" e objeto de prazer visual persiste em algumas *Splasharts*. As ilustrações de *League of Legends* têm

diminuído a ênfase nos seios das personagens, mas continuam retratando figuras extremamente magras e jovens, majoritariamente humanas e brancas.



Figura 10. *Splashart* clássica antiga da personagem *Orianna*. Fonte: Riot Games



Figura 11. Nova Splashart clássica da personagem Shyvana. Fonte: Riot Games

Na figura 11, por exemplo, a personagem *Shyvana* recebeu uma atualização artística interessante. Apesar dos contornos de sua silhueta apresentarem curvas, estas não são tão acentuadas. Também não há ênfase nos seios como marcador de feminilidade. Algumas constantes persistem, como a armadura incompleta que sugere um biquíni e os contornos delgados da cintura e das coxas da personagem. As diferenças de representação entre a imagem de Shyvana e as personagens sensuais apresentadas na figura 5, entretanto, implicam um deslocamento de "olhar" significativo.



Figura 12. Infográfico. Fonte: elaborado pela autora

A Riot Games também apresenta algumas representações de feminilidade que escapam do regime hegemônico (figura 12). Entre 2014 e 2015, a empresa trouxe a público sua primeira personagem feminina caracterizada como uma "criatura", *Rek'sai*:



Figura 13. Splashart clássica da personagem Rek'sai Fonte: Riot Games

Rek'sai (figura 13) não se baseia em marcadores tradicionais de feminilidade e mostra-se como uma representação interessante que rompe com os padrões estéticos de feminilidade pelos quais o jogo é popularmente conhecido. Da mesma maneira a personagem *Kalista* também subverte as táticas gráficas de representação ao mostrar uma figura feminina cujo contexto não dá destaque à sua sensualidade (figura 14).



Figura 14. Splashart clássica da personagem Kalista Fonte: Riot Games

Representações como Kalista e Rek'sai compõem a minoria de personagens do jogo que escapam do regime de representação subordinado ao olhar masculino e que permitem uma leitura diferente da feminilidade, dissociada das estratégias de objetificação e sexualização.

Essa linha de representação gráfica nos jogos é uma ruptura recente, decorrente dos diversos embates feministas e das discussões sobre gênero mais intensas dos últimos anos. Contudo estas intervenções se mostram tímidas perante a cultura estabelecida na comunidade *gamer* e na indústria de jogos que ainda desvalorizam a presença feminina como público potencial, algumas vezes mostrando-se inclusive avessa à produção de jogos com protagonistas mulheres.

Sendo assim, jogadoras são muitas vezes assediadas e sofrem violência simbólica ao adentrar comunidades ou vocalizar suas opiniões *online*. A feminista Anita Sarkeesian recebe ameaças e assédio constante por produzir a websérie *Tropes VS Woman in Videogames* que visa denunciar as assimetrias e discursos sexistas nos jogos digitais. Em 2014 houve a criação do movimento denominado *Gamer Gate* ¹⁰ que apesar de suas afirmações sobre justiça jornalística mostrou-se apenas uma organização com o intuito de atacar mulheres envolvidas com jogos com o objetivo de afastá-las ou silenciar seus discursos. Em 2015, na ocasião do lançamento do documentário brasileiro "Player 2: Ser Mulher na Cultura Nerd" o site de

GamerGate e a guerra contra mulheres nos videogames. Disponível em: http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html. Acesso em 2015.

divulgação sofreu ataques organizados e o documentário acabou sendo retirado do ar para proteger as autoras.

As maneiras como as personagens femininas são retratadas nos jogos reforça pedagogias acerca de quais posições de sujeito as mulheres e garotas envolvidas com a comunidade como um todo podem assumir. Ao retratar personagens femininas como objetos sexuais, tal como faz o jogo *League of Legends*, estereótipos são reforçados sobre o espaço que deve ser ocupado pela feminilidade e inclusive quais tipos de feminilidades são válidos e quais devem ser estigmatizados. Isso reforça também a noção de público alvo específico, a posição de sujeito ocupada pelo "gamer ideal", como sendo masculino (majoritariamente branco) e heterossexual. Um dos pressupostos que leva jogos como *League of Legends* a apresentar um grande número de personagens femininas sensuais ou objetificadas é a ideia pré-concebida de que o jogo interessa a "homens" sempre funcionando dentro de uma normativa heterossexual.

Porém, o mercado brasileiro consumidor de jogos é composto em 47,1% por mulheres segundo a pesquisa Game Brasil 2015. Apesar disso a comunidade ainda se mostra frequente e amplamente misógina. A página da rede social *Facebook*, *Firehawk* compartilhou a título de denúncia as mensagens recebidas por jogadoras de *League of Legends* que eram ofendidas de maneira chula e perseguidas no jogo simplesmente por serem mulheres ¹². Apesar do pronunciamento oficial da administração do jogo repreendendo a atitude exercida pelos jogadores nesse caso, a prática é comum. Como denuncia a jogadora Rondiny:

Meu nick [apelido] no jogo entregava meu gênero e, caso eu errasse um combo e morresse, era xingada de vadia, vagabunda e ouvia coisas do tipo "lugar de mulher é na cozinha, não no computador". Muitos xingamentos eram direcionados à sexo, visando a mulher em geral como um objeto extremamente sexual criado apenas para se submeter aos desejos masculinos. Mulher só serve para "chupar", nada além disso (segundo alguns jogadores do servidor brasileiro) (Rondiny, 2014).

Nesse contexto alguns deslocamentos no "modo de ver" tradicional frequentemente são criticados pelos sujeitos que ocupam as "posições privilegiadas". Um exemplo pode ser visto na personagem Fiora que não foi considerada por alguns jogadores (homens) "bonita o bastante". Considerada "muito velha", "parecia ter feito cirurgia plástica". Em contraponto,

¹¹**Geração Gamer foi ameaçado por usuários do 55chan; pessoas também foram difamadas.** Disponível em: http://geracaogamer.com/2015/07/09/geracao-gamer-foi-ameacado-por-usuarios-do-55chan-pessoas-foram-ameacadas/. Acesso em 2015.

¹² Denúncia da página Firehawk no Facebook. Disponível em:

https://www.facebook.com/FirehawkPage/posts/1150228131659745. Acesso em 2015.

algumas jogadoras comentaram no tópico da comunidade online *Reddit* que consideraram a personagem interessante por ser "diferente", pois já havia bastante personagens com cara de "20 e poucos anos"¹³. Um comentário correlato discorre acerca da falta de diversidade entre as personagens femininas:

Entre os personagens masculinos nós temos um cara gordo, um bárbaro, horrores Lovecraftianos, um par de personagens que se parecem com anime-shounen, um samurai, um cara que parece o Gambit dos X-Men, um pistoleiro barbudo, um cara que é 80% robô, um cara careca correndo por aí com uma enorme garrafa de veneno nas costas, um urso de verdade, um Troll de verdade, um cara bagre, um ser feito de magia e um imperador pássaro. Do lado das damas é ninja sexy, atiradora sexy, planta sexy, aranha sexy, sereia sexy, pirata sexy, Xena, a Princesa Guerreira, sexy etc. etc. ¹⁴ (REDDIT GIRL GAMERS, 2015).

Como demonstrado previamente na figura 9, o maior problema com as representações de feminilidade em *League of Legends* decorre da quantidade e frequência com que as personagens são retratadas com teor sensual e da pouca variedade decorrente destas escolhas estilísticas em contraponto, principalmente, à maneira como a masculinidade é representada. Apesar de idealizadas em muitos casos, as figuras masculinas são capazes de suscitar diferentes conceitos que variam desde formas tradicionais de virilidade e força bruta a versões mais alternativas relacionadas à inteligência, magia ou até mesmo delicadeza e "fofura". As atualizações do jogo têm deslocado aos poucos esses tratamentos divergentes de representação entre masculinidades e feminilidades. Mas alguns regimes de visualidade permanecem, como a "magreza" feminina, a associação entre "beleza e juventude" e a discriminação racial (não há campeãs negras, asiáticas ou indígenas).

-

¹³ Riot Games Updates Another Female Champion; Player Base Pissed That Character Isn't Hot Enough Now. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/3ec003/riot_games_updates_another_female_champion_player/. Acesso em 2015.

¹⁴ Tradução livre de: "Among the male characters we have a fat dude, a barbarian, Lovecraftian horrors, a couple of shonen anime look-alikes, a samurai, a dude who looks like Gambit from the x-men, beardy gun-slinger, a dude who's 80% robot, a bald guy running around with a huge bottle of poison on his back, an actual bear, an actual troll, a catfish dude, a being mad of magic, and a bird emperor. On the ladies side it's sexy ninja, sexy sniper, sexy plant, sexy spider, sexy mermaid, sexy pirate, sexy Xena Warrior Princess etc. etc."

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O PAPEL SOCIAL DA/O DESIGNER DE PERSONAGENS NA PRODUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Um dos objetivos da análise de representações de feminilidades das personagens em League of Legends é colocar em destaque os discursos e relações de hierarquia presentes nas ilustrações das personagens. Ao explorar a maneira como são constituídas as marcações de feminilidade e masculinidade e de que maneira essas relações estão imbricadas com regimes de poder que permeiam as relações de gênero presentes na sociedade, espera-se incentivar um posicionamento crítico e analítico das formas como os processos criativos de design de personagens ocorrem. Um dos objetivos dessa discussão é colocar em relevo o papel social que designers e ilustradoras/es podem exercer ao assumir posturas políticas a respeito de questões como as representações de gênero no âmbito da cultura visual.

Como aponta Shaylyn Hamm (2010), se a indústria de jogos apresentar personagens mais variadas será capaz de atingir audiências mais heterogêneas e abrangentes. Ao subverter estratégias estereotipadas de representação, o trabalho gráfico é capaz de proporcionar mudanças nas posições de sujeito e nos "modos de ver" hegemônicos. A hipersexualização de corpos femininos apresenta-se como uma constante em grande parte das mídias contemporâneas, mas as contestações por parte de grupos de estudos de gênero e grupos feministas têm provocado mudanças e deslocamentos. Com os jogos digitais isso não é diferente.

Alguns dos jogos apresentados na feira anual norte-americana - a E3 - de 2015 são exemplos da transformação pela qual passa a comunidade de jogos digitais atualmente. Ao apresentar um número mais considerável de personagens femininas protagonistas e não-hipersexualizadas a indústria de *games* abre espaço para novas formas de interação entre jogos e tipos de feminilidades, assim como abre espaço para as mulheres se sentirem melhor representadas. Projetos como *Girls Make Games*¹⁵, que incentivam meninas a fazerem jogos, são propostas que promovem mudanças para o futuro da indústria de jogos, ainda dominada por homens.

Nesse cenário, o presente artigo visa estimular o debate sobre gênero nos jogos digitais assim como apontar problemáticas que ainda podem ser exploradas nesse meio, como as questões de sexualidade, questões étnico-raciais e questões geracionais que não puderam ser

¹⁵ **Projeto incentiva meninas a criarem games! <3**. Disponível em http://www.garotasgeeks.com/projeto-incentiva-meninas-a-criarem-games/. Acesso em 2015.

abordadas com tanta profundidade na pesquisa, mas mostram-se presentes no contexto de *League of Legends*. Ao mesmo tempo procura ilustrar como têm ocorrido tensionamentos e mudanças nesse meio, que passa por constantes transformações. O texto procura apontar também, o caráter discursivo e pedagógico que as representações visuais dos jogos digitais carregam e a importância da postura crítica de profissionais que atuam na área para exercer a desconstrução de estereótipos de gênero.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGER, John. **Ensaio no 3. In:** _____. **Modos de ver.** Rio de Janeiro: Rocco, 1999, p. 47-66.

HAMM, Shaylyn. **The Aesthetics of Unique Video Game Characters.** Disponível em http://gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php?page=1. Acesso em 2013.

K., Anna "wundergeek". **Ubisoft makes games for girls that I want to KILL WITH FIRE.** 2011. Disponível em

http://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/01/19/ubisoft-makes-games-for-girls-thati-want-to-kill-with-fire/. Acesso em 2014.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. Estudos Feministas. 2002, vol.10 (2), p. 283-300.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade.** Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

Riot Games. **League of Legends.** Disponível em http://br.leagueoflegends.com/> acesso em 2015.

"RONDINY". **League of Legends e o preconceito com jogadoras mulheres.** Disponível em http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=181244&page=30. Acesso em 2014.

STURKEN, Marita; CARTWRIGHT, Lisa. **Practices of looking:** an introduction to visual culture. USA, New York: Oxford University Press, 2005.

WAJCMAN, Judy. Feminist theories of technology. Cambridge Journal of Economics 2009.