

Maga ou suporte: hipersexualização e imperativos de gênero na construção de personagens femininas em *League of Legends*

Mage or support: hypersexualization and gender imperatives in the construction of female characters in *League of Legends*

Soraya Madeira da Silva¹, Abner Oliveira Lopes da Silva²,
Pâmela da Silva Rocha³

Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar a construção de personagens femininas no jogo *online League of Legends* (LoL), considerando aspectos sociais e estéticos explorados no universo desta plataforma. Nos últimos anos, LoL se consolidou como um dos maiores jogos digitais *online* da atualidade; este posicionamento aponta sua relevância como produtor de sentidos para os jogadores. A partir disso, pretendemos responder à pergunta: como a construção de personagens femininas e masculinas em LoL contribui para reforçar imperativos de gênero presentes historicamente na cultura *gamer*, de modo a perpetuar narrativas misóginas de fantasia? Com foco nas representações de gênero no jogo, este artigo analisa, com inspiração na investigação de Araújo (2021) e nos estudos de Schell (2008) e Petry *et al.* (2013), e com o aporte teórico de Bourdieu (2012) e Butler (2018), os visuais e histórias de três personagens femininas não humanas, pareando-as com três personagens masculinas de mesma espécie. Como resultado, observa-se que há tanto a hipersexualização das personagens femininas, quanto a limitação de suas representações, confinando-as a modelos restritos, enquanto as personagens masculinas se apresentam de maneiras mais diversificadas.

Palavras-chave: *League of Legends*; Gênero; Jogos digitais; Hipersexualização; Personagens.

Abstract

The objective of this work is to analyze the construction of female characters in the online game *League of Legends* (LoL), considering social and aesthetic aspects explored in the universe of this platform. In recent years, LoL has consolidated itself as one of the largest online digital games and this positioning highlights its relevance as a producer of meanings for players. Based on this, we intend to answer the question: how does the construction of female and male characters in LoL contribute to reinforcing gender imperatives historically present in gamer culture in order to perpetuate misogynistic fantasy narratives? Focusing on gender representations within the game, this article analyzes, inspired

¹ Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Professora do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (ICA/UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. *E-mail:* sorayamadeira@ufc.br

² Graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. *E-mail:* abneroliveira@alu.ufc.br

³ Graduada em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda na Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. *E-mail:* pamelarocha@alu.ufc.br

by the research of Araújo (2021) and the studies of Schell (2008) and Petry *et al.* (2013), and with the theoretical contribution of Bourdieu (2012) and Butler (2018), the visuals and stories of three non-human female characters, pairing them with three male characters of the same species. As a result, it is observed that there is both hypersexualization of these characters and also limitations in their representations, confining them to restricted models, while male characters present themselves in more diverse ways.

Keywords: *League of Legends*; Gender; Digital games; Hypersexualization; Characters.

Introdução

O presente artigo visa a discutir a temática da construção de personagens femininas no universo do jogo *League of Legends* (LoL), a fim de pensar quais valores – bem como aspectos sociais e estéticos – são explorados no universo desta plataforma *online*. Propomos aqui uma apresentação da plataforma do LoL para, em seguida, partirmos para uma análise qualitativa de como se dão as expressões de gênero dentro deste universo. Para este estudo, escolhemos seis personagens de diferentes espécies⁴ não humanas dentro do jogo, a exemplo de criaturas aquáticas e vegetais, que foram verificadas com inspiração na análise conduzida por Araújo (2021).

LoL é um dos jogos MOBA (acrônimo para *Multiplayer Online Battle Arena*⁵) com maior relevância na atualidade, sendo um dos jogos mais assistidos em transmissões *online* de plataformas como a Twitch⁶. LoL é um jogo de batalha e estratégia em que equipes de cinco jogadores enfrentam-se com o objetivo de destruir a base adversária, enquanto defende a sua própria. Os jogadores podem escolher entre uma variedade de personagens, denominados campeões, que contam com habilidades únicas e cumprem funções variadas

de ataque e defesa. Os campeões se fortalecem por meio de batalhas, ganhando experiência e recursos ao derrotar inimigos, para assim superar a equipe adversária. Devido à variedade de campeões disponíveis, existem diversas maneiras de um jogador contribuir para a vitória em uma partida de LoL. Eliminar a equipe adversária, em confrontos frente a frente, ou fortalecer seus aliados, a fim de que possam mudar o rumo de uma batalha, são algumas das formas de participação possíveis.

A escolha do jogo como campo de análise para o presente artigo é justificada a partir da preferência do público *gamer* acerca de quais jogos despertam mais interesse e são jogados por mais tempo. Segundo a Pesquisa Game Brasil de 2024 (PGB, 2024), há uma preferência dos jogadores brasileiros por jogos desafiadores e que envolvam outras pessoas. Tais características indicam um perfil de jogador que estaria em consonância com os aspectos de jogabilidade ofertados pelo LoL aos seus jogadores. Além da adequação à demanda de mercado, é seguro dizer que o LoL cumpre um importante papel agenciador no atual ambiente *gamer*, uma vez que alcançou um lugar de referência nos processos de midiaticização que ditam os parâmetros de sucesso para jogos digitais atualmente (Falcão; Marques, 2019). Por ser muito jogado, é

⁴ No mundo de fantasia de LoL, a existência de seres fantasiosos faz com que humanos não sejam a única forma de vida com aspectos culturais e sociais, existindo, assim, diferentes espécies além da humana. No universo lúdico do jogo, a palavra utilizada para se referir a essa diferença é “raça”. Contudo, para melhor discernimento entre o uso social desta palavra e o sentido dela no universo do jogo, optamos por usar “espécie” ao longo do artigo.

⁵ Nos jogos MOBA, o objetivo é destruir a base inimiga por meio de batalhas estratégicas. Os jogadores controlam um personagem à sua escolha, que conta com habilidades únicas e cumpre uma função para o time dentro de jogo. A grande variedade de personagens disponíveis para escolha, bem como o aspecto competitivo das partidas, proporcionam alta rejogabilidade e engajamento de público a este gênero de jogo.

⁶ O site www.twitch.tv é uma das principais plataformas de transmissões ao vivo, sendo a maioria destas voltadas para conteúdo *gamer*, com transmissões de jogos *online*, em que o LoL figura como uma das categorias mais populares.

amplamente compartilhado, assistido e comentado em diversos espaços da internet.

Com um perfil de jogador majoritariamente masculino (Silva; Lessa; Granjeiro, 2022), há de se pensar criticamente a construção de subtextos de gênero acerca de determinados corpos inseridos no jogo. A convivência em comunidades *online*, ao mesmo tempo que atua como importante ferramenta de socialização para seus participantes, também é responsável por oferecer contato com discursos violentos; há, inclusive, a prevalência do discurso de ódio no ambiente de jogos *online*, onde a competitividade atua como disparador para tais usos de linguagem (Costa *et al.*, 2020).

Partindo disso, propomo-nos a discutir sobre como a categoria gênero é pensada em personagens não humanos no mundo de fantasia de LoL, buscando, através da análise, tornar evidentes quais ideais de masculinidade e feminilidade estão presentes como subtexto a partir da apresentação dos campeões disponíveis em jogo, bem como propomo-nos a problematizar tais noções, a fim de tensionar possíveis relações de gênero que sejam nocivas e excludentes para os corpos não masculinos e, portanto, não autorizados ao espaço do jogo (Galdino; Silva, 2020).

Embora existam evidências de que as representações presentes em jogos eletrônicos são dotadas de um caráter potencializador acerca dos processos de reconhecimento de identidade e alteridade para seus jogadores (Fox *et al.*, 2015), é preciso dizer que as questões de representação de gênero em jogos não são um tema novo: as personagens femininas estão presentes no mundo dos jogos desde sua popularização, nos anos 1980, de formatos *arcade*⁷, em que o jogador ganha a forma do protagonista da narrativa. Partindo da década citada, há a história de Pauline, a namorada do

protagonista *Jumpman*, que é sequestrada e dá início à franquia *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), idealizada por Shigeru Miyamoto. Nesse período, há a notável predominância das temáticas militares e de luta nos *games*⁸ (Lien, 2013) e é possível verificar que as mulheres já figuravam entre as franquias de jogos, apresentando, todavia, um espectro de personalidades e de qualidades bem limitado: muitas só ganhavam papéis de destaque se figurassem numa lógica que iria de “donzela indefesa à heroína sexy” (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017, p. 865).

Com a expansão e a popularização dos jogos, o ambiente virtual tem se mostrado uma virtuosa oportunidade para o estudo dos padrões de gênero apresentados nos *videogames*, bem como das consequências dessas internalizações pelos jogadores. Assim, acreditamos que é fundamental investigar, principalmente a partir dos jogos *mainstream*, como companhias e empresas que desenvolvem esses ambientes pautam questões identitárias, analisando suas personagens e contextos, para entender se há um reforço na construção de mecanismos conservadores e de estereótipos de gênero em seus jogadores. Dessa forma, entendemos que analisar a construção midiática presente no jogo é relevante, a fim de responder ao questionamento deste artigo: como a construção de personagens femininas e masculinas em LoL contribui para reforçar imperativos de gênero presentes historicamente na cultura *gamer*, de modo a perpetuar narrativas misóginas de fantasia?

Metodologia

Referencial teórico

É proposta neste trabalho uma análise focada no gênero dos campeões de LoL e sua apresentação

⁷ Jogos *arcade* são modalidades de jogo nas quais são exigidas mais habilidades físicas do que pensamento estratégico. Geralmente são jogos considerados mais ativos e que não possuíam muitos desafios e/ou quebra-cabeças, como *Duck Hunt* (Sega, [1969]) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981).

⁸ Neste trabalho, optamos por considerar o termo *games* como sinônimos de jogos digitais, seguindo os passos de Silva e Lucena (2023), que explicam que, apesar de reconhecerem que existem diferenças semânticas entre os dois termos, utilizam-nos como equivalentes por uma questão de acessibilidade de buscas.

ao público que tem contato com o jogo. Ancoramos-nos, ao longo da discussão estabelecida, em perspectivas pós-estruturalistas acerca da função e da constituição do gênero enquanto categoria identitária. Ao pensar sobre representação de gênero e suas consequências sociais, partimos do trabalho de Bourdieu (2012, p. 17, 51) em *A dominação masculina*, em que é apresentado o entendimento segundo o qual a divisão sexual da sociedade se encontra “na ordem das coisas”, seja na biologia ou na história, o que exige o questionamento sobre a manutenção da posição da inferioridade feminina. Também abordamos o conceito de “violência simbólica”, na qual a socialização dos indivíduos resulta numa adesão tóxica à relação entre dominante – masculino – e dominado – feminino, sendo essa disposição não somente vista como natural, mas também perpetuada, inclusive, pelas próprias mulheres, ocorrendo o que o autor francês chamou de “lei social convertida em lei incorporada”. Assim, na construção da história, legitima-se uma exclusão e/ou diminuição da figura feminina enquanto ator social, apresentando-a como um objeto; um significante à espera de um significado. A partir disso, concluímos que a reprodução desse sistema mítico-ritual dar-se-á em todos os âmbitos, inclusive, no dos jogos digitais.

Valemo-nos também da perspectiva butleriana acerca de gênero, apresentado além da correspondência entre gênero e uma corporalidade estabelecida, o que seria instaurar como sinônimos masculino e homens, assim como feminino e mulheres. A categoria gênero à qual nos referimos ao longo deste trabalho é entendida como, sobretudo, um atravessamento social de constituição identitária que existe também no corpo, mas vai muito além dele, na medida em que o gênero estabelece-se enquanto vivência, socialização e relação com o outro e com a linguagem, bem como com as instituições sociais presentes e ativas sobre os fluxos

sociais (Butler, 2018). As noções de feminino e masculino apresentadas no texto, assim como a função dos imperativos de gênero imputados pela construção em jogo a ser denotada, constituem-se enquanto fatores de influência social sobre o que é considerado masculino e o que é considerado feminino, impactando a hierarquização de corpos e funções no jogo.

Não obstante, apoiamo-nos também em estudos recentes sobre questões identitárias e sobre como isso influencia o comportamento dos jogadores de LoL em suas escolhas e comportamentos. Şengün *et al.* (2022), por exemplo, trazem indicações acerca da presença do efeito Proteus (jogadores mudando sua forma de agir em virtude dos personagens com que jogam) em partidas de LoL. O trabalho realizado demonstra como a escolha de determinados tipos de personagem no jogo afeta negativamente a comunicação do jogador, bem como seu comportamento. A pesquisa, que enfoca a ocorrência de comportamentos tóxicos, evidencia que ocorrem comportamentos verbais mais agressivos quando jogadores selecionam campeões masculinos e/ou com funções de ataque, mais do que quando selecionam um campeão específico.

Por outro lado, Song, Rhee e Kim (2021) – além de demonstrarem uma manutenção da tendência supracitada de escassez de representação feminina em posição de protagonismo, poder e capacidade nos formatos de jogos mais atuais, como MMORPGs⁹ e MOBAs – apresentam estatísticas que evidenciam a desigualdade de gênero presente no LoL. As campeãs femininas não apenas encontram-se em grande disparidade numérica dentre as escolhas disponíveis de personagens em jogo – que, em 2021, eram mais de 130 – como também apresentam atributos menores em ataque, defesa, movimentação e regeneração ao longo de todo o jogo, quando comparadas aos campeões

⁹ Acrônimo para “*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*” (Jogo de Interpretação de Papéis Multijogador Massivo Online). Refere-se a jogos em que os jogadores entram em um mundo de fantasia compartilhado com demais jogadores, criando um personagem único para si, com o objetivo de realizar missões, interagir, colaborar e competir com demais jogadores.

masculinos, sendo superiores apenas em atributos de magia.

Ao realizarem entrevista com jogadores acerca de suas concepções sobre determinadas personagens, os autores perceberam uma concepção de que o combate é uma função masculina *a priori*, o que é reforçado por todos os campeões responsáveis por curar aliados serem personagens femininas – o que era verdade até o momento da publicação. A questão da seleção de campeões pelos jogadores é abordada por Ratan *et al.* (2019), que estabelecem uma relação entre gênero do jogador e gênero do campeão escolhido ao longo das partidas, demonstrando que jogadoras femininas tendem a escolher campeãs mais frequentemente que campeões, enquanto jogadores masculinos não aparentam ter preferências acerca do gênero da personagem a ser escolhida. Os autores atentam para a frequência de escolha, a fim de demonstrar que possivelmente mulheres se sentiriam mais instigadas a participar de jogos como LoL se a representação feminina fosse mais numerosa e diversificada, uma vez que os jogadores masculinos aparentam selecionar um campeão mais preocupados com a sua função do que com seu gênero.

A partir desses estudos, é possível afirmar que a construção presente em LoL produz uma masculinidade que ocupa um lugar central nas formas de jogar, em detrimento da feminilidade apresentada no jogo, que aparece estreitada, contando com poucas escolhas e funções a serem cumpridas. É possível argumentar, a partir do exposto, que a feminilidade em LoL é apresentada como frágil, limitada e simples. Tal situação coloca o feminino, bem como a jogadora feminina, em posição de vulnerabilidade no ambiente do jogo, enquanto reafirma as noções de dominação masculina, estabelecendo imperativos de gênero nocivos socialmente (Bourdieu, 2012).

Escolha dos campeões

Neste sentido, será feita uma análise enfocando campeões não humanos, a fim de verificar

como a definição de gênero destas personagens impacta suas descrições e funções no jogo. Buscamos assim, por concepções de gênero no jogo que se constituem como nocivas na medida em que atuam em prol da manutenção do masculino como único ocupante de direito do espaço dos *games* (Galdino; Silva, 2020). Desta forma, nosso estudo é inspirado na análise realizada por Araújo (2021) sobre o jogo *Persona 4*, que se utilizou das abordagens de Petry *et al.* (2013) e Schell (2008), para avaliar os aspectos estéticos e narrativos de um jogo digital. Assim, aqui propusemos a análise de materiais originais do próprio LoL, tanto de ordem visual (com artes de campeão e modelos no jogo), quanto de ordem textual (com biografias e contos vinculados aos campeões no *site* oficial do jogo).

Em LoL, existem mais de 160 campeões distintos, sendo a maioria destes pertencentes à espécie humana. Contudo, para esta análise, foram escolhidos campeões cujas espécies não fossem humanas; posteriormente foram organizados em pares, em relação à espécie fantasiosa à qual pertencem no jogo. Tal organização visa a investigar a existência de imperativos de gênero na construção de LoL, ressaltando como os subtextos de gênero operam para replicar estereótipos de gênero já relatados. A possível existência destes, apesar do distanciamento da figura humana, permite evidenciar mais claramente a projeção presente, na construção do jogo, acerca da função das identidades masculina e feminina dentro e fora do jogo. Dessa forma, foram escolhidos para a análise as campeãs Janna, Nami e Zyra e os campeões Nasus, Tahm Kench e Maokai.

O trabalho, como proposto por Araújo (2021), será feito na forma de uma análise de correspondência entre a história, as descrições vinculadas aos campeões e a imagem apresentada pelo corpo ao qual o jogador tem acesso em jogo. Neste ponto, destacamos a corporeidade como centralidade na análise. Considerando o lugar de LoL enquanto um produto atual amplamente consumido e aceito na cultura *gamer*, a construção desses corpos não humanos dizem sobre quais são as representações

possíveis de gênero além de um padrão humano. Assim, evidenciam a presença de quais características são apresentadas como inatas ao gênero na construção e na apresentação do jogo ao público, deixando claros os juízos de valor implícitos acerca dos corpos e suas relações com gênero, poder, função e capacidade.

Análise de campeões: as representações do divino com Janna e Nasus

Janna é uma deusa dos ventos originária de Shurima, região desértica cuja mitologia e estrutura remontam à mitologia egípcia. Cumpre atualmente o papel de protetora e divindade da cidade portuária de Zaun. Tanto a biografia quanto o conto atribuídos à personagem ressaltam suas qualidades protetoras, benevolentes e maternais, bem como descrevem sua figura como etérea, leve e mística: relacionada ao vento e a seus poderes elementais. No jogo, sua aparência é simples, sendo uma mulher de orelhas pontudas, que carrega um bastão azul de aspecto místico. Utiliza roupas brancas curtas com tiras no busto e na virilha, complementando a vestimenta com luvas e caneleiras igualmente brancas. O restante do corpo é mantido exposto, consolidando uma composição reveladora para a figura divina de proteção. Durante as partidas, a campeã desempenha o papel de suporte. Em LoL, os suportes tradicionalmente oferecem curas e fortalecimentos a aliados – sendo frágeis em situação de combate – ou atuam na linha de frente do combate, sendo campeões combativos que imobilizam e atrapalham inimigos, absorvendo dano¹⁰, mas não causando muito dano. Janna figura entre o primeiro tipo, o que está em consonância com a natureza protetora relatada na história da personagem. Vale notar que os suportes de cura e fortalecimento são,

em sua maioria, personagens femininas, quase inexistindo suportes femininas mais combativas entre as mais de 160 opções de campeões jogáveis, mantendo uma situação muito próxima à relatada por Song, Rhee e Kim (2021).

Nasus, como contraparte masculina, também é uma divindade shurimane. Suas características físicas são uma clara referência ao deus Anúbis. Ainda que seja um estrategista e um estudioso, Nasus conta, em sua história, com inúmeras referências à guerra, conquista e agressividade; possui uma personalidade austera e distante; é classificado como muito inteligente, embora os textos que tratam do campeão destaquem também sua ferocidade. Sua roupa traz ornamentos dourados que remontam ao Egito Antigo, assim como sua aparência de chacal antropomorfizado. No jogo, cumpre uma função mais combativa, sendo responsável por absorver muito dano.

Fica evidente a presença de imperativos de gênero acerca do que é possível para masculinidades e feminilidades dentro desse universo. A caracterização de Janna é feita quase como uma caricatura de aspectos femininos estereotipados, ao desempenhar simultaneamente o papel de protetora maternal, guia espiritual e ser apresentada como uma bela mulher de constituição e vestimentas sensuais. Por outro lado, Nasus possui, em sua história, temas tradicionalmente masculinos, girando em torno de combate e agressão direta, ainda que ambos sejam descritos como não combativos. Tal diferença extrema na caracterização reforça a ideia de masculinidade de Bourdieu (2012) que, tendo base nas “expectativas coletivas” e no poder simbólico, naturaliza o entendimento e o não questionamento, por parte dos jogadores, de que a posição de cuidado e fragilidade ainda é exclusivamente feminina, mesmo em um jogo de luta e conquista.

¹⁰ Sendo LoL um jogo de combate, os campeões são responsáveis por derrotar inimigos para conseguir recursos. Isso é feito zerando os pontos de vida do alvo em combate. Dessa forma, os campeões são equipados com habilidades únicas, para que possam eliminar inimigos rapidamente ou possam mitigar o efeito dos ataques causados por inimigos. Nesse sentido, a noção de dano se refere ao prejuízo causado nos pontos de vida do personagem jogável, a partir de ataques adversários. Alguns campeões são mais resistentes a dano e outros são mais frágeis.

Imagem 1 - Modelos de jogo das personagens Janna e Nasus.



Fonte: League of Legends Wiki ([2024]).

Criaturas aquáticas: Nami e Tahm Kench

Os campeões Nami e Tahm Kench têm como *habitat* principal as regiões aquáticas, o que permite a incorporação de *designs* mais adaptados à água do que à terra, com proporções humanas perdendo prioridade e obrigatoriedade em virtude do *habitat* vivenciado por esses seres.

Nami é uma *vastaya*, uma espécie de ser místico humanoide, com características animais e conexões com a magia natural. Sua história a descreve como uma feroz guerreira que carrega a função de salvar seu povo e que possui o poder de controlar e conjurar quantidades imensas de água, aparentando ser uma maga poderosa. Tem uma personalidade descrita como corajosa, impulsiva e capaz. No jogo, Nami é uma suporte com forma de sereia, capaz de fortalecer e curar aliados, sendo um personagem frágil em batalha, de maneira muito similar à Janna. Seu visual conta com uma barbatana de sereia na parte inferior, com escamas que cobrem todo o corpo, exceto na parte superior, onde o aspecto escamoso dá abertura progressiva a uma pele mais lisa, atingindo sua amplitude máxima justamente nos seios da personagem, dando um aspecto de decote extremamente pronunciado à personagem sempre descrita nas histórias como escamosa e inumana.

Tahm Kench, escolhido como contraparte masculina, é classificado no jogo como um demônio e – embora não seja da mesma espécie de Nami – foi escolhido por ter características semelhantes a ela no mundo fantasioso de LoL, pois Tahm Kench tem características claras de um peixe bagre em sua composição de personagem. O campeão tem a alcunha de “rei do rio” e é um retrato da gula e da ganância dos indivíduos que sempre querem mais. Consiste em um demônio trapaceiro com aparência de peixe, que oferece tratos milagrosos e traz a ruína daqueles que fizeram um acordo com ele. Tahm Kench é descrito como imenso e assustador, ainda que requintado e eloquente, e traz em suas histórias temas de corrupção e enganação; entretanto sempre se porta com muita elegância. Suas histórias tratam estritamente de suas trapaças e atemporalidade, como arauto da tentação por onde passa. No jogo, Tahm Kench cumpre a função de um tanque, um tipo de campeão resistente em situações de combate e responsável por absorver bastante dano, assim como por proteger a si e aos aliados, utilizando-se de suas habilidades. Sua aparência faz jus à descrição: um peixe humanoide. Veste roupas arrumadas, um pouco pequenas para o seu tamanho, e possui um corpo gordo, além de olhos, membros e demais características muito mais animais do que humanos.

Imagem 2 - Modelos de jogo das personagens Nami e Tahm Kench.



Fonte: League of Legends Wiki ([2024]).

A discrepância significativa entre como Nami é descrita em biografias e contos e como é a experiência de jogar com a campeã deixa claro como a representação de gênero presente no jogo opera a partir de imperativos que estreitam as noções de feminilidade possíveis de serem representadas. Diferente de Janna, que congrega muitos aspectos culturalmente relacionados ao feminino em sua história e função dentro de jogo, Nami, ainda que seja uma grande guerreira, desempenha um papel de suporte. Mesmo que carregue um título reservado apenas aos mais habilidosos de sua tribo e tenha enfrentado inimigos terríveis sozinha e sobrevivido ao combate¹¹, como relatado em sua história, Nami é frágil em combate dentro do jogo.

Ademais, o estreitamento de possibilidades se faz presente funcional e esteticamente, uma vez que, ainda que pertença a uma sociedade aquática e tenha em seu *design* características píceas, a caracterização corpórea da campeã ainda é fortemente marcada por um decote. O lugar da feminilidade de Nami inexistente como diferenciado da feminilidade apresentada em Janna, tornando ambos os corpos expressões de gênero estereotipadas.

A permanência dessas narrativas, independentemente da correspondência das personagens com o sexo feminino tradicionalmente humano, conversa com as concepções de Judith Butler (2018, p. 21) sobre gênero, na medida em que “se o gênero são os significados culturais assumidos pelo corpo sexuado, não se pode dizer que ele decorra de um sexo desta ou daquela maneira”. O que se percebe é a persistência e a projeção de um ideal humano binarista acerca das representações de sexo e gênero femininos como parte constituinte das personagens, estreitando as possibilidades de representação, ainda que sejam personagens femininas essencialmente diferentes.

Partindo de estudos como o de Cabra (2013), que afirma que os jogos eletrônicos cumprem um importante papel no reconhecimento da identidade de gênero, fica perceptível como representações caricatas e unidimensionais de campeãs femininas atuam para simplificar a experiência feminina ao aspecto frágil, sensual e de cuidado, perpetuando imperativos de gênero que proporcionam diferentes possibilidades de representação apenas para o masculino, na medida em que Tahm Kench

¹¹ Informações retiradas da biografia da campeã, disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/nami/.

consegue ser monstruoso, mas elegante; assustador, mas convincente, ou seja, a nuance e a profundidade parecem necessariamente atreladas a representações do gênero masculino.

Plantas mágicas: Zyra e Maokai

Finalizando nossa análise, voltamos o olhar para dois campeões que sequer são formas de vida animal. Os seguintes campeões são vegetais e, como tal, não necessariamente precisam emular quaisquer costumes ou aparências humanas, uma vez que, apesar de possuírem consciência, são dotados de uma biologia completamente diferente da animal.

Zyra, em sua biografia e conto pessoal, é referida apenas como planta, sendo o misterioso resultado de uma mistura de magia com uma consciência coletiva de plantas. Contudo, o resumo da campeã refere-se a ela como “sedutora criatura híbrida entre planta e humana”¹². Além da imprecisão sobre o que exatamente Zyra é, não há razão ou explicação alguma para esta personagem possuir uma forma humanoide feminina, sendo sempre enfatizadas beleza e sedução em suas aparições. Diferente das campeãs anteriores, Zyra é descrita como abertamente hostil e agressiva com outras formas de vida.

No jogo, Zyra é uma maga, tipo de campeã capaz de causar muito dano de combate pelo uso de suas habilidades mágicas, porém é frequentemente frágil e incapaz de suportar diretamente grandes danos de combate. No entanto, como o próprio *design* de LoL tende a construir personagens femininas mais fracas (Song; Rhee; Kim, 2021), Zyra acaba não tendo, enquanto maga, bom desempenho nas partidas, tendo sua função deslocada no jogo. Dessa forma, ela sai do papel de maga capaz de causar grandes danos e usualmente cumpre a função controladora de suporte, que ajuda

o time utilizando suas habilidades para controlar ambientes, tendo seu potencial de dano reduzido pela troca de função que precisa cumprir no jogo¹³.

A aparência da campeã é a de uma mulher coberta por algo semelhante a uma *lingerie* de plantas, com as extremidades dos membros parecendo-se mais com cipós, conforme se afastam do centro da campeã, dando um aspecto de luvas e botas longas, repetindo, mais uma vez, a tendência de um corpo objetificado, de uma mulher com muita pele exposta.

Maokai, como contraparte masculina, é referido já diretamente como a criatura mítica popularmente conhecida em obras de ficção, um ente – árvore viva. Outrora um espírito benevolente da natureza viu a ilha que cultivou durante anos sucumbir a uma maldição humana e agora luta para reaver a beleza de sua terra natal. É dito que Maokai tem um aspecto físico retorcido e desagradável; suas histórias tratam de sua fúria controlada, solta na forma de agressividade em prol de um ideal. No jogo, Maokai cumpre a função de tanque, absorvendo dano e sendo a vanguarda para os participantes mais frágeis do time. Conta com um corpo humanoide, porém tem um aspecto de árvore e não se evidencia nada parecido com uma peça de roupa em seu visual.

De forma diferente do demonstrado até o momento, entre estes dois personagens, Zyra é retratada como a mais violenta, estando ausentes as características tradicionais de cuidado e proteção. Entretanto, ao relacionar a função dos dois personagens no jogo com suas expressões de gênero – apesar de ambos serem plantas cujas representações de gênero não necessariamente deveriam corresponder aos padrões de gêneros humanos – é possível perceber a manutenção destes papéis no jogo: o feminino é relacionado às funções de maga ou de suporte, tendo como únicas características ressaltadas sua pureza, beleza ou sensualidade,

¹² Ver: biografia da campeã no site de *League of Legends* em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/zyra/.

¹³ Em uma partida de LoL, suportes têm que comprar uma série de itens utilitários menos poderosos, a fim de cumprir suas funções, o que diminui os potenciais de ataque e defesa de personagens suportes em uma partida.

enquanto os personagens masculinos cumprem variadas funções no jogo, contando com inúmeras

qualidades diferentes, ressaltadas para cada personagem (Gao; Min; Shih, 2017; Liu *et al.*, 2023).

Imagem 3 - Modelos de jogo das personagens Zyra e Maokai.



Fonte: League of Legends Wiki ([2024]).

O subtexto de gênero presente em *League of Legends*

A partir da repetição no LoL de temas e funções nas personagens femininas apontadas ao longo do texto, é possível afirmar que tal acontecimento se dá como parte de uma construção histórica, social e comercial acerca da representação de gênero nos jogos eletrônicos (Galdino; Silva, 2020). Fica perceptível no jogo, enquanto importante representação de parte da indústria de jogos eletrônicos atuais, a noção de Bourdieu (2012) sobre a existência de um movimento orquestrado, que busca confirmar e reforçar a visão dominante, na qual o feminino é sistematicamente excluído de algumas posições e destinado a outras.

Embora o LoL possua, atualmente, mais de 160 campeões jogáveis, há uma distribuição notória de gênero em determinadas funções do jogo. Segundo a classificação feita pelo próprio jogo, fica perceptível a dominação da categoria tanque por personagens masculinas: dos 45 tanques disponíveis no jogo, apenas 6 são mulheres. Já dos 42 campeões categorizados pelo jogo como suportes,

21 são personagens femininas e apenas 2 são personagens resistentes em combate, o restante desempenha a função de cura e fortalecimento de aliados – de forma similar à Nami e Janna – ou de maga – de forma similar à Zyra – sendo frágil em combate.

Evidencia-se, a partir disso, a presença de subtextos vinculadores de estereótipos de gênero, colocando a maioria das mulheres em posição de suporte e auxílio e a maioria de homens em posição de combate e conflito. Esse subtexto é reforçado pelos temas que circundam cada campeão. Nas campeãs presentes neste trabalho, a todo momento são realçadas suas características benevolentes e/ou de beleza, apesar do enfoque em seus poderes; já nas personagens masculinas, os temas de combate e conquista entram em consonância com os poderes, contribuindo para demonstrar quão poderoso é aquele campeão. A força do gênero masculino é representada nas histórias muito mais por meio de seus feitos; no gênero feminino, entretanto, ela é ressaltada, sobretudo, por meio das virtudes apresentadas pelas campeãs, criando um ideal de mulher virtuosa – ainda que essa virtude seja o

potencial sedutor, como no caso de Zyra. É perceptível a consequência da construção do universo e do desenvolvimento do jogo presenciada ao longo do apresentado. O corpo, sobretudo o corpo feminino, encontra-se limitado a partir da reafirmação da dicotomia binária que opera de modo a equivaler as categorias gênero e sexo. São atribuídas características inatas ao masculino e ao feminino, enquanto possibilidades únicas e fixadas de representação e vivência identitária (Butler, 2018). Dessa forma, o LoL reforça o que Bourdieu (2012) trata como a diminuição simbólica do feminino perante o masculino.

Conclusão

As possibilidades de feminilidade nas personagens analisadas aparecem estreitadas, pois percebemos que, apesar de serem três magas poderosas, cujos poderes e funções não dependem de sua beleza, são apresentadas no jogo como personagens atraentes, com configurações corporais que sugerem um corpo humano feminino sexualizado, embora as três personagens não sejam humanas. Todas cumprem funções de suporte, apesar da diferente origem, motivação e natureza de seus poderes, o que contribui para o aprofundamento da retórica limitante sobre o papel da mulher (Bourdieu, 2012), aqui aparecendo no universo do jogo.

Por outro lado, os personagens masculinos são apresentados por facetas diferentes: Nasus é engrandecido pela sua sabedoria, Tahm Kench pela sua lábia maldosa e Maokai pela sua grande força e resiliência. Todos esses campeões são tanques, com experiências de combate em linha de frente no jogo, o que sugere certa hegemonia também do gênero masculino. Contudo, é importante ressaltar os três corpos variados apresentados

pelos campeões masculinos, sendo todos eles diferentes entre si, inclusive libertando-se de um referencial humano ao tratar de criaturas mais distantes da espécie humana. Maokai e Tahm Kench apresentam corpos não humanos justamente por não o serem, o que não está presente nas suas contrapartes femininas, apesar de compartilharem um ponto de partida semelhante na construção das personagens.

Assim, verificamos que há um descompasso entre as narrativas das personagens femininas e suas respectivas funções no jogo. Há uma estética hipersexualizada e fragilizada dessas personagens, uma vez que, mesmo sendo retratadas como figurinhas divinas ou grandes guerreiras, elas ainda são mais vulneráveis e promovem experiências de jogo menos combativas. Com isso, torna-se compreensível, ao dialogar com os jogadores, como foi feito por Song, Rhee e Kim (2021), que há um imaginário no qual as personagens masculinas são aguerridas, enquanto suas contrapartes femininas são frágeis.

Cabe ressaltar que, para estudos futuros, há a necessidade de realizar estudos mais extensos sobre essas experiências de jogo. Uma possibilidade de estudo, por exemplo, dar-se-ia acerca do jogo de cartas digital nomeado *Legends of Runeterra*, que utiliza – e em certo nível até expande – o universo de fantasia de LoL por meio de suas cartas. Nesse jogo de cartas, apenas alguns dos campeões jogáveis do jogo original estão presentes, entre eles, as campeãs Janna e Nami, que receberam uma atualização visual com artes e animações que suavizam a sexualização supracitada, bem como proporcionam uma correspondência melhor entre história e visual de personagem. Contudo, essas atualizações não chegaram, nem parece que vão chegar, ao jogo original¹⁴, que conta com uma base de jogadores expressivamente maior.

¹⁴ Janna recebeu uma atualização visual no final de 2022, mantendo o modelo no jogo igual. Já seu *design* de *Legends of Runeterra* foi lançado cerca de um ano depois. Desde então, a campeã não recebeu qualquer tipo de atualização visual no modelo de jogo. O mesmo vale para Nami, que conta com o modelo inalterado há anos, apesar de atualizações visuais nas habilidades (Novais, 2022).

Imagem 4 - Cartas com novos *designs* das campeãs em *Legends of Runeterra*.



Fonte: Legends of Runeterra Wiki ([2024]).

Cabe aqui pensar sobre questões de raça e de representação étnica também, uma vez que as representações no jogo, quando trazem características humanas, apresentam-se como brancas e com aspectos que remetem ao Norte Global. Sendo a construção de um mundo de fantasia uma abertura às possibilidades fantásticas e diferentes, é preocupante que tais personagens sejam imaginadas em tais estritos de corpo, função e atitudes.

Referências

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. *Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo*. 2021. 173 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. 11. ed. Tradução de Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. Representatividade das mulheres nos games. In: SBGAMES, 16., 2017, Curitiba. *Proceedings* [...]. Curitiba: [n. d.], 2017. DOI: <https://doi.org/10.2139/ssrn.4379147>.

BUTLER, Judith P. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CABRA, Nina Alejandra. Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género. *Nómadas*, Bogotá, n. 39, p. 165-179, oct. 2013.

COSTA, Susana; AVARES, Mirian; SILVA Bruno Mendes da; CEROL, Beatriz Isca e Filipa. Discurso de ódio nos videogames e nas comunidades de jogos online – Estado da arte. *Revista Comunicando*, Braga, v. 9, n. 1, p. 261-278, 29 dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.58050/comunicando.v9i1.3>. Disponível em: <https://revistas.sopcom.pt/index.php/comunicando/article/view/3/33>. Acesso em: 27 jun. 2024.

DONKEY KONG. In: NINTENDO. [S. l.: n. d.], 1981. Disponível em: https://segaretro.org/Duck_Hunt. Acesso em: 13 jun. 2024.

DUCK HUNT. In: SEGA Retro, Holanda, [1969]. Disponível em: https://segaretro.org/Duck_Hunt. Acesso em: 13 jun. 2024.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. Pagan-do para vencer, parte 2: serialização, *power creep* e capitalismo tardio em *Hearthstone*. *Comunicação Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 16, n. 47, p. 530-554, 2019. DOI: 10.18568/cmc.v16i47.1894. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revista-cmc/article/view/1894>. Acesso em: 17 out. 2024.

FOX, Jesse; ALSTON, Rachel A.; COOPER, Cody K.; JONES, Kaitlyn A. Sexualized avatars lead

- to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, Thousand Oaks, v. 39, n. 3, p. 349-362, out. 2015. DOI: <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>.
- GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. Apuntes sobre gênero, tecnologia y videojuegos. *Obra Digital*, [s. l.], n. 18, p. 57-69, 2020. DOI: 10.25029/od.2020.250.18. Disponível em: <https://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/250>. Acesso em: 17 out. 2024.
- GAO, Gege; MIN, Aehong.; SHIH, Patrick C. Gendered design bias: gender differences of in-game character choice and playing style in *League of Legends*. In: CONFERENCE ON COMPUTER-HUMAN INTERACTION - OZCHI '17, 29., 2017, Brisbane. *Proceedings* [...]. Brisbane: ACM, 2017. p. 307-317. DOI: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3152771.3152804>.
- LEAGUE OF LEGENDS WIKI. [S. l.: n. d., 2024]. Disponível em: <https://wiki.leagueoflegends.com/en-us/>. Acesso em: 20 out. 2024.
- LEGENDS OF RUNETERRA WIKI. [S. l.: n. d., 2024]. Disponível em: https://wiki.leagueoflegends.com/en-us/LoR:Legends_of_Runeterra. Acesso em: 20 out. 2024.
- LIEN, Tracey. No girls allowed. *Polygon*, [s. l.], 2 Dec. 2013. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>. Acesso em: 10 mar. 2024.
- LIU, Bingqing; ZHOU, Kyrie Zhixuan; ZHU, Danlei; PARK, Jaihyun. Uncovering Gender Stereotypes in Video Game Character Designs: A Multi-Modal Analysis of Honor of Kings. *arXiv*, Cornell, v. 1, n. 2311.14226, 23 nov. 2023. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.14226>. Disponível: <https://arxiv.org/pdf/2311.14226>. Acesso em: 27 jun. 2024.
- NOVAIS, Guilherme. LoL: Janna terá atualização em efeitos visuais; veja o que muda. *GE eSports*, São Paulo, 21 set. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/21/lol-janna-recebera-atualizacao-em-efeitos-visuais-veja-o-que-muda.ghhtml>. Acesso em 28 jun. 2024.
- PETRY, Arlete dos Santos; BATTAIOLA, André Luiz; BAHIA, Ana Beatriz; PETRY, Luís Carlos; CLUA, Luciana Rocha Mariz; VARGAS, Antônio. Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso *A Mansão de Quelícera*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. *Anais* [...]. São Paulo: SBGames, 2013. p. 141-151.
- PGB - PESQUISA GAME BRASIL. São Paulo: Sioux Group, 2024. Versão 19 mar. 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 15 jun. 2024.
- RATAN, Rabindra A.; FORDHAM, Joseph A.; LEITH, Alex P.; WILLIAMS, Dmitri. Women keep it real: avatar gender choice in *League of Legends*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, New Rochelle, v. 22, n. 4, p. 254-257, 2019.
- SHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.
- ŞENGÜN, Sercan; SANTOS, João M.; SALMINEN, Joni; JUNG, Soon-gyo; JANSEN, Bernard J. Do players communicate differently depending on the champion played? Exploring the Proteus effect in *League of Legends*. *Technological Forecasting and Social Change*, New York, n. 177, Apr. 2022.
- SILVA, Lucas Emmanuel Nascimento; LESSA, Patrick Wendell; GRANGEIRO, Rebeca da Rocha. O jogador brasileiro de *League of Legends*: perfil e motivação de jogar. *Marketing & Tourism Review*, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, 2022. Disponível em: <https://revistas.face.ufmg.br/index.php/mtr/article/view/6783>. Acesso em: 13 jun. 2024.
- SILVA, Soraya Madeira da; LUCENA, Ricardo Jorge de. Jogos digitais como objetos da comunicação: reflexões e desafios. *Revista de Estudos Universitários - REU*, Sorocaba, SP, v. 49, p. e023002, 2023. DOI: 10.22484/2177-5788.2023v49id5064. Disponível: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/5064>. Acesso em: 20 out. 2024.
- SONG, Doo H.; RHEE, Hae K.; KIM, Jeong H. Gender inequality among champions and players' reception of gender disproportion of utility support champions in *League of Legends*. *International Journal of Electrical and Computer Engineering - IJECE*, Kialash Vihar Mandsaur, India, v. 11, n. 3, p. 2647-2652, 2021.

Recebido em: 22 out. 2024

Aceito em: 26 nov. 2024

