

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

GEOVANA DA CONCEIÇÃO PEREIRA

**Redefinição da força feminina em League of Legends: do jogo ao
streaming, uma análise transmidiática das personagens femininas**

**São Paulo
2023**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

**Redefinição da força feminina em League of Legends: do jogo ao
streaming, uma análise transmidiática das personagens femininas**

Geovana da Conceição Pereira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Especialista em Mídia, Informação e
Cultura.

Orientadora: Prof. Dr. Cláudia Nonato

São Paulo
2023

REDEFININDO A FORÇA FEMININA EM LEAGUE OF LEGENDS: DO JOGO AO STREAMING, UMA ANÁLISE TRANSMIDIÁTICA DAS PERSONAGENS FEMININAS¹

Geovana da Conceição Pereira²

Resumo: Este artigo aborda a problemática atual da representatividade feminina no contexto transmidiático, utilizando como estudo de caso as personagens do jogo eletrônico *League of Legends* e sua adaptação em série animada para *streaming*, *Arcane: League of Legends*. A análise se concentra em três personagens, observando suas representações nos dois ambientes, a fim de coletar, organizar e categorizar dados relacionados a traços estéticos proeminentes, como forma física, figurino e postura. Com base em uma ampla revisão bibliográfica sobre a distorção e sub-representação de figuras femininas em jogos, especialmente no que se refere à hipersexualização, foi realizada uma análise comparativa e discussão do material coletado.

Palavras-chave: *representatividade feminina na mídia; League of Legends; Arcane; estudo de caso; personagens femininas no streaming.*

Abstract: This paper addresses the current issue of female representation in the transmedia context using as a case study the characters from the electronic game *League of Legends* and its adaptation into an animated series for *streaming*, *Arcane: League of Legends*. The analysis focuses on three characters, observing their representations in both contexts, in order to gather, organize and categorize data related to prominent aesthetic traits, such as physical form, costume and stance. Based on a wide bibliographic review on the distortion and under-representation of female figures in games, especially particularly concerning hypersexualization, an analysis and discussion of the collected material were conducted.

Key words: *media female representation; videogames; League of Legends; Arcane; case study; streaming female characters.*

Resumen: Este artículo aborda la problemática actual de la representación de la mujer en el contexto transmedia, utilizando como estudio de caso a los personajes del videojuego *League of Legends* y su adaptación en una serie animada para *streaming*, *Arcane: League of Legends*. El análisis se centra en tres personajes, observando sus representaciones en ambos contextos, con el fin de recopilar, organizar y categorizar datos relacionados con rasgos estéticos prominentes, como la forma física, el vestuario y la postura. Basándose en una amplia revisión bibliográfica sobre la distorsión y la subrepresentación de las figuras femeninas en los juegos, especialmente en lo que respecta a la hipersexualización, se realizó un análisis y discusión del material recopilado.

Palabras clave: *representación de la mujer en la mídia; videojuegos; League of Legends; Arcane; estudio de caso; personajes femininos en streaming.*

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em mídia, informação e cultura no CELACC-USP.

² Bacharela em Letras pela FFLCH-USP, pós-graduando em mídia, informação e cultura pelo CELACC-USP.

1. INTRODUÇÃO

Alta, máscula e vestida com uma roupa justa, a Mulher-Maravilha³ é considerada um ícone feminista por ser uma forte representação feminina em meio aos quadrinhos de super-heróis nos anos 1940, geralmente consumidos e produzidos por homens. É uma figura ambígua, que agrada tanto o público feminino quanto o masculino, como apontado por Blanch (2014, n.p tradução livre): “dependendo de quem a desenha, ela pode parecer um brinquedo que você não hesitaria em comprar para sua filha ou uma dançarina de pole dance na capa de uma graphic novel”⁴. A Mulher-Maravilha foi uma das primeiras guerreiras e super-heroínas não originária de um vínculo romântico com um personagem masculino. Logo, ela é tida como um ícone feminista, mas não chega a deixar de ser sexualizada e, talvez por isso, tenha tido espaço para se tornar uma figura icônica da cultura pop.

No universo dos jogos eletrônicos, a maneira como as mulheres, mesmo as consideradas “lutadoras”, são retratadas, é questionada desde o surgimento do formato. Com o crescimento da influência desse tipo de mídia diante da expansão da internet, o poder cultural também teve sua importância aumentada, o que acalorou os debates sobre o tema.

O corpo real é substituído por uma versão robótica, sintética ou digitalizada que atua como uma quimera da beleza feminina – um corpo que pode ser manipulado e idealizado para atingir uma sensação de perfeição física impossível de ser duplicada por mulheres reais. E embora possa ser um corpo feminino heroico, como é nas versões de jogo de Tomb Raider, Xena, Dark Angel, Alias, Buffy, Resident Evil, Catwoman e assim por diante, também é um corpo desprovido de subjetividade. A heroína de ação torna-se nada mais do que um recipiente estilizado para os jogadores controlarem (BROWN. 2011, p. 15, tradução livre)⁵.

O ambiente de jogos online é extremamente hostil para mulheres, que chegam a sofrer agressões quando se colocam como jogadoras. No Brasil, “as principais agressões verbais vivenciadas por elas são ‘mulher só sabem jogar de suporte’⁶, ‘aqui não é lugar de mulher’,

³ Personagem fictícia de histórias em quadrinhos da editora DC Comics, com primeira aparição em 1941, nos Estados Unidos. Mulher-Maravilha é conhecida globalmente como um dos maiores ícones da cultura pop, com adaptações para desenhos, jogos e filmes.

⁴ “Depending on who draws her, she can look family-friendly on a toy you wouldn’t hesitate to buy your daughter or like a pole dancer on the cover of a graphic novel” (BLANCH. 2014, n.p.).

⁵ The real body is replaced by a robotic, synthetic, or digitized version that acts as a chimera of female beauty—a body that can be manipulated and idealized to achieve a sense of physical perfection impossible for real women to duplicate. And while it may be a heroic female body, as it is in the game versions of Tomb Raider, Xena, Dark Angel, Alias, Buffy, Resident Evil, Catwoman, and so on, it is also a body devoid of subjectivity. The action heroine becomes nothing more than a stylized vessel for gamers to control. (BROWN. 2011, p. 15).

⁶ Suportes são campeões que possuem uma posição passiva de ajudar seus aliados através de reforços, curas, escudos.

‘devem lavar louça’, ‘tinha que ser mulher’” (MELO; DELAGE; MENEZES. 2021, p.2). Outro estudo brasileiro também repete esse padrão de ofensas ao categorizar os xingamentos mais dirigidos a mulheres em um dos jogos eletrônicos mais populares, incluindo “‘Homem não perde para menina’; ‘Mulher só serve para sentar numa R***’; ‘Vou te comer’; ‘Malcomida’; ‘Vadia’; ‘É por isso que estamos perdendo’” (MEDRADO; MENDES. 2020, p. 153).

Ainda, há uma separação de gênero muito clara entre os jogadores, “Apesar de terem a experiência de serem bem recebidas, praticamente metade das jogadoras acredita que sua falha está sendo relacionada ao seu gênero (FORTIM; GRANDO. 2012, p. 137). Esse é o espaço dominado pela *male gaze*, ou seja, onde tudo é determinado com base na perspectiva heterossexual masculina (KORSMEYER; WEISER. 2004, n.p.) e considerado um *boys club*.

O boys club exclui jogadoras como consumidoras e determina assim quem é o “real” consumidor dos jogos produzidos. As temáticas dos jogos, formas de jogabilidade e características dos personagens são configurados para jogadores (homens) partindo-se do pressuposto que, atrelado à identidade de gênero masculina, estão atributos específicos – que em teoria poderiam somente ser desfrutados por homens bem específicos: majoritariamente caucasianos e obrigatoriamente heterossexuais (RODRIGUES, 2014, p. 40).

Para dimensionar o debate, vale mencionar o fenômeno *Gamergate*, que tomou conta da internet por volta de 2014. Na época, as controvérsias começaram quando Zoe Quinn, desenvolvedora de jogos, foi acusada publicamente por um ex-namorado de obter sucesso no ramo após manter relacionamentos amorosos ou sexuais com jornalistas da indústria de jogos eletrônicos. Assim, quando o ato foi definido como machista, sob o pretexto de se defender uma ética jornalística, jogadores utilizaram a hashtag *#gamergate* em protestos repletos de ataques sexistas e assédio. Mulheres críticas, ativistas e profissionais da área precisaram cancelar compromissos públicos devido a ameaças de morte, tamanha proporção do caso.

Um dos jogos em que as relações de gênero mais são debatidas academicamente ou informalmente é o *League of Legends (LoL)*. Trata-se de um jogo eletrônico do gênero *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*⁷ desenvolvido e publicado pela Riot Games – desenvolvedora, editora e organizadora de torneios de esportes eletrônicos americana. No jogo, os jogadores formam duas equipes que lutam entre si e controlam um personagem cada, que são conhecidos como "campeões" e possuem diferentes estilos de jogo e habilidades.

⁷ Arena de batalha multijogador em linha, gênero de jogos eletrônicos de estratégia em tempo real.

Dominante no mercado brasileiro em 2012, o *LoL* chegou a atingir oito milhões de jogadores simultâneos. Com a alta popularidade, não demorou até que o título fosse expandido para outras mídias. Entre elas, está a série animada *Arcane: League of Legends* (2021), criada por Christian Linke e Alex Yee, produzida pela francesa Fortiche, sob supervisão da Riot Games e distribuída pela Netflix. Ambientada no mesmo universo do *game*, a narrativa da série explora a história das irmãs *Violet* e *Jinx*, e pincela um potencial interesse amoroso entre *Violet* e *Caitlyn*, ou seja, tem o protagonismo todo voltado para as personagens mulheres. Acompanhando o sucesso da franquia, a série se tornou o programa número um da Netflix em novembro de 2021, quando estreou o primeiro de três atos e ganhou o prêmio de melhor adaptação no *The Game Awards*. Ela é conhecida por ultrapassar a “maldição do videogame”, um mito baseado em uma série de adaptações fracassadas que a antecederam.

Vale ressaltar que o título *Riot Games* é muito associado a questões que envolvem a opressão feminina. Em 2022, em um processo que corria desde 2018, a empresa fez um acordo de US\$ 100 milhões por violar leis de igualdade salarial entre homens e mulheres na mesma função e por práticas de discriminação, assédio sexual e má conduta por preconceito de gênero. O atual CEO da empresa, Nicolo Laurent, também tem processos de assédio correndo na justiça.

Há uma vasta diversidade acadêmica de trabalhos sobre *League of Legends (LoL)* e a representatividade feminina no *game*. Esse é um debate constante nos meios acadêmicos desde o lançamento. No entanto, o surgimento da série animada para *streaming* da mesma franquia é recente e traz contrapontos frente aos resultados encontrados nos estudos baseados estritamente nos *games*. Nos mais de dez anos de diferença entre o lançamento do jogo e da série, as representações de minorias sociais na mídia ganharam mais notoriedade. O corpo feminino foi um dos tópicos que mais geraram repercussão, seja pela sua sub-representação ou pela sua representação distorcida em ambientes midiáticos considerados masculinos.

De acordo com o relatório mais recente da ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos), o mercado de jogos eletrônicos no Brasil alcançou a marca de R\$2,3 bilhões em 2021, representando um crescimento de 650% no número de desenvolvedoras em relação a 2014. Paralelamente, o consumo de serviços de *streaming* tem se expandido no país, com aproximadamente 19 milhões de assinantes da Netflix. Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo realizar uma análise comparativa entre duas formas de mídia (o jogo eletrônico e a série animada para *streaming*), com base no debate sobre gênero, a

fim de identificar possíveis avanços ou retrocessos na representação de gênero nesses meios de comunicação amplamente disseminados e relevantes no cenário nacional.

É importante salientar que a distribuição social das funções atribuídas a homens e mulheres está intrinsecamente ligada às relações de gênero, e permeia as atividades culturais e intelectuais produzidas pelos indivíduos (RODRIGUES, 2014, p.39). Nesse sentido, busca-se refletir sobre as disparidades de gênero no âmbito abordado neste estudo. Para tanto, o trabalho se fundamenta, sobretudo, em bibliografia especializada sobre a representatividade feminina nos jogos eletrônicos e em estudos prévios sobre o universo do jogo *League of Legends*, que conta com uma extensa produção acadêmica. Destaca-se que, apesar de escassos trabalhos disponíveis em língua portuguesa ou espanhola, o tema reforça a importância da produção latino-americana nesse campo de pesquisa. Além disso, é essencial consultar estudos sobre feminilidades e representação social a fim de analisar as formas de construção das personagens tanto no âmbito artístico quanto no social.

Ao realizar um estudo de caso, busca-se compreender as nuances da representação de gênero presentes nessas duas mídias e refletir sobre seu impacto na sociedade contemporânea, considerando tanto as conquistas alcançadas quanto os desafios que ainda persistem em relação à igualdade de gênero.

2. EXPLORANDO AS NOÇÕES DA REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO EM GAMES

No âmbito deste estudo, foram utilizadas como base teórica as noções de representação e representatividade desenvolvidas pelos autores Stuart Hall, Conrado Dess e José Sánchez. Além disso, fontes críticas que problematizam a representatividade nos estudos feministas foram consultadas, destacando-se a pioneira Judith Butler e sua noção de performance de gênero. Para abordar especificamente o recorte do universo dos videogames enquanto produtos midiáticos, optamos por utilizar os estudos de Monique Ferrarini e Helena Nogueira, além de abordarmos o contexto transmidiático e de adaptações por meio dos trabalhos de Cristiano Pinheiro, Missila Cardoso, João Mattar e, sobretudo, Henry Jenkins. Ademais, foram utilizadas pesquisas e trabalhos direcionados à feminilidade em *League of Legends* como referência, com destaque para a produção de Letícia Rodrigues (2014), cuja perspectiva artística na análise dos designs femininos no jogo e suas representações sociais oferece um caminho valioso para a comparação com a série *Arcane*.

2.1. O CONCEITO DE REPRESENTATIVIDADE

Faz-se necessário um esclarecimento acerca dos conceitos de representatividade que ditam o presente artigo. Partindo da ideia construtivista de representação trabalhada por HALL (2016), como definido por Saussure, a linguagem é composta por signos que, por sua vez, nascem da junção de um significante e um significado. Isso transposto ao sistema de representação de Hall forma duas categorias: os conceitos que são formados na mente e são capazes de classificar e organizar o mundo, dando sentido a tudo; e a forma como comunicamos esse sentido, a linguagem e suas relações, ou a representação.

Não existe uma simples relação de reflexo, imitação ou correspondência direta entre a linguagem e o mundo real. O mundo não é precisamente refletido, ou de alguma outra forma, no espelho da linguagem; ela não funciona como um espelho. O sentido é produzido dentro da linguagem, dentro e por meio de vários sistemas representacionais. [...] O sentido é produzido pela prática, pelo trabalho, da representação [...] Esses códigos, que são cruciais para o sentido e a representação, não existem na natureza, mas são o resultado de convenções sociais. Eles formam uma parte crucial da nossa cultura - nossos "mapas de sentido compartilhados" - que aprendemos e, inconscientemente, internalizamos quando dela nos tornamos membros. (HALL, 2016, p.54).

Assim pode-se dizer, de forma simplória, que as representações são manipuladas pela forma que vemos o mundo e sofre influência do corpo social em que estamos inseridos. Essa dinâmica dá origem ao conceito de representatividade que protagoniza os debates sociais contemporâneos. Neste artigo, fazemos nossa análise a partir da problematização da representatividade feminina, de acordo com DESS (2022), um novo tipo de representação que é calcada na emancipação por meio da presença. O termo é muito utilizado informalmente, sobretudo nas redes sociais, para debater a presença de grupos minoritários na mídia.

Partindo de tais perspectivas e considerando o uso cotidiano do termo, podemos entender o conceito de representatividade, no contexto brasileiro, como a qualidade que, ao mesmo tempo, gera e é gerada por um organismo representativo quando esse adquire a capacidade de representar esteticamente, politicamente e socialmente determinada coletividade, sendo essa coletividade, na maioria das vezes, um grupo social minoritário (DESS, C. 2022, p. 8).

Nos restringindo especificamente a forma como mulheres são representadas, isso é alvo de embates e reivindicações há décadas. Essa movimentação, de acordo com DESS (2022), concretiza a compreensão de que a cena contemporânea deve se constituir também sob uma perspectiva ética, priorizando a construção de um novo tipo de representação. No entanto, aqui não questionamos apenas a presença, mas a forma como as mulheres estão presentes nos *games*.

2.2. A PERFORMANCE FEMININA

A representatividade, nessa perspectiva, pode ser compreendida como um conceito estético que se situa no âmbito da imaginação e da observação (SÁNCHEZ, 2017). Nesse sentido, a forma como o *male gaze* representa um corpo feminino diz muito sobre como ele é percebido de forma distorcida na sociedade.

Política e representação são termos polêmicos. Por um lado, a representação serve como termo operacional no seio de um processo político que busca estender visibilidade e legitimidade às mulheres como sujeitos políticos; por outro lado, a representação é a função normativa de uma linguagem que revelaria ou distorceria o que é tido como verdadeiro sobre a categoria das mulheres. em outras palavras, as qualificações do ser sujeito têm que ser atendidas para que a representação possa ser expandida. (BUTLER, 2003, p.18)

Para Judith Butler, os padrões de gênero não são definidos rígidos no nascimento, mas definidos a partir de construções performáticas. Logo, os corpos compõem uma identidade a partir de atos simbólicos, tornando o gênero um constitutivo da identidade que se pretende ser. Nessa lógica, levaremos em conta traços de masculinidades e de feminilidades socialmente estabelecidos performaticamente. Nos jogos, as personagens analisadas são “campeãs”, ou seja, possuem uma posição ativa de combate. Na dinâmica do jogo, elas podem ser consideradas em cinco posições em que se escolhe jogar⁸. Como vimos em pesquisas quantitativas utilizadas como fomento para este trabalho (MELO; DELAGE; MENEZES. 2021), é comum que os jogadores homens digam que “mulher só sabe jogar de suporte”. Nessa posição, uma personagem oferece suporte para outra, como uma analogia à vida doméstica, em que a mulher deve oferecer suporte ao seu marido. Quando se estabelece uma posição ativa, de destaque, essa mulher está ousando performar características socialmente pertencentes ao homem, como lutar ou atirar para levar sua equipe à vitória.

2.3 CONTEXTO TRANSMIDIÁTICO: GAMES COMO PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

⁸ As posições são: top, que fica na rota superior. Por ser a posição mais isolada, o campeão que jogar nessa posição geralmente precisa absorver e causar boa quantidade de dano; Mid, fica na rota do meio. Deve ser um campeão focado em Poder de Habilidade; ADC (*Attack Damage Carry*), fica na rota inferior. Seu foco deve ser subir de nível o mais rápido possível enquanto coleta dinheiro para comprar itens e aumentar seu dano; Suporte: acompanha o ADC na rota inferior. Seu papel é manter o ADC vivo, ajudá-lo a matar e coletar, além de controlar o mapa para aumentar a visibilidade do seu time; por fim, Jungle, nas selvas. Seu papel é circular matando os monstros do mapa e ajudar nas emboscadas contra campeões inimigos.

A representação midiática é relevante nos debates de gênero, pois é a forma de projetar em massa a imagem de meninas e mulheres. No entanto, historicamente, esse panorama as transforma em objetos visuais escandalosos. Em vez de gerar identificação, elas são “abordadas na mídia hiperssexualizadas, estereotipadas e enfraquecidas, o que gera expectativas e obrigações sobre os papéis sociais dados como femininos” (FERRARINI, NOGUEIRA, 2017, p. 9).

Quanto aos tipos de mídia, eles mudam e estão constantemente se transformando. Tanto que para esclarecer essa volatilidade, alguns autores usam a metáfora da ecologia.

Que a Comunicação também faça uso da metáfora ecológica não deve causar espanto. A história da humanidade confunde-se com a história do aparecimento de novas mídias comunicacionais. Começando com a invenção das escritas e do alfabeto, continuou com a prensa manual e, depois mecânica, com a fotografia, o telégrafo, o jornal, o telefone, o cinema, o rádio, a TV etc. A constituição progressiva de uma ecologia midiática salta à vista. Tanto é assim que, com crescente frequência, o campo da Comunicação está fazendo uso da palavra “ecologia” e da descrição dos seus processos para autocaracterizar-se. (SANTAELLA, 2010, p.15).

Sendo assim, o videogame é um dos bens culturais midiáticos que mais se destacam na contemporaneidade. Mesmo que não ocupe um lugar de prestígio artístico, como o cinema, essa é, junto da televisão e dos *streamings*, uma das principais formas de entretenimento audiovisual em massa. Esse tema é discutido por Cristiano Pinheiro (PINHEIRO, 2006), mas a indústria ganhou ainda mais notoriedade desde então.

Assim como o cinema, literatura, música, o jogo trabalha com os sentidos. Com diversos sentidos, tornando-o um produto multimídia. Frasca nos conduz a discutir que um jogo, além de sua estrutura ludológica, deve ter aproximação de análise com a narratologia, legitimando-o a um patamar midiático de produção (PINHEIRO, 2006, p. 7).

Nosso objeto se insere na mídia de um produto multimídia, mas não só, pois trabalhamos em um contexto transmidiático, como veremos adiante, que engloba duas produções midiáticas de uma mesma franquia, uma é o *game*, que exploramos até então, outra é a adaptação para *streaming*. O *SBGames*, maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital, realizado pela Sociedade Brasileira de Computação, possui vasta produção acerca dessas adaptações. Sejam livros que se tornaram *games*, sejam *games* que se tornaram filmes, o contexto transmídia é uma particularidade interessante e característico da indústria de *games*.

Enquanto a criação de *games* baseados em filmes é uma prática habitual, filmes inspirados em jogos digitais são menos usuais, porém cada vez mais frequentes. São comuns *games* baseados em seriados de TV, e a década de 1990 presenciou um grande número de desenhos animados baseados em jogos digitais, o que, entretanto, parece estar diminuindo. Adaptações envolvendo quadrinhos e jogos digitais são comuns nas duas direções. Livros baseados em jogos digitais são cada vez mais populares, embora a adaptação de um livro diretamente para um *game* seja menos usual, passando em geral primeiro por outra mídia (como filme ou seriado). Por fim, destacam-se hoje as séries criadas especificamente por distribuição pela Internet. (CARDOSO, MATTAR, 2017, p. 749).

O último exemplo citado é o caso deste artigo, que se volta, além do *game*, para a série da mesma franquia distribuída pela Netflix. Para entender essa lógica, recorremos a Henry Jenkins, que explica que uma história transmídia se desenrola de forma complementar em múltiplas plataformas, completando-se, como é o caso do nosso objeto.

A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão online, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 47).

Por isso também essa pesquisa nos interessa saber se são as personagens diferentes no videogame e na série; buscamos entender o que motiva essa diferença e se trata da composição de um mesmo universo de *League of Legends*. De fato, as feminilidades no jogo e a forma como são representadas são temas discutidos por Letícia Rodrigues (2014), a partir de uma perspectiva artística dos designs do jogo.

3. METODOLOGIA: DESVENDANDO UM UNIVERSO

O estudo de caso é uma abordagem investigativa baseada em evidências empíricas que examina minuciosamente um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, exigindo a utilização de múltiplas fontes de evidência (YIN, 2001). Há quatro características essenciais do método (Duarte, 2005, apud Wimmer, 1996, p. 161):

1. Particularismo: o estudo se centra em uma situação, acontecimento, programa ou fenômeno particular, proporcionando assim uma excelente via de análise prática de problemas da vida real;
2. Descrição: o resultado final consiste na descrição detalhada de um assunto submetido à indagação;

3. Explicação: o estudo de caso ajuda a compreender aquilo que submete à análise, formando parte de seus objetivos a obtenção de novas interpretações e perspectivas, assim como o descobrimento de novos significados e visões antes despercebidas;
4. Indução: a maioria dos estudos de caso utiliza o raciocínio indutivo, segundo o qual os princípios e generalizações emergem a partir da análise dos dados particulares. Em muitas ocasiões, mais que verificar hipóteses formuladas, o estudo de caso pretende descobrir novas relações entre os elementos.

Uma característica do estudo de caso reside em "sua capacidade de lidar com uma ampla variedade de evidências - documentos, artefatos, entrevistas e observações"(YIN, 2001, p. 27). Exploramos o universo de *League of Legends* como coletores de informações, como apontado por Jenkins, os significados do contexto transmidiático se vale de uma série de pedaços. No nosso caso, tudo que envolve esse objeto está espalhado em diferentes tipos de jogos, videoclipes, fóruns de internet, documentários, redes sociais e, claro, uma série de *streaming*. Por isso, a fase de coleta de dados da pesquisa é desafiadora, mesmo que tenhamos restringido nosso campo a duas produções midiáticas: o jogo clássico e a série de TV.

Para entender as diferenças nas representações visuais de personagens femininas, selecionamos três figuras populares no jogo e protagonistas na série; mais à frente, detalharemos os principais aspectos delas. Como insumo para a comparação, é necessário o uso de imagens que registrem o conceito das figuras do jogo, já que no jogo em si há muitas limitações que impedem uma análise detalhada – os designs das campeãs são muito mais ricos do que aparentam ser na arena de batalha, em que não se pode ver expressões faciais, detalhes de vestimenta, etc. Portanto, imagens oficiais presentes nos portfólios dos artistas de conceito e design foram a principal fonte de coleta para o estudo. Existem também no universo dos videogames recursos que modificam o visual dos personagens chamados de *skins* – em certos momentos do jogo, pode-se optar por uma outra versão da personagem geralmente inserida em um contexto diferente e com outras roupas e tipos de cabelo. Para nosso estudo, focaremos apenas nas skins principais de cada campeã. Já no caso de *Arcane*, não há um *artbook*⁹ acessível para que examinemos também o design detalhado das personagens, mas os estudos foram todos compartilhados nas redes sociais da série animada. Vale mencionar que em *Arcane* as

⁹ Um *artbook* é uma publicação que reúne uma coleção de obras, normalmente relacionadas a um tema específico, como filmes, jogos, séries de TV, quadrinhos ou ilustrações em geral. Geralmente, o *artbook* apresenta ilustrações, esboços, pinturas, designs de personagens, cenários e outros elementos visuais relacionados à obra em questão. Os *artbooks* são criados para oferecer aos fãs e apreciadores uma visão mais aprofundada do processo criativo por trás da obra de arte. Eles podem conter artes conceituais, comentários dos artistas, informações sobre o desenvolvimento das ilustrações e detalhes interessantes sobre o mundo criado.

personagens são inicialmente, nos três primeiros dos nove episódios, retratadas como crianças e na sequência de episódios podem passar por algumas alterações de vestimenta – isso é excluído para os fins deste estudo. As personagens selecionadas para a análise foram escolhidas com base em popularidade e relevância nas narrativas de ambas as mídias, jogo e série. Para interpretação dos dados, a descrição das imagens será comparada em tabela com base em quatro aspectos. As categorias forma física, feições do rosto, vestimenta e acessórios e postura, foram selecionadas com o intuito de analisar e comparar aspectos visuais relevantes nas representações das personagens. Cada uma dessas categorias desempenha um papel significativo na construção da identidade visual das campeãs e pode transmitir informações sobre características físicas, personalidade, papel na narrativa e possíveis estereótipos de gênero. Desse modo:

1. A forma física serve para examinar aspectos como a corpulência, o peso e o torneamento do corpo das personagens, podendo revelar padrões de representação relacionados a estereótipos de beleza e idealizações corporais como seios e nádegas proeminentes;
2. As feições do rosto, como expressões faciais, maquiagem ou traços distintivos, podem fornecer *insights* sobre as características individuais das personagens, suas emoções, atributos culturais ou étnicos;
3. A vestimenta e os acessórios são elementos visuais fundamentais na caracterização das personagens. O tamanho, o estilo, as cores e os padrões das roupas podem transmitir informações sobre a personalidade, a classe social, o papel na história ou o contexto cultural das personagens. Também esses elementos, junto da forma física, podem ser mais ou menos determinantes na sexualização da figura;
4. Por fim, a postura, por sua vez, refere-se à forma como as personagens se posicionam fisicamente, incluindo gestos, atitudes e expressões corporais. A postura pode transmitir poder, confiança, fragilidade, submissão ou outros elementos que influenciam a percepção dos espectadores sobre as personagens e seu papel na mídia. Esse ponto é mais restrito à série, já que no contexto do jogo a narrativa e a movimentação são limitadas.

Ao analisar essas quatro categorias, buscamos compreender como os elementos visuais das personagens femininas são retratados tanto no jogo quanto na série, permitindo uma análise comparativa e a identificação de possíveis diferenças ou semelhanças nas representações das personagens.

4. ESTUDO DE CASO: *JINX, VI E CAITLYN, AS PROTAGONISTAS DE ARCANÉ*

São comparadas as três figuras adultas, contextualizando como elas são retratadas em cada mídia e as peculiaridades de seus novos designs. As artes utilizadas como base para estas classificações e compilações de dados são as ilustrações 2D e 3D das personagens, utilizadas para divulgação no jogo e da série animada, bem como suas versões presentes nas obras analisadas. As imagens neste artigo são todas de fontes oficiais do universo de *LoL* e seus artistas, mas a análise leva em conta também todo o contexto narrativo e elementos extravisuais como movimento e áudio e todo o conhecimento acerca do universo.

Arcane apresenta um universo rico e complexo, situado no cenário de *Runeterra*, onde os personagens de *League of Legends* habitam. A narrativa da série se passa na cidade de *Piltover*, conhecida por seu avanço tecnológico e opulência, e na vizinha *Zaun*, marcada pela pobreza e desigualdade social. Essas duas facções retratam diferentes aspectos da sociedade, explorando temas como privilégio, desigualdade, corrupção e a luta de classes.

Jinx e *Vi* são duas personagens centrais em *Arcane*, e elas compartilham um passado trágico como irmãs órfãs que habitam *Zaun*. Seus pais foram assassinados pelos *Enforcers*, uma força de segurança de *Piltover*. Esse evento traumático marcou suas vidas e moldou suas personalidades de maneiras diferentes. *Jinx*, anteriormente conhecida como *Powder*, foi profundamente afetada pelo incidente, desenvolvendo uma personalidade caótica e instável. Por outro lado, *Vi* buscou seguir um caminho de justiça e determinação, canalizando sua raiva e dor em força física e habilidades de luta impressionantes.

Caitlyn, por sua vez, é uma personagem oriunda de *Piltover* e trabalha como *Enforcer*, responsável por manter a ordem e a segurança na cidade. No entanto, ela demonstra um interesse incomum por *Zaun* e uma vontade de ajudar a libertar o povo do local de suas mazelas. Esse interesse desperta um senso de justiça em *Caitlyn*, que a leva a investigar e enfrentar as questões sociais e políticas que permeiam a relação entre as duas cidades.

4. 1. JINX, O GATILHO DESENFREADO

A personagem *Jinx* é a mais popular dentre os mais de 140 campeões disponíveis em *League of Legends*. Ela foi apresentada como uma campeã jogável em 2013, com conceito assinado pela artista canadense Katie de Sousa. A aparência no *game* é a mesma desde o início, já que as poucas alterações pela qual a personagem passou não afetaram seu visual bem característico. As marcas registradas são as longas tranças azuis e um sorriso maníaco que

combina com a história da campeã. Apesar das limitações narrativas desse estilo de vídeo game, ela é apresentada como uma criminosa impulsiva e maníaca que vive para disseminar o caos sem se preocupar com as consequências. Para isso, ela conta com um arsenal de armas mortais e deixa um rastro de destruição e pânico por onde passa.

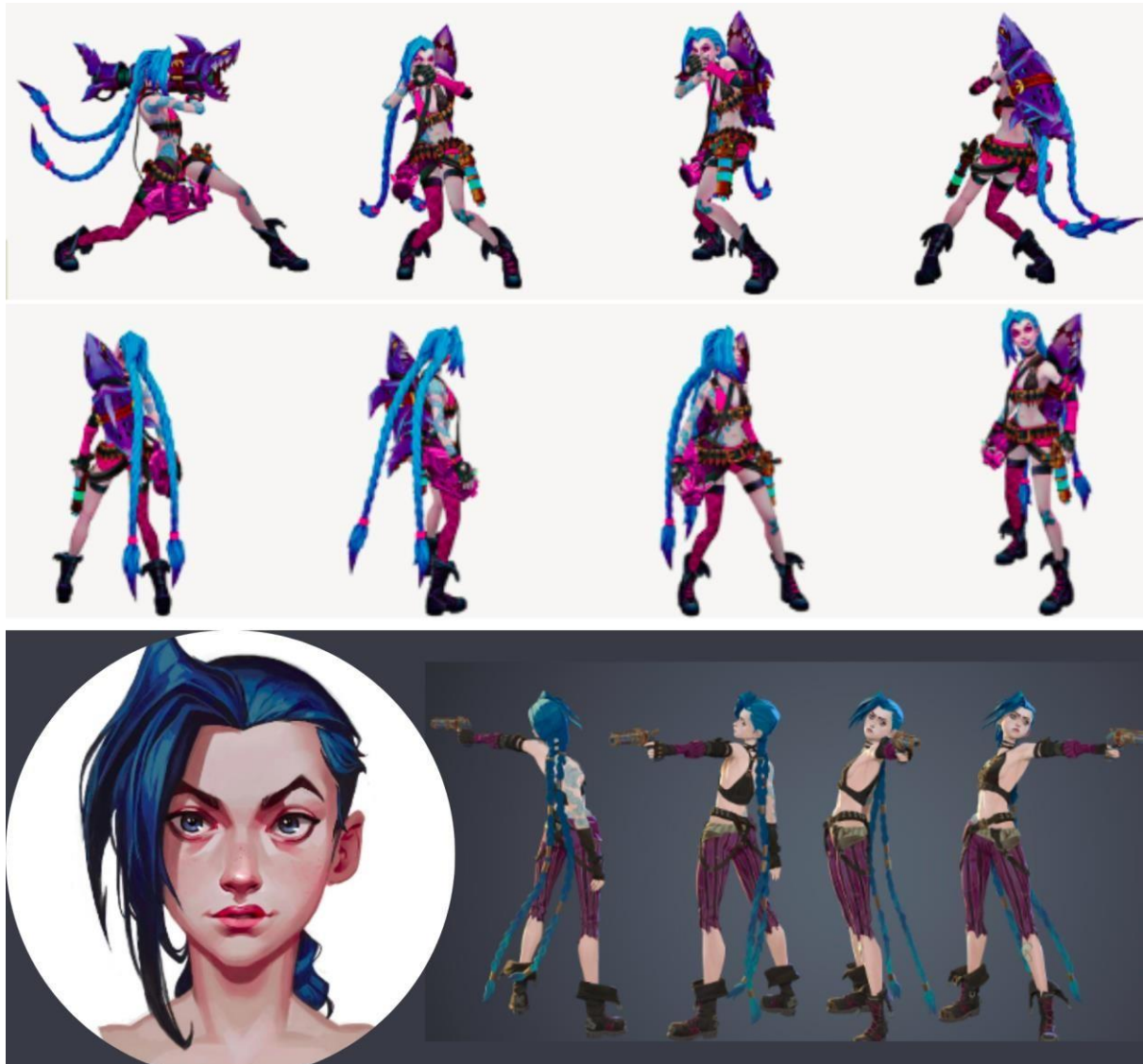


Figura 1: Na parte superior e do meio, *Jinx* de *League of Legends*; na inferior, *Jinx* de *Arcane*.
Fonte: Riot Games/Fortiche, montagem da autora.

Para o design de *Jinx*, Katie reforça que queria algo diferente das outras personagens femininas da Riot Games, que eram todas sensuais com seus corpos voluptuosos em formato de ampulheta. Assim nasce uma figura pequena, magra e sem muita definição, mas que carrega armas enormes.

Em *Arcane*, ela tem sua narrativa desenvolvida desde a infância, – a loucura e imprevisibilidade pela qual a jogadora é conhecida ganham um contexto trágico – órfã, ela e sua irmã *Vi* são adotadas junto de dois outros garotos por *Vander*, um homem respeitado e

bondoso da subferia. No terceiro episódio, exceto pelas duas irmãs, toda a família é morta em um acidente provocado por *Jinx* ainda criança. Contra sua vontade, *Vi* é obrigada a abandoná-la e ela cresce sob os cuidados de *Silco*, uma figura corrupta de *Zaun*. Ela ouve vozes, não respeita regras e perambula pela cidade explodindo bombas, mas o sorriso perturbado e olhos maníacos da *Jinx* original são substituídos por um semblante triste, perdido e infantilizado. Ella Purnell a interpreta na série adaptada por Christian Linke e Alex Yee. No novo conceito de Evan Monteiro, elogiado por Katie de Sousa nas redes sociais, ela ganha um top com menos decote e calças em vez do short curto, assim como cores mais sóbrias.

4. 2. VI, A DEFENSORA

Conceito original de Paul ‘Zeronis’ Kwon e trabalhado posteriormente pelo designer August Browning, *Vi*, irmã de *Jinx*, tornou-se uma campeã jogável em *LoL* em dezembro de 2012 e não possui atualizações físicas desde então, apenas em seus efeitos visuais no *game*. Uma lutadora, diferente de *Jinx* e *Caitlyn* que são atiradoras, suas armas são seus punhos que estão sempre envoltos em manoplas especiais. No universo do jogo, ela é conhecida como ex-criminosa da subferia que se tornou uma das vigias de *Piltover* para manter a paz. “*Vi* é uma mulher temível, impulsiva e explosiva que tem muito pouco respeito por autoridades”, como é definida oficialmente. O Design de *Vi* é o mais controverso quando olhamos para as personagens femininas, pois apesar da atitude ‘punk’ há traços que tentam feminizá-la de maneira um tanto forçada, como o babado e os detalhes rosas em sua armadura superjusta.

Em *Arcane*, a diferença na representação visual da personagem é a que chama mais atenção. Interpretada por Hailee Steinfeld, todos os traços que antes buscavam deixá-la mais feminina ou sensual – considerando o *male gaze* – desaparecem. Com uma narrativa que mostra a vida difícil e solitária de uma irmã mais velha extremamente responsável ao mesmo tempo que indignada com as injustiças do mundo, temos uma mulher forte tanto no exterior quanto no interior. Um exterior agressivo não gera menos empatia ao acompanharmos a jornada repleta de privações e sofrimento de *Violet*, mas isso não é usado para colocá-la em um papel convencional de vulnerabilidade feminina.



Figura 2: Na parte superior, Vi de *League of Legends*; na inferior, Vi de *Arcane*.
 Fonte: Riot Games/Fortiche, montagem da autora.

4. 3. CAITLYN, A XERIFE

Caitlyn é uma das primeiras personagens de *League of Legends*, entrou no jogo em 2011 e, diferente das outras, teve um *rework*¹⁰ que afetou seu visual em 2021. O conceito original de Eduardo Gonzalez foi alterado por Thomas Randby em uma ASU (Art & Sustainability Update ou Atualização de Arte e Sustentabilidade, em tradução livre). Para a comparação que faremos, vamos destacar as diferenças entre a última atualização e a versão de *Arcane*, no entanto, vale destacar algumas mudanças marcantes pelas quais a campeã passou, sobretudo no que se refere

¹⁰ No contexto de *League of Legends*, um "rework" refere-se a uma revisão ou remodelação significativa de um campeão do jogo. Um rework é realizado pelos desenvolvedores do jogo para melhorar a jogabilidade, equilíbrio ou identidade visual de um campeão que possa estar desatualizado, fraco, problemático ou não atender às expectativas dos jogadores.

a sua vestimenta. A atualização foi feita inspirada na Cait de Warriors, uma animação da Riot Games lançada no mesmo ano.



Figura 3. à esquerda, rework da Cait e à direita personagem original.
Fonte: twitter/PBEBrasil.

Em *Warriors*, o designer Jason Chan propõe uma campeã mais pálida e com menos pele à mostra. No resultado final, o decote dá lugar a babados brancos até a metade do pescoço e as coxas são cobertas por um tecido preto justo. Há também modificações em sua arma, a pele se torna mais pálida e os braços são cobertos até a metade. Conhecida como pacificadora, *Caitlyn* é apresentada como extremamente inteligente e capaz de elaborar armadilhas para os fora da lei. Na apresentação, ela já é tida como alguém que comumente faz dupla com *Vi*, também defensora da cidade, agindo como um contraponto de calma para sua natureza impetuosa. Em sua apresentação, é retratada como uma aliada frequente de *Vi*, outra defensora da cidade, atuando como um contraponto de serenidade para a natureza impetuosa desta última. Em consonância com o lançamento da série animada *Arcane*, a representação atualizada da personagem *Caitlyn* apresenta mudanças sutis em sua aparência, com destaque para as coxas,

que novamente são expostas, embora com botas mais longas que cobrem menos pele do que na versão original, mas mais do que na versão mais recente.



Figura 4: Na parte superior, *Caitlyn* de *League of Legends*; na inferior, *Caitlyn* de *Arcane*.
Fonte: Thomas Randby/Riot Games/Fortiche, montagem da autora.

As diferenças entre a versão do jogo e da série estão mais relacionadas às limitações de design do primeiro do que a adaptações na arte da figura em si. Em *Arcane*, com conceito de Evan Monteiro, *Caitlyn* é interpretada por Katie Leung – a escolha da intérprete e traços da personagem fazem com que alguns fãs a considerem asiática. Na narrativa expandida, ela é nascida em uma família rica e influente de mercadores, mas não se identifica com os valores dessa sociedade ambiciosa. Em sua luta por justiça social, ela se une a *Vi* para ter acesso à subferia e às formas de dominação do vilão. Completamente opostas, a convivência entre as duas sugere o nascimento de um interesse romântico que antes não era explícito nas interações que elas têm no jogo.

5. ANÁLISE COMPARATIVA: ALÉM DO MALE GAZE

Como previsto na metodologia, as personagens foram analisadas e suas principais diferenças foram categorizadas e tabeladas abaixo em uma comparação:




Representação Visual	Personagem					
	 Jinx		 Vi		 Caitlyn	
	Contexto Midlático					
	LoL	Arcane	LoL	Arcane	LoL	Arcane
Forma física (peso, torneamento, altura)	Constituição física magra e baixa estatura, acompanhada de uma estrutura pélvica ampla, cintura estreita e torácica delgada, bem como mamas de menor tamanho, conferindo uma aparência juvenil	Corpo magro e estatura baixa, com proporções equilibradas, seios de pequenas dimensões e uma aparência jovial.	Figura curvilínea e robusta, exibindo seios proeminentes, coxas volumosas e nádegas avantajadas, com uma cintura bem definida e estatura elevada.	Medidas proporcionais entre o quadril e os seios, acompanhadas por uma cintura mais pronunciada e estatura baixa. Além disso, são visíveis músculos especialmente na região superior dos braços e das costas.	Esguia e magra, mas com seios fartos e quadril acentuado. Estatura alta e pele pálida.	Esguia e magra, mas com seios fartos e quadril acentuado. Estatura alta e pele pálida.
Feições do rosto (feições, cor dos olhos, tipo de cabelo)	Olhos vermelhos e duas longas tranças azuis. Sorriso persistente.	Olhos azuis e duas longas tranças azuis. Olheiras e semblante triste e infantil.	Olhos azuis e cabelo rosa, com um corte de cabelo 'side cut' e dreads. Usa óculos de estilo cyberpunk sobre a franja e possui um piercing no nariz. Ostenta tatuagens no pescoço e na bochecha, juntamente com um corte nas sobrancelhas em formato arqueado	Olhos azuis com olheiras e cabelo rosa curto, com um corte de cabelo 'side cut'. Usa um piercing no nariz e possui tatuagens menores no pescoço e na bochecha. Suas sobrancelhas têm um corte reto e também há um corte no lábio superior.	Olhos amendoados profundos, maquiados e de coloração azul. Possui traços faciais finos e cabelo liso e longo, de tonalidade azulada. E utiliza uma cartola como adorno na cabeça.	Olhos amendoados profundos, maquiados e de cor azul. Seus traços faciais são finos, e seu cabelo é longo e liso, também de coloração azulada. Geralmente, não utiliza uma cartola.
Vestimenta e acessórios (tipo, cor, aderência, local)	Top no formato biquini e shorts curtos, com ambos na combinação de cores rosa e preto. Adicionalmente, utiliza cintos de balas posicionados ao redor do quadril e abaixo dos seios. Na perna direita, utiliza uma meia 3/4 rosa, e suas mãos estão cobertas por luvas assimétricas. Nos pés, utiliza coturnos.	Top preto que expõe completamente o abdômen, porém sem apresentar decote, acompanhado por uma calça listrada roxa rasgada abaixo dos joelhos. Utiliza cintos ao redor do quadril, luvas assimétricas e coturnos.	Armadura justa que cobre todo o corpo, destacando-se pelas grandes manoplas nas mãos. Detalhes pintados em tinta rosa adornam a armadura, e um cinto marca a cintura, acompanhado por um decote. No quadril, há um detalhe em babado rosa localizado no lado direito. Imagens oficiais de design revelam que ela utiliza uma meia-calça listrada e shorts roxos sob a armadura. Nos pés, utiliza botas com salto alto.	Não utiliza armadura, mas apresenta grandes manoplas nas mãos. Veste um corset branco sob uma jaqueta vermelha, acompanhado por uma calça listrada preta de modelagem ampla. Um cinto largo é utilizado sobre os quadris, e seus pés estão calçados com botas sem salto.	Vestido roxo com babados na saia, que tem comprimento curto. O decote é coberto por babados brancos que se estendem até o pescoço. Colar e pernas estão cobertos por uma calça preta justa. Utiliza botas de cano longo com um pequeno salto, além de um cinto e porta-carregadores nas pernas. Completa o traje com colar, joelheiras, luvas e ombreiras.	Vestido roxo com babados localizados logo acima dos joelhos na saia. O decote é coberto por babados brancos que se estendem até o pescoço, e utiliza um colar. Nos pés, utiliza botas de cano superlongo que alcançam acima dos joelhos, com um pequeno salto, e uma meia branca de babados é levemente visível. Complementa o visual com um cinto, colar, além de joelheiras, luvas e ombreiras.
Postura	Cadética, com movimentos rápidos e imprevisíveis	Encurvada, mas também com movimentos rápidos e imprevisíveis	Ereta e provocativa, forte, determinada	Encurvada, masculina, forte, determinada	Ereta e confiante	Ereta e confiante

Tabela 1: Organização de dados.

Fonte: montagem da autora.

Quanto à aparência física das personagens femininas de *League of Legends*, é notável que *Jinx* e *Vi* receberam algumas mudanças na animação. As medidas corporais das personagens foram equilibradas, com quadris menos proeminentes e seios menores. Além disso, as cinturas extremamente finas das personagens foram suavizadas na arte da série, que busca um semirrealismo. Com relação às feições do rosto, há uma mudança mais consistente em *Vi*, que apresenta uma aparência mais abatida, com sobrancelhas retas, olheiras e um corte no lábio superior, que a tornam uma lutadora mais natural do que a representação no jogo, que enfatiza uma sensualidade pintada de rosa. No que diz respeito às vestimentas das personagens femininas, a série *Arcane* demonstra alterações significativas, refletindo uma possível conscientização em relação às críticas anteriores sobre a sensualização excessiva dessas personagens. Por exemplo, os decotes foram todos cobertos e nenhuma personagem utiliza roupas curtas, mesmo *Caitlyn*, que aparece usando um vestido no episódio analisado, tem pouca da sua pele exposta. O top em formato de biquíni de *Jinx* foi substituído por uma peça que cobre mais seu busto, enquanto *Vi* agora é representada usando roupas mais largas, que não marcam suas curvas.

Vi expressa uma identidade mais masculina. O jeito provocante, linguajar, forma de se portar e cenas de luta exibem uma personagem feminina que se esquia da feminilidade, um tipo de representatividade muito negligenciado na mídia. Ela não tem quadris e nádegas voluptuosas, mas ela tem um corpo tonificado que também exhibe sensualidade em algumas cenas – só não para o padrão do *male gaze*. Ela tem a agressividade restrita aos homens, protagoniza cenas de luta com direito a socos em câmera lenta que mostram seu rosto se contorcendo de forma nada delicada, sangue, cuspe, traços realistas e usuais em lutas entre homens no audiovisual.

Caitlyn é a que passa por menos mudanças nesse paralelo. De forma geral, ela ganha comprimento no vestido e nas botas e perde sua calça e cartola. Também ela usa as roupas mais trabalhadas, se trata de um uniforme da guarda de *Piltover*, a parte rica da cidade, no design, o prestígio social de *Caitlyn* se manifesta de forma mais espessa na animação devido à simplificação das vestimentas dos outros papéis que são de aparência suja e rasgada. Ela também tem figurino mais justo que deixa suas curvas à mostra, como é ressaltado em uma cena por *Vi*, com a fala “Você é gata, cupcake” (“You’re hot, cupcake”, no original em inglês), após observar seu corpo 360 graus. Apesar de sugerir um interesse sexual entre duas mulheres, a relação entre as personagens é construída lentamente em olhares e sutilezas que não coincidem com algo que seria criado para o deleite masculino e algo pensado para o “Woman Loving Woman Gaze”, um aspecto subrepresentado na cultura pop apesar de popular. O

desenvolvimento do relacionamento entre as duas mulheres é sutil e pensado para ser representativo de mulheres que se relacionam com mulheres.

Arcane se tornou uma referência na construção de personagens femininas diversas e complexas. Se antes Katie de Sousa criou *Jinx* para ser diferente do “padrão ampulheta” das campeãs, em *Arcane* não há um molde em que as mulheres todas se encaixem. Apesar da diferença de vestimenta, a principal mudança de *Jinx* está na atitude: no jogo ela é uma garota maluca, bonita e inconsequente, o que gera uma expectativa do estereótipo de Manic Pixie Dream Girl (em tradução livre: “garota maníaca fada dos sonhos”) na série. Essa expressão se refere a um tipo de personagem modelo em filmes cunhado pelo crítico de cinema Nathan Rabin. Trata-se de uma manifestação ficcional típica do imaginário masculino que resulta em uma garota jovem, atraente e feminina, mas que possui características excêntricas e são descaradamente infantis além de ter sua função na narrativa restrita a ser interesse romântico de um protagonista melancólico. No *game*, uma das falas de *Jinx* é “Estou usando muitos cintos! (Sussurrando) Sem nenhum motivo aparente”¹¹, mostrando seu caráter irreverente e travesso que é mitigado na série, assim como o número de cintos. Não obstante, *Arcane* se preocupa em dar profundidade à *Jinx*, sua trágica história mostra que seu lado maníaco não é apenas uma característica excêntrica, mas realmente um tipo de transtorno que gera e provoca sofrimento. Com isso traduzido no semblante triste e postura acuada da animação, nota-se uma mudança profunda na personagem mais amada pelos jogadores. As mudanças não se restringem em tornar as feminilidades menos performáticas de forma sexualizada, mas de construir e se ocupar de dar complexidade às construções utilizando das artimanhas que o contexto transmidiático pode oferecer.

No contexto que nos interessa, observamos a presença de três personagens distintas em termos de sua representação visual. Destaca-se a diversidade de corpos, que compreende desde uma figura alta e esguia de *Caitlyn* até a figura de *Vi*, mais baixa, máscula e corpulenta, e ainda a de *Jinx*, pequena e esbelta. Além disso, há variações em relação ao tom de pele, tipo de cabelo, feições e idade das personagens, considerando outras personas do elenco. Nesse sentido, é possível identificar performances de feminilidade, masculinidade e infantilidade por parte das protagonistas, sendo que o leque de opções na transição entre o que se entende por personagem feminina e a realidade é ainda mais vasto diante das outras mulheres presentes em *Arcane*.

¹¹ “I’m wearing lots of belts! (Whispering) For no reason at all.”.

Na animação, as personagens são atraentes, mas possuem um tipo de sensualidade que os jogos não oferecem – a que não parte do imaginário deturpado do *male gaze*, ou seja, homens brancos heterossexuais que possuem posição de privilégio social. Especialmente em *Vi*, temos um perfil adorado por mulheres que se interessam por outras mulheres. Mas não só, a pluralidade de características que podem despertar interesse sexual não são definidas com base em gênero e essa é uma proposta explícita da redação da série. Em um fórum da internet, Amanda Overton, uma das roteiristas, conta:

Conversamos frequentemente na sala dos roteiristas de *Arcane* sobre representação. Para nós, a beleza de Runeterra é que é um mundo de fantasia. É muito mais diverso do que o nosso mundo, em tantos aspectos, e nunca fez sentido para nós que haveria qualquer estigma contra quem você ama em um lugar como aquele. Passamos muito tempo imaginando como seria aquele mundo, livre de estigmas, e como o expressaríamos. Por exemplo, haveria uma palavra para gay? [...] Esta é também a razão pela qual ninguém comentou sobre o tipo de corpo de Vi – se não há uma norma percebida para expressão masculina ou feminina, como você pensaria em fazer uma declaração comparativa ou contrastante? (OVERTON, 2021, s.p.)¹².

A expansão do universo dos videogames para diferentes meios de comunicação traz consigo a necessidade de adaptações, que vão além da simples adequação de formato. No caso do documentário "*Arcane: Bridging the Rift*", que retrata os bastidores da série, os produtores demonstram um compromisso em relação aos jogadores, manifestando o receio de desapontá-los. No entanto, a viabilidade da série está intrinsecamente ligada a novas perspectivas que não se restringem exclusivamente à audiência do jogo. Surpreendentemente, o sucesso alcançado e a aceitação por parte dos consumidores de todo o universo transmidiático são incontestáveis e até mesmo além das expectativas iniciais, como evidenciado no documentário da produção (LEAGUE OF LEGENDS, 2023). Essa recepção positiva reflete a receptividade dos espectadores a novas abordagens e a capacidade de ampliar a apreciação da narrativa além do contexto original do videogame.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

¹² “We talked frequently in the writers room of *Arcane* about representation. For us, the beauty of Runeterra is that it’s a fantasy world. It is much more diverse than our world, in so many ways, and it never made sense to us that there would be any stigmatization against who you love in a place like that. We spent a lot of time imagining what that world, free from stigmatization, would look like, and how we would express it. For example, would there even be a word for gay? When Vi asks Caitlyn whom she prefers, her attitude there was our way of alluding to that lack of stigmatization - it’s a completely normal thing to ask, and not make assumptions about people’s preferences based on some perceived “norm.” This is also the reason no one commented on Vi’s body type - if there is no perceived norm for masculine or feminine expression, how would you even think to make some comparative or contrasting statement?”.

A indústria publicitária há tempos reconheceu que a utilização do tabu da sexualidade pode gerar lucro, seja por meio de marcas de cerveja que exibem corpos femininos esculturais, seja por marcas de desodorantes masculinos que afirmam atrair mais mulheres. O apelo sexual é um recurso que desperta interesse em diferentes campos das mídias comerciais. No entanto, essa abordagem acaba por reforçar estereótipos, sexualizar gêneros e etnias, chegando ao ponto de desumanizá-los. As consequências sociais da desigualdade são agravadas nesse contexto. No caso dos videogames, por exemplo, o problema não está restrito apenas à representação nas telas, mas manifesta-se em uma atitude que restringe os direitos das jogadoras mulheres de se sentirem confortáveis no espaço dos esportes eletrônicos.

Este estudo desempenha um papel essencial ao refletirmos sobre como a conjuntura social atual demanda representatividade, seja em obras ficcionais, na publicidade ou em qualquer outro meio. Nesse sentido, é imprescindível debatermos esse tipo de abordagem quando se trata do feminino, das pessoas LGBTQ+, dos negros e de todas as minorias. Conclui-se, portanto, que a transmediatização de um produto pode levá-lo a tomar direções distintas daquelas originalmente propostas, uma vez que os consumidores não são meramente passivos, mas participam ativamente de sua criação, oferecendo sugestões por meio de fóruns online, vídeos no YouTube ou comentários em redes sociais (JENKINS, 2009).

A atual década tem sido marcada por um notável avanço no campo das adaptações de videogames para outras formas de mídia, rompendo com a tradicional "maldição" das produções que não conseguiram capturar a essência dos jogos originais. Nesse contexto, destacam-se notáveis exemplos de sucesso, como a série *Arcane: League of Legends*, que apresenta uma narrativa envolvente e de qualidade, assim como *The Last of Us* e o filme *Super Mario Bros*, nos quais mulheres protagonistas têm papel de destaque. Além disso, a indústria do entretenimento continua a prometer novas adaptações nos próximos anos, incluindo novas temporadas das obras já mencionadas e versões atualizadas de títulos como *Horizon Zero Dawn*, *God of War* e *Silent Hill*. Essa incursão no campo transmidiático representa uma oportunidade para corrigir falhas históricas e, finalmente, explorar de forma mais profunda e autêntica a subjetividade e a representação da figura feminina.

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. **Pesquisa da indústria brasileira de games**. 2022. Disponível em: <<https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>>. Acesso em março 2023.

BLANCH, Christina. **Sex and Superheroines**. 2013. Disponível em: <http://edition.cnn.com/2013/06/13/showbiz/comic-book-heroes-oped-superheroines/>. Acesso em março 2023.

BOURYKINA, Yana. "hey! yes, Caitlyn is a bit pale, we used the Warriors' cinematic art as inspiration...". Twitter, 5 nov. 2021. Disponível em: <https://twitter.com/YBourykina/status/1455767017810644996>. Acesso em: 16 maio 2023.

BOURYKINA, Yana. "incredibly honored to have been able to work on Caitlyn and a few of her skins with our amazing ASU... ". Twitter, 6 nov. 2021. Disponível em: <https://twitter.com/YBourykina/status/1455955194043273216>. Acesso em: 16 maio 2023.

BREVE, Giovanna. **Adaptações de Games para Filmes e Séries 2023**. Omelete, São Paulo, 19 dez. 2022. Atualizada em 20 dez. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/adaptacoes-games-filmes-series-2023#90>. Acesso em: 16 maio 2023.

BROWN, Jeffrey. A. **Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture**. Univ. Press of Mississippi, 2011.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade**. 2003.

CARVALHO, L. P., CAPPELLI, C., SANTORO, F. **Sexism and Digital Games, a Brazilian University Exploratory Research**. Joinville, CAPA. IHC, 2017

CHAN, Jason. **Warriors**. ArtStation, 2013. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/JIK4Vv>. Acesso em: 16 maio 2023.

CODING RIGHTS; INTERNETLAB. **Violências contra mulher na internet: diagnóstico, soluções e desafios. Contribuição conjunta do Brasil para a relatora especial da ONU sobre violência contra a mulher.** São Paulo, 2017.

CONDITT, Jessica. **'Arcane' creators explain why Jinx and Vi are the stars of the Netflix series.** Engadget, 6 nov. 2021. Disponível em: <https://www.engadget.com/arcane-jinx-vi-interview-league-legends-riot-netflix-170027289.html>. Acesso em: 16 maio 2023.

D'ANASTASIO, Cecilia. **Inside the culture of sexism at Riot Games.** Kotaku, 2018. Disponível em: . Acessado em julho de 2019. [28] "Our first steps forward". 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>. Acesso em: 16 maio 2023.

DE SOUSA, Katie. "i would love to know who designed this top for jinx with the big X stitch it's REALLY good and...". Twitter, 22 nov. 2021. Disponível em: <https://twitter.com/KatieDeSousa/status/1462671486720692229>. Acesso em: 16 maio 2023.

DESS, Conrado. **Notas sobre o conceito de representatividade.** Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 43, 2022.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. **Estudo de Caso.** In: DUARTE, Jorge et al. Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.

FORTIM, I; GRANDO, C. **Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs.** In: Proceedings XI Symposium on Games and Digital Entertainment. Brasília, Brasil, 2012. pp. 134-138. Disponível em http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S3.pdf Acesso em: 3 de março de 2023.

GRANET, Thibaut. **ARCANE - Jinx - Modeling & Texturing.** ArtStation, 2019. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/X1aWVw>. Acesso em: 16 maio 2023.

GYPSYLORD. **Dev Blog: From Vision to Violence - Vi's Creation.** Mobafire, 28 dez. 2012. Disponível em: <https://www.mobafire.com/league-of-legends/forum/news/dev-blog-from-vision-to-violence-vis-creation-28464>. Acesso em: 16 maio 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Trad. Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KING, Jade. **Arcane Understands That League Of Legends Needs To Move Beyond The Male Gaze.** TheGamer, 15 nov. 2022. Disponível em: <https://www.thegamer.com/arcane-league-of-legends-male-gaze-vi-caitlyn/>. Acesso em: 16 maio 2023.

KORSMEYER, C.; WEISER, P. B. **Feminist Aesthetics.** In: ZALTA, Edward N. (ed.). The Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2021. Disponível em <<https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/feminism-aesthetics/>>. Acesso em: 3 de março de 2023.

LEAGUE OF GRAPHS. Disponível em: <https://www.leagueofgraphs.com/pt/>. Acesso em: 16 maio 2023.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **August 'August' Browning.** League of Legends Wiki, [s.d.]. Disponível em: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/August_%27August%27_Browning. Acesso em: 16 maio 2023.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **Caitlyn/Gallery/Concept Art.** League of Legends Esports Wiki, [s.d.]. Disponível em: https://lol.fandom.com/wiki/Caitlyn/Gallery/Concept_Art. Acesso em: 16 maio 2023.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **Caitlyn/LoL.** League of Legends Wiki, [s.d.]. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/LoL>. Acesso em: 16 maio 2023.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **Jinx.** League of Legends Wiki, [s.d.]. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Jinx>. Acesso em: 16 maio 2023.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **Vi/LoL**. League of Legends Wiki, [s.d.]. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Vi/LoL>. Acesso em: 16 maio 2023.

LEAGUE OF LEGENDS. **Arcane: Bridging the Rift | Parte 1 – Eu Só Sonho com Riscos**. Youtube, 4 de ago. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE&t=570s>. Acesso em: 10 maio. 2023.

LEAGUE OF LEGENDS. **Arcane: Construindo Pontes | Parte 2 - Persistência (Ou Quando Seu Melhor Ainda é Ruim)**. Youtube, 4 de ago. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xpPyPguzafU>. Acesso em: 10 maio. 2023.

LEAGUE OF LEGENDS. **Arcane: Construindo Pontes | Parte 3 - Killstreaks encontram Keyframes**. Youtube, 4 de ago. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qd1rOtu4SMI>. Acesso em: 10 maio. 2023.

LINKE, Christian; YEE, Alex. **Arcane: League of Legends**. Série de TV. Netflix, 2021.

MATH. **LoL: Como ficou o rework de Caitlyn in-game; veja todas as skins, dublagem e mais**. Millenium, 10 jan. 2023. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/8102.html>. Acesso em: 16 maio 2023.

MEDRADO, A. M. L.; MENDES, A. A. M. **O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends**, Animus, v. 19, n. 39, pp. 143-165, 2020. [Online]. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/40329>> Acesso em: 3 de março de 2023.

MELO, R.; DELAGE, P.; MENEZES, A. **O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo**. In: Workshop De Jogos Diversos - Simpósio Brasileiro De Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), 20., 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021.

MORAIS, R. M. Oliveira. **Norma, gênero e representatividade: um estudo a partir do pensamento de Judith Butler**. Revista Eletrônica Direito e Política, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciência Jurídica da UNIVALI, Itajaí, v.10, n.3, 2015.

MUSTARO, P. N. et al. **Análise Fílmica sobre a Representação de Jogos Eletrônicos no Cinema: um estudo a partir da Narratologia e Mitologia.** Digital Proceedings of SBGames, 2013.

NOGUEIRA, Helena.; FERRARINI, Monique. **Documentário Donzela em Defesa: as mulheres nos games.** Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017.

NOTÍCIAS DA TV UOL. **Arcane, nova série da Netflix, bate Stranger Things e tem preferência do público.** Notícias da TV UOL, 15 nov. 2021. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/arcane-nova-serie-da-netflix-bate-stranger-things-e-tem-preferencia-do-publico-70322?cpid=txt>. Acesso em: 11 de janeiro de 2023.

OVERTON, Amanda. "Hey there! Thanks so much for this post, it means the world to me...". In: Arcane does female/LGBT representation perfectly and other writers need to take, r/arcane. 17 de Novembro de 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qumn0d/comment/hkykdeg/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3. Acesso em: 15 de fevereiro. 2023.

PBE BRASIL. "Caitlyn rework x atual | Em jogo". Twitter, 2 nov. 2021. Disponível em: <https://twitter.com/PBEBrasil/status/1455281025232347139>. Acesso em: 16 maio 2023.

PECK, B.; KETCHUM, P.; EMBRICK, D. **Racism and sexism in the gaming world: Reinforcing or changing stereotypes in computer games?** Journal of Media and Communication Studies Vol. 3(6), pp. 212-220, 2011.

PINHEIRO, Cristiano. **A história da utilização dos games como mídia.** In: Anais do 4º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho. São Luís: Rede Alcar, 2006.

RIBEIRO, Gabriel. **O sexismo nos jogos eletrônicos: barreiras à participação feminina em League of Legends.** 90 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Sociais)—Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

RIBEIRO, S. S.; VALADARES, V. H. P. R. **Jogos digitais "fora do armário": reflexões sobre a representatividade queer nos games.** In: Anais Do Simpósio Brasileiro De Games e Entretenimento Digital (SBGAMES), Foz do Iguaçu, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf>. Acesso em: 04 mar. 2023.

RIOT GAMES. **League of Legends Art Book Volume One.** Art Book - League of Legends, [s.d.]. Disponível em: https://artbook.br.leagueoflegends.com/pt_BR/volume-one?_gl=1*1tdcesl*_ga*Nzk1OTE3OTIzLjE2ODI1MTgyOTg.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY4MzA3NDUyOC4zLjEuMTY4MzA3NjE4OS40MC4wLjA.&_ga=2.146802231.1266513029.1683074529-795917923.1682518298#chapter/champions. Acesso em: 16 maio 2023

RIOT GAMES. **League of Legends.** Jogo para PC. Estados Unidos: Riot Games, 2009.

RIOT GAMES. **Origins: Jinx.** Nexus - League of Legends, 19 abr. 2017. Disponível em: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/04/origins-jinx/>. Acesso em: 16 maio 2023.

RODRIGUES, Letícia. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidades em League of Legends.** Curitiba: trabalho de conclusão de curso. UTFPR, 2014.

RUIZ, M. A. A.; ROMANO, H. A.; TONIOLI, J. P. G. **ANÁLISE DA MUDANÇA TRANSMIDIÁTICA FEMININA NA CULTURA POP.** In Revista | ISSN: 1980-6418, [S. l.], v. 11, p. 27–47, 2020. Disponível em: <https://revistas.unaerp.br/inrevista/article/view/1832>. Acesso em: 10 maio. 2023.

SÁNCHEZ, José. **Cuerpos ajenos.** Segovia: Ediciones La una RoTa, 2017.

SÁNCHEZ, José. **Practising the real on the contemporary stage.** Bristol: Intellect, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **A ecologia pluralista da Comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade.** São Paulo: Paulus, 2010.

THEUILLON, Candice. **ARCANE - Caitlyn - Texturing**, 2013. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/aGy4zz>. Acesso em: 16 maio 2023.

THEUILLON, Candice. **ARCANE - Vi - Texturing**, 2013. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/b505vm>. Acesso em: 16 maio 2023.

TUDOCELULAR. **NETFLIX tem número de assinantes brasileiros revelado após erro de documentação.** TudoCelular. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n180782/netflix-numero-assinantes-brasileiros.html#:~:text=A%20plataforma%20tem%20uma%20base%20de%2019%20milh%C3%B5es%20de%20assinantes%20no%20pa%C3%ADs>. Acesso em: 04 mar. 2023.

WIKIPEDIA. **Jinx (League of Legends)**. Wikipedia, 22 abr. 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Jinx_\(League_of_Legends\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jinx_(League_of_Legends)). Acesso em: 16 maio 2023.

WIKIPEDIA. **Vi (League of Legends)**. Wikipedia, 22 abr. 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Vi_\(League_of_Legends\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Vi_(League_of_Legends)). Acesso em: 16 maio 2023.

WIMMER, Roger D.; DOMINICK, Joseph R. **La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos**. Barcelona: Bosch, 1996.

YIN, Robert. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2.ed. - Porto Alegre : Bookman, 2001.

ZERONIS. **Vi - Official Concept Art**, 2013. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/YBe8q>. Acesso em: 16 maio 2023.