

## REPRESENTAÇÕES DIVERSIFICADAS DO CORPO FEMININO EM *LEAGUE OF LEGENDS*

VICTOR HENRIQUE NUNES<sup>1</sup>; PROFA. DRA. MÔNICA LIMA DE FARIA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas 1 – [victornunes@live.com](mailto:victornunes@live.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [monicalfaria@gmail.com](mailto:monicalfaria@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

*League of Legends* é um jogo online competitivo para as plataformas *Microsoft Windows* e *Mac OS X*, onde duas equipes de campeões, cada um com design e estilo de jogo único, lutam em campos de batalha em diversos modos de jogo. O elenco de campeões está sempre em expansão, com atualizações frequentes. O jogo possui um cenário competitivo exuberante no *eSports* (esporte eletrônico) e oferece diversão para jogadores de todos os níveis de habilidade. Lançado em 2009 pela empresa *Riot Games*, foi bem recebido e sua popularidade cresceu ao decorrer dos anos, atingindo a marca de 100 milhões de jogadores mensais em 2016. Também é um dos jogos mais transmitidos online, chegando a 19 milhões de horas assistidas durante uma semana. O Campeonato Mundial de *League of Legends* de 2016 teve 43 milhões espectadores e um total de prêmios de mais de 6 milhões de dólares. O jogo recebeu muitas críticas positivas e atualmente possui a pontuação 78 de 100 no website *Metacritic*. O mercado de *eSports* teve um crescimento total de 51,7% em 2016, movimentando US\$ 493 milhões em todo o mundo, tendo a previsão de arrecadar cerca de US\$ 1,4 bilhão em 2020. O mercado de *eSports* é consolidado, existindo inclusive discussões para a inclusão de *eSports* nos Jogos Olímpicos de Tóquio em 2020. A partir desses dados, constata-se que *League of Legends* é um jogo com grande apelo gráfico, que possui uma enorme quantidade de jogadores engajados, movimenta milhões de dólares dentro do mercado de *eSports* e que está em constante expansão, ampliando seu universo e conquistando novos jogadores.

Jogos eletrônicos como *League of Legends* são instrumentos culturais presentes na sociedade e segundo GULARTE (2011) “Os jogos, no decorrer de seus recém completos 50 anos de história, foram capazes de alterar comportamentos das comunidades onde foram inseridos, definindo manias, criando expressões e linguajares próprios e compondo assim seu lugar distinto na cibercultura”. Apesar de serem marginalizados e bastante inexplorados como instrumento pedagógico, os jogos eletrônicos ganham cada vez mais espaço e são um campo de estudos que muito tem a ser explorado. Utilizando cinema, fotografia, ilustração, música e outras tecnologias, os jogos eletrônicos tornaram-se uma mídia singular.

O jogo escolhido possui uma grande variedade de personagens femininas jogáveis, muitas delas concebidas com o corpo magro, esbelto e curvilíneo. Ao explorar essas questões, busca-se um olhar crítico em relação a idealização do corpo feminino e das escolhas empregadas no design de personagem. Espera-se identificar diversidade no design de personagens femininas em relação às personagens criadas idealizadas (magras, com seios fartos, *femme fatale*, etc). Segundo BOBANY (2008) a mulher fetichizada é muito comum nos videogames e em muitas outras formas de mídia da cultura pop. Segundo o autor, essa idealização é um apelo comercial para o consumidor masculino adolescente e de

acordo com a “Pesquisa Game Brasil 2017”, 46,4% dos jogadores brasileiros são do sexo masculino.

O artigo tem como objetivos: apresentar o jogo *League of Legends*, identificando marcadores identitários visuais não normatizados apresentados nas personagens femininas; analisar as mais recentes personagens femininas apontando as feminilidades diversificadas e problematizando a atualização de discurso do jogo através da criação de personagens femininas com corpos diversificados; identificar marcadores identitários femininos nas personagens de *League of Legends*; apresentar uma breve discussão sobre a sexualização e idealização do corpo feminino nos jogos eletrônicos; analisar os resultados e discutir as feminilidades diversificadas, na perspectiva dos estudos de gênero.

## 2. METODOLOGIA

Consulta a bibliografias específicas sobre feminilidades e representação visual para determinar algumas formas de construção social e imagética do corpo feminino nos jogos eletrônicos. Verificação e delimitação de marcadores identitários femininos para análise imagética das personagens. Identificação e classificação dos corpos femininos mediante os marcadores identitários delimitados, utilizando-se ilustrações 2D para a promoção do jogo, comumente conhecidas como *Splash Art*. Análise e reflexão crítica dos resultados, utilizando a perspectiva dos estudos de gênero.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

É esperado através desta pesquisa conceituar o que é feminilidade, se é um conceito cultural sobre o que é ser ou parecer mulher, de que forma ele foi definido pela sociedade e como o conceito é uma questão essencial na construção da imagem ideal da mulher.

A feminilidade diversificada em *League of Legends* é representada através da criação de personagens com porte forte e atlético (por exemplo, a personagem Illaoi), magro (por exemplo, a personagem Jinx) ou ambíguo (por exemplo, a personagem Taliyah). Essas personagens possuem características divergentes do padrão *femme fatale*, como corpos musculosos e grandes, corpos magros com seios ausentes, ou então características visuais ambíguas, andróginas, caracterizadas pelas ausências de cabelos grandes esvoaçantes, seios fartos, maquiagem e traços finos no rosto. Outras personagens são diversificadas por apresentarem corpos com armaduras completas, como a personagem Kayle, e a personagem Quinn possui os cabelos cobertos por um elmo, suas roupas não apresentam aberturas ou fendas e não são coladas ao corpo.

O corpo feminino é idealizado em sua maioria como branco, magro, voluptuoso, com cabelos esvoaçantes, frequentemente maquiado e sensual, aproximando-se da ideia da *femme fatale*. São personagens caracterizadas como beldades, tornando-se agradáveis ao olhar do observador ideal, tido como homens heterossexuais.

São encontrados no design de personagens femininas de *League of Legends* marcadores identitárias como seios fartos, corpos magros e curvilíneos, armaduras *boob plate*, uso de maquiagem, cabelos esvoaçantes, roupas decotadas, entre outros.

## 4. CONCLUSÕES

Esta pesquisa tem como foco a feminilidade diversificada, sendo o objetivo dela apontar o que é feminilidade diversificada e como ela é representada no jogo *League of Legends*. Espera-se concluir que a feminilidade diversificada proporciona maior diversidade na representação do corpo feminino, evitando o padrão *femme fatale*, representando mais as jogadoras de *League of Legends* e seus corpos diversificados.

Através desta pesquisa pretende-se identificar quais marcadores identitários femininos são utilizados nas ilustrações 2D de promoção do jogo, além de gerar debate sobre sexualização do corpo feminino no jogo *League of Legends* e em outros jogos contemporâneos.

É possível notar esforços na mudança do discurso de atualização do jogo *League of Legends*, sendo suas personagens recentes mais diversificadas e menos sexualizadas.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOBANY, A. **Video Game Arte**. Teresópolis: Editora Novas Ideáis, 2008.
- BOURDIEU, P. **A Dominação Masculina**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2003.
- GULARTE, D. **Jogos Eletrônicos 50 anos de interação e diversão**. Ribeirão Preto: Editora Novas Idéias, 2010.
- LOPONTE, L. G. Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. **Revista Estudos Feministas**. 2002, vol.10 (2), p. 283-300.
- SHAW, A. **Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study**. 2010. PhD dissertation (Doctor of Philosophy) – Communication, University of Pennsylvania.
- RODRIGUES, L. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidades em League of Legends**. 2014. Trabalho de Diplomação (Graduação em Tecnologia em Design Gráfico) - Curso de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.