

Representação feminina em *League of Legends* e o subtexto misógino no imaginário *gamer*¹

Pâmela da Silva ROCHA²

Abner Oliveira Lopes da SILVA³

Soraya Madeira da SILVA⁴

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

As comunidades de jogos online, por mais diversos que sejam os nichos e ambientes de jogatina criados, têm se construído de forma conservadora, apresentando comportamentos misóginos e excludentes. Querendo entender se a representação feminina dentro dos jogos têm sua parcela de influência sobre os jogadores na reprodução do masculinismo *online*, este trabalho realiza a análise comparativa das três campeãs do jogo *League of Legends* Nami, Janna e Zyra com suas respectivas contrapartes masculinas, avaliando as vestimentas, os backgrounds dos personagens e as suas falas durante as partidas, em um esforço de entender como as construções de gênero são realizadas no universo do *LoL* e se há uma tendência de hiperssexualização na construção estética e de história das campeãs do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: *League of Legends*; misoginia; campeãs; análise comparativa; representação feminina.

Introdução

O mundo dos jogos está presente na vida de uma parcela significativa da vida dos brasileiros (GAME BRASIL, 2024) e, sendo um ambiente virtual que emula diversos aspectos sociais presentes no ambiente real, ele apresenta certas problemáticas político-sociais. Nas últimas décadas, as diversas comunidades de jogos têm mostrado uma face conservadora e excludente que busca atravancar a construção de identidades dissidentes e a participação dos possuidores destas identidades no mundo virtual, o que inegavelmente cria obstáculos para a participação de indivíduos de diferentes gêneros, classes e raças.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, cultura e internet, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UFC, email: pamelarocha@alu.ufc.br.

³ Estudante de Graduação 10º. semestre do Curso de Psicologia da UFC, email: abneroliveira011@gmail.com.

⁴ Professor do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, email: sorayamadeira@ufc.br.

Assim, faz-se necessário investigar, desde o cerne dos jogos, como as companhias empresas que desenvolvem esses ambientes pautam questões identitárias, analisando seus personagens e contextos, para entender se há um reforço na construção de mecanismos conservadores e de estereótipos de gênero em seus jogadores. Desta forma, foi tomada a decisão de analisar três campeãs do jogo *League of Legends*, tanto por sua tamanha presença no ambiente virtual e sua grande base de jogadores, mas também por ser uma plataforma com uma ampla base de personagens e de materiais de divulgação.

A construção do jogo enquanto ambiente

O ambiente dos jogos eletrônicos e digitais, com sua construção complexa delineada por contrastes entre os reflexos conservadores de sua comunidade e pela busca de um ambiente construtivo e igualitário para seus diversos jogadores, encontra-se neste embate há, pelo menos, quatro décadas. O jogo, enquanto nosso objeto de estudo, não é livre de ideologia e reflete sua época e, conseqüentemente, o contexto no qual os primeiros videogames nascem virão a refletir de forma intensa em seus conteúdos. Assim sendo, tornou-se fácil manter, das décadas de 1980 a 1990, formatos de jogos que reforçaram o militarismo e a violência entre homens (LIEN, 2013), ocorrendo apenas na década seguinte o pensamento de uma indústria de jogos mais inclusiva, com a busca da inclusão dos públicos feminino e infantil e o surgimento dos *pink games*⁵ (IZUKAWA, 2015).

Assim, o cenário se expandiu reproduzindo esses estereótipos e delimitou que jogos eram de “menina” e quais eram “de menino” (CASAGRANDE BRISTOT, POZZEBON E FRIGO, 2017), o que se refletiu nas opiniões da comunidade *gamer* e no consumo destes produtos até os tempos atuais, nos quais há a separação dos jogos desafiadores, com temáticas competitivas, de aventura e de terror, que são jogos “masculinos”, dos jogos casuais, com temas diversos, que exploram a lógica e focam no desenvolvimento de personagem, mas com pouco ou nenhum foco na competitividade, que são os jogos “femininos” (GAO, 2017).

⁵ *Pink games* seriam as modalidades de jogatina que apresentariam temáticas mais “leves” e cuja a apresentação se dava com o reforço de símbolos atribuídos ao universo feminino, sendo jogos com temas que tratavam, com predominância, do cuidado com bebês ou animais, do gerenciamento de estabelecimentos (como lojas ou restaurantes), do ato de vestir e maquiagem personagens.

Porém, com o crescimento das modalidades de jogo, dado principalmente pelo formato *online* que se disseminou na última década, se fez necessário, mesmo que com relutância, o reconhecimento da comunidade feminina nos jogos: não feita por parte dos jogadores, mas pelo entendimento das empresas do potencial desse público dentro do mercado – que hoje ultrapassa os 50% dos público total (GO GAMERS; SIOUX GROUP, 2024). Assim, cada vez mais empresas passaram a adequar seus conteúdos e “derrubaram” a distinção de gênero para os jogos, apresentando um cenário que se mostrou “neutro” e aberto para todos os públicos. Entretanto, como objetiva arguir este texto, o feminino dentro de jogos MOBA, como o League of Legends, ainda é apresentado como nos seus antecessores, com figuras femininas hiperssexualizadas, representadas com corpos irreais e com histórias e diálogos marcadas por um ideal fortemente fantasioso acerca do corpo feminino, o que reforça, inclusive, a experiência negativa que muitas jogadoras encontram neste ambiente.

O cenário do *League of Legends*

Neste trabalho, o foco estará no jogo League of Legends, um dos jogos MOBA⁶ com maior relevância na atualidade. Entre o contato constante por meio de partidas jogadas regularmente e as produções de conteúdo ao redor do jogo - seja por vídeos ou por transmissões ao vivo em plataformas como a Twitch - o público de LoL atinge atualmente proporções impossíveis de se ignorar em virtude do tamanho da comunidade construída ao redor do jogo⁷. No último ano a somatória dos prêmios em dinheiro das competições promovidas pela empresa, Riot Games soma mais de 8 milhões de dólares.

É dedutível, portanto, a relevância que LoL possui ao pensar-se sobre as atividade e formas de comportamento de uma cultura *gamer*. Assim, analisar a construção midiática presente no jogo LoL é relevante para compreender a construção de representações midiáticas de corpos e funções de gênero nos jogos eletrônicos atuais, bem como a influência destas sobre o seu público. A análise presente se deterá em três personagens, a fim de demonstrar que a problemática traçada refere-se sobretudo à

⁶ Acrônimo para Multiplayer Online Battle Arena, linha é um subgênero de jogos eletrônicos de estratégia em que duas equipes de jogadores competem entre si em um campo de batalha predefinido.

⁷ Embora seja difícil precisar quantas pessoas realmente jogam, a última transmissão do torneio mundial de League of Legends, no ano de 2023 contou com um pico de 6.402.760 de telespectadores mantendo uma média de 1.259.791 de usuários conectados. Dados retirados de: <https://escharts.com/pt/games/lol>

forma de produzir e construir jogos, cuja norma hegemônica pauta-se na padronização em última instância violenta do corpo feminino.

Analisando as campeãs do *League of Legends*

Antes da análise direta das personagens, é importante explicitar os motivos por trás da escolha de deter-se na caracterização das personagens femininas. Gao (2017) explicita a relação existente entre a escolha de personagens dentro de uma partida de LoL e a identidade dos jogadores. Dessa forma, fica claro como o subtexto veiculado nos jogos através da caracterização de personagens femininas impacta sobre a visão da comunidade sobre o público feminino e quais funções cabem a elas dentro do jogo.

Considerando o impacto da comunidade online de LoL na cultura *gamer* atual, há de se pensar criticamente a construção de referidos subtextos acerca de determinados corpos. Uma vez que a convivência em comunidades online atua como importante ferramenta de socialização para seus participantes, o contato com discursos violentos, inclusive com o discurso de ódio no ambiente de jogos online, atua como disparador para tais usos de linguagem sobre outros no espaço (COSTA et al., 2020).

A análise proposta será focada em três campeãs distintas: Nami, Janna e Zyra, sendo elas escolhidas por serem campeãs cujos modelos nunca sofreram uma atualização visual, portanto, entende-se que são adequados o suficiente para serem mantidos, bem como pertencerem a raças de fantasia não humanas dentro do universo de LoL - respectivamente animal aquático, divindade e forma de vida vegetal - além de terem contrapartes masculinas - Tahm Kench, Nasus e Maokai, respectivamente - que compartilham da mesma ideia de ser fantasioso ou raça dentro do universo do jogo. Através do esforço comparativo, ficará evidente quais ideais de gênero estão presentes como subtexto a partir da apresentação de tais campeões. Para isso, serão analisadas as vestimentas e formatos corporais desses campeões, assim como a apresentação deles nos materiais referentes ao jogo, com foco nas “splash arts”⁸ e nos contos e biografias produzidos e relacionados às personagens.

Resultados da análise

⁸ As splash arts são imagens produzidas por artistas oficiais da Riot Games, onde as personagens são ilustradas de forma artística e mais detalhada que dentro de jogo.

Utilizando-se do material proposto para a análise, é possível evidenciar a presença de subtextos vinculadores de estereótipos de gênero já relatados na literatura existente (LIU et al. 2023; FOX et al., 2015; STYHRE et al., 2018). As personagens analisadas seguem o padrão em MOBAs, ocupando a posição de magas ou de suporte, enquanto homens ocupam a posição de combate. Esse subtexto é reforçado pelos temas que circundam cada campeão. Janna e Nami têm a todo momento realçadas suas características benevolentes e de proteção, o que corrobora com a ideia de deusa protetora de Janna, mas destoa da história de Nami, retratada como uma feroz guerreira de uma tribo indígena. Ademais, nas três campeãs são citadas mais de uma vez suas características de beleza, sendo Zyra caracterizada como uma sedutora, apesar de sua história referir-se apenas ao desejo de angariar nutrientes como planta.

O aspecto de sensualidade também se faz presente nas três personagens, pois apesar das consideráveis diferenças em relação às suas origens e histórias, as três são representadas nas *splashes arts* como mulheres atraentes de corpo magro, curvilíneo e de busto avantajado, utilizando roupas curtas que insinuam decotes reveladores e que não condizem com suas funções dentro de jogo, nem com sua caracterização de personagem, evidenciando uma construção do lugar comum do feminino como permeado por uma objetificação e sensualidade por definição.

Em comparação, as personagens masculinas deste universo apresentam uma variedade maior: os corpos dos três campeões escolhidos, embora humanoides, não se assemelham entre si, assim como os temas associados a eles. Nasus, Maokai e Tahm Kench se apresentam em posições de força distintas, o que também acontece com suas vestimentas, onde a exibição do corpo dos campeões, bem como as suas histórias, não apresentam fins estéticos, inclusive apresentando o oposto: os três campeões são vistos como feios, desfigurados ou desproporcionais em alguma medida.

Conclusão

As possibilidades de feminilidade aparecem estreitadas, ao percebermos que mesmo se tratando de três magas poderosas cujos poderes e funções não dependem de sua beleza, são apresentadas dentro do jogo como personagens atraentes, com configurações corporais que sugerem roupas reveladoras em um corpo humano feminino apesar das três personagens não serem humanas. Por outro lado, os

personagens masculinos são apresentados por facetas diferentes, tendo diferentes virtudes e corpos apresentados, inclusive libertando-se de um referencial humano ao tratar de criaturas mais distantes da raça humana.

Mais do que refletir a visão da equipe criadora sobre os papéis de gênero, a veiculação desses subtextos dentro do jogo é responsável por influenciar a visão de mundo dos jogadores impactando diretamente sobre a conduta do público majoritariamente jovem sobre papéis de gênero dentro e fora do jogo.

Sendo a construção de um mundo de fantasia uma abertura à possibilidades fantásticas e diferentes, é preocupante que mulheres sejam imaginadas em estritos ideais de corpo, função e atitudes.

REFERÊNCIAS

- CASAGRANDE BRISTOT, Paula; POZZEBON, Eliane ; FRIGO, Luciana. **A Representatividade das Mulheres nos Games**. [s.l.: s.n.], 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>.
- COSTA, S., TAVARES M. ., SILVA , B. M. da ., ISCA, B., & CEROL, F. (2020). **Discurso de Ódio nos Videojogos e nas Comunidades de Jogos Online** — Estado da Arte . Revista Comunicando, 9(1), 261–278.
- FOX, J. et al. **Sexualized Avatars Lead to Women’s Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths**. Psychology of Women Quarterly, v. 39, n. 3, p. 349–362, 2 out. 2014.
- GAO, G.; MIN, A.; SHIH, P. C. **Gendered design bias**. Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction - OZCHI '17, 2017.
- GO GAMERS; SIOUX GROUP. **Pesquisa Game Brasil**. [s.l.: s.n.], 2024. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em: 28 mar. 2024.
- IZUKAWA, Mariana. **Mulher Entre Espelhos Personagens Femininas Customizáveis nos Videogames**. 2015. 124p. TCC (Graduação) - Curso de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo 2015.
- LIEN, T. **No girls allowed**. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 20 mar. 2024.
- LIU, B. et al. **Uncovering Gender Stereotypes in Video Game Character Designs: A Multi-Modal Analysis of Honor of Kings**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://arxiv.org/pdf/2311.14226.pdf>>.
- STYHRE, A. et al. **Masculine domination and gender subtexts**: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry. Culture and Organization, v. 24, n. 3, p. 244–261, 12 fev. 2016.