

# Gênero e Personagens em League of Legends: Um Estudo de Caso

Kayan Vieira Mostardeiro

Luciane Magalhães Corte Real\*

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de educação, Brasil

## RESUMO

O presente artigo trata de um recorte de uma pesquisa realizada na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que envolve o jogo League of Legends (LoL). O jogo foi escolhido por ser um dos jogos online mais jogados pelos jovens. O atual recorte é um estudo de caso que aborda gênero nos personagens do LoL. É uma pesquisa qualitativa cujo campo empírico foi um questionário *online* publicado nas redes sociais e nos fóruns do próprio jogo. Os sujeitos da pesquisa foram jogadores com idades entre 11 e 20 anos. A partir das respostas selecionou-se os personagens mais citados, a saber, Taric, Ezreal, Vi, Illaoi, Miss Fortune, Darius, Graves, Garen, Jinx, Twisted Fate, Caitlyn, Draven, Jayce e Tryndamere. Os personagens foram estudados a partir de suas histórias, das imagens de arte, das funções no jogo, das respostas dos sujeitos no questionário e a literatura disponível. Como resultados foi observado as características físicas, as histórias e as questões subjetivas dos personagens são fundamentais para que os adolescentes elejam como seus favoritos e se identifiquem neles.

**Palavras-chave:** Gênero, jogos online, League of Legends.

## 1 APRESENTAÇÃO

O jogo faz parte do dia a dia das pessoas. Tanto crianças como adolescentes, adultos e idosos gostam de jogar, cada qual joga de acordo com sua faixa de desenvolvimento.

Atualmente os jogos *online* se apresentam para crianças e adolescentes como algo instigador e entre eles os MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena), ou seja, jogos *online* jogados em equipes.

League of Legends, conhecido por LoL, é um dos jogos *online* mais jogados na atualidade. É estilo MOBA. O jogador escolhe um personagem e junto a outros quatro jogadores formam uma equipe. As duas equipes se confrontam em uma arena, sendo que uma precisa destruir a outra. O objetivo das equipes é destruir o Nexus (a base) da equipe adversária. Para vencer cada equipe precisa desenvolver estratégias.

Para definir jogo, Huizinga [1] refere-se como: “Uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana, com base na definição”

Para que o jogo dê certo e seja de fato desafiador, ele deve exercer estas premissas, tendo em vista isso, League of Legends (LoL) atende a todas com êxito, devido a sua jogabilidade vista como desafiadora, cativa jogadores ao redor de todo o mundo. Segundo Glaudiosi [2] o LoL é um dos jogos de computador mais amplamente jogados de todo o mercado. A questão de gênero e jogos digitais tem sido abordada por pesquisadores, como Caetano [3] e Cerdera [4] que investigam a identidade de jogadores e as

representações de gênero trazidas em videogames e seu papel na formação destas identidades. Sabendo-se da grande influência de League of Legends, não só no Brasil, mas no mundo, é possível que seus personagens sirvam como referência de modelos de gênero? Como se dão as identificações com os personagens? Esta investigação busca pensar estas questões a partir de respostas dos próprios jogadores.

King [5] fez um estudo que interpretava a imensa popularidade dos Beatles como um grande veículo para trazer novos modelos de masculinidade na década de 60. Se os Beatles tiveram como trazer novos modelos, porque não o League of Legends?

Nesta mesma linha, o presente estudo investiga as relações de auto-identificação com os personagens de League of Legends. Para tal fim foi realizado um estudo de caso a partir de um questionário *online* com jogadores de LoL sobre as características dos personagens escolhidos para jogar e suas identificações com estes. Vale citar que o artigo é um recorte de uma pesquisa maior da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que investiga Jogos Digitais e Educação.

## 2 LEAGUE OF LEGENDS

A categoria de jogo de League of Legends é o MOBA (Multiplayer Online Battle Arena - arena de batalha online de multijogadores), que tem sua origem em um modelo de mapas criados em Warcraft III –Reign of Chaos, que fora denominado de DOTA – Defense of The Ancients. Este estilo de jogo se caracteriza por ser no estilo equipe contra equipe em defesa e ataque de torres e base. Utiliza três rotas diferentes, top lane, mid lane, e bottom lane (que são as linhas do mapa que possuem torres de defesa onde surgem tropas de ataque que são acompanhadas pelos heróis para avançar), onde se mistura os desafios de um RPG de evolução de níveis e construção da build (diferente forma de comprar equipamentos para fortalecimento do campeão jogado) com o trabalho em equipe e combinação de estratégias para alcançar a vitória. League of Legends foi criado independentemente para buscar este universo desafiador, sendo amplamente difundido.

Lançado em 27 de outubro de 2009 pela empresa Riot Games, League of Legends atinge hoje a marca de maior jogo do mundo, com cem milhões de jogadores únicos por mês.

Segundo Muller [6], o Brasil é o décimo segundo país com maior número de entusiastas de jogos eletrônicos no mundo, com cerca de 136,4 milhões de jogadores ativos e movimentando US\$ 1,27 bilhão na compra de jogos e consoles.

As possíveis funções dos campeões em League of Legends são:

**Assassino:** São campeões com grande mobilidade e dano de combate alto, servindo também para desabilitar outros campeões em combates de maneira rápida.

**Lutador:** Possui grande dano de combate e uma resistência um pouco mais alta, podendo suportar mais tempo em uma batalha de equipes.

**Mago:** Utilizando magias, se mantém mais afastado do combate, com grande dano “de combate” porém muito frágil.

\*e-mail: luciane.real@ufrgs.br

Atirador: assim como o mago, necessita um posicionamento mais apurado e afastado, mas seu dano é muitas vezes atribuído ao ataque normal e não as magias

Suporte: Serve para auxiliar os campeões aliados assim como desabilitar os inimigos para ajudar nas batalhas de equipe, sem muito dano de combate.

Tanque: Grande resistência e pontos de vida, os tanques são campeões que podem sofrer muito dano de combate e resistir a longas batalhas, entretanto, não possuem grande dano.

Ao utilizar o termo dano, refere-se a quantidade de pontos de vida (que quando chegam a 0 em um campeão, este é considerado morto no jogo até seu ressurgimento que se dá em alguns segundos) que o personagem consegue remover com seus ataques.

### 3 ADOLESCÊNCIA E GÊNERO

Considerando a alta taxa de jogadores que estão na adolescência (31,2% do total de jogadores), é interessante saber que efeitos os jogos podem trazer para esta população. Segundo Erik Erikson [7], a adolescência é uma etapa do crescimento em que problemas de “identidade” vêm à tona.

Para Piaget [8], a adolescência é uma etapa culminante do desenvolvimento intelectual, sendo o momento em que as “operações formais” predominam, transformando a capacidade da pessoa em crescimento de interagir com o mundo e entendê-lo.

Segundo Connell [9], uma das circunstâncias mais importantes da vida dos jovens é a ordem de gênero em que vivem.

Estudiosas e estudiosos feministas utilizam o conceito de gênero para se referir ao caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo. As identidades de gênero remetem as várias formas de viver a masculinidade ou feminilidade. [10]

Connell [9] refere que as masculinidades da adolescência, em geral, são muito relacionadas às masculinidades definidas para adultos nas comunidades a que pertencem. Há contradição, distanciamento, negociação e às vezes rejeição de velhos modelos, permitindo assim que novas possibilidades de masculinidade sejam possíveis.

Huerta Rojas [11] aponta o esporte como algo importante na construção da sexualidade. A construção da masculinidade se dá em outros âmbitos, que não o sexual. Uma prática corporal que hoje é quase tão importante quanto a sexualidade neste sentido é o esporte.

Na adolescência, observa-se uma grande diversidade de grupos, que compreende uma grande diversidade de identidades em formação. É o momento em que surgem movimentos, em que se forma a interpretação de quem somos e o pertencimento a um grupo.

A sigla LGBTTT (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Travestis), que será utilizada neste artigo, representa não só uma parcela de identidades referente a gênero e orientação sexual, mas um movimento que busca a defesa de direitos e que luta contra preconceitos que existem para uma igualdade social.

Arantes [12] aponta a questão do sexismo nos servidores de League of Legends como um problema recorrente. É visto que a empresa lança métodos inclusive de punição, quando se viola os termos do servidor, e casos de machismo, homofobia, xenofobia são vistos como severos, levando ao banimento permanente da conta do jogador que descumpra as regras.

### 4 PERSONAGENS E MODA

A moda é todo um sistema que vai fazer ligação entre o vestuário e o tempo, o qual integra o uso das roupas no dia-a-dia, assim como as relações políticas e sociais na cultura. Callan [13] define: “A moda é um reflexo mutável do que somos e dos tempos em que

vivemos. As roupas revelam nossas prioridades, nossas aspirações, nosso liberalismo ou conservadorismo. Contribuem muito para satisfazer necessidades emocionais simples ou complexas, e podem ser usadas, consciente ou inconscientemente, para transmitir mensagens sexuais sutis ou diretas. Emprestam cor e forma a nosso ambiente e dão forma a nossos sentimentos.” (p. 359)

Garcia [14] afirma que “a moda é um instrumento poderoso de inserção humana no contexto cultural, ela é um instrumento de comunicação” (p. 100). Já Castilhos [15] refere que “No imbricamento das linguagens, moda e corpo concretizam subjetividades, marcam posições sociais, exploram e orientam opções sociais, acordam ou polemizam com instituições políticas ou ideológicas” (p.34).

Tendo grande relevância na construção de novas identidades, a moda, sendo um produto da cultura vai desempenhar um papel fundamental na questão de formação, espelhando por exemplo o liberalismo ou conservadorismo do indivíduo.

Palomino [16] assinala o avanço da mídia e da arte como forte fonte de criação e difusão de modas propicia que novos estilos começam a surgir dos movimentos sociais que são fortemente caracterizados por esta influência, dando uma noção de unidade, como por exemplo, o movimento punk que fora produzida a moda de Vivienne Westwood, que teve grande importância em conferir uma identidade visual ao movimento. Outros movimentos também foram influenciados pela mídia e arte, como os hippies, góticos, rappers e por que não os geeks.

O termo “geek” é usado frequentemente para designar jovens avidamente interessados em tecnologia, computadores, gadgets, etc. Observa-se como um fenômeno deste grupo, o interesse pela arte de cosplay, onde as roupas, maquiagem, armas e até mesmo jeitos e performance dos personagens é trazido para a realidade.

Pode-se pensar que a “moda”, como referida acima, também está presente nos jogos digitais e tem um grande poder de identificação para os adolescentes.

### 5 METODOLOGIA

A pesquisa é qualitativa na forma de estudo de caso. Foi qualitativa por ser uma abordagem que pretende aprofundar o objeto estudado e na forma de estudo de caso por ser uma estratégia, dentro da pesquisa qualitativa, que permite pensar ou refletir a partir das várias facetas apresentadas como visto por Yin [17].

Para dar conta do campo empírico foi construído um questionário com questões específicas que pudessem indicar uma associação entre os personagens de League of Legends, com questões de gênero e sexualidade e com base nas respostas, buscar padrões de escolha ou entender o sentido das escolhas.

O questionário contou com 15 perguntas, que vão desde informações sobre os sujeitos (como faixa-etária, sexo e gênero que se identifica e preferências de posicionamento em jogo) até perguntas de escolha pessoal com ampla liberdade de escrita, assim como perguntas que servem para saber se os jogadores se sentem contemplados com as possibilidades de personagens.

Em ordem as perguntas realizadas foram: “Qual sua idade?”; “Com que gênero se identifica?”; “A quanto tempo joga League of Legends?”; “Qual lane você prefere jogar?”; “Com qual campeão você mais se identifica? Por que?”; “Você acha a arte de Cosplay (usar fantasias de personagens de jogos, animes etc) interessante?”; “Liste os heróis que você acredita ter características mais masculinas”; “Liste os heróis que você acredita ter características mais femininas”; “Você alguma vez já ouviu/leu alguém dizer/escrever que League of Legends é um jogo que pessoas homossexuais jogam, de forma pejorativa?”; “Você identifica algum personagem do jogo como LGBTTT (Lésbica, Gay, Bissexual, Transexual ou Travesti) ? se sim, Qual/quais? E Por

que?"; "Você conhece algum caso de jogador(a) que tenha sido desrespeitado(a) no jogo, por causa de seu gênero?"; "Você acha que as personagens femininas são sexualizadas? Se sim, por que?"; "Você acha que personagens femininas estão presentes em todas as classes (tank, suporte, adc, assassino..)?"; "Você acha que personagens masculinos estão presentes em todas as classes (tank, suporte, adc, assassino..)?" e "Você acha que a empresa RIOT se importa com questões de gênero e sexualidade ao criar seus campeões?".

As respostas foram colocadas em uma planilha e selecionados todos os jogadores que estavam na faixa etária entre 11 e 20 anos. Foi realizada por um sistema de buscas de palavras, uma seleção dos campeões mais citados nas suas respectivas categorias, como personagens "masculinos" (ou com características ditas masculinas), personagens "femininos" (ou com características ditas femininas), personagens citados por terem sido interpretados como LGBT (Lésbica, Gay, Bissexual ou transexual/travesti).

No presente artigo, foi abordado os personagens Taric, Ezreal e Vi analisando suas histórias, características e identificações dos jogadores.

## 6 PERSONAGENS: HISTÓRIA, CARACTERÍSTICAS E O PENSAMENTO DOS JOGADORES

Os personagens que tiveram maior frequência nas respostas dos sujeitos foram Taric, Ezreal, Vi, Caitlyn, Illaoi, Jinx, Garen, Graves, Jayce, Tryndamere, Darius, Draven e Miss Fortune.

Abaixo são descritos os personagens a partir do conteúdo no site da Riot games com seus nomes, títulos, histórias, características analisadas a partir da *splashart* (ou seja, a arte conceitual de apresentação) e o pensamento dos jogadores.

### 6.1 Taric, O Escudo de Valoran



Figura 1

A imagem é a apresentação do campeão Taric. Segundo a Riotgames [18], Taric, em sua história é exilado de sua terra natal por não cumprir seu dever e faz uma busca por redenção ao subir o Monte Targon. No caminho, conhece um propósito maior para sua jornada, recebe um poder ancestral e agora serve como vigilante contra a "corrupção do vazio".

Analisando a *splashart* clássica (imagem de identificação do personagem no jogo) podemos ver "traços de virilidade", como musculatura peitoral e de braços bem expostas e fortes, assim como os traços faciais com uma estrutura mais "quadrada" traz feições "masculinizadas". Seu cabelo é longo e liso. Dentro do jogo, o personagem assume uma função majoritariamente de suporte, sendo aquele que auxilia os seus aliados sem precisar ter de fato um confronto direto.

Os jogadores muitas vezes o identificaram como um personagem LGBTT, sendo citado desta forma 49 vezes no questionário, muitas vezes afirmando uma relação com outro personagem do jogo - Ezreal - (Como exemplo, o Sujeito 57: "Ezreal e Taric. Por que?

Fazem um casal maravilhoso e possuem uma química muito fofa." Foi visto como resposta também, em questionário, que o personagem possui características vistas como femininas de acordo com um estereótipo da comunidade de jogadores, como fora trazido pelo sujeito 74: "Ezreal Estelar e taric mas totalmente pelo estereótipo deles serem os mais "afeminados"" também por sua forma mais sensível de fala e características no jogo como dança, piadas e falas (visto como exemplo o sujeito 69: "Ezreal, taric porque a dança do ez entrega").

### 6.2 Ezreal, O explorador Pródigo



Figura 2

A imagem (*splashart*) é a apresentação do campeão Ezreal. Segundo a Riot games [19], este personagem é um jovem aventureiro que em uma de suas expedições, encontra um amuleto místico que lhe confere grandes poderes, atribuindo a ele poderes mágicos maiores que possibilitam ele ser um herói de sua terra. Riotgames [19]. Quanto a *splashart* o personagem possui armaduras que cobre grande parte de seu corpo, que não é muito musculoso e um tanto pequeno. Aparência é jovem, com um rosto limpo sem barba, nariz pequeno e traços delicados, cabelo loiro e um pouco comprido. Utiliza um amuleto que fica em seu punho para lançar seus ataques. Sua função no jogo é geralmente de atirador, ou seja, um personagem com função de aplicar muitos ataques aos oponentes, exigindo um posicionamento preciso por ser frágil no combate.

No questionário foi citado como um personagem LGBTT, Ezreal é visto como um "par" do personagem Taric por grande parte dos jogadores, mesmo que em suas histórias não tenha nada que uma eles de qualquer forma, a não ser por fazerem duplas na mesma linha de jogo. Foi citado como um personagem com características femininas, mas outros jogadores se identificam com o fato de ele ter uma estrutura corporal menos musculosa, se identificando com suas características pessoais, a exemplo o sujeito 2 escreve respondendo na pergunta sobre "Com qual campeão você mais se identifica? Por que?" a seguinte resposta: "Ezreal, parecido fisicamente" e colocado pelos sujeitos: 32, 57, 91, 99, 115, 119, 162, 169 e 186 na lista de campeões com características "femininas".

### 6.3 Vi, A Defensora de Piltover



Figura 3

Imagem é a apresentação (*splashart*) da campeã Vi que segundo a Riotgames [20], Vi quando era mais nova era uma fora da lei e trazia a desordem para a cidade. Sua história de vida leva a fazer uma dupla com sua parceira de polícia Caitlyn, uma xerife, no qual tem grandes dificuldades de manter Vi dentro da lei. Apesar da dificuldade, sabe da importância de Vi por suas habilidades para manter a ordem em Piltover (nome da cidade).

*Splashart*: Possui grande parte do corpo coberto por uma armadura de metal forte. A parte superior reforça fortemente os desenhos de seios e de uma cintura fina, com grande destaque nas características de fácil percepção social como femininas. Mesmo com a rigidez do metal, traz elementos decorativos delicados como rendas cor de rosa. Seu cabelo é longo e também na cor rosa. Em contraponto possui grandes luvas para combate feitas em aço. Em jogo sua função é como Tank, uma personagem que resiste muito em combate e deve fazer a frente das lutas em equipe. “É uma pena, eu tenho dois punhos, mas você só tem uma cara” (uma das falas da personagem Vi).

Assim como Taric, Vi é fortemente citada como personagem membro da comunidade LGBTQTT, geralmente comentada como um par romântico da Caitlyn, sua parceira de história. Nada dentro da história do jogo indica que a personagem possui uma orientação sexual lésbica, mas muitos jogadores trouxeram como resposta no questionário, que Vi possui muitas características masculinas por trazer de forma bem clara estereótipos que fogem de um “padrão de feminilidade”. A exemplo os sujeitos 71, 91, 114, 134, 169 e 194 que citaram a campeã como um dos personagens representativos de características “masculinas”.

## 7 DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES

A identificação, conforme Laplanche [21], é o processo psicológico: “pelo qual um sujeito assimila um aspecto, uma propriedade, um atributo do outro e se transforma, total ou parcialmente, segundo o modelo desse outro. A personalidade constitui-se e diferencia-se por uma série de identificações” (p.226). O processo descrito pelo autor consiste na necessidade de construir uma identidade de forma tão grande que não basta assimilar, psiquicamente, uma característica do outro para se transformar, é preciso “vestir”, ou seja, é preciso que o processo aconteça na realidade propriamente dita. Para Aberastury e Knobel [22] Pode-se depreender, nesse sentido, que existe uma profunda dificuldade de simbolizar, o que também decorre em virtude da idade, em que as pessoas começam a se vestir como o personagem, ser o momento da adolescência, momento no qual a busca em torno da construção da identidade se torna mais evidentes.

Se os jogos possuem um impacto sobre a construção das identidades de gênero e assimilação dos modelos, também pode trazer formas alternativas de expressão, fugindo do sistema binário

de gênero e difundindo estas possibilidades, podendo ter grande importância na representatividade de diversas identidades em construção que se sentirão contempladas e espelhadas nos personagens.

Novos estudos podem ajudar a entender e interpretar as relações de gênero e de construção de identidade com os jogos digitais e seus personagens.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga. Homo Ludens. 4.Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [2] J. Gaudosi Riot Games' League of Legends officially becomes most played PC game in the world. Forbes. Retrieved from <http://forbes.com/technology> -“one of the mostwidely played online PC games on the Market”. 2012
- [3] M. A. Caetano. Joguem como mulheres ou como garotas! XV SBGames – São Paulo – SP – Brasil, setembro, 8th - 10th. 2016
- [4] P. C. Cerdera. Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola XV SBGames – São Paulo – SP – Brasil, Setembro 8 - 10. 2016
- [5] M. King. Men, Masculinity and the Beatles. Farnham:ashgate, 2013
- [6] L. Muller. China se torna maior mercado para games do mundo; Brasil sobe para 12°. 2016. <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/106554-china-supera-eua-torna-maior-mercado-games-mundo.htm>>. Acesso em 07/06/2017 16h45min
- [7] E. H. Erikson. Childhood and Society. London; Imago, 1950.
- [8] B. Inhelder; J. Piaget. The growth of Logical Thinking from childhood to Adolescence. Nova Iorque. Basic Books, 1958.
- [9] R. Connel. Gênero em termos reais (Gender for real). São Paulo: nVersos, 2016.
- [10] G. L. Louro. Corpo, Escola e Identidade. Educação e Realidade, Jul/dez pg. 59-76. 2000.
- [11] F. Huerta, R.,. El Juego Del Hombre: Deporte y Masculinidad entre obreros de Volkswagen. México: Plaza y Valdés, 1999.
- [12] M. L. P. Arantes, L. Panke. Sexismo nos campos de justiça: posicionamento de marca interferindo na jogabilidade de league of Legends. League of Legends now boasts over 100 million monthly active players worldwide. 2016.disponível em <http://www.rifthermal.com/2016/9/13/12865314/monthly-lol-players-2016-active-worldwide>. Acesso em 06/08/2017
- [13] G. O. Callan. Enciclopédia da moda. São Paulo. Companhia das Letras. 2007 369p.
- [14] C. Garcia; A. P. Miranda. Moda é Comunicação: experiências, memórias, vínculos. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi. 2005
- [15] K. Castilho. Moda e Linguagem. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi. 2004.
- [16] E. Palomino. A moda. São Paulo. Publifolha 2003.
- [17] R. K. Yin, . Estudo de caso: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- [18] League of Legends. Informações do Jogo – Campeões –Taric.. Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/gameinfo/champions/taric/>. Acesso em 06/08/2017.
- [19] League of Legends. Informações do Jogo – Campeões - Ezreal Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/gameinfo/champions/ezreal/>. Acesso em 06/08/2017.
- [20] League of Legends. Informações do Jogo – Campeões. Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/gameinfo/champions/vi/>. Acesso em 06/08/2017.
- [21] J. Laplanche; J. B. Pontalis.. Vocabulário da Psicanálise. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- [22] A. Aberastury, A.; Knobel, M. Adolescência normal. Artes Médicas, Porto Alegre: 1981.