

Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends

Levi Bayde, Francisco Eudório P. R. Filho, Guilherme P. C. de Araújo

Instituto UFC Virtual

Universidade Federal do Ceará, UFC

Fortaleza, Brasil

levi@virtual.ufc.br, eudoriof@hotmail.com, guilherme@virtual.ufc.br

Abstract - Apoiado em uma análise histórica dos movimentos feministas, e sua história de vitórias sociais, espera-se que os jogos, reflexo social, espelhem estas ideias. Muitos o fazem, mas outros, não. Em especial, o *League of Legends*, com seus milhões de jogadores diários e tendo passado por diversas controvérsias em 2018, é um bom campo de estudo para exemplificar este elemento. Através de análise de algumas personagens do jogo, associada às respostas da companhia com relação a acusações de sexismo, evidencia-se a melhoria da representatividade feminina. Assim, torna-se notável a influência da resistência feminista na sociedade como um todo, e, especificamente, da própria comunidade.

Palavras chave: *representação feminina em jogos digitais; feminismo; jogos digitais*

I. INTRODUÇÃO

A representação feminina nos jogos é assunto muito discutido, seja em âmbito acadêmico ou não. Somente no âmbito do SBGames, são dezenas de artigos, de seu início até o presente ano, tratando do assunto sob diversas óticas, pontos de vista e grupos focais.

Este elemento não pode ser desvinculado, entretanto, do trabalho do movimento feminista, como um todo, ao redor do mundo. Para ilustrar isto, pode-se utilizar as “quatro ondas do feminismo” [1]. É uma divisão do movimento temporalmente, desde a “primeira onda” na sociedade ocidental contemporânea, dos séculos XVIII a XIX, até a “quarta onda”, de 2008 até nossos dias. Apesar de não ser um padrão aceito em toda a literatura, é válido como exemplificação desta evolução no tempo, e utilizado como base para muitos autores de livros e artigos científicos.

Durante todo este tempo, muito mudou com relação à visão da mulher, social ou individualmente falando. Estas mudanças podem ser vistas, de forma crescente, em mudança de comportamento, leis, livros, ciência e, também, nos jogos.

Sua representação, nos jogos, assim como em muitas outras mídias, refletiu a mudança cultural da sociedade [2]. Assim, dentro de uma sociedade em que o privilégio é masculino, o que esperar da representação feminina nos jogos?

Há muitos exemplos a serem explorados neste âmbito, e boa parte já o foi em diversas publicações científicas. Diversos artigos publicados no próprio SBGames e em outros meios, como será demonstrado mais adiante. Apesar disso, uma ligação mais clara entre os movimentos

fora e dentro dos jogos é um âmbito pouco explorado, talvez pelo foco que foi dado a eles.

Pensando nisto, foi escolhido o jogo *League of Legends* para uma demonstração disto. Há anos, jogado por centenas de milhões de pessoas ao redor do mundo [3], este número só cresce. Assim, tem uma diversidade de público mundial que privilegia uma pesquisa sobre a representação feminina nos jogos. Além disso, as mudanças de design, os escândalos da companhia e suas colocações públicas também fornecem um bom material de estudo e análise para o assunto. Por último, dada a permanência do jogo no mercado por tantos anos (10, no momento), é possível avaliar as modificações feitas em relação com a movimentação feminista e outros movimentos adjacentes.

Será possível, então, ajustar a representação feminina a como deveria ser?

II. REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS JOGOS

A fim de entender a representação feminina dentro dos jogos, é necessário entender um pouco do movimento feminista, sua antiguidade e história. Relacionar estes elementos é essencial para o entendimento de como o jogo pode vir a ser um reflexo da cultura.

A. Feminismo e sua história

De acordo com [4], a história da dominação masculina seria quase tão antiga quanto o próprio homem. Há 12 mil anos, as civilizações começam a se assentar, e precisam defender suas famílias, clãs, ajuntamentos e cidades. Assim, a força física torna-se elemento predominante.

A autora associa, diretamente, o patriarcado à dominação masculina. Além disso, em sociedades antigas, patriarcais, as mulheres tiveram de lutar para ter seus direitos defendidos [5].

É possível ver que esta situação, tão comum hoje, tem raízes profundas e distantes. Apesar disto, não é possível afirmar, sem uma pesquisa mais aprimorada, que sempre foi assim, ou que, em alguma situação histórica, tenha sido diferente. Por outro lado, as lutas de grupos sociais são constantes na história do homem, e, especificamente, na de Roma [6], civilização da qual descende nosso sistema de leis e normas.

Saindo das civilizações antigas para nossa era contemporânea, houveram muitas conquistas do

movimento feminista no tocante às leis concernentes à mulher [7]. Durante estas chamadas 4 ondas do feminismo, houve uma evolução das bandeiras levantadas, saindo da possibilidade de voto e chegando, na última fase, ao empoderamento feminino e uso de redes sociais.

Em meio a isto, muita discussão filosófica, política, sociológica e psicológica foi feita. A título de exemplo, impossível não citar Judith Butler [8], cujos trabalhos descreveram a identidade de gênero, e também a feminina, como permanentemente mutante, necessitando constante reconstrução.

Estas controvérsias e casos de abuso combatidos estão em todas as áreas, inclusive dentro dos jogos.

B. As mulheres e os jogos

Segundo a Newzoo [9], e contrariando a possível a ideia geral sobre o tema, 46% dos jogadores de jogos digitais são do sexo feminino. A ideia de que a grande maioria são homens e adolescentes já não figura nas estatísticas, pois eles também afirmam serem majoritariamente adultos.

Os jogos, entretanto, terão se adaptado a essa crescente porcentagem de seu público? Em seu artigo de 2008, Fortim [10] tece uma série de comentários sobre o porquê de esta modificação não ter ocorrido. Apesar do crescente número de mulheres adeptas dos jogos digitais, eles ainda representavam-nas sexualizadas e sem protagonismo. Além disso, aponta como principais motivos para as mulheres jogarem a cooperação, construção, interação social, o foco na história e as relações interpessoais, entre outros.

Dadas as estatísticas da Newzoo apresentadas, é possível ver que este perfil também está se modificando. Especificamente, o que eles chamam de “ultimate gamer”, tem como hobby os jogos, em questão de dispor de dinheiro e tempo. Entre o perfil masculino e o feminino, há somente 4 pontos percentuais de diferença. Assim, alguns elementos apontados pelo trabalho de 2008 [10], há mais de 10 anos, parecem estar obsoletos, como “as mulheres teriam preferência por tipos de jogos onde não é requerida muita habilidade com o joystick, que seja de fácil assimilação e aprendizado rápido”.

A mesma autora, 4 anos depois [11], em pesquisa posterior, fez uma análise de público através de entrevistas. Segundo ela, em algumas respostas, as mulheres nem mesmo entendiam as perguntas sobre machismo ou assédio. Isso indica que, na época, havia um cenário ainda descontaminado, ao menos para parte delas.

Nos anos seguintes, vários casos polêmicos abalaram a indústria dos jogos e a mídia. Talvez o mais famoso tenha sido a “Controvérsia Gamergate” [12]. Iniciando com os ataques a Joe Quinn pelo ex namorado, a polêmica estendeu-se por toda a comunidade. Outros alvos foram a desenvolvedora de jogos Brianna Wu e a crítica feminista Anita Sarkeesian. Este caso teve muitos desdobramentos, inclusive jurídicos, mas principalmente no nascimento de uma nova identidade *gamer*, saindo do homem caucasiano, que era seu padrão.

Por outro lado, Caetano [14] tece outro comentário sobre as mulheres e os jogos: “Ser validada como “jogadora” implica, na maior parte das vezes, ser subjugada a diferentes formas de assédio. Por consequência, mulheres buscam modos de serem jogadoras sem precisar de aprovação. Nos comentários, as formas mais recorrentes foram: assumir uma postura muito competitiva e exibir suas conquistas; ser agressiva no modo de falar/interagir para intimidar outros jogadores; usar identificações que não deixem explícito a identidade de gênero feminina; controle do que é escrito para não deixar marcas linguísticas que possam remeter a uma identidade feminina; não utilizar microfones e tirar o som dos chats; reportar os jogadores que se comportam mal; e jogar com conhecidos e/ou amigos e/ou parceiros amorosos. Outra estratégia mencionada nos comentários de homens e mulheres indicavam a troca de gênero do avatar no jogo”.

Assim, o que se chama de “ambiente tóxico” pode ser visto. Apesar da crescente presença de mulheres no meio (ou talvez por causa dela), elas são rejeitadas. Outra campanha que ganhou muita notoriedade no meio foi a *Fight Like a Girl* [14]. Kaol Porfírio, em 2015, fez uma campanha de rede social com imagens representativas de personagens femininas de jogos. Seu objetivo era mostrar algumas que encarnam ideais femininos, fortes, independentes e protagonistas de seu próprio destino.

C. Representação feminina nos jogos

Esta representação é realmente necessária? Segundo nota emitida pelo Escritório do Alto Comissário das Nações Unidas para os Direitos Humanos [17], a estereotipação feminina pode afetar as mulheres negativamente. Ela aponta que, comumente, vê-se propagandas em que a magreza, sensualidade e submissão são usados como símbolos atrativos ao consumo, gerando uma péssima idealização para a mulher.

Uma boa representação seria, então, necessária para combater esta má imagem. E ela deveria vir dos jogos? “Os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Embora os jogos reflitam claramente os valores culturais e as ideologias, eles não desempenham meramente um papel passivo. Os jogos também ajudam a inculcar ou fortalecer um sistema de valores da cultura. Ver os jogos como contextos sociais para a aprendizagem cultural reconhece como os jogos repetem, reproduzem e, por vezes, transformam as crenças e os princípios culturais.” [2]

Como se poderia, então, definir essa representação feminina nos jogos? Uma tarefa difícil, dado que os próprios autores entendem o gênero como mutável [8].

Anita Sarkeesian, desde 2009, tem seu site *Feminist Frequency*, falando sobre temas feministas. Estudiosa dos plotes recorrentes de mídias, ou *tropes*, ela começa a identificar padrões estereotípicos no comportamento feminino. Assim, em 2013, começa o projeto *Tropes vs. Women in Video Games* [15].

Segundo [13], “Em seus vídeos, Sarkeesian identifica as seguintes *tropes*: *Damsel in Distress*, onde uma personagem feminina e passiva é resgatada pelo herói, muitas vezes o tema da violência à mulher se faz comum e as personagens femininas são vistas como descartáveis; *Ms Male Character*, onde a personagem feminina é uma variável de um já existente personagem masculino, e apenas características tipicamente atribuídas às mulheres as diferenciam dos mesmos; *Women as Reward*, onde as personagens e o seu corpo são apresentadas como recompensa para alguma ação no jogo; *Women as Background Decoration*, onde personagens não-jogáveis são sexualizadas e objetificadas, muitas vezes servindo como um prop para serem interagidos por personagens masculinos; *Strategic Butt Covering*, onde os ângulos de câmera e as fantasias são usadas para sexualizar as personagens, focando nos seus atributos físicos; *Body Language and the Male Gaze*, onde a animação das personagens é exagerada e usada para sexualizá-las; *Lingerie is Not Armor*, onde as vestimentas das personagens não são realistas com o cenário em que estão inseridas apenas para promover a sexualização das mesmas; *Are Women too Hard to Animate?*, em que há uma carência de personagens femininas antagonistas e em jogos multiplayer; *All The Slender Ladies: Body Diversity in Video Games*, onde há uma falta de diversidade dos tipos físicos femininos; *Sinister Seductress*, onde os traços e a sensualidade femininos são retratados como repulsivos; *Not Your Exotic Fantasy*, onde personagens indígenas e tribais são constantemente sexualizados de forma com que promovem estereótipos racistas, e *The Lady Sidekick*, onde os papéis das personagens são limitados, muitas vezes elas são assistentes glorificadas de personagens masculinos muito mais competentes do que as mesmas. Em todas as categorias, há a presença do tema da hipersexualidade e a objetificação da mulher por meio da personagem feminina, além de mostrar o quão limitados são os papéis recorrentemente designados às personagens femininas.”

Os estereótipos, entretanto, não são necessariamente negativos. Os arquétipos são formas de comportamento comum aos homens, como estudadas por Jung [19]. Ele e os junguianos, depois dele, delinearão centenas de formas comportamentais padronizadas, que não são ruins, mas simplesmente recorrentes.

O aspecto negativo aparece ao tentar identificar as mulheres com arquétipos contra os quais lutam, ou que não as representam. Muitos trabalhos mostram como as versões femininas dos jogos não representam as jogadoras, como um geral.

O porquê disto? Uma possibilidade é que esse padrão, colocado em meio a uma sociedade machista, poderia estar facilmente enviesado pelo *male gaze* (ótica masculina que trata a mulher de forma reduzida e objetificada). Assim, torna-se negativo a uma representação feminina.

D. Amostragem de jogos

Baseando-se nessa classificação, poder-se-ia analisar alguns jogos, a fim de verificar se estão nesta representação estereotipada e negativa.

Cada um tem um motivo para ter sido escolhido. *Tomb Raider* representa um clássico dos jogos, assim como de representação estereotipada feminina, e não poderia deixar de constar em uma análise como esta. *Super Princess Peach* e *Final Fantasy* fornecem bons exemplos de tentativa de sair de um estereótipo feminino, prendendo-se em outros, além de serem análises dos próprios autores. *Battlefield V*, *Horizon Zero Dawn* e *Overwatch* constituem bons exemplos de representação feminina, e todos têm trabalhos científicos embasando e demonstrando isto. Assim, são boas bases para uma análise própria de *League of Legends*.

1) *Tomb Raider*

Esta série é, provavelmente, o caso mais icônico para o cenário de mudança da representação feminina. Foi extensivamente estudada, gerando até o termo *Lara phenomenon* [18].



Figura 1. Lara Croft em *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider Legend* (2006) e *Tomb Raider* (2013).

De início, em 1996, esta aventureira britânica exibia-se muito sexualizada, com voluptuosas curvas e pouca roupa, encaixando-se nos estereótipos *Body Language and the Male Gaze*, e *Lingerie is Not Armor*. Além disso, a roupa não fazia sentido com sua proposta, de se aventurar em lugares perigosos.

Em 2013, 17 anos e 9 títulos após seu lançamento, a personagem é remodelada. Com roupas cobrindo o corpo inteiro, botas e físico adequado a suas aventuras, ela suja-se e se fere. À medida que se aventura, ganha confiança em si mesma, ampliando suas capacidades, carismática. A nova Lara tem “forma mais próxima da realidade, com proporções corporais comuns, vestida de maneira mais adequada à ocasião e sendo retratada de maneira mais humana, ao contrário da sua primeira persona completamente fria” [20].

Além disso, *Tomb Raider* (2013) foi aclamado com diversas análises positivas referentes à boa escolha do time de trazer Lara Croft envolta numa abordagem totalmente nova, e foi o maior sucesso de vendas da franquia de todos os tempos, vendendo 3,4 milhões de cópias apenas no primeiro mês, segundo Brett Makedonski para o site Destructoid [21]. Isto demonstra a aceitação do público, um bom termômetro para a representação feminina, pois está diretamente relacionado com a ligação entre o jogo e o jogador.

2) *Super Princess Peach* (2005)

Neste título, a princesa *Peach* ganha destaque, em relação a toda a franquia Mario, por ser a protagonista do jogo. Nele, ela deve salvar o famoso encanador, ao contrário dos outros, em que era a *Damsel in distress*.

Apesar de parecer um bom protagonismo, por outro lado, ela simplesmente trocou de lugar com o personagem masculino, Mário. Assim, beira o *Ms Male Character*. Além disso, seus poderes estão relacionados à inconstância emocional feminina, um estereótipo que também não precisa ser reforçado.

3) *Final Fantasy X-2* (2003)

A série *Final Fantasy* é famosa por seus personagens marcantes. Seus protagonistas, entretanto, até o *Final Fantasy X-2*, eram sempre homens. Nesta edição, o protagonismo foi cedido às mulheres.

Apesar disso, como é possível ver nas imagens abaixo, elas são apresentadas com uma sexualização que não condiz com sua situação, caindo nos estereótipos *Body Language and the Male Gaze*, e *Lingerie is Not Armor*.



Figura 2. Rikku, Yuna e Paine, respectivamente, de *Final Fantasy X-2*.

4) *Battlefield V* (2018)

Este é um jogo que realmente tem uma boa representação feminina. A capa tem o destaque para a personagem, e é possível jogar com uma mulher no modo história e online. Além disso, as mulheres tiveram uma grande participação na guerra. Assim constata Tracy King [22] ao resgatar a importância de mulheres como sua avó que, durante a Segunda Guerra Mundial, ao lado de outros guerrilheiros, participaram como soldadas de artilharia na defesa do território britânico na época.

Os próprios criadores do jogo garantiram, em entrevista a Megan Farokhmanesh [23], que queriam “que

o jogo representasse todos aqueles que foram parte na maior tragédia da história da humanidade, dando aos jogadores a opção de escolher e customizar os personagens com que jogam”.



Figura 4. Eloy, personagem principal de *Horizon Zero Dawn*.



Figura 3. Capa do jogo *Battlefield V* (2018).

5) *Horizon Zero Dawn* (2017)

A principal personagem deste título, Eloy, é uma mulher. Suas possibilidades de vestimenta são todas adequadas a uma caçadora: leves, mas protetoras. Sua aparência e corpo também lhe são proporcionais [13].

Além disto, há muitas outras personagens no jogo, de diferentes idades, cores e formas físicas, todas com características adequadas a suas funções e vidas.

6) *Overwatch* (2016)

Este é um jogo com uma enorme gama de personagens. Assim, há a possibilidade de uma ampla variedade de arquétipos, e assim acontece. “Overwatch representa diversas etnias nos seus heróis, tais como asiáticos, latinos, europeus, e também representa diversos tipos de corpo, como atlético, magro, gordo, e as diversas idades, adolescentes, adultos, idosos, e até robôs com personalidade feminina” [24].

Além disso, não são só os corpos que mudam, mas as personalidades. Interessante notar que “Representações arquetípicas como a donzela em perigo ou a femme fatale são válidas, pois são personagens com que os jogadores ou espectadores podem se identificar, porém delimitar as personagens femininas a um destes dois arquétipos diminui consideravelmente a diversidade de personagens que podem ser criadas e desenvolvidas” [24].

De fato, “Overwatch representa um passo adiante em relação às personagens femininas” [24].

III. *LEAGUE OF LEGENDS*: UM CASO DE ESTUDO SOBRE A EVOLUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FEMININA EM JOGOS

Os exemplos de más representações femininas são inúmeras em jogos mais antigos, mas cada vez melhores

em alguns dos mais recentes, como mostrado pela amostragem anterior. O *League of Legends*, da produtora Riot, é um exemplo de ambos: tendo iniciado em 2009, continua ativo até o presente ano. Neste meio tempo, muitas controvérsias aconteceram em seu meio, crescente (Fig. 5), de milhões de jogadores, assim como muitas modificações ocorreram nele e no mundo, do ponto de vista da consciência e dos movimentos feministas. Há uma ligação direta entre estes elementos?

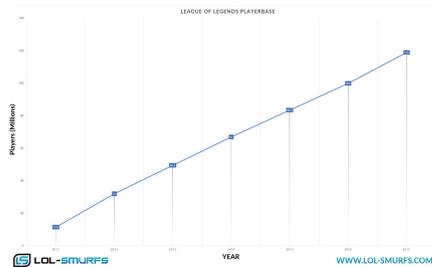


Figura 5. Crescimento de jogadores de *League of Legends* por ano.

A. Riot e a sociedade

Controvérsias e desentendimentos são comuns na convivência humana. Em um ambiente de jogo não é diferente. *League of Legends* conta com milhões de jogadores, com interação durante o ato de jogar e fora dela, pessoalmente ou em fóruns, com pontos de vista diferentes e muito emocional envolvido, muita problemática pode ocorrer, com consequente reivindicação dos fãs.

Um exemplo claro disto foi o lançamento da *skin* Nami Iara [25], em 2014. Tendo, originalmente, o objetivo de alcançar o público brasileiro por fazer parte de seu folclore, isto levantou muitos questionamentos com relação ao valor. Após muito questionamento, ela teve uma promoção, representando que a pressão dos jogadores alcançou a empresa, e mudou seu posicionamento.

Este é um exemplo da influência que a sociedade, neste caso, os fãs, pode ter sobre os jogos, e como isto é factível [25]. Como eles têm um consumo ativo do que é lançado pela produtora, sua pressão acaba por delinear parte dos rumos que o produto final toma. Estes seriam os atos de resistência, que o autor afirma serem vistos no *League of Legends*, e capazes de mudanças assim como qualquer outro dentro de uma sociedade.

Outros fatos estão relacionados diretamente à resistência feminista em jogos. Um famoso mundialmente foi a controvérsia *Gamergate*, já explicada anteriormente, também em 2014. Antes dela, o documentário *Tropes vs. Women in Video Games* foi lançado em 2013.

Toda essa luta alcançaria a Riot, mas ainda não dentro do jogo. Em 08 de julho de 2018, um artigo no site Kotaku [27] causaria dúvidas sobre os procedimentos da empresa. Muitas de suas empregadas sofriam de sexismo, sendo discriminadas ou assediadas.

O espalhar dessas notícias foi tão forte que, em 29 de agosto de 2018, a empresa emitiu uma nota oficial de desculpas [28]. Comprometiam-se a expandir sua abrangência de cultura e diversidade, rever definições culturais e treinamentos, iniciar uma investigação interna.

Apesar disso, uma semana depois, em 01 de setembro de 2018, evento posterior em Seattle, haveria uma sala só para mulheres, para que pudessem conhecer o jogo de forma mais profissional [26]. A empresa começou a receber comentários negativos, e a política definida pela empresa seria não responder. Dois advogados, que trabalhavam na área de diversidade da empresa, responderam, e foram demitidos. Dois dias depois, a Riot emitiu nota explicando suas demissões por terem quebrado essa política.

Isto chegou até a um processo, de um funcionário e um ex-funcionário, contra a empresa [29].

Fora da empresa, mas dentro do jogo, a situação não é diferente. Um caso recente foi o da equipe ROX [30]. Em uma partida competitiva contra a equipe Vaevictis, toda feminina, os personagens excluídos (cada equipe tem direito, no início da partida, a vetar 5 personagens ao inimigo) foram de suporte. Dentro do jogo, estes personagens são tidos como mais utilizados por mulheres, conformando, assim, uma atitude muito machista.

Em entrevista feita por Filho [31], uma das jogadoras deste time, que não quis se identificar, afirma sentir uma mudança. Fala ser menos ofendida por ser mulher, e ver mais personagens fortes, como Illaoi e a *skin* Zyra Encantadora de Dragões, que ajudam o público feminino a se identificar.

Dado tudo isso, importante lembrar que o seu número de jogadores só aumenta [3]. Uma estranha relação, dada a quantidade de controvérsias em 2018. Seria relacionado com algum outro aspecto, como a mudança de representação de certas personagens? Terá havido uma real mudança dentro da empresa?

B. Análise das personagens

Para responder a esta pergunta, é necessário analisar os personagens do jogo. Eles são os elementos de conexão do jogador com sua partida.

Nos exemplos colocados de outros jogos, foi possível ver como a representação de várias possibilidades para o feminino é importante [24], e como alguns jogos conseguem fazê-las e outros não. Como isto configura-se, então, dentro do *League of Legends*?

i. Antigas atualizações

As primeiras personagens do jogo são as que mais são afetadas por uma forma de representação com a estereotipação demonstrada por Sarkeesian em seus vídeos. São uma forma de representação possível, mas muito pouco plural. Além disso, receberam modificações já antigas, que não contemplaram a saída desses estereótipos, e datam anteriores a 2014.

Ashe

Líder de uma civilização fictícia chamada Freljord, sua terra natal apresenta um clima invernal, rigoroso e traiçoeiro. Assim, a arqueira luta com suas flechas e poderes relacionados ao gelo.



Figura 6. Ashe antes e depois da reformulação visual de 2012.



Figura 7. Splash art atual de Ashe.

Suas roupas, no entanto, não condizem com a indumentária esperada de uma habitante de locais frios: ela utiliza um capuz, ombreiras que prendem sua capa, um pequeno vestido envolto de um espartilho, grandes botas e adereços de pulso semelhantes a uma luva, além de sua aljava e arco de gelo (Fig. 6). Os aspectos da sua roupa parecem leves e fluidos, o que é esperado de um arqueiro. A ausência de tecidos aparentemente quentes e protetores, entretanto, quebra a narrativa da personagem e de seu local de origem. O decote em seu vestido deixa parte de seus seios à mostra, evidenciando a sensualidade da personagem mesmo não havendo passagens na narrativa de Ashe que a justifiquem. Sua splash art retrata-a em uma pose curvilínea que visa realçar seus seios e nádegas (Fig. 7). Assim, ela poderia ser categorizada nos estereótipos *Body Language and the Male Gaze*, e *Lingerie is Not Armor*.

Soraka

Outra personagem disponível desde o ambiente de testes inicial do jogo é Soraka, uma fauno advinda dos céus que quer trazer consciência aos seres sobre perdão e misericórdia. Seus aspectos visuais de fauno são precisos e transmitem claramente que ela é metade humana, metade cabra. Suas referências ao seu local de origem, no entanto, são poucas, senão inexistentes.



Figura 8. Soraka antes e depois da reformulação visual de 2012.



Figura 9. Splash art atual de Soraka.

Soraka possui pele roxa, um chifre em sua cabeça e patas de cavalo (Fig. 8). O seu biotipo, entretanto, ainda é similar ao da maioria das campeãs. Ela utiliza um collant simples justo ao seu corpo que evidencia seus seios e não oferece nenhuma cobertura a suas pernas, além de demarcar a sua cintura, os músculos abdominais, e exibir parte de suas nádegas. Toda a sua indumentária contribui para seu arquétipo de druida curandeira, mas pouco para o de filha das estrelas. Evidenciar seus seios e nádegas e exibir boa parte de suas pernas colaboram com uma visão sexualizada da campeã, especialmente quando nenhuma parte de sua história dialoga com essa sensualidade da fauno. Soraka também recebeu uma atualização visual posterior para melhorar seu modelo e, assim como Ashe, suas características

visuais foram mantidas. Sua *splash art* denota pose curvilínea similar a outras campeãs (Fig. 9). Assim, ela poderia ser categorizada nos estereótipos *Body Language and the Male Gaze*.

Katarina

Assassina renomada de Noxus (um dos países fictícios do jogo, conhecido pela inclinação à dominação e guerra), sua agilidade e habilidade com as adagas fazem dela uma inimiga letal para seus rivais. Ela possui o desejo de impressionar seu pai e mostrar sua eficácia como guerreira de seu país. A campeã foi lançada no período de testes fechado do jogo.



Figura 10. Katarina antes e depois da reformulação visual de 2012.



Figura 11. *Splash art* atual de Katarina.

As roupas de Katarina são pretas e várias adagas estão distribuídas pelo seu corpo (Fig. 10). Ela utiliza roupas justas de couro. Para a cobertura de seu busto, Katarina veste um espartilho que, assim como os exemplos anteriores, deixa parte de seus seios à mostra, além de exibir a região da sua cintura. No geral, Katarina está de acordo com alguns arquétipos de assassino furtivo, como vestimentas escuras e armas curtas e ágeis ao alcance das mãos. Sua representação, entretanto, sexualiza-a por também exibir parte de seus seios e cintura. Sua *splash art*, em uma posição curvada que evidencia seus seios, corrobora para tal, uma pose comum às campeãs (Fig. 11). Assim, ela poderia ser categorizada no estereótipo *Body Language and the Male Gaze*.

ii. *Novas atualizações*

Em atualizações pós 2015, ou seja, pós Gamergate e Sarkeesian, as modificações das personagens já contemplam bem menos dos estereótipos evidenciados pela jornalista. É possível ver uma influência social nas modificações do jogo.

Fiora

Fiora é uma esgrimista de Demacia (país fictício no qual a lei e a ordem são soberanas), conhecida pela sua intransigência de valores e agilidade com a esgrima. Em sua história, ela viveu momentos de superação marcados por divergências políticas de sua família nobre e líderes do poder demaciano, tornando-a forte e resiliente perante as dificuldades que trilha. A personagem recebeu uma atualização de jogabilidade e visual em 2015, alterando todas as suas habilidades e parte do seu visual.



Figura 12. Fiora antes e depois da reformulação visual de 2015.

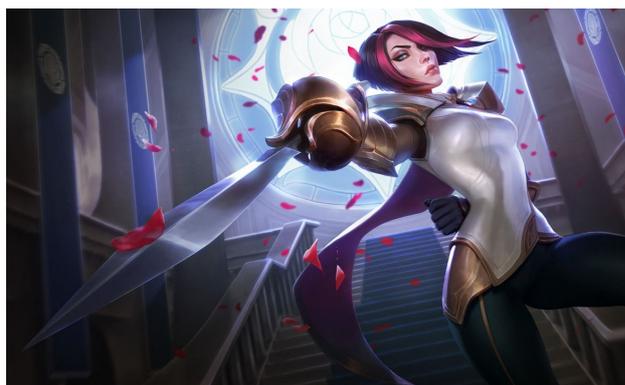


Figura 13. *Splash art* atual de Fiora.

A campeã veste uma peça justa que a cobre seu corpo do pescoço para baixo, sem aberturas (Fig. 12). Por cima da espécie de collant verde, existe um espartilho branco que protege seu busto, além de uma capa que oculta detalhes do seu corpo e suas roupas. Por mais que sejam justas, fazem uma representação não-sexualizada e coesa da aparência da campeã com sua história e habilidades como esgrimista. Houve uma melhoria em

relação à sua armadura e o *boob plate* (“placa de seios”, em tradução livre), pois encaixar os seios em cavidades separadas vai contra o propósito deste tipo de peça de proteção, denotando sexualização. Sua splash art, entretanto, ainda coloca-a em uma posição curvilínea, evidenciando seu busto (Fig. 13).

Irelia

Irelia é uma duelista que utiliza lâminas flutuantes para manter a ordem em Ionia, país fictício conhecido por sua diplomacia e pacificidade. Originalmente uma dançarina, ela adaptou a sua arte para conseguir levitar suas armas e as usar em guerra contra Noxus, movendo-se suavemente enquanto batalha contra seus inimigos, liderando o exército ioniano à batalha. Irelia recebeu uma atualização completa em 2018 (Fig. 14).



Figura 14. Irelia antes e depois da reformulação visual de 2018.



Figura 15. Splash art atual de Irelia.

As roupas de Irelia foram pensadas para executar fluidez enquanto ela se move pelo campo de batalha (Fig. 14). Seu decote e *boob plate* foram substituídos pela cobertura total dos seios e houve uma considerável inserção de cantos mais pontiagudos na sua roupa, trazendo maior sensação de perigo aos inimigos. Em seus braços, faixas de tecido realizam a continuação do movimento de seus braços, deixando ainda mais claro seu aspecto de dançarina. Ainda que suas roupas sejam justas, elas cobrem seu corpo perfeitamente e conversam com a ideia de uma lutadora que se move graciosamente. Sua armadura não parece pesada, e os adornos afiados passam

a impressão de perigo. Assim, o seu design é sexy por necessidade, mas sua *splash art* mostra um ângulo que foca em suas partes erógenas, evidenciado por Sarkeesian com o estereótipo *Strategic Butt Covering* (Fig. 15).

iii. Novas personagens

As novas personagens, criadas após 2014, já vêm com uma proposta e abordagens bem diferentes, menos sexualizadas e mais diversas, contemplando maior possibilidade de arquétipos.

Illaoi

Illaoi é uma sacerdotisa de um deus marinho, manifestado através de um pesado ídolo que carrega consigo. A profetisa do Grande Kraken está sempre pronta a disputar com força e fê contra aqueles que duvidam do poder de Nagacáburos, a divindade a qual adora. Ela foi lançada em 2015.



Figura 16. Splash art atual de Illaoi.

O aspecto de Illaoi foge de boa parte das representações vistas no jogo. Sua aparência forte e musculosa é única e adiciona um tipo de concepção feminina particular para o rol de campeãs, além de ir contra pressuposições de fraqueza física referentes ao seu conceito de devoção e fê (Fig. 16). Nenhum detalhe dela passa aspecto de fragilidade: seu físico é robusto e sua arma e braçadeira aparentam ser bastante pesados. Isto torna-se claro quando batalha, uma vez que boa parte dos seus movimentos são baseados na inércia do seu ídolo após arremessado.

Qiyana

Lançada em 2019, a confiante Imperatriz dos Elementos quer abrir seu caminho até o trono de Yuan Tal, pois é a última de 9 irmãs na linha sucessória. Ambiciosa, deseja não só uma cidade, mas todo o Império de Ixtal. Como arma, utiliza a magia elemental, que lhe trouxe o respeito e destaque que tanto ansiava. Orgulhosa, considera-se a maior elementarista da história de Ixaocan.



Figura 17. Splash art atual de Qiyana.

Sua roupa é adequada a sua personalidade e habilidades (Fig. 17). Há um decote, mas que não traz a atenção do jogador, e as roupas leves são adequadas à sua mobilidade e agilidade. Orgulhosa, suas roupas seriam adequadamente justas e curvilíneas, mas esta exposição não é exagerada. Além disso, é forte, sem demonstração de fraqueza, assim como Illaoi.

IV. CONCLUSÃO

Considerando-se todos os jogos vistos, é possível notar como os mais antigos sofrem de maior sexualização e estereotipação feminina. Os primeiros *Tomb Raider* (1996) são exemplos claros, dentre tantos outros. *Super Princess Peach* (2005) e *Final Fantasy X-2* (2003) denotam início de mudança, mas ainda muito afetados por uma visão deturpada. Em outros, mais recentes, como o próprio *Tomb Raider* (2013), *Overwatch* (2016), *Horizon Zero Dawn* (2017) e *Battlefield V* (2018), a representação feminina é menos sexualizada, e mais diversa.

A análise focada em algumas das personagens femininas do jogo *League of Legends* (2009) denota uma clara mudança de paradigma. As primeiras personagens, como *Ashe*, *Soraka* e *Katarina* mostram exagerada estereotipação, melhorada mas não sumida em suas atualizações, pré 2014. Outras, com atualizações pós 2015, como *Fiora* e *Irelia*, mostraram uma melhoria de representação. As criadas após esta data, como *Illaoi* e *Qiyana*, demonstram representações totalmente diversas, mais fortes e menos sexualizadas.

Estas datas estão todas alinhadas às datas da resistência de Sarkeesian (2009), que culminou em seu projeto *Tropes vs. Women in Video Games* (2013), da controvérsia *Gamergate* (2014), e posteriormente, *Fight like a girl* (2015), de Kaol Porfirio. Assim, pode-se ver esta influência do meio, da sociedade, dentro dos jogos, e como um elemento dos jogos pode ser levado ao ambiente social. Este é o reflexo que o lúdico faz da realidade, tornando-os interessantes espelhos um do outro.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde épocas muito antigas, as pessoas organizam-se em sociedades. Para tal, sempre houveram regras, leis a serem observadas para a boa e frutífera convivência.

Tanto quanto temos história, temos jogos dentro de um contexto social. Eles sempre fizeram parte do dia a dia de todos, de jogos de caça pré-históricos até a realidade aumentada.

Jogos e sociedade sempre caminharam juntos. Além disso, os jogos sempre refletiram os posicionamentos sociais. Em meio a uma sociedade em que os valores masculinos são exaltados, sobrepondo o feminino, este também será o parâmetro dentro dos jogos. Por outro lado, quando estes elementos começam a se modificar, seu reflexo lúdico acompanhará.

Assim, tomando como exemplo o *League of Legends*, a forma de representatividade feminina foi modificada acompanhando a luta social que ocorria dentro dos fóruns e fora dos jogos. O redesign das personagens, ou sua criação, foi um espelho fiel do que acontecia ao redor do mundo, e no Brasil.

Além disso, como afirma Macedo [25], a resistência dentro dos jogos pode ser levada para fora deles. Não seria o momento de começar a apostar, de forma mais consciente e organizada, nesta vertente de luta para uma mudança do contexto em que todos vivemos?

REFERÊNCIAS

- [1] M. Rampton. Four Waves of Feminism. *www.pacificu.edu*. Pacific Magazine, Fall 2008. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20151119073645/http://www.pacificu.edu/about-us/news-events/four-waves-feminism>>
- [2] K. Salen and E. Zimmerman. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. v. 4, São Paulo, SP: Blucher, 2012.
- [3] “Is League of Legends dying?”. LOL Smurfs, 2019. Disponível em: <<https://www.lol-smurfs.com/blog/is-league-of-legends-dying/>>. Acessado em julho de 2019.
- [4] A. Ananthaswamy, e K Douglas. “The origins of sexism: How men came to rule 12,000 years ago”. *New Scientist*, 2018. Disponível em <<https://www.newscientist.com/article/mg23831740-400-the-origins-of-sexism-how-men-came-to-rule-12000-years-ago/>>
- [5] K. de Sousa, L. Saraiva, e S. Fernandes. “Breve análise da discriminação contra a mulher sob um enfoque sociantropológico”, *Revista Direito e Dialogicidade*, vol. 3, n. 1, dez 2012. Disponível em <<http://periodicos.urca.br/ojs/index.php/DirDialog/article/view/457>>
- [6] G. Alföldy. *Historia Social de Roma*. v. 1, Madrid, Espanha: Alianza Editorial, 1987.
- [7] https://en.wikipedia.org/wiki/Feminist_movement#Feminist_movement_in_Western_society. Acessado em 12/07/2019.
- [8] J. Butler. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. v. 36, London: Routledge, 2006.
- [9] “Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games”. Disponível em

- <<https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/>>. Acesso em 12/07/2019.
- [10] I. Fortim. “Mulheres e Games: uma revisão do tema”. In: Proceedings VII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Belo Horizonte. 2008. pp.31-38. http://sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/ge5_08.pdf
- [11] I. Fortim, e C. Grando. “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. http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S3.pdf
- [12] L. Goulart, e H. Nardi. “GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina”. Revista Mídia e Cotidiano, Vol. 11, n. 3, dez 2017, pp. 250 - 268.
- [13] P. Vieira, e R. da Mota. “A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn”. In: Proceedings XVII Symposium on Games and Digital Entertainment. Paraná, Brasil, 2018. pp. 694-703. <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188058.pdf>
- [14] M. Caetano. “Joguem como mulheres ou como garotas!”. In: Proceedings XV Symposium on Games and Digital Entertainment; São Paulo, Brasil, 2016. pp. 905-913. <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157310.pdf>
- [15] A. Sarkeesian. Tropes vs Women in Video Games. In: Feminist Frequency. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>>. Acesso em: 12 jul. 2019
- [16] I. Fortim, e L. Monteiro. “Choose your character Mulheres e Personagens femininos nos videogames (2013)”. In: Proceedings XII Symposium on Games and Digital Entertainment. São Paulo, Brasil, 2013. pp. 14-22. http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-3_full.pdf
- [17] OHCHR. Gender stereotypes and Stereotyping and women’s rights. United Nations Humans Rights, 2014. Disponível em <https://www.ohchr.org/documents/issues/women/wrgs/one-pagers/gender_stereotyping.pdf>. Acesso em: junho de 2019.
- [18] J. Jansz, e R. Martis. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. Sex Roles. [S. l.] 2007 Disponível em <<https://link.springer.com/article/10.1007/s11199-006-9158-0>>. Acesso em: junho de 2019.
- [19] C. Jung. (2000). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- [20] G. Araújo. *Corpos À Vista: A Hipersexualização Feminina Nos Jogos*. UFC, Fortaleza, 2017.
- [21] B. Makedonski. Tomb Raider (2013) has become the best-selling game in the series. Destructoid, 2015. Disponível em <<https://www.destructoid.com/tomb-raider-2013-has-become-the-best-selling-game-in-the-series-290073.phtml>>. Acesso em: maio de 2019;
- [22] T. King. Yes, Battlefield V gamers, there were female soldiers in World War II. NewStatesman, 2018. Disponível em <<https://www.newstatesman.com/culture/games/2018/05/yes-battlefield-v-gamers-there-were-female-soldiers-world-war-ii>>. Acesso em: junho de 2019.
- [23] Battlefield V’s creators: female characters are ‘here to stay’. Entrevista a Megan Farrokhmanesh, 2018. Disponível em <<https://www.theverge.com/2018/5/25/17394876/battlefield-v-creators-female-characters-dice-gaming>>. Acesso em julho de 2019.
- [24] G. Araújo, e G. Pereira. “Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch” In: Proceedings XVI Symposium on Games and Digital Entertainment. Curitiba, Brasil, 2017. pp. 17-26. <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/173540.pdf>
- [25] T. Macedo. “Quando os fãs-jogadores encontram o ativismo: repensando a participação e resistência nas práticas digitais do fandom de League of Legends no Brasil”, Revisa Metagame, vol. 11, n. 1, 2017. pp. 165-307.
- [26] C. D’Anastasio. “Two outspoken feminists have left League of Legends developer Riot”. Kotaku, 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/two-riot-employees-leave-under-complicated-circumstance-1828886072>> . Acesso em julho de 2019.
- [27] C. D’Anastasio. “Inside the culture of sexism at Riot Games”. Kotaku, 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>>. Acesso em julho de 2019.
- [28] “Our first steps forward”. Riot, 2018. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/en/who-we-are/our-first-steps-forward>>. Acesso em julho de 2019.
- [29] S. Liao. “League of Legends maker Riot Games is sued for gender-based discrimination”. The Verge, 2018. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/11/6/18069714/league-of-legends-riot-games-sued-gender-discrimination>>. Acesso em julho de 2019.
- [30] “Equipe de League of Legends é acusada de machismo em jogo contra mulheres”. UOL, 2019. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/2019/02/16/equipe-de-league-of-legends-e-acusada-de-machismo-em-jogo-com-time-feminino.htm>>. Acesso em julho de 2019.
- [31] F. Filho. “Da Inglaterra à Runeterra: a representatividade feminina nos jogos como reflexo do mundo real”. UFC, Fortaleza, 2019, *ainda não publicada*