



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA GRADUAÇÃO EM DESIGN - MODA

LARISSA FIGUEIREDO MOURA

**A REPRESENTATIVIDADE FEMININA ATRAVÉS DO FIGURINO DA
PERSONAGEM VI NA SÉRIE ANIMADA *ARCANE***

FORTALEZA

2022

LARISSA FIGUEIREDO MOURA

**A REPRESENTATIVIDADE FEMININA ATRAVÉS DO FIGURINO DA
PERSONAGEM VI NA SÉRIE ANIMADA *ARCANE*.**

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design - Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

Orientador: Profa. Dra. Syomara dos Santos Duarte Pinto.

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- M887r Moura, Larissa Figueiredo.
A representatividade feminina através do figurino da personagem Vi na série animada Arcane /
Larissa Figueiredo Moura. – 2022.
63 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e
Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Syomara dos Santos Duarte Pinto.
1. Jogos eletrônicos. 2. Figurinos. 3. Representatividade feminina. I. Título.

CDD 391

LARISSA FIGUEIREDO MOURA

**A REPRESENTATIVIDADE FEMININA ATRAVÉS DO FIGURINO DA
PERSONAGEM VINA NA SÉRIE ANIMADA *ARCANE***

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Syomara dos Santos Duarte Pinto (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Esp. Joelma Damasceno de Matos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Esp. Flávia Dias de Albuquerque
Centro Universitário Estácio do Ceará

A Deus.

Aos meus pais, Gerusa e Antônio José.

AGRADECIMENTO

Este trabalho é fruto de muita aplicação e dedicação motivados pelo meu interesse pessoal acerca do assunto estudado. Porém, a realização deste projeto não teria sido possível sem a colaboração e apoio de um grupo específico de pessoas. Portanto, um agradecimento a cada um de vocês:

À minha orientadora, professora Dra. Syomara dos Santos Duarte Pinto, pelo admirável empenho de sempre querer ajudar e disponibilidade de ouvir e instruir.

À minha banca examinadora, pela minuciosa atenção. Em destaque, à professora Joelma Damasceno, por também ter sido uma grande tutora durante meu período de bolsista nas disciplinas de desenho.

Aos professores e colegas do curso Design - Moda da UFC, agradeço por todo o período de aprendizado e troca de saberes.

Às minhas amigas da graduação, Luiza Alves Crecêncio e Brenda Caroline Serejo, por tanta solidariedade e companheirismo durante o curso. Em especial, Natasha Sonali de Sá, pelo incentivo artístico e por ter sido uma das melhores companhias durante a graduação.

Aos meus melhores amigos, Matheus Luiz Barbosa e Rafael Ramires Alencar por todo o suporte e incentivo. E principalmente à minha melhor amiga, Ester Araújo Chaves, pelos conselhos e presença em todos os momentos, bons e ruins.

E por último, o meu mais sincero e profundo obrigada à toda a minha família, sobretudo meus pais, Antônio José e Gersa, pelo amor e apoio incondicional. Dedico todos os meus esforços e realizações a vocês, que são a minha base e fonte de força.

RESUMO

Este trabalho propõe uma análise de figurino de personagem em dois meios digitais diferentes: jogo x série, levando em consideração o momento atual de expansão de mídias e avanços tecnológicos na indústria de games. Sabendo de problemáticas constantes nesse meio digital, como a hiperssexualização de figurinos de personagens femininas, busca-se compreender quais critérios movem essa reprodução de estereótipos à diante. Além disso, é visado o entendimento de questões sobre a criação de personagens em jogos, bem como sua indumentária. A personagem pesquisada no projeto vem originalmente do jogo *League of Legends*, conhecido mundialmente pelas suas super produções na área. A percepção do público para com o visual da personagem apresentado na série *Arcane* é levada em consideração paralelamente com o embasamento teórico. Investiga-se as diferenças nestas duas versões apresentadas por meio de imagens para comparação direta da indumentária da personagem, contando também com o instrumento de coleta de dados online para maior averiguação e síntese de resultados.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Figurinos; Representatividade Feminina

ABSTRACT

This project proposes an analysis of character costumes in two different digital media: game vs. series show, taking into consideration the current moment of media expansion and technological advances in the game industry. Being aware of the constant problems in this digital environment, such as the hypersexualization of female characters' costumes, this project aims to understand which criteria move this reproduction of stereotypes forward. In addition, it aims to comprehend questions about the creation of characters in games, as well as their clothing. The character researched in the project comes originally from the game League of Legends, known worldwide for its super productions in the field. The public's perception of the character's look presented in the Arcane series is taken into account in parallel with the theoretical basis. The differences in these two versions are investigated, presented through images for direct comparison of the character's clothing, also counting on the online data collection instrument for further investigation and synthesis of results.

Keywords: Videogames; Costume Design; Female Representation

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	<i>Concept Art</i> Oficial x <i>Splash Art</i> do jogo.....	28
Figura 2 –	Zoom rosto Vi	33
Figura 3 –	Vi <i>Splash Art</i> Tradicional.....	33
Figura 4 –	<i>Skins</i> Alternativas Disponíveis de Vi.....	34
Figura 5 –	Vi <i>in game</i> x Vi <i>Arcane in game</i>	35
Figura 6 –	Primeiro Figurino Vi <i>Arcane</i> – Período Infância.....	36
Figura 7 –	Segundo Figurino Vi <i>Arcane</i>	37
Figura 8 –	Terceiro Figurino Vi <i>Arcane</i>	38
Figura 9 –	Zoom Rosto de Vi <i>Arcane</i>	39
Figura 10 –	3 versões da personagem Vi.....	39
Gráfico 1 –	Respostas do Formulários Google. Bloco Mapeamento Identitário.....	45
Gráfico 2 –	Respostas do Formulários Google. Bloco Mapeamento Identitário.....	46
Figura 11 –	Respostas compiladas parte I.....	47
Figura 12 –	Respostas compiladas parte II.....	48
Gráfico 3 –	Respostas do Formulário Google. Bloco Vi <i>Arcane</i> I.....	49
Gráfico 4 –	Respostas do Formulário Google. Bloco Vi <i>Arcane</i> II.....	49
Figura 13 –	Questão Formulário do Google. Bloco Análise comparativa I.....	50
Figura 14 –	Questão Formulário do Google. Bloco Análise comparativa II.....	53
Gráfico 5 –	Respostas do Formulário Google. Bloco Análise comparativa.....	54
Gráfico 6 –	Respostas do Formulário Google. Bloco Analítico.....	55
Gráfico 7 –	Respostas do Formulário Google. Bloco Final.....	57

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Elementos de Classificação Arquetípicos por Oliveira (2014)	27
Tabela 2 – Preferência por classe de campeão.....	46
Tabela 3 – Revisão de impressões da personagem.....	53

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MOBA Multiplayer Online Battle Arena

LoL League of Legends

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	24
2	METODOLOGIA.....	26
3	A ERA DOS JOGOS DIGITAIS.....	27
3.1	Um breve contexto histórico.....	27
3.2	As mulheres e os jogos.....	30
4	CONSTRUÇÃO DE FIGURINOS E ARQUÉTIPOS.....	33
4.1	Arquétipos de personagens em jogos digitais.....	37
5	LEAGUE OF LEGENDS.....	40
5.1	Vi, a Defensora de Piltover.....	41
<i>5.1.1</i>	<i>Do jogo à série: mudanças no figurino da personagem Vi.....</i>	46
5.2	Arcane.....	50
6	A INFLUÊNCIA DE MOVIMENTO FEMINISTA NA CONSTRUÇÃO DE FIGURINOS E IMAGEM FEMININA.....	52
7	PESQUISA DE CAMPO E ANÁLISE DE DADOS.....	55
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
	REFERÊNCIAS.....	70

1 INTRODUÇÃO

É sabido que os jogos são tidos como formas de lazer e aprendizagem desde o princípio da sociedade. E com o advento da tecnologia, novas formas de jogos foram sendo introduzidas e assimiladas quase que de forma intrínseca na vida do ser humano moderno. Os jogos eletrônicos tiveram o seu auge nas décadas de 1970 e 1980, com o sucesso das máquinas de *arcade* e também do nascimento de super franquias de jogos que seriam reconhecidas mundialmente até os dias atuais. Os primeiros games de computador vieram a ser popularizados já no final da década de 1990 e no início dos anos 2000, com o advento da internet. E nos últimos anos, a indústria gamer teve um crescimento exponencial, chegando a movimentar cerca de US\$2,3 bilhões em 2021, somente no Brasil, colocando o país em líder do setor na América Latina e em 12o no ranking mundial, segundo a especializada Newzoo, no ano de 2021.

Neste contexto de ampliação dos jogos eletrônicos, foram geradas áreas específicas voltadas para criação e desenvolvimento de games a partir da necessidade de diferenciação e também devido às grandes possibilidades de inovação tecnológicas. A criação de personagens e seus respectivos figurinos no meio digital tem sido parte fundamental no processo de elaboração de jogos. Com cada vez mais possibilidades de design e efeitos visuais, a indústria de games tem investido progressivamente nestes recursos imagéticos para atrair e conquistar novos jogadores do mundo inteiro.

League of Legends é um jogo eletrônico gratuito *multiplayer*, para computador, que foi lançado no ano de 2009 pela empresa americana Riot Games. Atualmente, *League of Legends* conta com aproximadamente 180 milhões de jogadores mensais pelo mundo todo, de acordo com o site Mais Esports. E com a popularidade do jogo, a série animada *Arcane* foi produzida pela Fortiche Productions em parceria com a empresa Riot Games, e lançada na plataforma online de *streaming* Netflix em novembro de 2021. *Arcane* obteve cerca de 112 milhões de acessos na primeira semana de estreia, e foi destaque de discussão em várias redes sociais, acerca de vários tópicos da produção, sobretudo, da caracterização e design dos personagens.

O presente trabalho se propõe a estudar a relação e as mudanças sofridas entre o figurino de jogo e da produção cinematográfica em *Arcane*, de uma das personagens do jogo: Vi. Busca-se entender quais critérios são levados em consideração ao produzir-se figurinos de jogos e os personagens, além de compreender como a mudança da personagem Vi foi percebida

pela comunidade. Sabendo de questões como a constante hiperssexualização da imagem feminina em jogos digitais, e também da pouca presença de mulheres nos setores de produção da indústria de games, é indagado como os movimentos sociais podem influenciar na representatividade feminina em ambientes predominantemente masculinos. E, por consequência, investigar como estes movimentos de igualdade de gênero podem interferir na concepção de figurinos e personagens femininas.

2 METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho, as metodologias escolhidas para análise do objeto proposto serão as pesquisas documentais e bibliográficas. Apesar das semelhanças entre os dois tipos de pesquisa, a diferença consiste nos documentos usados para tal método, como explana Almeida, Guindani e Sá-Silva (2009):

A pesquisa documental é muito próxima da pesquisa bibliográfica. O elemento diferenciador está na natureza das fontes: a pesquisa bibliográfica remete para as contribuições de diferentes autores sobre o tema, atentando para as fontes secundárias, enquanto a pesquisa documental recorre a materiais que ainda não receberam tratamento analítico, ou seja, as fontes primárias. Essa é a principal diferença entre a pesquisa documental e pesquisa bibliográfica. (Almeida, Guindani e Sá-Silva. 2009, p. 6).

Ou seja, a pesquisa bibliográfica utiliza de materiais do meio científico e que já foram estudados anteriormente por diversos autores dentro do tema, como por exemplo livros, ensaios e periódicos. A pesquisa documental não necessariamente se comprova por meio do campo científico, e se utilizam, por exemplo, fotografias, filmes e entrevistas.

A pesquisa documental será feita a partir da personagem Vi do jogo online *League of Legends* e do *website* e blog da empresa. Serão analisados o figurino da personagem, bem suas características e representação imagética, de acordo com o arquétipo proposto por Hartas (2005), com o propósito de entender a construção do figurino de Vi, sob os aspectos de suas cores, texturas e formas. E em seguida, fazer-se uma comparação de figurinos com sua posterior versão na série animada *Arcane*.

Além disso, visando um maior entendimento acerca de particularidades subjetivas do fenômeno abordado na pesquisa, assim como compreender posicionamentos e comportamentos do público-alvo, a pesquisa de campo de caráter quali-quantitativo também deverá ser aplicada. De acordo com Almeida, Guindani e Sá Silva:

A pesquisa documental é muito próxima da pesquisa bibliográfica. O elemento diferenciador está na natureza das fontes: a pesquisa bibliográfica remete para as contribuições de diferentes autores sobre o tema, atentando para as fontes secundárias, enquanto a pesquisa documental recorre a materiais que ainda não receberam tratamento analítico, ou seja, as fontes primárias. Essa é a principal diferença entre a pesquisa documental e pesquisa bibliográfica. (Almeida, Guindani e Sá-Silva. 2009, p. 6).

A pesquisa de campo será realizada através de questionário *online* divulgado em redes sociais, como *Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp*, durante um período de 60 dias e será destinado ao público consumidor do jogo *League of Legends* e que também assistiram a série *Arcane*.

3 A ERA DOS JOGOS DIGITAIS

O termo “jogo”, etimologicamente, vem do latim “ludus”, “ludere”, que designava movimentos rápidos, mas que também podia se referir às representações cênicas, aos ritos de iniciação e aos jogos de azar. Os jogos estão presentes na vida do ser humano desde o princípio das civilizações, como uma forma de socialização e entretenimento. Assim como Gularte (2010) explica: “Os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas. Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas”.

Souza (2005) aponta que desde o tempo da antiguidade, indicado por marcações arqueológicas e pinturas rupestres, os jogos já faziam parte do cotidiano da sociedade. Porém, como é sabido, as primeiras sociedades humanas eram nômades, e por isso, os resquícios e indícios dessas atividades lúdicas dentre esse período ainda é mais restrito. Entre algumas civilizações clássicas, boa parte do que se tem hoje considerados como evidências de jogos, são objetos que foram encontrados em tumbas, por exemplo.

3.1 Um breve contexto histórico

No período da antiguidade, vale ressaltar que, mais que brincadeiras propriamente ditas, os jogos retratavam também características culturais de cada sociedade. No Egito antigo, graças às evidências hieroglíficas¹ e aos pictogramas², foi possível conhecer alguns dos seus jogos, tal como o *Senet* (representação da passagem dos vivos para o mundo dos mortos). Ainda nesse mesmo período, gregos e romanos também contribuíram com um vasto legado no que se diz respeito à ludicidade. As atividades físicas e esportes, o teatro, o uso de bonecas e animais de barro entram nesta lista. Na Idade Média, entretanto, as atividades lúdicas e jogos perderam o seu prestígio durante um certo período. Tal razão se deu pelo fato de a infância ser desvalorizada e também por mudanças religiosas, que acabaram por reprimir essas atividades.

Contudo, a partir do século XVII, o impulso de interação social e o valor educativo jogos começaram a ser melhores absorvidos e, oficialmente, passaram a ser regulamentados em escolas após tarefas, como forma de relaxamento. Até meados dos séculos XVII e XVIII, os brinquedos e jogos eram produzidos de maneira artesanal e em pequena escala. O quadro

¹ Que faz referência a “hieróglifo”. Termo que designa como eram chamados cada um dos caracteres usados como escrita no Egito Antigo.

² Símbolo que representa conceito ou objeto por meio de desenhos figurativos.

mudou no fim do século XIX e início do século XX, quando o modelo de produção em série passou a ser adotado, impulsionado pela Revolução Industrial.

Para entender como os jogos atingiram em massa o meio digital é necessário entender o contexto histórico e como esse processo de evolução se deu ao longo das décadas. A palavra videogames começa a ser usada puramente como um termo técnico descritivo, de caráter lúdico e que viria a originar hoje a grande indústria de entretenimento digital. A primeira patente de jogo eletrônico é datada no ano de 1947, pelos físicos Thomas Goldsmith Jr. e Estle Ray Man, que criaram um jogo que simulava a trajetória de mísseis através de circuitos analógicos, nomeado de *CRT Amusement Device*.

Em 1952, Alexander Douglas desenvolveu um dos primeiros jogos programados em computador, como parte de sua tese de doutorado que visava estudar as interações humano-computador. O jogo chamado *Noughts and Crosses*, ou também chamado de *OXO*, simula o que hoje nós conhecemos por jogo da velha.

Uma época também memorável na história dos videogames foi a década de 1970, quando os consumidores já tinham maior acesso a esses jogos eletrônicos que estariam, então, popularizados e em sucesso crescente. As máquinas de Arcades estavam no seu auge e já faziam também parte da cultura da época. Instaladas em salões de jogos ou até mesmo em ambientes públicos, estas máquinas operavam com o uso de moedas e por um tempo limitado.

A década de 1980 foi marcada por títulos de jogos que viriam a ser super franquias nos dias de hoje, como a Nintendo. Jogos do tipo arcade, com gráficos simples, mas inovadores, ganharam campanhas bem formuladas e haviam chamado bastante atenção da mídia.

Nos últimos anos, os jogos vêm ganhando cada vez mais espaço na vida de crianças e jovens, visto que estes já nascem fortemente ligados à tecnologia. Com a rápida evolução desse campo, são desenvolvidos e lançados mundialmente, em curtos espaços de tempos, novas tendências no meio gamer. Os jogos eletrônicos passaram a possibilitar altos níveis de interação e envolvimento entre o jogador e o mundo virtual, proporcionando assim, experiências cada vez mais vívidas e únicas. De acordo com Cruz (2017), a contínua aceleração tecnológica concede uma amplificação de horizontes desse meio midiático, oferecendo, inclusive, uma oportunidade de prestação de serviços além da venda do próprio produto:

Com o avanço tecnológico da informática juntamente com a propagação da internet, ainda na década de 90, surgiram os primeiros jogos online, criando a oportunidade para a indústria dos games perceberem que poderiam prestar serviços, ao invés de oferecer somente o produto, no qual possibilitou a aceleração do processo de convergência midiática e na adaptação a novos mercados. (CRUZ, 2017, p. 14)

Ainda de acordo com Cruz (2017), os jogos sempre foram tratados como atividade lúdica desde a sua criação pelas civilizações mais antigas, onde recebiam aspectos significativos na cultura onde eram criados. Como também afirma Goulart (2012), tais características fazem do jogo ter um aspecto não só de entretenimento, mas também exerce uma função social. O jogo digital nasce em meio a interação dos avanços tecnológicos e do surgimento da computação.

Os games sempre foram fortemente ligados com as mudanças e avanços da tecnologia, sendo assim, adquirindo uma capacidade dinâmica e mutável, de acordo com Goulart (2012). E com a popularização desses eventos, cada indivíduo pode se encaixar e se identificar em um grupo dentro do meio virtual, gerando uma diversidade social. Como explica Cruz (2017):

A interação do usuário com a tecnologia é capaz de indicar gostos, valores culturais e capital social pelo seu processo contínuo. Conceituando-o como uma mídia multifacetada, ou seja, os games possuem perfis de consumo bastante diversificado e isso gera diferenciações em seus significados sociais e representatividade. (CRUZ,2017)

É sabido que os games não possuem uma restrição explícita de gênero no que tange a jogabilidade. Contudo, boa parte dos meios de comunicação e publicidade vinculados aos jogos são voltados para o público masculino, como defende Cruz (2017): “Muitos jogos definem seu público-alvo prioritariamente masculino e heterossexual”. De acordo com Fortim (2008), “os homens representam a maioria dos jogadores de videogames. Essa preeminência masculina não é só como consumidores de jogos eletrônicos, mas também como seus produtores”. Por conta deste fato, várias personagens femininas são construídas a partir de estereótipos de beleza bastante específicos com o intuito de agradar aos desejos e fetiches masculinos. Tal fato torna as personagens hiper sexualizadas, e faz com que o foco da mulher seja o seu corpo, e não a sua força ou habilidade dentro do jogo, por exemplo, como afirma Amorim:

A partir da aplicação de Denis de fetichismo como forma de aplicar carga sexual em um objeto, pode ser observado que esta aplicação também tem se manifestado no design visual de personagens. Neste caso, é substituído o significado funcional da indumentária pela sexualização das personagens. Isto ocorre com personagens de ambos gêneros, todavia pela predominância de produtos com foco no público masculino, está prática se torna mais comum com a figura feminina. (AMORIM et al., 2016, p. 274)

O ato de jogar deixa de ser puramente para obtenção do divertimento e entretenimento e passa a ser também um objeto de estudo, onde complexas discussões passam a ser fomentadas.

Para a autora Mary Flanagan (2009), citada por Rodrigues (2017), se baseia em uma perspectiva mais histórica dos jogos, afirmando que eles vão bem mais além do que artefatos técnicos, e sim, objetos que realçam e mostram um contexto político de acordo com suas práticas artísticas e culturais onde está inserido.

Seguindo esse raciocínio, os jogos adquirem uma característica de agentes políticos, podendo assumir um caráter ativista. E para Cruz (2017) esse ativismo presente nesse meio midiático é importante pois mostra as desigualdades que permeiam esse universo, principalmente na questão de gênero.

3.2 As mulheres e os jogos

Buscando entender a relação entre a distribuição e jogabilidade entre homens e mulheres nos jogos eletrônicos, uma pesquisa desenvolvida pela Pesquisa GameBrasil³ (PGB) em 2021 demonstrou, por meio de entrevistas, que 71% dos participantes afirmaram ter o costume de jogar regularmente durante a semana. Dentre este total, 51,5% são mulheres e 48,5% são homens. A pesquisa também mapeou o tipo de plataforma e aparelho preferido para jogar de acordo com cada um dos sexos. Os homens afirmaram ter preferência de jogar em consoles tradicionais, representando 61,9% do total. Em seguida, o computador é eleito com 59,6% de preferência, e, por fim, *smartphones* com 37,8% do total para o público masculino. Já entre as mulheres, os percentuais apresentam diferenças, sendo distribuídos da seguinte forma: 62,2% do público feminino joga em *smartphone*, 40,4% joga em computadores e 38,1% em consoles.

Cabe-se ressaltar, entretanto, que o presente trabalho busca destacar estas diferenças principalmente em jogos de computador, como é o caso de *League of Legends*. E que, de acordo com a pesquisa citada anteriormente, os usuários que mais estão presentes nesse tipo de meio eletrônico são em sua maioria do sexo masculino.

Ao analisar-se características recorrentes e estigmatizadas dentro dos games, leva-se em consideração a função e habilidade de cada personagem, bem como sua história dentro do universo do jogo. Mungioli (2011) afirma que os resquícios do eterno mito da maternidade imposto à figura feminina faz com que personagens elaborados para “mulheres jogarem” comumente apresentam, por exemplo, funções de proteção e cura. Por outro lado, personagens

³ Instituição reconhecida na América Latina que faz pesquisas e análises sobre consumo e comportamento relacionados a jogos online.

destinados aos jogadores homens, apresentam em sua maioria características como resistência, virilidade e hipertrofia - marcas culturalmente atribuídas ao sexo masculino (MENDES, 2006).

O modo estereotipado como o feminino é retratado dentro dos games tem se confirmado desde o início da invenção dos consoles e dos primeiros aparelhos de videogame, ainda na década de 1970, como cita Mendes (2006). A diferença entre os personagens femininos e masculinos é ressaltada quando o primeiro (feminino) é ilustrado, em sua maioria, em posições de coadjuvantes ou “donzelas indefesas”, quando o segundo (masculino) é representado por figuras viris com tom de heroísmo, como afirma Sarkeesian (2013).

Tendo em vista que o desenvolvimento de personagens é voltado majoritariamente para o agrado do público masculino, a autora Jéssica Nascimento (2016) define que as personagens femininas apresentam características híbridas (beleza, força e sensualidade) com o intuito de conquistar tanto o público feminino quanto masculino, mesmo que esta esteja em uma posição de heroína ou protagonista do enredo.

Porém, cabe-se constatar que, de fato, houve uma tentativa por parte das indústrias de jogos eletrônicos de incluir o público feminino como consumidor potencial. Surgiam-se daí o que são denominados os *Pink Games*, jogos desenvolvidos e pensados para mulheres. Jogos de boneca, de vestir e de maquiar, por exemplo, eram temáticas recorrentes nesse meio midiático. Entretanto, temas voltados para estética e tarefas domésticas não apenas reiteram os estereótipos de gênero (KERR, 2006 apud SOUZA, CAMURUGY e ALVES, 2009), como também indica uma possível despreocupação dos designers em incluir efetivamente as mulheres nos jogos eletrônicos (NASCIMENTO, 2016).

Ainda no mesmo contexto da época, o *Girls Games Movement* foi criado a partir da união de desenvolvedores e desenvolvedoras a fim de repensar representações e figuras femininas através de estudos feministas e de gênero (GOULART e HENNIGEN, 2014). Entretanto, o movimento teve seu fim no início dos anos 2000 devido à falta de interesse por parte dos pesquisadores e por ser complexo de manter pequenas empresas de jogos em um cenário onde um outro mercado já é dominado pela indústria.

Uma das razões para a recorrência desses modelos-padrões de representar a figura feminina nesses meios é justamente a escassez de mulheres designers nas áreas de desenvolvimento e criação. O preconceito de gênero, de fato, limita o crescimento de mulheres também nessa indústria. Segundo o levantamento⁴ da *International Game Developers*

⁴ Robert Brown, “Press Release: IGDA Developer Satisfaction Survey Results are released”, *IGDA*, 2014. Acesso em 10 de fevereiro de 2022. Disponível em: <<https://igda.org/news-archive/press-release-igda-developer-satisfaction-survey-results-are-released>>

Association (IGDA), em 2014, apenas 22%, em escala global, dos funcionários de empresas de jogos são do sexo feminino, o que é um número consideravelmente reduzido.

É sabido que há um certo desencorajamento atribuído na inserção e ingresso de mulheres na área tecnológica, principalmente, o que traz como consequência a falta dessas profissionais no ramo. Visto que as ciências tecnológicas e de computação são relacionadas recorrentemente ao sexo masculino, devido aos valores socioculturais.

Algumas empresas mais alternativas já aplicam novos conceitos e fórmulas para criar e apresentar personagens femininas fortes ao mercado. A “donzela em perigo” deixa de ser o foco, e um enredo mais elaborado entra em cena quando a personagem é colocada como narradora e responsável pelo seu próprio destino.

A criação de figurinos voltados para essas entidades digitais faz parte de uma rede complexa entre design, tempo histórico e dinâmicas sociais, onde são percebidos certos tipos de padrões (denominados “arquetipos”) que aparecem constantemente nos jogos. Analisar como essas características se entrelaçam e, de certa forma, refletem uma condição vivida por décadas, passa a ser o principal agente de mudanças para futuras propostas e representações imagéticas nesse meio midiático.

4 CONSTRUÇÃO DE FIGURINOS E ARQUÉTIPOS

O processo de desenho e elaboração de figurinos é datado desde os tempos de apresentações teatrais na Grécia Antiga por volta do século VI a.C, e vem sendo visto como forma de arte desde então. Entende-se por “figurino” todo o conjunto de roupas, acessórios e calçados que são responsáveis por representar um determinado personagem. O termo tem origem etimológica do latim *figura*, que por sua vez significa “forma, aspecto”. Considera-se um dos principais objetivos do figurino promover uma certa imersão e entendimento acerca da obra artística por meio da caracterização física do personagem, criando um estilo coerente com o mesmo, seja no cinema, televisão, teatro, etc.

É relevante ainda pontuar as semelhanças entre o design de moda e o desenho de figurinos, visto que este último é uma das facetas deste campo do design voltado para a indumentária. Ambas as áreas passam pelo mesmo processo fundamental de concepção: a pesquisa de conceito, realização de croquis, elaboração de modelagens, testes e ajustes, e confecção do artigo final.

A escolha de materiais têxteis, cores, formas e texturas é comumente criteriosa ao mesmo tempo que maleável, visto que o personagem está inserido em um determinado período de tempo e de espaço.

Para a autora Rita Mota (2021), os próprios figurinos são utilizados como formas de transmitir mensagens, comunicar peculiaridades das personagens, temas e, até mesmo, localizações que fazem parte da história, a fim de retratar a realidade narrada para a audiência. Por mais que a interpretação visual de cada pessoa seja subjetiva e particular, uma comunicação efetiva, segundo Jakobson (1960), trata-se da linguagem comum e similar percebida entre remetente e destinatário.

A possibilidade de criação para profissionais da área aumentou ao mesmo passo que a indústria de tecnologia vem se expandindo, com o crescimento exponencial de acesso a novos meios de mídia e desenvolvimento de *softwares* que auxiliam no processo criativo. Ainda para a mesma autora Rita Mota (2021), programas de edição de imagem concedem ao desenhador a capacidade de editar e manipular seu esboço em um tempo hábil reduzido, e com técnicas que se assemelham bastante às técnicas tradicionais de pintura e desenho.

A introdução desses novos meios digitais, como os videogames, por exemplo, gerou uma necessidade de aperfeiçoamento da técnica de design de figurinos, agora destinada ao meio eletrônico. Assim como o cinema ou o teatro, o videogame também requer uma representação

visual das suas personagens, de forma que a realidade virtual criada seja interpretada como um único conjunto.

A área profissional que desempenha esta função, denomina-se *character concept artist*⁵, onde o artista ou designer além de poder escolher a indumentária do personagem, pode também estabelecer por totalidade a sua aparência física, e até mesmo equipamentos.

Em síntese, o objetivo do *concept art*⁶ é criar um composto de ideias e conceitos através de desenhos que sirvam de base para o produto final.

Para fazer-se entender como a dinâmica de pensar figurino chegou até as plataformas digitais e videogames de hoje em dia, é necessário compreender o contexto histórico e a evolução desse processo.

A partir dos anos 1980, os avanços tecnológicos começaram a permitir um melhor detalhamento gráfico de jogo, o que leva a uma primeira representação de personagem e figurino digital. Contudo, ainda existia uma certa restrição quanto às escolhas de design por conta das limitações computacionais. Os primeiros protótipos e jogos desenvolvidos não tinham avatares e personagens bem desenvolvidos por conta da escassez tecnológica na época. Como defende Gard (2000):

À medida que os jogos evoluem para um meio cada vez mais complexo e sofisticado, os personagens do jogo também experimentam uma considerável metamorfose. Apenas alguns anos atrás, um personagem do jogo tinha que ser simples o suficiente para que pudesse ser representado claramente sob severas limitações artísticas. Essencialmente, os personagens do jogo eram apenas ícones, bolhas amorfas ou minúsculos homens renderizados a partir de um punhado de pixels. Mas o constante progresso tecnológico abriu vagarosamente possibilidades para personagens mais críveis e realistas. (GARD, 2000, p. 1, tradução nossa)

Um exemplo de como o design foi feito a partir dessas limitações gráficas é o jogo de arcade *Donkey Kong*, lançado em 1981, pela empresa japonesa Nintendo. Devido a quantidade reduzida de pixels⁷ e uma paleta restrita a 16 cores, os designers do jogo recorreram a outras formas de caracterizar os personagens, se atendo apenas aos elementos essenciais. O personagem Jumpman, que mais tarde teria o seu nome alterado para Mario, é uma boa amostra de como essas restrições gráficas possibilitaram a criação de emblemas mundialmente conhecidos do personagem. O chapéu, ícone bastante característico da figura, teria sido escolhido pela impossibilidade de animar cabelos. A inviabilidade de detalhar seu rosto, como

⁵ Termo de língua inglesa, que significa “artista de conceito de personagem” (TRADUÇÃO NOSSA).

⁶ Termo de língua inglesa, que significa “arte de conceito” (TRADUÇÃO NOSSA).

⁷ Significa “elemento de imagem”. É a menor unidade que compõe uma imagem digital.

olhos ou boca, levaram os designers à escolha do bigode. Assim como o macacão de figurino que foi pensado para dar mais destaque aos movimentos do personagem.

Este exemplo trata-se de uma das primeiras formas de comunicação visual digital nos videogames durante a década de 1980, marcados pela bidimensionalidade, e quantidade limitada de pixels (definida por *pixel art*), onde o foco do design vem da necessidade de se resumir e simplificar as formas.

O contexto toma um rumo diferenciado na década de 1990 com os avanços tecnológicos, e os jogos que antes eram puramente 2D passaram a ter uma dimensão extra (3D), o que possibilitaria a criação e representação visual com um maior nível de detalhes.

Um outro ponto a ser levado em consideração durante o processo de desenvolvimento de jogos é a capacidade do jogador interagir e intervir diretamente na progressão do jogo, e este é um motivo apontado pelo qual muitos jogadores sentem-se emocionalmente conectados a algum personagem, e também sentem uma maior imersão no ambiente virtual. À medida em que novos recursos foram sendo introduzidos, viu-se a possibilidade de criar laços entre jogador e personagem, proporcionando uma experiência mais interativa, como defende Cruz (2017), “personagens são entidades digitais que corporifica a presença do jogador no ambiente da narrativa, tornando possível a materialização de fantasias pelo ato de jogar.” A partir do momento em que o jogador se identifica com a história ou com a índole de algum personagem, o ato de jogar torna-se mais emocionante e envolvente. A conquista começa com os gráficos e com o universo do jogo, e é efetivada com as lores⁸ e habilidades de cada herói.

Alguns jogos exploram a mecânica de ter conteúdos personalizáveis, como figurinos que podem ser adaptados à escolha do jogador, propiciando, assim, uma maior interação e capacidade de expressão. Ainda há também os jogos que permitem a criação por completo de avatares, bem como suas características físicas e emocionais, fazendo com que, de certa forma, o jogador assuma e desenvolva um tipo de persona virtual livre de restrições ou normas sociais. Essas ações que requerem a intervenção direta do jogador para com as escolhas de indumentária e caracterizações físicas ou emocionais, no geral, acabam por alcançar um nível de envolvimento pessoal que o jogador passa a se sentir bem representado dentro daquela identidade virtual, e por consequência efetivando esses laços emocionais com o personagem.

⁸ Termo designado para referir-se a um conjunto de informações a respeito de um universo ficcional, envolvendo histórias, povos, lendas, etc.

A constante ascensão da indústria de jogos nos dias atuais vem reunindo profissionais especialistas em diferentes áreas, dentre elas estão: programação, engenharia de som, arte e design. No que se trata de design, uma das funções que vem sendo mostrada como promissora e grande responsável pelo sucesso de vendas e reconhecimento no mercado é o design de personagens.

Koster (2004) defende que para se construir uma experiência de diversão faz-se necessária a presença do aprendizado, seja por meio de elementos novos ou dinâmicas e mecânicas diferenciadas. A narrativa e o *character design*⁹, quando bem construídos, são capazes de acelerar ainda mais esse processo de envolvimento com o jogador, criando uma experiência de usuário única.

O papel do *character designer* na indústria de jogos é fundamental no processo de idealização e construção de imagem durante toda a fase de desenvolvimento. Cabem a estes profissionais pensar na identidade e padronagem visual dos elementos que compõem o universo, tanto como os personagens em si e sua indumentária, como também seus gestos e personalidade.

Áreas de estudo voltadas para a concepção de avatares começaram a ser mais bem elaboradas dentro das indústrias de games. Construir figurinos para personagens, atualmente, não é apenas uma questão de vestir, mas sim, posicioná-los diante do universo do jogo, revelar características sobre sua história e personalidade, retratar o seu comportamento. Como explica Amorim:

Assim como ocorre no cinema, as roupas fornecem detalhes essenciais para tornar personagens críveis nos jogos, entretanto essa necessidade pode ser substituída por outro fator, através da suspensão da descrença. A suspensão da descrença ou suspensão voluntária da descrença ocorre quando há o abandono da capacidade crítica diante da imersão em um universo ficcional. O espectador aceita que determinados eventos, impossíveis de ocorrer no “mundo real” sejam lhes apresentados no decorrer da narrativa para que possa se entreter com a ficção. Em jogos isto pode ser observado de diversas formas: personagens respirarem embaixo da água, saltarem pulos enormes e até mesmo voarem no espaço. (AMORIM, p. 273)

A partir dessa nova visão e também, uma necessidade, para significar as roupas e as características físicas dos personagens, foram criados métodos que serviriam de base para guiar os *character designers* na parte de desenvolvimento de figurino, sempre tendo em vista os traços pessoais dos personagens. Esses métodos são chamados de arquétipos. O modelo de arquétipo mais atual e mais utilizado pela indústria é o de Hartas (2005), que defende que dentro

⁹ Trabalho de design de conceito e arte desenvolvidos para um personagem.

de cada arquétipo existe um certo padrão, onde algumas características presentes nas personagens que se encaixam em cada grupo se repetem.

4.1 Arquétipos de personagens

Para fazer-se entender a caracterização arquetípica de personagens e suas classificações é necessário primeiramente compreender o conceito de arquétipos. Para Jung (2011) essa definição vem da existência de determinadas formas de psique que coexistem e estão presentes em todo lugar e tempo, e que vão para além da percepção individual. A partir disso, é capaz de se perceber algumas características em comuns, entre religiões ou tradições antigas, também perpetuadas em lendas e mitos, por exemplo, gerando um certo tipo de padrão de captação. Esses padrões são costumeiramente utilizados para caracterizar algo/alguém em diversas narrativas através de mídias como livros, filmes e jogos. E levando em consideração que os jogos são atividades inerentes à cultura do ser humano, de acordo com Huizinga (2000), a análise arquetípica dentro dos jogos se torna quase que essencial. O modelo arquetípico proposto por Hartas (2005) contempla várias características que evocam diferentes percepções e sensações, como listados abaixo:

- *Game Cuties*: personagens geralmente em estilo cartoon com direcionamento humorístico. Apresentam traços não realistas e expressivos;
- *Big Biceps*: usam poucas roupas e evocam a força física. Mais comumente presentes em jogos de luta;
- *Sexy and Sassy*: deixam o corpo à mostra para insinuar a sensualidade, podem usar da violência para atingir seus objetivos;
- *Mad, Bad and Dangerous*: fogem das convenções e padrões da sociedade, atraem o sexo oposto evocando a sensualidade, mas não possuem fidelidade;
- *Femme Fatale*: mulheres que utilizam de seus atributos femininos como vantagem para manipular os homens a realizarem seus desejos;
- *Reluctant Hero*: indivíduos comuns que em um primeiro momento não queriam se envolver com a aventura, mas acabam tendo importantes papéis, algumas vezes centrais;
- *Fascinating Flaws*: sofrem de algum distúrbio mental que os deixa sem qualquer remorso, tornando-os arquétipo de vários vilões;

- *The Trickster*: procuram utilizar a furtividade e a inteligência para evitar o uso da força. Podem ser representados por ladrões, espiões e assassinos;
- *Behind the Mask*: direcionados para jogos em primeira pessoa, onde o jogador vê as mãos do personagem;
- *Fantastic Creatures and Faerie Folks*: representando por elfos ou criaturas fantásticas similares;
- *Monster Mash*: criaturas não-humanas que em geral evocam a força física, mas também podem ser ingênuos e amigáveis;
- *Oddballs*: na maioria dos casos tem aparência infantil e aspectos de fantasia. Podem ser difíceis de serem compreendidos em um primeiro momento, o que é atenuado no desenvolvimento da história;
- *Bosses From Hell*: aplicados nos chefes de jogos, inimigos difíceis de serem derrotados e com aparência de força e invencibilidade;
- *The Modern Everyman*: arquétipos adotados em personagens de jogos que simulam o mundo real.

Seguindo essa linha de raciocínio, Oliveira et. al (2014) propõe uma análise classificatória baseada no conceito de arquétipos de Hartas (2005). Esse modelo de investigação é dividido em 3 elementos: Evocações, que são características que o personagem pretende revelar sobre si (podendo ser fofura, romantismo, sensualidade ou força física); Estilo, que é mais relacionado com os aspectos da moda (sendo eles despojado, clássico, casual/regional, marginal); e Cores, sendo elas sóbrias ou vibrantes. Apontados pela tabela (1) abaixo:

Elemento	Critério	Descrição
Evocações	Fofura	Ligado a aspectos infantis, sentimentos mais simples e puros, podendo ser amigáveis ou não. Quase sempre carregam um tom cômico.
	Romantismo	Desperta a beleza inocente, natural, uma certa fragilidade. Representa, também, o sentimento verdadeiro de amor ao outro.
	Sensualidade	Expressa, principalmente, atributos físicos atrativos, acompanhada ou não por Evocações algum nível de vulgaridade. Remete a esperteza e a dissimulação.
	Força Física	Evocam atributos físicos do personagem, pouco se preocupando com suas relações com outros indivíduos.
	Despojado/Clássico	São figurinos com cores fortes, elementos engraçados e apelo infantil. Abrange os trajés

Estilo		clássicos, atemporais ou que remetam ao conceito de elegância.
	Casual/Regional	São peças que simbolizam claramente a situação do personagem dentro da narrativa como um ser comum da sociedade em que vive. Ou vestimentas regionais, estilo que remetem especificamente a uma época ou região.
	Marginal	O termo se refere a indivíduos que não se adequam a sociedade de sua época. Usam elementos dos figurinos casuais às avessas, simbolizando o rompimento da uma situação.
Cores	Vibrantes	Significam cores primárias, tons saturados que evocam sentimentos de alegria e bondade.
	Sóbrias	São cores que pendem para o lado do preto e cinza, ou bege. São cores menos saturadas e indicam seriedade, tristeza, maldade.

Tabela 1: Elementos de Classificação Arquetípicos sugeridos por Oliveira et. Al (2014)

Trazendo a campeã Vi para análise arquetípica baseadas nos dois conceitos acima apresentados, pode-se concluir que ela se enquadraria em meios-termos entre *Big Biceps*, por evidenciação de força física, e também *Sexy and Sassy* por uma possível insinuação sensual. Já na tabela definida por Oliveira (2014), a evocação principal da personagem é Força Física. O seu estilo pode ser indicado como Casual/Regional e de cores predominantemente sóbrias. A figura comparativa abaixo mostra a sua primeira versão de Concept Art, desenvolvida em 2015 e sua atual representação de arte do jogo:

Figura 1 – Concept Art Oficial x Splash Art do jogo



Fonte: Compilação da Autora¹⁰ (2022)

¹⁰ Imagem à esquerda retirada do site Art Station. Produzida por Paul Kwon, 2015. Imagem à direita retirada do site oficial de *League of Legends*.

À esquerda, tem-se a arte de conceito final, produzida por Paul Kwon e publicada em 2015 na plataforma digital *Art Station*¹¹. À direita, a arte oficial que é utilizada dentro do game. A personagem foi lançada em *League of Legends* no ano de 2012 e tem sido uma das campeãs com mais aumento de escolha para jogo dentro das partidas, desde a estreia de *Arcane*.

¹¹ Paul Kwon, “Vi – Official Concept Art”, 2015. Acesso em 20 de março de 2022. Disponível em: > <https://www.artstation.com/artwork/vi-official-concept-art><

5. LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends é um jogo eletrônico gratuito do gênero MOBA¹² online, mais conhecido por LoL. Famoso mundialmente por ser um dos maiores jogos que proporcionam as melhores cenas competitivas de e-sports¹³, *League of Legends* conta com mais de 25 milhões de usuários que jogam diariamente.

O jogo conta com 2 modos de batalha, PvP (Jogador vs. Jogador) e contra IA (Inteligência Artificial), com 2 mapas fixos, sendo eles: *Howling Abyss* e *Summoner's Rift*. Em *Howling Abyss*, os personagens são escolhidos aleatoriamente, e as partidas costumam ser mais rápidas, onde o foco é no combate constante entre as equipes, em uma rota única. Em *Summoner's Rift*, o mapa e modo de jogo mais tradicional de *League of Legends*, as equipes são formadas por 5 jogadores contra 5, com 3 rotas e um vasto mapa de jogo.

O objetivo do jogo é destruir a base inimiga, chegando ao *Nexus*, que é a força vital de cada equipe. Cada equipe possui sua base, que por sua vez, é protegida por torres que são igualmente distribuídas pelo território. As torres ajudam na defesa e no abate de inimigos que se aproximem suficientemente. Atualmente, o game possui 156 campeões (personagens, assim chamados). Cada campeão possui habilidades e mecânicas diferentes, podendo evoluir através de níveis que vão do 1 ao 18. E em cada partida, o jogador pode escolher um para comandar de acordo com a sua rota e função. Ao longo do jogo, é possível comprar itens que aperfeiçoam as habilidades dos personagens, deixando-os cada vez mais fortes. Em cada partida, o campeão inicia no nível 1 e com 500 unidades de ouro, e com o passar da partida é possível adquirir mais ouro abatendo *minions* (pequenas tropas que surgem do *Nexus* inimigo e que facilitam no andamento das rotas), destruindo torres e campeões inimigos, e abatendo monstros neutros da selva.

A personagem eleita para análise deste trabalho é Vi, a defensora de *Piltover*. Será apresentada a história da personagem, bem como sua função e representação no jogo. Em contraponto, sua representação na série animada *Arcane*. A campeã foi escolhida pois, em meio à tantas discussões e reflexões sociais acerca do papel e representação da mulher, Vi é uma de poucas personagens femininas que se destaca por sua força e porte físicos dentro do game.

¹² *Multiplayer Online Battle Arena*, estilo de jogo que envolve ação e estratégia. Arena de Batalha Online para vários jogadores (TRADUÇÃO NOSSA).

¹³ Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes, e geralmente são assistidos por uma audiência presencial e/ou online. Os campeonatos são transmitidos em várias plataformas digitais ou de TV.

Serão analisados e comparados os seus figurinos tanto no jogo como na série, considerando todos os aspectos de sua composição visual, como: cores, formas e texturas, bem como os comportamentos da personagem, de acordo com os conceitos de arquétipos apresentados por Hartas (2005) e Oliveira et al. (2014).

5.1 Vi, a defensora de Piltover

Segundo o site oficial do jogo *League of Legends*, a lore de Vi – apelido para Violet, se constrói em meios de uma infância conturbada, rodeada de violência e escassez. Vi cresceu órfã na cidade subterrânea de Zaun, onde aprendeu a resolver seus problemas, na maioria das vezes, por meio de sua força física e temperamento curto.

Antiga criminosa das ruas violentas de Zaun, Vi é uma mulher temível, impulsiva e explosiva que tem muito pouco respeito por autoridades. Após ter crescido completamente só, Vi desenvolveu instintos de sobrevivência extremamente certos e um senso de humor extremamente ácido. (Site Oficial *League of Legends*, acesso em janeiro de 2022)

Alguns moradores presumiam que seus pais haviam sido mortos devido a um acidente industrial, que era muito recorrente na cidade. Vi, então, foi parar em um orfanato decadente chamado Lar Esperança. A garota se tornou uma presença única das ruas de Zaun, e sempre que havia alguma confusão ou maracutaia, ela estava envolvida - mesmo que nunca roubasse de quem não podia cobrir os prejuízos e nem machucasse aqueles que não mereciam.

As suas aventuras de infância foram ficando mais ousadas e audaciosas à medida em que ela ia crescendo, até formar sua própria gangue. Vi ficou conhecida por ser desaforada e explosiva, e resolvia quase tudo com os punhos, sempre esbanjando um olho roxo ou um corte nos lábios.

Em um certo ponto de sua vida agitada, Violet encontra, finalmente, uma figura amigável e paterna: o dono de um bar, que se tornou um mentor para ela. Ele havia a ensinado como lutar com mais disciplina, mas também reforçou o código moral da garota, ajudando-a a controlar melhor a sua raiva. Com o tempo, ela ficou conhecida como alguém que terminava o serviço sem fazer muitas perguntas.

Ao saber de grandes esquemas de negociação e injustiça que ocorriam nos minérios químicos da cidade, Violet organizou um grande roubo e se aliou, a contragosto, a uma gangue rival para entrar na missão. Estava indo tudo de acordo com o planejado até que o líder de uma das gangues resolveu executar o dono da mina com um par de manoplas e confinou os trabalhadores inocentes dentro dos túneis. Vi, observando toda a situação, não conseguiu deixar

todas aquelas pessoas condenadas à morte. Enquanto as gangues fugiam com a recompensa, ela roubou e colocou as manoplas, cujos mecanismos as travaram de forma dolorosa em seus braços, e abriu caminho pelos túneis, libertando os mineradores. No dia seguinte, resolveu fazer justiça com suas mãos - e suas manoplas. Usando suas novas parceiras de guerra, ela acabou com a gangue inteira em uma surra incomparável, deixando a história correr viva pelas ruas da cidade subterrânea até hoje.

Depois de algum tempo, ela desapareceu da cidade de Zaun, em uma época de grande conflito, sem deixar rastros. Algumas teorias haviam sido espalhadas a respeito de seu sumiço, considerando até mesmo a sua morte.

A verdade finalmente veio à tona quando uma das gangues mais famosas e conhecida por seus massacres, foi derrotada pela Xerife de Piltover e sua nova aliada: Vi.

Ela estaria trabalhando agora no lado dos Protetores, e suas antigas manoplas impulsionadas a energia química, teriam sido substituídas por um par novo de manoplas Atlas Hextec: movidas à magia e tecnologia de ponta.

Restam algumas dúvidas do porquê Violet teria se aliado a Xerife, mas diante de uma onda de violência e crimes anárquicos que tem assolado Piltover, há indícios de que a razão envolveria uma desordeira de Zaun: Jinx, a sua irmã.

Descrivendo visualmente a personagem, em sua versão original do game, a personagem chama atenção por seu cabelo curto, metade raspado e rosa choque. Sua estatura média-alta, combinada com seu porte físico de músculos bem desenvolvidos, também são características marcantes dela. E carrega em seu rosto uma pintura em sua bochecha esquerda, corte nos lábios e sobrancelha esquerda também apresenta um pequeno corte. Seus olhos são de cor azul-lilás, e são realçados por uma maquiagem esfumada, demonstrada na figura (2) abaixo. A personagem ainda conta com um piercing no nariz e nas orelhas. Na sua versão de *splash art*¹⁴ tradicional, faz-se notar a sua cintura marcada e quadril avantajado, evidenciando uma silhueta curvilínea. Além disso, Vi tem uma tatuagem que vai do seu pescoço às costas, com desenhos que remetem a engrenagens e outras estruturas mecânicas.

¹⁴ Imagens produzidas por artistas/designers de *League of Legends* para ilustrar as personagens. Geralmente são figuras grandes, que retratam os campeões em diferentes perspectivas e poses e de forma mais artística.

Figura 2 – Zoom rosto Vi

Fonte: Site *League of Legends* – Acesso em janeiro de 2022

Ainda em sua versão original de *skin*¹⁵, o seu figurino conta com uma grande armadura de metais, reforçados com cintos e joelheiras. Suas grandes manoplas mecânicas são a principal característica da personagem, encaixando completamente em seu antebraço. Por de baixo de sua armadura, na parte do quadril, é possível ver duas camadas de babados de tecidos nas cores rosa e lilás. Vi também carrega em sua cabeça um par de óculos de segurança, estilo de aviação. Como demonstrado na figura (3):

Figura 3 – Vi *Splash Art* Tradicional

Fonte: Site *League of Legends* – Acesso em janeiro de 2022

Em *League of Legends*, cada campeão possui uma versão tradicional de figurino e várias outras opções de figurinos personalizados, chamados “*skins*”. Essas *skins* alternativas também podem apresentar efeitos diferenciados dentro do jogo, e são, geralmente, conteúdos

¹⁵ Item cosmético de *League of Legends* que muda a aparência do personagem, podendo incluir alterações de efeitos visuais em suas habilidades dentro do jogo também. Itens que mudam de acordo com a temática.

disponibilizados para compra individual. Os jogadores também podem ter uma breve ideia de como são as *skins* dos campeões através das *splash arts*, que são as artes de conceito desenvolvidas unicamente para cada uma das skins alternativas.

Atualmente, o game conta com 9 *skins* disponíveis da campeã Vi. A figura (4) abaixo mostra em ordem de lançamento as variantes da personagem (da esquerda para a direita, das novas as mais antigas), em diversos universos e temáticas diferentes, sendo a mais recente lançada *Vi Arcane*, em homenagem à série e que foi distribuída gratuitamente para os jogadores durante o primeiro período de divulgação da animação.

Figura 4 – *Skins* Alternativas Disponíveis de Vi



Fonte: Site Oficial Riot Games (Acesso em junho de 2022)

Dentro do jogo, o design da campeã é fidedigno à sua *splash art* de *skin* tradicional, por mais que haja um certo tipo de redução de detalhamento gráfico. A figura (5) comparativa abaixo mostra as representações da campeã em sua versão tradicional (cima) e em sua versão alternativa da *skin Arcane* (baixo), tanto dentro do mapa de jogo e em suas respectivas artes de conceito:

Figura 5 – Vi in game x Vi Arcane in game



Fonte: Acervo da Autora (2022)

Em ambas as versões, o foco de atenção são as grandes manoplas de Vi, principal emblema e arma de luta da campeã. Um outro aspecto também relevante a ser analisado nas artes de conceito é a comunicação corporal que a personagem foi ilustrada. Em uma das *splash arts*, a silhueta de Vi é mais evidenciada por conta da perspectiva e do forte contraste de luz entre cenário e sua armadura. Já na outra, por meio de pontos de cores mais claros e iluminação mais difusa, o foco passa a ser a expressão em si da personagem.

Na versão do jogo, o figurino de Vi é mais concentrado em uma armadura pesada que sugere a presença de materiais fortes, como os metais de sua armadura. As cores predominantemente sóbrias vão variando em escalas de cinza, exceto pelo seu cabelo rosa choque e luzes em sua manopla. As joelheiras, cintos de reforço e ombreiras sugerem que Vi já se tornara uma profissional de combates físicos.

Já na sua variação de *Arcane*, dentro do jogo, pode-se perceber que Vi ainda estaria no começo de sua jornada pelos seguintes aspectos: ausência de armadura apropriada e uma jaqueta que teria sido pega por ela, depois de uma briga com um outro personagem da série. As cores que predominam são o vermelho de sua jaqueta -podendo se trazer uma analogia à força e energia, e tons de cinza que revelam uma certa sobriedade. A falta de adereços e simplicidade em suas roupas dão também a informação da suposta classe social em que ela estaria inserida. Vale ressaltar que este figurino da skin *Vi Arcane* teria sido desenvolvido fielmente a partir do figurino desenvolvido para a série animada.

5.1.1 Do jogo à série: mudanças de figurino da personagem Vi

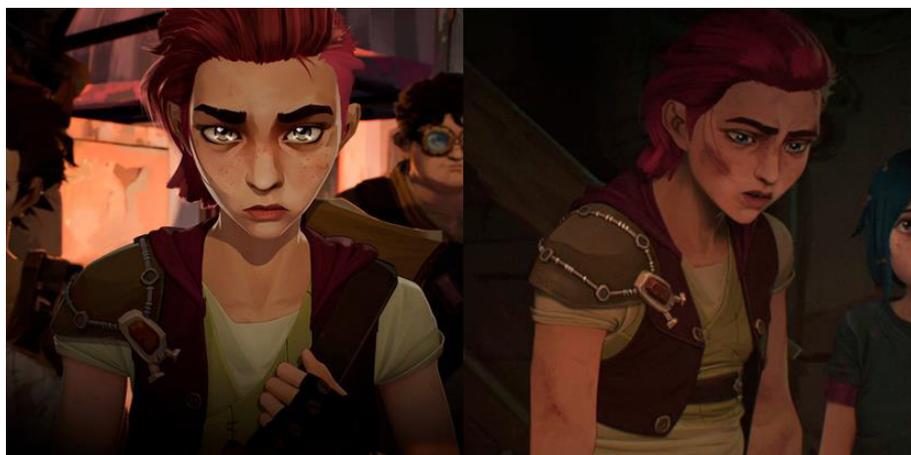
Ao tomar por base a história de Violet, sua função no jogo e também seu principal aspecto de caracterização (envolvimento em combates físicos), é natural que uma imagem seja formada de modo a suprir as expectativas de comportamento e aparência. O estereótipo comumente adotado nas representações femininas em jogos vai de encontro ao conceito de criação de personagens, justamente pelo fato de que muitas das características essenciais dessas são deixadas de lado em detrimento da sedução e venda da imagem para o público.

É discutido entre alguns internautas e telespectadores que a Vi na versão de *Arcane* ainda seria uma personagem em transição para se tornar a Vi que seria na versão de *League of Legends*. Contudo, a sua mudança, não somente de figurino, mas também de atitude e postura, é notória na produção cinematográfica e tem gerado boas expectativas entre o público.

É sabido, portanto, que aspectos como tempo e espaço, história e função desempenhada pelo personagem são critérios que devem ser levados em consideração durante o processo de construção do mesmo. Tomando todos esses aspectos como base para análise da personagem Vi em *Arcane*, o processo de naturalização e leitura da personagem se torna ainda mais rápido e melhor assimilado devido a coerência construída ao longo da série.

Nos primeiros episódios da série alguns dos personagens principais são apresentados ainda durante o período de sua infância, incluindo Vi, que era a mais velha dentre os outros. De aparência traquina, vinda de uma vivência mais precária, Violet desde criança já apresentava sinais de uma personagem que se envolveria em bastante conflitos físicos: roupas com marcas de sujeira, com aparência de desgaste, presença de cintos e ombreira, capuz e luvas, como ilustrado na figura (6) abaixo:

Figura 6 – Primeiro Figurino Vi Arcane – Período Infância



Fonte: Foto Reprodução, Netflix 2022

Passando pelo seu período de adolescência, já próxima a fase jovem adulta, seu figurino permanece dentro das características estéticas adotadas previamente: predominância de cores sóbrias, principalmente tons de cinzas. Mas agora, com a presença de cintos duplos reforçados em sua cintura, bandagens em seus antebraços, joelheiras e botas. A sua calça listrada, com alguns retalhos e bolso lateral ainda sinalizam a sua vida mais humilde. Na parte de cima, uma espécie de corset acinzentado, usado como sobreposição, e uma camisa de cor azul escuro de mangas rasgadas e com capuz. Ilustrado pela figura (7) abaixo:

Figura 7 – Segundo Figurino Vi Arcane



Fonte: Art Station – Candice Theuillon (Acesso em junho de 2022)

No episódio 5 da série, Vi adere mais uma peça de vestimenta: uma jaqueta vermelha, que foi roubada por ela após uma luta entre a personagem e dois outros malfeitores que estariam importunando-a. As cores de seu cabelo e da jaqueta, combinadas, criam uma área destaque de visual maior para a parte superior de Vi. Com isto, pode-se associar também este foco imagético à sua principal força de combate, que são seus braços e manoplas, como mostrado na figura (8) abaixo:

Figura 8 – Terceiro Figurino Vi Arcane



Fonte: Art Station – Candice Theuillon (Acesso em junho de 2022)

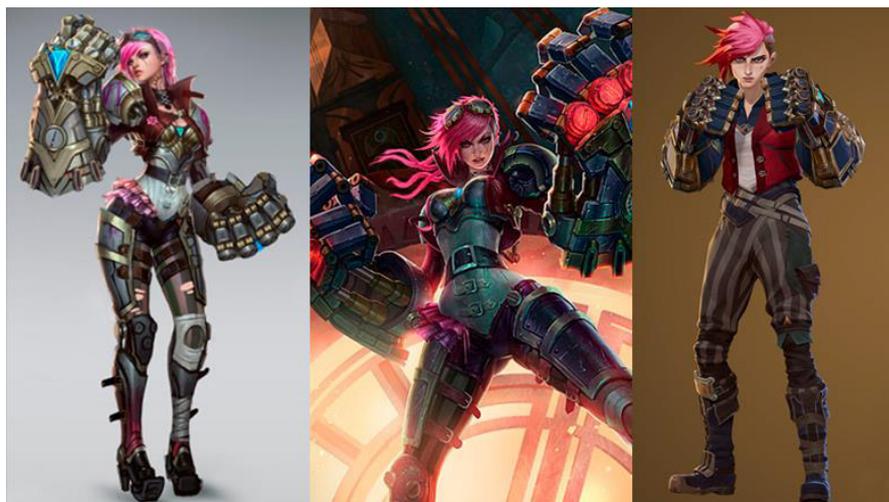
Além de ter o seu figurino melhor adaptado para combates, evidenciado principalmente pela ausência do salto alto em suas botas (ilustrados anteriormente na imagem (1), de *Concept Art*¹⁶ da personagem), Vi também teve seus traços físicos do rosto alterados. As cicatrizes permaneceram em sua face, como símbolo de lutas e de coragem de enfrentá-las. Como mostra a figura (9) abaixo, a nova feição de Vi é marcada por sobrelhas mais largas, um nariz não tão afilado e seu olhar menos cerrado, deixando sua expressão facial condizente com sua personalidade forte e um tom de agressividade moderada.

¹⁶ Arte Conceitual (TRADUÇÃO NOSSA). Ilustrações elaboradas como uma forma de pré-produção, que tem como objetivo criar ou definir uma ideia que poderá ser utilizado no produto final.

Figura 9 – Zoom Rosto de Vi Arcane

Fonte: Art Station – Candice Theuillon (Acesso em junho de 2022)

A mudança estética de Vi é apenas uma das facetas de destaque para esta pesquisa, dentre tantas outras. Vale salientar que o sucesso desse processo foi reforçado, principalmente, por suas vestimentas e acessórios, levando em conta toda a sua trajetória mostrada na série. A necessidade de roupas, armaduras, e apetrechos que fossem úteis em combate, a evidenciação da sua personalidade forte e de suas habilidades, e principalmente o abandono do estereótipo imagético de *female fatale*, (comumente adotado em jogos) são algumas das características que fizeram da Vi uma *Action Girl*¹⁷ protagonista do enredo. A imagem comparativa (10) abaixo traz algumas dessas mudanças citadas:

Figura 10 – 3 versões da personagem Vi

Fonte: Compilação da Autora (2022)¹⁸

¹⁷ Tipo de personagem feminina que aparece geralmente em jogos de ação. Consideram-se como principais características a coragem, força física e destreza.

¹⁸ Da esquerda para a direita: Arte de Conceito Final de Vi, Paul Kwon, 2015; Splash Art Vi, Riot Games, 2012; Arcane Vi – Texturing, Candice Theuillon, 2022.

Da esquerda para a direita, são apresentadas: a arte de conceito final da personagem, a *splash art* de skin tradicional do jogo e, por último, a versão final de Vi em *Arcane*. Essa transição das diferentes exibições da personagem reflete não somente um maior afinho de elaboração nos projetos de design, mas também a capacidade dessa indústria gamer de absorver as mudanças da sociedade e implantá-las em suas produções.

Ou seja, à medida em que profissões como as de *concept artists* e figurinistas são cada vez mais especializadas, o produto final chega ao consumidor/telespectador de forma coerente à realidade criada de cada jogo, levando todas as características dos personagens condizentes com suas respectivas histórias e habilidades.

Como falado anteriormente, a forma estereotipada como a figura feminina é retratada dentro do universo gamer vem sendo cada vez mais questionada, à proporção que discussões sobre igualdade de gênero vêm sendo fomentadas entre a sociedade nos últimos anos. É questionado também se existe a real necessidade de representá-las de tal forma a objetificar seus corpos, deixando em segundo plano suas principais características que de fato possam agregar em suas personalidades e papéis dentro do enredo.

Arcane apresenta várias personalidades femininas influentes, e Violet é uma das que mais recebe destaque e aclamação da comunidade. A forma como ela é visualmente mostrada na série, bem como sua capacidade de liderança, resiliência perante as dificuldades enfrentadas e notória força física fazem com que ela seja compreendida, de forma natural e coesa, como uma mulher forte e respeitada.

5.2 Arcane

Conquistando pessoas do mundo inteiro com campeonatos e eventos mundiais todos os anos, *League of Legends* conta com aproximadamente 120 milhões de jogadores no ano de 2020, atingindo o marco de um dos *e-sports* mais populares e mais jogados, segundo pesquisas de data base do site Runas. Relatórios anuais desenvolvidos pela especializada SuperData, a empresa conseguiu um marco expressivo de movimentar cerca de US\$1,75 bilhão de receita no último ano de 2020¹⁹.

Impulsionados pelo sucesso do game e aumento de acessos a cada ano a empresa *Riot Games*, juntamente com a produtora *Fortiche Production*, lançou na plataforma Netflix,

¹⁹ Thiago Lavado, “Riot, gigante dos games, tem novo alvo: o mercado de jogos para celular”, Exame, 2021. Acesso em 5 de junho de 2022. Disponível em: ><https://exame.com/tecnologia/riot-gigante-dos-games-tem-novo-alvo-o-mercado-de-jogos-para-celular><

na primeira semana de novembro de 2021, a série animada de fantasia e aventura intitulada “*Arcane*”, que tem como a trama principal a história de duas irmãs do universo de LoL.

A animação que levou cerca de 6 anos para ser completamente produzida, segundo o CEO da empresa *Riot Games*, foi bem recebida pelo público e aclamada por vários telespectadores, inclusive não-jogadores de LoL, recebendo um número considerável de críticas positivas. De acordo com o site Flix Patrol²⁰, que acompanha a audiência da plataforma de *streaming*, *Arcane* bateu a marca de 112 milhões de acessos na sua primeira semana de lançamento, alcançando assim, o primeiro lugar de *streams* em 37 países. O site *Rotten Tomatoes*²¹ ainda discorre brevemente sobre o fenômeno de *Arcane*:

Arcane causa uma primeira impressão impressionante, combinando uma mistura espetacular de animação 2D e 3D com uma história emocionalmente envolvente para entregar uma adaptação de videogame que pode se tornar lendária. (Rotten Tomatoes, TRADUÇÃO NOSSA. Acesso em janeiro de 2022)

A trama principal da série conta a história de duas irmãs, Vi e Jinx, que lutam em lados opostos nas cidades-gêmeas de Piltover e Zaun. A narrativa é construída em torno de uma guerra que envolve magia, invenções tecnológicas e uma tensão política e social. Dentro desse universo *steampunk*²² de *Arcane* as personagens foram introduzidas e apresentadas ainda na fase da infância, o que propiciou ao telespectador entender e, de certo modo, gerar algumas expectativas no que se diz respeito ao comportamento e formação pessoal de cada personagem.

A animação ainda teve sua segunda temporada confirmada pelas empresas *Riot Games* e Netflix, e que a sua produção já estaria em andamento. Contudo, a data prevista para o seu lançamento ainda é uma incerteza.

Ao apresentar as personagens femininas dos jogos e da série, percebe-se a necessidade de analisar os figurinos femininos sob uma perspectiva e olhar propriamente femininos. Torna-se notória, visto análise de imagens anterior, a diferença entre uma concepção forçada de estereótipos (versão do jogo) e uma outra já idealizada dentro de um processo de desconstrução e ruptura desses padrões (versão da série). A inclusão do pensamento das mulheres e a participação das mesmas no processo de idealização e concepção destas personagens acaba sendo imprescindível para que o produto final seja crível e ordenado.

²⁰ Acesso em 29 de maio de 2022. Disponível em ><https://flixpatrol.com/title/arcane><

²¹ Acesso em 9 de maio de 2022. Disponível em: >https://www.rottentomatoes.com/tv/arcane_league_of_legends<

²² Subgênero da ficção científica, ambientados no passado e com fortes paradigmas tecnológicos. Estilo marcado pelo uso de tecnologia mais robusta, como máquinas a vapor, fabricações em madeira, cobre e bronze. Uma explosão pré-digital.

6 A INFLUÊNCIA DO MOVIMENTO FEMINISTA NA CONSTRUÇÃO DE FIGURINOS E IMAGEM FEMININA

Durante quase toda a história da civilização, o papel da mulher ficou mais recluso e limitado a ambientes domésticos, ocupando uma posição de coadjuvante em relação ao homem. O conceito de família e funções/papéis sociais que conhecemos até hoje, segundo Ferreira e Aragão (2015), se deu desde momento em que o homem passou a se fixar na terra.

No que se diz respeito ao feminismo, numa tradução mais simplista, trata-se de uma teoria de igualdade social, política e econômica. As primeiras formas de disseminação dos discursos do movimento feminista surgiram a partir da maior conscientização das mulheres acerca de opressões que as mesmas têm sofrido durante sua maior parte na história, como sociedade. Com o objetivo de dar voz às suas lutas e aos seus interesses, as mulheres desenvolveram um discurso político próprio, lutando pela legitimação do mesmo. As mulheres pertencentes a esse grupo social, com características políticas definidas e uma identidade própria, seriam então as primeiras feministas.

Buscando mudar as estruturas e as relações entre homens e mulheres, o feminismo surgiu em meados do século XX, primeiramente nos Estados Unidos e Grã-Bretanha. O empoderamento discutido neste projeto significa, de acordo com Sandenberg (2006), a conquista da autonomia e autodeterminação da mulher.

Ainda de acordo com Sandenberg (2006), o empoderamento das mulheres representa um desafio às relações patriarcais, ao poder dominante do homem e a manutenção dos seus privilégios de gênero. Conseqüentemente, uma mudança na dominação tradicional dos homens sobre as mulheres. Com lutas e movimentos de mulheres que buscam igualdade e maior visibilidade, o fluxo da sociedade começou a mudar, provocando questionamentos e reflexões sobre atitudes que menosprezam e objetificam a mulher, antes consideradas comuns e normais.

É sabido que, historicamente, as mulheres são os maiores alvos de ataques e violências sexuais. Quando se trata do meio eletrônico, uma das estratégias utilizadas para propagar ideias sexistas é através do uso de estereótipos. Esses estereótipos se manifestam, em sua maioria, na forma de como uma personagem é representada dentro de um jogo, seja por meio do seu figurino ou do seu comportamento. Para Cruz (2017), a imagem feminina passa a ser cobrada pela sua beleza, devendo ser digna de contemplação, construindo uma imagem de erotismo.

A imagem feminina constrói uma cultura do erotismo, da sensualidade e do prazer em geral que se reduz unicamente a ser um objeto que será usufruído somente para atender o prazer. O corpo feminino passa a ser um protótipo do desejo, um corpo que não vai pertencer à mulher, mas sim aos mais variados desejos de possessão em uma cultura sexual masculina dominante. Os corpos femininos passam a ser cobrados por uma beleza que possa ser admirada, contemplada, dominada, símbolo de desejo e paixão. (CRUZ, 2017).

Boa parte das personagens são retratadas de maneira tendenciosa, através de corpos femininos que seguem um certo tipo de padrão idealizado: seios, coxas e nádegas exageradamente avantajados e à amostra, cinturas e quadris curvilíneos. Características estas que deixam a pluralidade feminina mais reduzida no que se diz respeito à representatividade e diversidade.

Tendo em vista que o desenvolvimento de personagens é voltado majoritariamente para o agrado do público masculino, a autora Jéssica Nascimento (2016) define que as personagens femininas apresentam características híbridas (beleza, força e sensualidade) com o intuito de conquistar tanto o público feminino quanto masculino, mesmo que esta esteja em uma posição de heroína ou protagonista do enredo.

A empresa *Riot Games* defende que cria personagens que fogem dos padrões, de acordo com notas da mesma, porém esse número ainda é bem reduzido em relação à tantas outras que ainda mantêm o estereótipo e design estigmatizados, ao invés do destaque de sua história e habilidades. Uma parcela de jogadores já se questiona sobre esse ponto, tendo em vista o posicionamento da empresa. Tópicos de discussão aberta já foram levantados no fórum do jogo, questionando a atitude da empresa por hiperssexualizar algumas personagens. É cabível mencionar, porém, que o jogo já vem lançado personagens femininas na tentativa de fugir do estereótipo. Pode-se associar este fato à amplificação de discursos e movimentos sociais que promovem a reflexão e mudanças nesses meios de mídia e publicidade. Com esses adventos, as grandes empresas não podem mais ignorar esse fato e já estão buscando se adequar.

Dentro do universo digital dos games, vale ressaltar como o papel da mulher foi sendo construído e refletido. Para Cruz (2017) as personagens femininas ocupavam primeiramente um espaço de coadjuvante, e somente depois de mudanças que ocorreram na sociedade as personagens femininas realmente entraram em ação.

De início, o papel da mulher era de coadjuvante dos personagens principais, posteriormente com o espaço que a mulher ganha dentro da sociedade é refletida na criação de personagens que ganham destaque como personagem principal, não ocorrendo de um modo simultâneo, mas sim em um período tardio. (CRUZ,2017)

Nesse processo de expansão de multimídias, envolve-se também o processo da globalização não somente de produtos ou tecnologias, mas também de ideias. Com a maior participação das mulheres nesse meio digital, abriram-se caminhos para novos questionamentos acerca de espaços e representações femininas.

Se antes era comum uma repetição de estereótipos femininos que, durante um certo período de tempo, impulsionou vendas e consolidou um mercado, hoje em dia a tendência é refazer esses modelos e adaptá-los à realidade daquele universo digital, idealizando a autenticidade ao máximo. Com todas essas transformações acontecendo de forma paulatina e simultânea, o público dessa indústria digital, por consequência, também fica a par do novo caminho que a sociedade está seguindo. Com tantas possibilidades de criação proporcionadas pelas inovações tecnológicas, é indagado como essas mudanças são percebidas pelo consumidor através de jogos ou séries, por exemplo. De fato, é uma questão que costuma dividir as opiniões dos internautas.

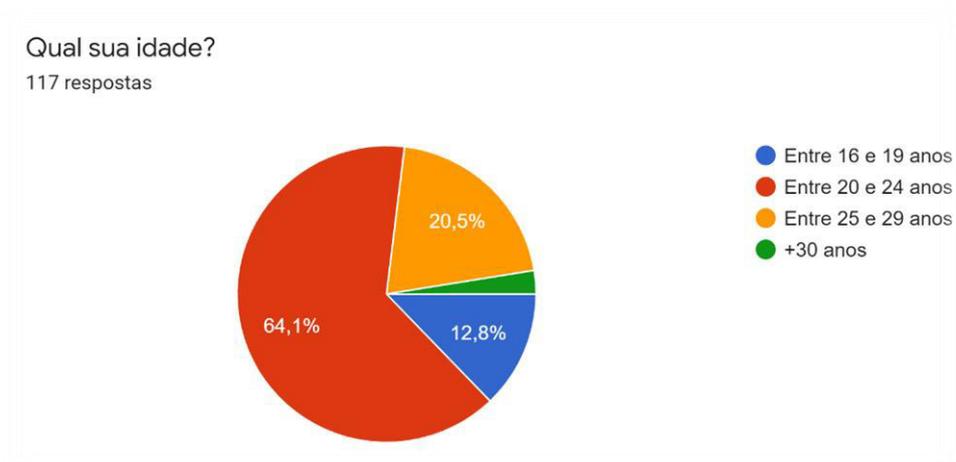
7 PESQUISA DE CAMPO E ANÁLISE DE DADOS

Um dos objetivos do trabalho é analisar os figurinos da personagem Vi em sua versão original de jogo e, posteriormente, na série animada. Compreender quais as questões mais relevantes a serem consideradas ao serem elaborados personagens e figurinos, e estudar como os movimentos sociais influenciam na representatividade da imagem feminina em ambientes predominantemente masculinos, são os principais objetivos a serem discutidos nesta análise comparativa de figurinos.

Para a execução, além das pesquisas de caráter documental e bibliográfico, foi também escolhida como metodologia a pesquisa de campo de cunho quali-quantitativo, a fim de entender particularidades e posicionamentos do público-alvo acerca do tema. A pesquisa de campo foi elaborada via *Google Forms*, e foi divulgada nas redes sociais como *Instagram*, *Facebook* e *WhatsApp*. O formulário *online*, lançado no dia 12 de janeiro de 2022, tem como público-alvo pessoas que assistiram à *Arcane* e que jogam ou já jogaram *League of Legends*, independente de sexo ou idade. O número de respostas obtidas é 118 no total.

No primeiro bloco do questionário, busca-se fazer um refinamento e filtragem a fim de conhecer melhor o perfil social do público: idade e sexo são fatores que fazem diferença para o consumo de videogames e produtos relacionados a essa indústria? Os resultados foram apurados, conforme mostram os gráficos 1 e 2 abaixo:

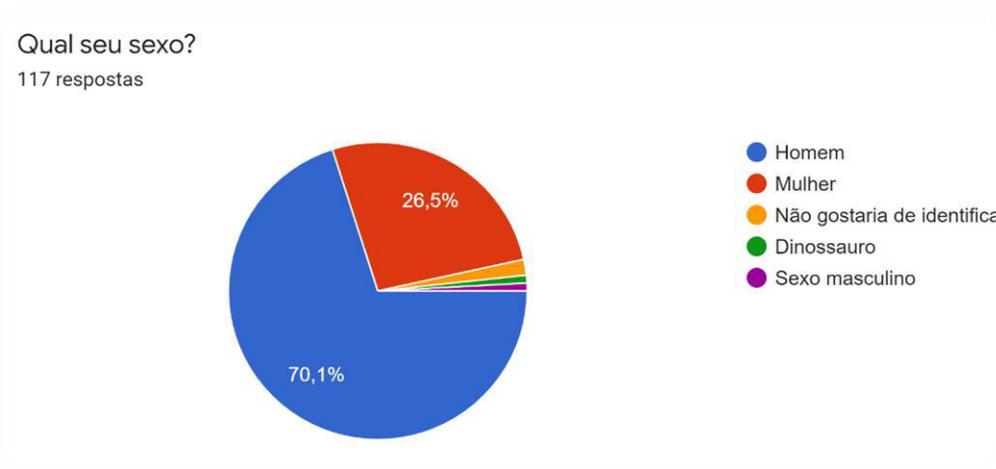
Gráfico 1 - Respostas do Formulários Google. Bloco Mapeamento Identitário



Fonte: Acervo da Autora (2022)

No que se refere a questão de faixa etária, é possível perceber que se trata de um público jovem: com 64,1% (75 respostas) apresentando entre 20 e 24 anos, seguindo de 20,5% (24 respostas) apresentando 25 e 29 anos.

Gráfico 2 - Respostas do Formulários Google. Bloco Mapeamento Identitário



Fonte: Acervo da Autora (2022)

Na questão sobre identificação de sexo, observamos que a maioria representa o sexo masculino, totalizando 83 votos no total. Um dado interessante a ser levado em consideração, confirmando a superioridade da presença masculina nos meios eletrônicos, de acordo com Fortim (2008), “os homens representam a maioria dos jogadores de videogames. Essa preeminência masculina não é só como consumidores de jogos eletrônicos, mas também como seus produtores”.

No bloco posterior de questões, buscou-se avaliar quais classes de campeões que o público prefere jogar, com o intuito de averiguar se há um tipo específico que cada sexo prefere jogar. A questão de múltipla resposta podia ser respondida com até 2 marcações. Conforme configura a tabela abaixo, com os dados compilados e números de votos:

Tabela 2 – Preferência por classe de campeão

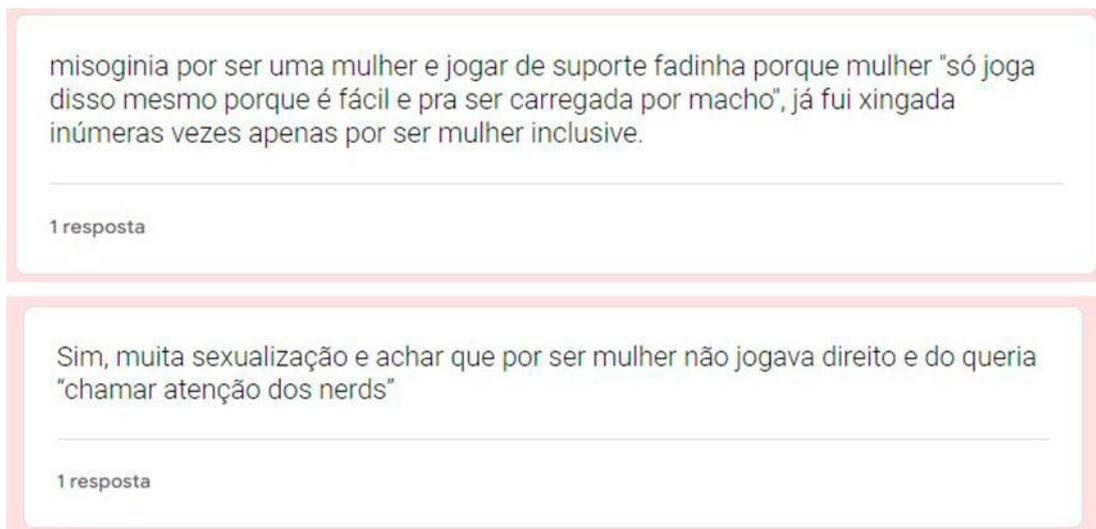
	Assassino	Lutador	Mago	Atirador	Suporte	Tanque	Total
Sexo Feminino	6	5	16	15	15	3	60
Sexo Masculino	18	21	32	25	34	21	151
Não Identificado	-	1	-	1	1	-	3

Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Considerando que o número de votantes do sexo masculino é pouco mais que o dobro de votantes do sexo feminino, pode-se dizer que as escolhas de campeão são parecidas ou proporcionais nas classes de: assassino, mago, atirador e suporte. Desmistificando um ponto que traz algumas discussões dentro da comunidade gamer, que é de que mulheres (só) preferem/jogam de personagens que protegem ou curam (que seria a classe Suporte).

Também foi intuito da pesquisa averiguar se os jogadores já haviam sofrido algum tipo de assédio durante as partidas de LoL, e foi pedido para que discorressem brevemente sobre, caso houvessem ocorridos. Do total de respostas, 52,9% dos jogadores afirmaram nunca ter sofrido assédio. Os outros 47,1% restantes declararam terem sido vítimas de assédio pelo menos uma vez, e pelo menos 25,8% desse total, confirmam que foram importunados por questões sexistas dentro da partida. O compilado de prints abaixo foram retirados diretamente da página de respostas.

Figura 11 – Respostas compiladas parte I



Fonte: Acervo da Autora (2022)

A expressão citada no primeiro comentário acima, “suporte fadinha”, é adotada dentre os jogadores, com um tom de desdém, para designar os campeões suportes que são geralmente criaturas fantásticas (fadas, sereias, etc), e suas habilidades são mais relacionadas a mágicas e feitiços, e não necessariamente fazem uso da força e resistência física como outros suportes, por exemplo. Os comentários negativos mais recorrentes são direcionados, em sua

maioria, para o público feminino, com o pretexto de que a incapacidade de “jogar corretamente” ou preferir campeões “mais fáceis” de se jogar seria consequência direta de ser mulher.

A próxima imagem Y abaixo contempla relatos de jogadores homens que sofreram discriminação por terem a imagem feminina associada a eles.

Figura 12 – Respostas compiladas parte II



Fonte: Acervo da Autora (2022)

No primeiro relato, o jogador afirma que o recorrente assédio é causado pela escolha de seu nome no jogo, que é feminino, e que não importa o seu estilo de jogo ou escolha de campeão. No segundo comentário, o jogador conta que ainda teve sua orientação sexual questionada por simplesmente preferir jogar com campeões suportes “femininos”. Em ambos os casos, pode ser associada novamente a questão sobre o mito da maternidade, como aponta Mungiolli (2011), que diz que certos personagens são criados para “mulheres jogarem”, atribuindo funções de cura e proteção, por exemplo. E o contrário também ocorre, como aponta Mendes (2006), personagens destinados a homens geralmente apresentam destaque para virilidade e hipertrofia.

No próximo bloco de questões, as perguntas foram direcionadas às impressões da comunidade em relação a série Arcane. A primeira pergunta do bloco tem como objetivo sondar de forma geral a opinião dos telespectadores sobre os figurinos e as histórias das personagens.

Gráfico 3 – Respostas do Formulário Google. Bloco *Vi Arcane* I

No que se refere a figurino e história de personagens, você achou coerente a representação em ARCANÉ?

118 respostas



Fonte: Acervo da Autora (2022)

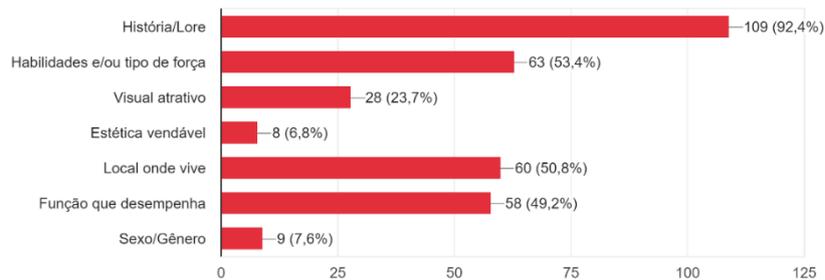
A questão de múltipla escolha tinha como opções principais: **a)** Sim, achei a representação imagética fiel às origens/história das personagens; **b)** Sim, mas esperava que o figurino da série fosse mais parecido com o do jogo; **c)** Não, acho que os figurinos das personagens ficaram fora do contexto; além de uma caixa de “outro” para possíveis divergências de opiniões dos participantes. A primeira alternativa (**a**) teve um total de 90,7% de votos, a alternativa (**b**) teve um total de 6,8% e a alternativa (**c**), 0,8%.

A próxima pergunta do bloco de análise de representação da personagem tem como objetivo entender o que o público julga como fundamental para a criação de figurinos. Nesta questão, os participantes podiam assinalar mais de uma caixa de resposta, de acordo com a sua prioridade de características. Como indicado abaixo:

Gráfico 4 – Respostas do Formulário Google. Bloco *Vi Arcane* II

Na sua opinião, quais as características mais importantes a serem consideradas na hora de criar um figurino ou representar algum personagem?

118 respostas



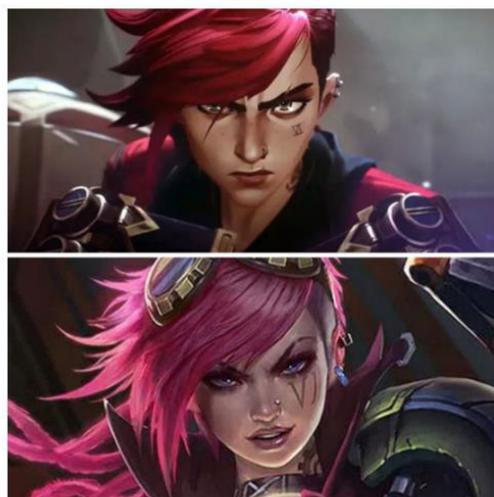
Fonte: Acervo da Autora (2022)

As três opções mais votadas são: História/Lore, Habilidades e/ou tipo de força e Local onde vive. As três opções menos votadas são: Visual atrativo, Estética vendável e Sexo/gênero. Estas últimas, refletem as condições em que a indústria de games tem criado personagens nas últimas décadas, em que o desenvolvimento de personagens é voltado em sua maioria para o agrado do público masculino. Como pontua Nascimento (2016), as personagens femininas passaram a apresentar características híbridas (beleza, força e sensualidade), e sendo assim, mais atrativas e comerciais tanto para o público masculino quanto feminino.

Entretanto, para Mota (2021), transmitir mensagens, comunicar temas e histórias das personagens são partes essenciais que o figurino deve apresentar. Essa mensagem de realidades narradas e características dos personagens, para Jakobson (1960) é muito mais uma questão de linguagem comum entre remetente e destinatário. Compreendendo estes conceitos, as primeiras opções mais votadas entre os participantes refletem diretamente essa fase de mudança e necessidade de representações imagéticas mais fiéis ao universo do jogo criado.

O próximo bloco de questões contempla as diferenças visuais sofridas pela personagem. Foram apresentadas imagens comparativas da versão do jogo e da série, e em seguida os participantes puderam discorrer abertamente sobre suas percepções. A primeira questão (figura 13 abaixo) tem como indagação: “Quais as suas impressões ao se comparar a representação de Vi na série e no jogo? Essa mudança faz sentido para você? Por quê?”

Figura 13 – Questão Formulário do Google. Bloco Análise comparativa I



Fonte: Acervo da Autora (2022)

Para a maioria dos participantes, a mudança de seu figurino se tornou parte essencial para a personagem, levando em conta toda a sua trajetória e habilidades desenvolvidas. Foram selecionadas abaixo, alguns destes relatos:

A Vi no jogo é muito mais apelativa em questão de figurino, o cinto que aperta e marca a cintura sem necessidade apenas para criar formas e se tornar atrativa, já que o jogo inicialmente [...] era destino ao público masculino, e apesar de eu preferir a história do jogo do que a de Arcane, o figurino de Arcane é muito mais real e menos apelativo, é como deveria ser. (ANÔNIMO 01, 2022)

É questionado o real valor e função de certos adereços que, originalmente, Vi usa. Em sua representação de League of Legends, podemos observar que a personagem usa um cinto apertado, sob uma espécie de corset metálico, que enfatiza sua cintura e quadris.

Outros comentários trouxeram o ponto de vista de que ambos os figurinos seriam direcionados para mídias diferentes, e por isso, o enfoque de cada um tem um teor divergente.

Fez sentido visto que as imagens foram construídas para diferentes mídias, que exigem diferentes tipos de construções. Enquanto a imagem da personagem para o jogo apela para estereótipos sociais influenciados pelo capitalismo, a imagem para o seriado considera os aspectos sociais e políticos do mundo narrativo da personagem. (ANÔNIMO 02, 2022)

Como defende Rodrigues (2017), citando a autora Mary Flanagan (2009), os jogos vão além de artefatos técnicos, capazes também de mostrar uma perspectiva mais histórica, onde o contexto político e as práticas culturais são influenciadores diretos dessa indústria.

Um outro ponto de vista em comum partilhado entre outra parcela dos telespectadores é justamente a diferença temporal de Vi no jogo e Vi na série. A personagem em Arcane é mostrada ainda jovem, e em uma fase de transição para a versão apresentada em jogo.

No jogo a Vi parece ter uma estética mais atrativa pra alguns públicos e também acredito que também seja uma "forma final" dela como champion, coisa que a Vi de arcane ainda não atingiu [...] Talvez ela ainda vá se desenvolver em Arcane nessa questão, mas não tão sexualizada quanto na versão do jogo. (ANÔNIMO 03, 2022)

Outra sensação que foi abordada recorrentemente nas respostas dos participantes foi que a estética da personagem (roupas, acessórios, cabelo e maquiagem) foi melhor assimilada na série, atribuindo a ela uma aparência mais “natural” e coerente.

Acho que a Vi do jogo apela muito mais para questão que até outras personagens femininas [...] de ter uma estética vendável, enquanto a de Arcane me causa a sensação de ser alguém mais próximo do real, fugindo desse aspecto do jogo, embora apresentem figurinos completamente diferentes entre si, acredito que essas adaptações de figurino para a série foram muito bem produzidas, visto que o figurino se encaixa e conversa bem com Zaun e com a história de origem da personagem. (ANÔNIMO 04, 2022)

Detalhes da mudança de figurino da Vi também foram percebidos pelos telespectadores, como por exemplo: roupas de tamanhos mais adequados aos combates e particularidades culturais do local onde a personagem vive.

Gostei bastante do visual dela na série. A Vi no jogo fica entre uma boneca de porcelana bonita e uma policial atraente²³ o que não faz sentido nenhum, nem com a história apresentada nela pela lore do jogo, [...] já na série ele é uma personagem que se veste mais de acordo com a sua proposta de personagem, usando roupas que não são coladas no corpo, e também retratam a cultura de Zaun, é comum ver essa estética dela em outros personagens, figurantes, nas ruas, tanto que ela até rouba a jaqueta de alguém [...]. Pra mim as mudanças não só fazem sentidos como foram necessárias pra personagem. (ANÔNIMO 05, 2022)

Para Amorim (2016), as roupas fornecem detalhes essenciais para tornar personagens críveis nos jogos, assim como também ocorre no cinema. E mais do que um simples aparato estético, a roupa ganha um caráter individual e de expressão, posicionando a personagem dentro do enredo proposto.

As próximas duas questões do formulário também fazem referência a diferença de figurino de Vi. Foram mostradas as respectivas imagens compiladas abaixo (14), onde os participantes da pesquisa puderam assinalar, em cada questão, o tipo de leitura e sensação que tiveram acerca de cada representação proposta por jogo x série.

²³ O autor da frase, originalmente, definiu a sua leitura da personagem como “gostosa policial”. Termos como este que reforçam a cultura de erotização.

Figura 14 – Questão Formulário do Google. Bloco Análise comparativa II

Fonte: Acervo da Autora (2022)

À esquerda, 3 imagens compiladas da campeã em sua versão de *League of Legends*, e à direita, 3 imagens da campeã na versão de *Arcane*. Seriam analisados seus figurinos, bem como suas artes de conceito. Os participantes puderam assinalar mais de uma resposta na caixa de seleção. Os dados obtidos foram compilados conforme mostra a tabela abaixo:

Tabela 3 – Revisão de impressões da personagem

FIGURINO REPRESENTATIVO		Critérios de Avaliação
Versão <i>Arcane</i>	Versão <i>LoL</i>	
72 (61%)	9 (7,6%)	Sensação de afinidade, é possível me identificar com a personagem.
50 (42,4%)	50 (42,4%)	É atrativo e comercialmente viável.
4 (3,4%)	60 (50,8%)	É esteticamente estereotipada.
95 (80,5%)	56 (47,5%)	Faz jus à sua função no jogo/na história.
4 (3,4%)	60 (50,8%)	É visualmente apelativa.
68 (75,6%)	3 (2,5%)	É visualmente natural.

Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

De acordo com a coleta de dados acima, ambas versões de figurino e representações imagéticas são atrativas e comercialmente viáveis. Entretanto, para o público, sensações de afinidade, visual natural e coerência a proposta de função no jogo/história, são critérios mais presentes em *Vi Arcane*. O modo como essa percepção chega ao público, segundo Jung (2011), vem da concepção de determinadas formas de psique que coexistem e estão presentes

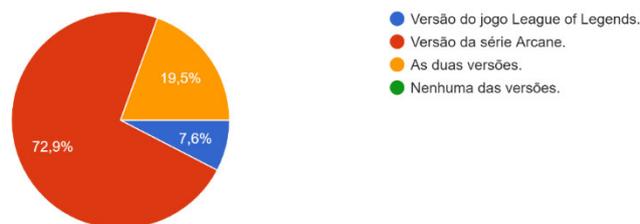
independente de espaço ou tempo, fazendo com que o entendimento seja mais coletivo que pessoal. Tal fato pode ser correlacionado aos tipos de arquétipos.

Baseado nisso, trazendo a análise arquetípica proposta por Oliveira et. al (2014), Vi teria o seu figurino caracterizado da seguinte forma: **a)** Evocação: força física, tendo em vista que ela é uma lutadora; **b)** Estilo: casual/regional, mas também pode ser associado ao Marginal, considerando que é uma personagem vinda da subferia de sua região, onde existe toda a questão da rivalidade entre cidades e pobreza; **c)** Cores: predominantemente sóbrias, caracterizando a seriedade da personagem e a falta de recursos. Com isso, tomando por base toda a sua história e papel dentro da série e do jogo, pode-se afirmar que houve então um melhor alinhamento entre proposta de design e expectativas geradas pela audiência.

A última questão do bloco comparativo da análise de figurinos teve como objetivo entender, de forma direta, qual seria a melhor representação para a personagem. Nesta questão, os participantes só podiam votar em uma das alternativas, conforme mostrado no gráfico abaixo:

Gráfico 5 – Respostas do Formulário Google. Bloco Análise comparativa

Ao comparar as duas versões, jogo e série, qual delas te causa maior impressão de coerência com a história e a função de Vi?
118 respostas



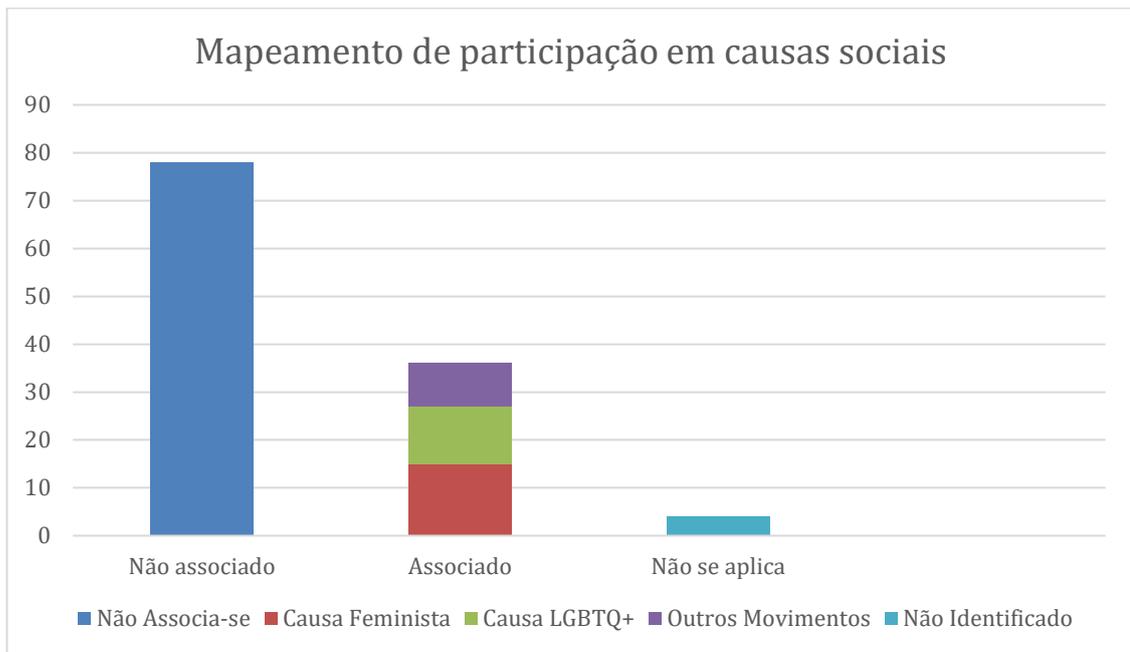
Fonte: Acervo da Autora (2022)

Com 72,9%, 86 votos, a versão proposta em *Arcane* é indicada como mais coerente. Contando com a parcela de 19,5%, 23 votos, as duas versões para a personagem são consideradas válidas. E, por último, com 7,6%, 9 votos, a representação de *League of Legends* é apontada como mais coerente.

O último bloco de questões do questionário teve como propósito averiguar como os movimentos sociais, sobretudo aqueles que permeiam conceitos de igualdade de gênero, poderiam influenciar em certas percepções e padrões de escolhas nesse meio virtual.

A primeira questão deste bloco procura mapear qual a parcela de jogadores/participantes que se aliam ou são engajados em algum movimento social. As respostas foram compiladas no gráfico mostrado abaixo:

Gráfico 6 – Respostas do Formulário Google. Bloco Analítico



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Representando 78 ao total, participantes da pesquisa não-filiados à movimentos sociais, são a maioria dos votantes. Em seguida, com 36 votos, estão os participantes que declararam ser engajados em algum tipo de movimento social. Outros 4 participantes tiveram suas respostas anônimas. Relembrando que 70,1%²⁴ das pessoas que responderam ao questionário são do sexo masculino, logo, não se associam à causa feminista, que é o movimento abordado nesta pesquisa. Entretanto, as pessoas do sexo feminino que participaram do questionário e tiveram suas respostas identificadas na questão acima, estão representando 100% de engajamento no movimento social em questão.

Como discutido entre estudiosos, o feminismo surgiu com o principal intuito de tornar as mulheres cientes e alertas das violências e opressões que estas mesmas sofriam, e desta forma, passar a questionar as condições a elas impostas, não as aceitando de maneira passiva. Para Simone de Beauvoir, uma das principais precursoras do movimento feminista, a mulher apenas conseguiria se libertar da obrigação imposta pela sua condição sexual, se esta mesma

²⁴ Gráfico 2 – Respostas do Formulário Google. Acervo da Autora, 2022.

passar a enxergar-se como sujeito e assim, romper com o papel tradicional feminino. Ou seja, só há mudança quando também há consciência própria.

É possível traçar um paralelo deste debate para o universo dos videogames. A maneira como uma figura feminina é representada nestes jogos é fruto também de uma modificação a partir de diferentes reflexões. Seria realmente necessário um salto alto para uma lutadora? Roupas finas, decotadas, e apertadas fariam jus às habilidades e história da personagem?

Essas ações de mudanças não são necessariamente apoiadas e conduzidas exclusivamente por mulheres, mas sim, por toda a sociedade que é capaz de fazer julgamentos/questionamentos à luz de fatos e atitudes coerentes. Muito embora os homens que participaram da pesquisa não sejam ligados ao movimento feminista, 82% deles responderam que o primeiro figurino/imagem de Vi no jogo seria estereotipado e sexualizado. Além disso, anteriormente, no bloco de questões²⁵ sobre assédio em *League of Legends*, foi capaz de comprovar que até mesmo os homens são alvos, por vezes, de suas próprias violências.

Finalmente, nas últimas duas questões do formulário, foi perguntado aos participantes se a mudança do figurino de Vi teria proporcionado algum tipo de reflexão sobre o tópico abordado. Das 118 pessoas que responderam ao questionário, 71 responderam que foram impactadas positivamente por essa reformulação visual. 41 participantes do total alegaram que são indiferentes a essa mudança. E os outros 6 restantes do total, falaram que estariam em dúvida sobre o tópico. Alguns trechos abaixo foram recortados da sessão desta pergunta, em que os participantes podiam escrever abertamente sobre sua opinião.

Mudanças assim sempre reforçam o quanto temos que ficar atentos aos estereótipos apelativos voltados para a comercialização de produtos para o público masculino. Apesar da personagem do jogo não estar seminua (como alguns outros jogos de batalha representam as personagens femininas), a postura corporal, o salto e pontos de ênfase escolhidos na arte acabam sexualizando a personagem, deixando ainda mais "vantajoso" a comercialização para o público masculino. Parte da mudança feita para a série acaba quebrando isso ao trazer poses, marcas corporais e roupas mais confortáveis, respeitando o contexto da história dela e sem sexualizar [...].
(ANÔNIMO 06, 2022)

Provocar ponderações sobre esses assuntos que costumam passar despercebidos é o primeiro passo para a geração de novas ideias, independente de área ou ciência.

Eu particularmente não tinha notado e nem pensado nas mudanças da Vi até responder este formulário. Porém, após perceber a mudança visual da personagem, passei a refletir sobre a forma apelativa da personagem no jogo, e considero uma

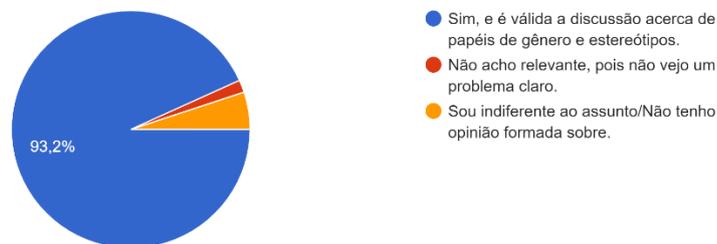
²⁵Referente à Imagem Y – Respostas compiladas parte II. Acervo da Autora, 2022.

proposta de análise interessante no que se refere á representação visual feminina nos jogos. (ANÔNIMO 07, 2022)

Na última questão do formulário, foi interrogado se os participantes consideram como importante debater sobre o modo que a imagem é feminina é representada nos videogames, como mostrado pelo gráfico abaixo:

Gráfico 7 – Respostas do Formulário Google. Bloco Final

Você considera importante discutir como a imagem feminina é representada nos videogames?
118 respostas



Fonte: Acervo da Autora (2022)

De acordo com o resultado de 93,2% do total, o público declara que é válida a discussão acerca de estereótipos femininos e papéis de gênero dentro do meio dos games. A segunda opção mais votada, representando 5,1% de votos, é referente a uma parcela do público que se declara indiferente ou que não tem uma opinião formada sobre o assunto. E com apenas 1,7% do total de votos, está a parcela de participantes que não acham o tópico relevante para a discussão, pois não viam uma problemática clara.

Depois de toda a análise de figurino e composição visual da personagem, e observando também a abertura do público para com o assunto debatido, é perceptível que essas mudanças visuais são capazes de dar brecha para um novo olhar dentro dessa indústria. A representação imagética com menos carga sexual, através de, principalmente, uma indumentária mais confortável e realista mostrou-se ainda mais eficaz e bem recebida, no que se diz respeito à compreensão e aceitabilidade.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Parte das atividades humanas desde os princípios da sociedade, os jogos continuam como forma de lazer e interação na atualidade. E com o advento da tecnologia e constantes investimentos nas áreas de desenvolvimento de softwares e afins, os jogos eletrônicos tornaram-se parte intrínseca da vida da sociedade moderna.

O crescimento de áreas específicas destinadas a produção de games tem aumentado de maneira significativa nas últimas décadas. Profissionais especialistas para criação de conceitos, personagens e seus figurinos, por exemplo, são de fundamental importância para a elaboração do design de jogos. Contudo, a área de tecnologia, historicamente, é associada e mais destinada à homens, fazendo com que estes sejam a maioria nessa indústria. Este fato traz consigo algumas consequências que são reflexos diretos da relação entre desigualdade de gênero e representatividade feminina.

Buscando reformular essas estruturas baseadas em diferenças de gênero e papéis sociais, movimentos como o feminismo buscam principalmente dar voz às mulheres e aumentar a presença feminina nesses espaços dominados, em sua maioria, por homens. Como demonstrado previamente nesta pesquisa, as dinâmicas sociais são interligadas nesse meio, onde o digital também imita o cotidiano real na maior parte das vezes. Questões como violência e assédios, o modo como a mulher é constante representada nos videogames, e a própria escassez feminina na área tecnológica são exemplos desse fenômeno. Tal razão, leva o motivo das produções serem direcionados majoritariamente para o agrado dos seus consumidores e criadores: o público masculino. E com isso, as personagens femininas acabam por ganhar destaque pelos seus atributos corporais exagerados, construindo uma imagem hiperssexualizada ao invés de valorizar-se também sua história e habilidades em game.

A construção de figurinos, bem como artes de conceito voltadas para elaboração de personagens, aparece como um meio de unificar propostas de design à história dessas entidades digitais dentro do mundo virtual em que estão inseridas. O *character design* busca associar todas as temáticas necessárias envolvidas para o processo de criação, levando em conta diversos aspectos como: traços físicos e psicológicos, cores e texturas, formas e materiais, além de informações históricas e de localização geográfica.

Neste contexto, o jogo *League of Legends* tem servido de base como objeto de pesquisa. A campeã eleita para análise foi Violet, uma das personagens principais da série animada *Arcane*, da mesma franquia. Os indícios de mudança de figurino na personagem

provocaram reações positivas da comunidade de LoL. Mostrou-se, sobretudo, uma versão de Vi condizente com sua realidade, história e habilidades. Ainda que a personagem da série seja possivelmente uma versão “mais jovem” que a versão no jogo, as expectativas dos telespectadores são de que Vi estará sendo construída livre dos estereótipos anteriormente utilizados em outras personagens femininas do game.

Em fase de desenvolvimento de sua segunda temporada, a série *Arcane* pode, ainda, apresentar futuras surpresas em relação aos personagens. Com isto, visualiza-se possibilidades de continuidade e ampliação desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L; CAMURUGY, L; SOUSA, A. **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos.** In VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Artigo. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2008.
- AMORIM, F. M; GALLO, S. N; LEÃO, S. N; LIAO, G. G. **A indumentária nos jogos digitais: incoerência nas representações femininas.** In XV SBGames. Artigo. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2016.
- BATISTA, T. J. S; CAMPOS, L. C. D; LIMA, S. M. B; QUINTÃO, P. L. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.** Artigo. Faculdade Metodista Granbery. Juiz de Fora, 2007
- COSENTINO, Leonardo Antonio Marui. FORTIM, Ivelise. **Mulheres e games: diferenças intersexuais no uso e preferência de jogos eletrônicos.** Artigo. PUC-SP, USP. São Paulo, 2008.
- CRUZ, Carlos Gutemberg de Sousa. **Gênero em jogo: A representatividade da mulher através do figurino em League of Legends.** Monografia. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2017.
- EMBACHER, Airton. **Moda e Identidade: A construção de um estilo próprio.** São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 1999.
- FERREIRA, Carla Moura; ARAGÃO, Camila Maria Albuquerque. **A expressão social da roupa como estímulo a violência contra a mulher.** Revista Moda documenta: Museu, Memória e Design, Ano 2, n.1, maio/2015.
- GARD, T. **Building character.** In **Game developer.** 2000.
- GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade.** Dissertação. UFGRS, Porto Alegre, 2012.
- HARTAS, L. **The art of game characters.** HarperCollins. 2005.
- LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação.** Petrópolis, RJ. Uma perspectiva pós-estruturalista. Vozes, 1997.
- NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends.** Monografia. UFBA, Salvador, 2016.
- NERY, Marcelo Souza. OLIVEIRA, Juliana Ribeiro. SOUZA, Augusto Godinho. **Agulha, tesoura, linhas e tecidos virtuais: a moda dos jogos digitais.** In XIII SBGames. Artigo. PUC Minas. Belo Horizonte, 2014.
- OLIVEIRA, Rita da Mota. **Desenho de figurino em jogos, função versus estética.** Tese. ULFBA, Lisboa, 2021.

PERROT, Michelle. **Os silêncios do corpo da mulher.** In DE MATOS, Maria Izilda Santos; SOIHET, Rachel. O corpo feminino em debate. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

SANDERBERG, Cecília M. B. **Conceituando “Empoderamento” na Perspectiva Feminista.** In: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL: TRILHAS DO EMPODERAMENTO DE MULHERES – PROJETO TEMPO, 1., 2006, Salvador.

SOUZA, Gilda de Mello. **O espírito das roupas: A moda do século dezenove.** Bibliografia. São Paulo, Companhia das Letras. 1987.

STEFANI, P. S. **Moda e comunicação: a indumentária como forma de expressão.** Tese. Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2005.

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS**QUESTIONÁRIO ONLINE – FORMULÁRIO DO GOOGLE****A – SONDAGEM GERAL****1 Você joga/já jogou League of Legends?**

() Sim, já joguei () Sim, jogo () Não

2 Você assistiu a série animada Arcane?

() Sim, assisti completamente

() Sim, assisti parcialmente

() Não assisti

3 Qual a sua idade?

() Entre 16 e 19 anos

() Entre 20 e 24 anos

() Entre 25 e 29 anos

() Mais de 30 anos

4 Sexo:

() Feminino

() Masculino

() Não gostaria de identificar

B – PERFIL DE JOGO**5 Qual/quais a(s) categoria(s) de campeão(s) você mais gosta de jogar? (selecionar até 2 máx.)**

() Assassinos

() Lutadores

() Magos

() Atiradores

() Suportes

() Tranques

6 Você já sofreu alguma discriminação por sua escolha e/ou modo de jogo? Se sim, discorra brevemente:

C – ANÁLISE COMPARATIVA DE PERSONAGEM

7 No que se refere a figurino e história de personagens, você achou coerente a representação em ARCANE?

- () Sim, achei a representação imagética fiel às origens/história das personagens.
 () Sim, mas esperava que o figurino da série fosse mais parecido com o do jogo.
 () Não, acho que os figurinos das personagens ficaram fora do contexto.
 () Outros. _____

8 Na sua opinião, quais as características mais importantes a serem consideradas na hora de criar um figurino ou representar algum personagem?

- () História/Lore () Visual atrativo () Estética vendável
 () Habilidade/Tipo de Força () Local onde vive () Função que desempenha
 () Sexo/Gênero
 () Outros. _____

9 Quais as suas impressões ao se comparar a representação de Vi na série e no jogo? Essa mudança faz sentido para você? Por quê?

10 Ao analisar estas imagens de Vi - Versão *League of Legends*, quais sensações te causam, que tipo de percepção você tem?

Imagem 2 – Questionário: Vi Arcane



Fonte: Compilação da Autora (2022)

- () Sensação de afinidade, é possível me identificar com a personagem.
- () É atrativo e comercialmente viável.
- () Faz jus à sua função no jogo/na história.
- () É visualmente apelativa.
- () É visualmente natural.
- () Outros. _____

11 Ao analisar estas imagens de Vi - Versão ARCANÉ, quais sensações te causam, que tipo de percepção você tem?

Imagem 2 – Questionário: Vi Arcane



Fonte: Compilação da Autora (2022)

- () Sensação de afinidade, é possível me identificar com a personagem.
- () É atrativo e comercialmente viável.
- () Faz jus à sua função no jogo/na história.
- () É visualmente apelativa.
- () É visualmente natural.
- () Outros. _____

12 Ao comparar as duas versões, jogo e série, qual delas te causa maior impressão de coerência com a história e a função de Vi?

Imagem 3 – Questionário: Vi Arcane



Fonte: Compilação da Autora (2022)

- () Versão do jogo () Versão da série
 () As duas versões () Nenhuma das versões

C – REPRESENTATIVIDADE FEMININA E CONCLUSÕES

13 Você se associa ou é ativamente engajado em algum movimento social? Se sim, qual/quais?

14 A mudança na representação visual da personagem Vi te afetou ou te fez refletir de alguma forma?

15 Você considera importante discutir como a imagem feminina é representada nos videogames?

- () Sim, e é válida a discussão acerca de papéis de gênero e estereótipos.
 () Não acho relevante, pois não vejo um problema claro.
 () Sou indiferente ao assunto/Não tenho opinião formada sobre.