

**Multimodalidade e representações identitárias:  
análise de personagens do Jogo *League of Legends***

*Multimodality and identity representation:  
analysis of League of Legends characters*

Maurício Pergher SOARES<sup>1</sup>  
Graziela Frainer KNOLL<sup>2</sup>

**Resumo**

Os jogos contribuem, através da forma com que representam diferentes grupos sociais, com a elaboração das identidades, portanto, são necessários estudos que investiguem essas representações. O objetivo deste trabalho é analisar como grupos minoritários são representados em personagens do jogo *League of Legends*, produzido pela empresa Riot Games, por ser um jogo de popularidade global. A pesquisa teve caráter qualitativo e método descritivo, analisando as narrativas e imagens de cinco personagens jogáveis os quais poderiam ser considerados pertencentes a grupos minoritários. Os resultados demonstram que, diante de um universo de mais de 150 personagens jogáveis, há carência de representações de sexualidade e diversidade, além de alguns personagens apresentarem estereótipos nocivos à representação de grupos minoritários.

**Palavras-chave:** Representação. Linguagem. Identidade. Gênero. Jogos Digitais.

**Abstract**

Games contribute, through the way they represent different social groups, with the elaboration of identities, therefore, studies are needed to investigate these representations. The aim of this study is to analyze how minority groups are represented by characters in the video game *League of Legends*, published by Riot Games, for its global popularity. The research was qualitative and its method was descriptive, analyzing how the narratives and official images of five playable characters whom can be considered belonging to minority groups. The results indicate that in a universe of more than 155 playable characters, there is a gap in representation of sexualities and diversity, as well as some cases that represent detrimental stereotypes to the representation of minority groups.

**Keywords:** Representation. Language. Identity. Gender. Videogames.

---

<sup>1</sup> Graduando em Jogos Digitais pela Universidade Franciscana (UFN). Bolsista de Iniciação Científica PROBIC UFN. E-mail: mauriciopergher@gmail.com

<sup>2</sup> Doutora em Estudos Linguísticos. Professora na Universidade Franciscana (UFN), nos cursos de Publicidade e Propaganda, Jogos Digitais e Mestrado no Ensino de Humanidades e Linguagens. E-mail: grazi.fknoll@gmail.com

## Introdução

A construção social de identidades ocorre por meio de diferentes significações e ressignificações que incluem padrões de comportamento e representações imagéticas referentes a modos de ser. Assim, dependendo da forma como são representadas as características ligadas a, por exemplo, um gênero ou outro, são elaboradas práticas sociais identitárias. Estudos sobre a formação da identidade humana são realizados desde o Iluminismo (HALL, 2006) e tal conceito, antigamente visto como unificado em torno de um centro ou de uma essência, evoluiu na modernidade, dando lugar à noção de um sujeito fragmentado, isto é, com diferentes aspectos de identidade e não autônomo.

Considerando que a formação da identidade também se fundamenta na forma como somos representados, são necessários estudos que investiguem como esses aspectos são construídos em mídias consumidas pela massa, como filmes, jogos digitais e livros. O objetivo desta pesquisa é analisar como a multimodalidade caracteriza representações identitárias no jogo *League of Legends*, produzido pela empresa *Riot Games*, a partir da leitura de representações visuais e narrativas relacionadas a personagens do jogo cujos corpos não estão em conformidade com o padrão hegemônico e heteronormativo.

Em uma busca por estudos anteriores referentes ao tema, foram encontrados os trabalhos de Ribeiro e Valadares (2018) e Bayde, Filho e Araújo (2019), e a crítica de Petit (2020) sobre estereótipos LGBTQIA+ em jogos digitais. Ribeiro e Valadares (2018) discorrem sobre a importância do ambiente de jogos virtuais, reforçando a condição dos jogos digitais como artefatos midiáticos. Os autores também analisam como a discussão sobre representatividade de corporeidades *queer* está sendo feita no ambiente dos jogos. Já Bayde, Filho e Araújo (2019) analisam a representatividade feminina em *League of Legends* e sua evolução através dos anos, reforçando o quão é importante uma representatividade de um grupo social em uma mídia cultural.

Também, para reforçar a importância de estudos sobre dinâmicas de opressão de grupos sociais, recorreremos à teoria de Bourdieu (2012) sobre a dominação masculina, aplicando seu conhecimento também à dominação sobre outros grupos minoritários, como LGBTQIA+. Bourdieu (2012) analisa como a dominação de um grupo (masculino) sobre outro (feminino) se dá no campo simbólico. A violência simbólica, segundo o autor, legitima a violência prática, reforçando a opressão de um grupo.

## Identidade e gênero

Nesta seção, apresentamos dois conceitos que se vinculam pelos papéis socialmente atribuídos que se realizam: identidade e gênero. Identidades e papéis sociais nem sempre estão em acordo, segundo Castells (2018), pois papéis sociais são geralmente definidos pela coletividade, na sociedade, enquanto que as identidades são geradas por indivíduos. Outro aspecto colocado pelo autor é que, ao longo da vida, manifestamos diferentes identidades, já que as construções identitárias acontecem em conjunto com as relações sociais e as práticas socio discursivas de representação.

Scott (1995) constrói uma definição de gênero através de dois aspectos. Primeiro, que gênero é uma construção de signos e relações construídas através da percepção de diferenças entre os sexos. Em seu segundo ponto, Scott explica que “o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder”. Como menciona a autora, toda relação de poder começa a ser articulada através dos signos atribuídos às diferenças dos sexos. Essas diferenças são tanto utilizadas para legitimar as relações de poder, quanto construídas por elas. Dessa maneira, os diferentes signos foram utilizados historicamente para defender a exclusão das mulheres da vida social e política. A autora reflete sobre a necessidade de uma mudança nessa definição de gênero baseada na desigualdade entre sexos. Faz-se necessária uma redefinição do conceito, construído com base em signos que exploram as diferenças entre os sexos de forma igualitária (SCOTT, 1995). Podemos, portanto, analisar como os signos das personagens femininas de *League of Legends* são construídos – se personagens femininas que não seguem papéis atribuídos à feminilidade são construídas de forma tridimensional, ou se reforçam estereótipos negativos.

Para análise de representações *Queer*, recorreremos à série *Queer Tropes vs Video Games* do site Feminist Frequency, em que Petit (2020) analisa e critica estereótipos usados para representar personagens LGBTQIA+ em jogos digitais. Dessa série, tivemos como base o vídeo *Is Ghirahim Gay or Just Coded That Way? | Queer Tropes vs Video Games*, que explica o estereótipo de personagens “codificados como *queer*”. Esse estereótipo, como explica a crítica, consiste em construir personagens com signos associados a pessoas *queer*, mas sem explicitamente atribuir uma sexualidade/identidade transgênero a tais personagens. Tais personagens não são confirmados nem como

homossexuais nem como heterossexuais, deixando assim suas identidades ambíguas, mas reforçadas por estereótipos atribuídos a uma sexualidade específica.

Personagens identificados dessa maneira não são problemáticos apenas por estereotipar pessoas *queer*, mas também porque, com frequência, são vilões dos jogos em que aparecem, em contraste com o protagonista, que normalmente é heterossexual e cisgênero. Esse clichê reforça a ideia equivocada que ser parte dessa comunidade é algo não desejável e que deve ser combatido. O problema desse clichê não é fazer vilões *queer*, mas sim reservar esse espaço constantemente para personagens que possuem características e signos atribuídos à comunidade LGBTQIA+, ou, como os críticos do *Feminist Frequency* exemplificam, representar personagens *queer* como sendo vilões especificamente por causa de sua sexualidade.

Em 1969, Clark classificou as representações de grupos de minorias étnicas em quatro etapas, que podem ser adaptadas para analisar a representação de qualquer grupo minoritário. São elas: não-reconhecimento, ridicularização, regulamentação e respeito. Na primeira etapa, a falta de representação é uma forma de exclusão de um grupo da sociedade. A segunda fase consiste na inclusão dos grupos anteriormente não representados de forma a ridicularizar tais grupos, o que é usado para aumentar a autoestima dos grupos de maioria, em detrimento dos grupos minoritários.

A terceira fase, segundo Clark, ocorre quando grupos ridicularizados reagem contra a imagem que a mídia os impõe e consiste na inclusão de personagens que representem grupos minoritários em cargos respeitáveis e heroicos, de forma a melhorar a imagem dos grupos. A quarta fase, para Clark, incluiria o respeito aos grupos étnicos minoritários e sua inclusão total à esfera geral da sociedade. Essa fase, entretanto, segundo o autor, não aconteceria tão cedo.

### **Procedimentos para a leitura crítica e multimodal**

A análise multimodal dos personagens foi feita à luz da gramática do design visual de Kress e van Leeuwen (2006), que fornece um conjunto de categorias próprias para o estudo das imagens. A perspectiva da multimodalidade contribui para a desnaturalização com que geralmente é tratada a leitura de imagens. A pesquisa fundamenta-se na análise crítica do discurso, a qual, segundo Fairclough (2001), oportuniza a análise de fenômenos socioculturais ao evidenciar as representações na linguagem. Dentro da perspectiva

crítica, a multimodalidade consiste nos estudos sobre como diferentes modos de comunicação são utilizados para transmitir informações e construir as mensagens.

A partir do modo como imagens e cores foram utilizadas, podemos ver como personagens divergentes do *status quo* heterossexual são construídos dentro de *League of Legends* e a proporção de tais personagens em relação ao número total de campeões do jogo. Somado aos estudos de Kress e Van Leeuwen (2006), utilizamos estudos sobre a simbologia por trás das cores escolhidas para os personagens pegos como corpus. Utilizamos essa teoria como base para investigar que características são predominantemente associadas a personagens *queer* através, principalmente, do código de cores.

As cores funcionam como um código de significados, pois, além dos aspectos físicos, sua importância está diretamente ligada aos aspectos psicológicos e aos significados culturais e simbólicos que provocam. A psicologia das cores tem influência direta na percepção do sentido da criação gráfica, inclusive de personagens. Farina (2001) considera que as cores alteram o significado das mensagens, o que está relacionado aos fatores culturais, ou seja, estabelecido pelas convenções culturais. Dessa maneira, as cores podem ter vários significados atrelados, o que acarreta informações à comunicação que alteram a nossa percepção sobre as imagens. Na questão das identidades de gênero, também verificamos a influência das cores, já que, desde crianças, são passados significados socialmente difundidos, sem qualquer motivação, pelo uso e pela crença.

A pesquisa foi qualitativa, com análise descritiva dos personagens. Utilizamos conceitos de identidade, gênero e dominação masculina para a análise de representatividade de grupos sociais minoritários no jogo. Os personagens foram analisados com imagens, histórias e falas dentro do jogo. Selecionamos os personagens a serem analisados considerando sexualidades que não se encaixavam no padrão heteronormativo — isso quando explícito, pois não levamos em conta campeões não confirmados como *queer*. Na categoria de gênero, consideramos personagens que divergem dos papéis de gênero estipulados socialmente como heteronormativos.

Sobre a multimodalidade, a partir do que Kress e Van Leeuwen (2006) consideram sobre a linguagem, a combinação de diferentes códigos de significados produz textos multimodais, o que implica que os diferentes sistemas sejam “lidos” e interpretados nas mensagens. As imagens escolhidas foram a arte base dos campeões, excluindo visuais extras que podem ser comprados no jogo, já que as primeiras representam os personagens

como são vistos na história primária do jogo. A interpretação crítica dos fenômenos é possibilitada pela articulação entre a dimensão do texto (as imagens), a dimensão da prática discursiva (o jogo) e a dimensão social (os fatos ou fatores de sociedade e cultura que constituem os textos).

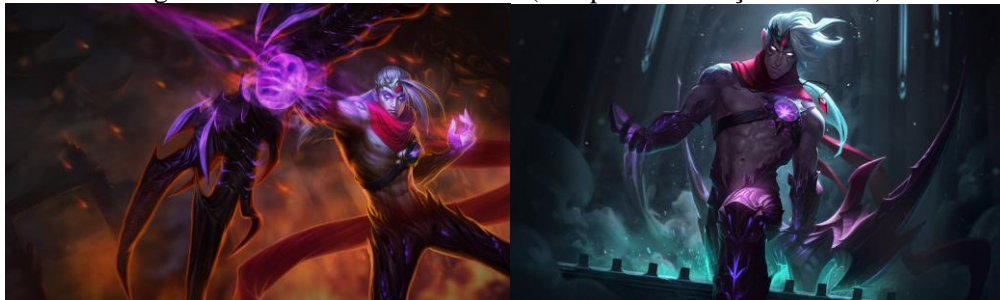
### **Estudo das personagens**

*League of Legends* é um jogo do gênero Moba (traduzido como “Arena de batalha multijogador online”) publicado em 2009 pela empresa Riot games. O gênero consiste em colocar os jogadores em um mapa fechado separados em times, cada um controlando personagens intitulados Campeões, com o objetivo de destruir a base inimiga. O universo fictício do jogo chama-se Runeterra e cada personagem pertence a uma nação ou a uma dimensão desse universo. A divisão política do continente consiste em onze nações e uma dimensão extra planar.

Sendo um universo vasto, espera-se encontrar uma diversidade de gênero, etnia e sexualidade entre os personagens, entretanto, isso não pode ser afirmado. Os primeiros personagens explicitamente *queer* foram divulgados em 2017 como personagens não-jogáveis. O casal, Valmar e Kai, aparecem num trailer lançado para anunciar a mudança na história do campeão Varus, compondo o plano de fundo do personagem. O jogo também apresenta poucos personagens não-conformistas com estereótipos vinculados ao seu gênero, sendo o maior exemplo Illaoi, uma mulher de aparência bruta, corpo musculoso e personalidade agressiva, que tem uma posição de liderança em um grupo religioso dentro do universo do jogo.

O campeão Varus é um Darkin —seres ancestrais ascendidos e corrompidos — ressurgido através da fusão dos corpos de um casal de homens (Valmar e Kai) nativos da região de Ionia. O design de Varus reflete sua natureza corrompida, com pele roxa, olhos brancos sem íris ou pupilas e os membros cobertos por uma carapaça roxa escura. A história do personagem, entretanto, não continha o casal originalmente. Varus recebeu uma atualização em sua origem em 2017, incluindo Valmar e Kai em sua história como os primeiros personagens LGBTQIA+ a aparecerem em uma história do jogo. Além disso, o campeão recebeu uma arte nova (Figura 1).

Figura 1 - Artes oficiais de Varus (arte pós-atualização à direita)



Fonte: *League of Legends*.

Apesar da atualização e inclusão do casal, Varus não recebeu nenhuma atualização em suas falas dentro do jogo, e sua arte oficial não inclui nenhuma referência ao casal. As falas de um personagem em *League of Legends* são o maior contato que jogadores têm, enquanto estão jogando, com sua história. Dessa forma, os personagens foram incorporados em uma mídia secundária, diminuindo a possibilidade de contato com o público. Jogadores casuais, que não se interessam pela história por trás dos personagens não terão acesso ao fato de Valmar e Kai existirem e serem um casal.

A arte de Varus também sofreu uma mudança de ação. Na antiga, o personagem era representado atirando uma flecha, fazendo referência à natureza guerreira do Darkin. Em sua arte nova, Varus é mostrado saindo do poço de onde ele foi libertado. A arte de Varus coloca em foco a aparência do personagem, evidenciando seu corpo e o rosto de traços finos, além de seu cabelo comprido e cachecol. Essa atualização de arte tirou o campeão do papel de agente do processo de “atirar uma flecha”, ação que representava o papel do personagem como um guerreiro, para um papel de objeto, de ser observado pela câmera enquanto sai do poço onde estava preso, onde sua ação com o arco, que representa seu poder, tornou-se apenas de segurá-lo, com o braço em descanso.

A falta de Valmar e Kai tanto na dublagem quanto na arte torna-se mais problemática ao lermos a história em quadrinhos que fora lançada com a atualização de história do campeão. Nela, vemos que a voz do casal ainda é ouvida na mente de Varus, o que nos permite concluir que suas vozes deveriam fazer parte da dublagem do campeão, à medida que a dublagem de outros personagens também comunica o que se passa dentro da cabeça dos campeões, como Sona — que se comunica telepaticamente — e Aphelios — cuja dublagem é majoritariamente de sua irmã falando com ele por telepatia.

Sobre a sexualidade do próprio Varus, não é possível estipular nada. A história dele conta que o personagem possuía família antes de tornar-se corrompido, mas não entra em

detalhes sobre quem compunha a família antiga. Os signos visuais de Varus — cabelo comprido, traços de rosto bem definidos e finos, rosto com pintura e postura curva na arte — representam o personagem com símbolos associados ao gênero feminino, forma com que personagens gays são muito representados ainda hoje no ramo do entretenimento.

Além dos signos atribuídos à forma do campeão, também as cores utilizadas em sua arte o tornam um estereótipo. O design do personagem é baseado em tons de rosa e roxo, cores associadas socialmente ao gênero feminino. Utilizar de signos tidos como femininos para construir um personagem associado a homens gays tornou-se, historicamente, um estereótipo de sexualidade negativo, pois confunde a diferença entre sexualidade e identidade de gênero. A construção simbólica de Varus o torna um personagem que se encaixa no estereótipo “codificado como *queer*”, ou seja, o Darkin não possui uma sexualidade explícita, mas possui signos associados a homens gays. Não suficiente, os Darkin são uma raça de personagens corrompidos, considerados malignos, o que contribui para a vilanização de pessoas com características *queer*. É seguro concluir que o campeão Varus não é um personagem representativo para a comunidade LGBTQIA+ dentro do jogo, por escantear os personagens *queer* para mídias secundárias, limitando o acesso do público a eles.

Illaoi é uma sacerdotisa de uma deusa marinha chamada Nagakabouros. Ela é a líder de sua religião, o que, considerando estereótipos de papel de gênero de nossa sociedade, já mostra uma subversão para a personagem. Além disso, a personagem tem porte físico alto e musculoso, e seu cabelo é raspado nas laterais. O porte de Illaoi é outra característica que raramente se vê em personagens femininas, especialmente, como o caso da campeã, heterossexuais (Figura 2).

Figura 2 - Arte oficial de Illaoi.



Fonte: *League of Legends*.



A arte de Illaoi é feita para reforçar sua força e grandeza, usando um ângulo inferior para demonstrar a superioridade da campeã. Ela é retratada em cima da pessoa que está observando-a, como agente de uma ação de pressionar com o pé o ídolo de sua deusa sobre o próprio espectador, demonstrando sua vitória, o que engrandece a força da personagem. O ângulo é reforçado pelos outros elementos de cena, como as rochas, árvores e nuvens em forma de tentáculos (símbolo da deusa de Illaoi), que erguem-se convergindo na direção da cabeça de Illaoi. O sol, posicionado atrás da cabeça da campeã, como uma auréola, simboliza a posição dela como alguém de grande poder em uma ordem religiosa, de maneira que a iguala a uma santa.

Normalmente, a figura de uma mulher musculosa e alta é usada para criar uma personagem feminina codificada como lésbica. Essas codificações são feitas para criar personagens que não são tidas como atraentes – pois, como explica Ciasullo (2001), o corpo feminino masculinizado, normalmente relacionado a mulheres homossexuais, não é considerado socialmente como desejável – ou, como o caso de personagens masculinos codificado como gays afeminados, criar personagens estereotipadas para a comédia, colocando-os na fase de Ridicularização, ou vilãs. A campeã, entretanto, foi feita para ser uma personagem não-cômica, em posição de liderança e representada como sendo um indivíduo influente e poderoso para sua comunidade. Além disso, ela não é uma vilã, tomando posição neutra em relação aos outros personagens do universo.

Segundo Bourdieu (2012), a socialização dos gêneros é feita historicamente através de dicotomias de opostos, relegando às mulheres, na binaridade forte/fraco, o papel da fragilidade. Illaoi sendo uma personagem feminina heterossexual que diverge do estereótipo de fragilidade, e sendo construída de maneira que ela não torna-se uma vilã ou alívio cômico, faz a campeã um exemplo positivo para a diversidade de representação em mídias de entretenimento.

Neeko pertence a uma raça ancestral ligada à natureza. A personagem perdeu sua tribo numa calamidade que destruiu sua ilha natal, forçando-a a fugir para o continente. Neeko é uma campeã cujos poderes consistem em conectar-se à essência espiritual de seres vivos – chamada *Shoma* – e, assim, mudar sua aparência de forma a imitar a dos seres que ela se conecta. Em sua arte oficial (Figura 3), Neeko é ilustrada com seu braço conectando-a ao chão e tomando a aparência da cor da grama. Ela também é mostrada observando e se impressionando com uma borboleta feita de energia espiritual. Isso representa a história da campeã como alguém ligada à natureza e ao mundo espiritual.

Figura 3 - Arte oficial de Neeko.



Fonte: *League of Legends*.

As cores usadas também fazem referência à natureza. A matiz predominante na arte é o verde, sendo este complementado pelo rosa e roxo encontrados na cabeça da campeã e em detalhes em sua cauda. Essa combinação de cores é muito associada a flores, o que é destacada pela que se encontra no cabelo da campeã. Neeko, em sua história, passa uma grande parte de seu tempo com Nidalee, outra campeã, e se apaixona por ela, mas não é correspondida. Isso não é explícito na história, mas é contado implicitamente em algumas falas de Neeko e foi confirmado pelos produtores do jogo em publicações de redes sociais.

A sexualidade de Neeko é principalmente exposta através de sua dublagem. A campeã, em algumas falas, diz não se interessar pelo *Shoma* masculino, além de convidar uma personagem feminina para almoçar, como num encontro. Ela também possui falas flertando com personagens femininas, como com Shyvana, a quem Neeko convida para almoçar, deixando implícito um convite para um encontro. Além disso, ela também possui interação com Nidalee, dizendo que tem saudades em um tom melancólico.

Neeko não segue o padrão normalmente associado às mulheres homossexuais em mídias populares. Os clichês usados, como descrito na análise de Illaoi, são signos masculinos usados para transformar personagens lésbicas em alívio cômico ou mostrá-las como algo que não se deve aspirar a ser igual. Neeko é uma personagem inocente, otimista, alegre e ligada à natureza.

Taliyah é nativa da região desértica de Shurima e pertencente a uma comunidade nômade de artesões. Quando os jovens da comunidade atingem uma determinada idade, eles participam de uma cerimônia em que vão descobrir sua vocação para a vida. Taliyah, entretanto, ao participar dessa cerimônia, expôs um poder mágico que escondia, fazendo a terra mover-se e girar como um padrão têxtil. Sua arte faz referência aos seus poderes de controle sobre a terra e seu espírito livre. Ela é representada surfando uma onda feita

do elemento que controla, acima de uma pedra. Os braços de Taliyah não parecem estar fazendo esforço para controlar a terra, o que aponta o quanto a personagem evoluiu em sua história, indo da menina que não sentia-se confiante em controlar seus poderes, para uma mulher que controla ele sem esforço (Figura 4).

Figura 4 - Arte oficial de Taliyah.



Fonte: *League of Legends*.

As questões representativas de Taliyah são complicadas, à medida que, em sua história, nada a aponta como *queer*. Os fãs, entretanto, fizeram paralelos entre sua história de descoberta e a comunidade transsexual. Uma publicação no Twitter, de um dos funcionários da Riot Games, revelou que a intenção por trás da história da personagem era fazê-la ser uma metáfora para a descoberta da transexualidade da personagem. Essa intenção foi reforçada com o lançamento da campeã Neeko, que possui uma fala quando encontra Taliyah no time adversário: “Neeko não é a única que muda”, fazendo uma referência velada à transição de gênero.

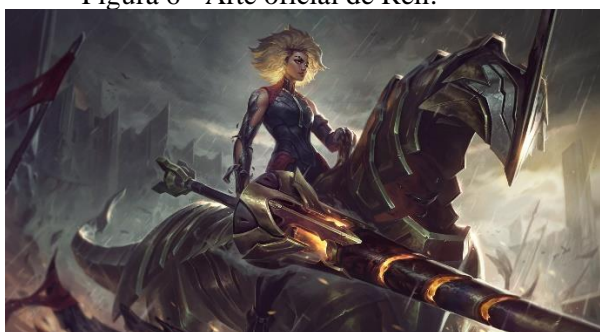
O fato de a identidade de gênero da personagem não ser de fato abordada em sua história, mas existirem elementos que comunicam essa intenção, encaixam a campeã no estereótipo de “codificada como *queer*”. Utiliza-se de aspectos da comunidade LGBTQIA+ para construir uma história e fazer os fãs sentirem empatia com a personagem, mas sem confirmá-la como uma representação do grupo, deixando ambíguo se a campeã pode ser considerada alguém da comunidade ou não.

Taliyah, portanto, apesar da intenção por trás de sua criação, realça a isenção de posicionamento que a empresa Riot possui na representação de pautas LGBTQIA+, visto que eles possuíram a oportunidade de deixar explícita a identidade de gênero da personagem em jogo, mas escolheram codificá-la como *queer*. É importante, para representação de grupos minoritários, que jogos que possuem a popularidade que *League*

*of Legends* possui posicionem-se explicitamente e mostre personagens de tais comunidades diretamente, ao invés de implicitamente.

Rell é uma personagem de Noxus, uma nação imperialista e expansionista. A personagem foi treinada desde pequena como soldada, e possuiu pouco contato com outras pessoas. A arte de Rell mostra ela em um campo de batalha, o que ilustra seu passado de soldada. O fundo da imagem é dividido em dois: um céu nublado onde um muro – provavelmente noxiano – forma uma atmosfera sombria, enquanto à direita, um raio de luz cria uma área iluminada. A personagem está virada para direita, e sua arma aponta para o mesmo lado. A composição (Figura 6) mostra a personagem saindo de um lugar sombrio, apontando para algo mais esperançoso, reforçado pela sua cabeça erguida.

Figura 6 - Arte oficial de Rell.



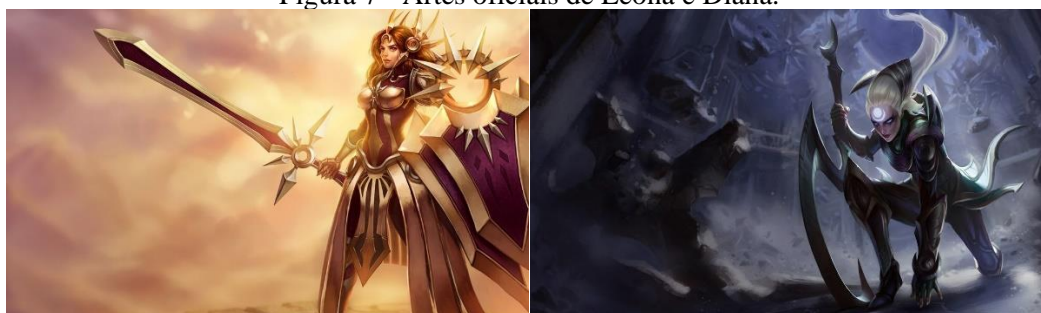
Fonte: *League of Legends*.

A sexualidade de Rell é revelada, assim como Neeko, pela sua dublagem. A campeã é bissexual e possui falas deixando implícito seu interesse romântico em personagens mulheres e homens. Rell, ao contrário de Neeko, segue um pouco os estereótipos de mulheres LGBTQIA+, entretanto, ela não é construída de maneira a fazê-la um alívio cômico. A história de Rell e sua caracterização bruta busca criar empatia com a personagem. Suas falas mostram o quão a falta de contato humano fez com que ela virasse uma mulher fechada. O poder de Rell – controlar metal – também serve como metáfora para seu problema em não confiar em pessoas. O metal, apesar de ser usado para fazer armas, também serve para armaduras e barreiras, que expressam o bloqueio social de Rell.

As falas não são cômicas porque ela é uma personagem *queer*, mas sim por seu nervosismo em interagir com pessoas, visto todas as barreiras sociais que ela impõe. É possível notar que a campeã não se resume à sexualidade, mas ela é presente em suas interações, e ela possui diversos interesses e conflitos. Rell acaba sendo uma representação tridimensional de uma personagem que, em uma de suas camadas, é *queer*

Leona e Diana serão comentadas em dupla, por se tratarem de personagens dicotômicas, a primeira representando o sol, e a segunda representando a lua. Ambas são da mesma região: Monte Targon – uma montanha que se estende ao céu, onde várias tribos fazem moradia. As duas foram aprendizes dos Solaris, um culto ao sol, mas, enquanto Leona era a aluna exemplo, Diana questionava as instrutoras e a fé. As artes de ambas campeãs (Figura 7) possuem diversos paralelos dicotômicos

Figura 7 - Artes oficiais de Leona e Diana.



Fonte: *League of Legends*.

Na arte de Leona, a campeã é exibida em frente ao céu cheio de nuvens, em um espaço aberto. Entretanto, mesmo com as nuvens, a luz do sol é intensa e, pela iluminação da cena, é entendível também que a luz vem da própria personagem, mostrando sua conexão ao sol. A campeã é posicionada de pé, com o rosto levantado, de forma imponente e com armas em mão, em prontidão.

A arte de Diana é feita de forma a opor Leona. Diana, ao contrário da primeira, está ajoelhada, como se aterrissando em um local fechado, o que é reforçado pelo cabelo e roupas da campeã, que estão ainda em movimento de queda. A iluminação da cena é fria, opondo-se à luz quente do sol, e é feita em um ponto específico, iluminando Diana e deixando o resto da cena no escuro. Apesar do rosto de Diana estar abaixado, seus olhos focam acima. É importante citar que essa cena, na história antiga de Diana, contava quando ela invadiu um templo dos Solari e assassinou os sacerdotes

A representatividade das duas personagens é recente. Em junho de 2021, para celebrar o mês da diversidade, a empresa lançou o conto *Ascenda Comigo*, feito na forma de diversos documentos, incluindo cartas, bilhetes e diários. Os documentos relatam o começo da relação das personagens e mostram seus interesses pessoais, construindo uma tridimensionalidade para as personagens. Leona, apesar de um prodígio como guerreira, realmente acredita na fé do sol, mas algumas cartas aos seus pais mostram a pressão que

ela tem sob si de deixá-los orgulhosos. Diana, por outro lado, apesar de demonstrar uma grande mente questionadora, não faz isso para apenas contradizer a fé, mas sim para elaborá-la e decifrá-la. Além disso, os registros do diário de Diana mostram o interesse da personagem em desenhar.

O conto mostra o começo do interesse de ambas as personagens uma na outra e o desenvolvimento dessa relação. O relacionamento das duas é desenvolvido de maneira inocente, com ambas questionando se a outra sente o mesmo, e culmina nelas entendendo os sentimentos uma da outra. Leona admira Diana por sua curiosidade e questionamento, enquanto Diana vê em Leona alguém que a acolheu enquanto outros a excluía. No clímax do conto, Diana não vai ao festival, para subir a montanha, e Leona vai atrás dela. As duas sentam à luz do luar, contemplando a companhia uma da outra e, ao fim do clímax, se beijam, sendo o primeiro entre personagens do mesmo gênero, mais de dez anos após a publicação do jogo.

Apesar de a história ser desenvolvida de maneira a explorar a relação das personagens intimamente, em jogo, não há nada que deixe a entender a sexualidade das personagens. Assim como Varus, o público que apenas acessa o jogo não terá acesso a esse lado das personagens, mesmo que esse relacionamento seja uma grande parte da construção narrativa delas. Em alguns países, o conto foi editado, apagando a relação amorosa entre as campeãs<sup>3</sup>. É importante destacar que esse conto também expande a visão naturalizada que os habitantes de Runeterra têm de sexualidades que divergem da heteronormatividade. Mais de uma vez Leona menciona ser convidada por estudantes mulheres para ir ao festival como par, ato que poderia incluir sentimentos amorosos.

Tomando como base nossas análises, é possível concluir que apenas as personagens Neeko, Rell e Illaoi possuem uma representatividade totalmente positiva das populações as quais são associadas, sendo exemplos de personagens na fase de Respeito. Varus e Taliyah, possuem representatividades que são veladas ou confirmadas apenas em materiais fora do jogo. Dessa maneira, jogadores que têm contato apenas com o jogo poderiam nunca saber que os campeões seriam possíveis integrantes da comunidade LGBTQIA+, colocando-os tanto nas fases de Não-Reconhecimento quanto de Regulamentação, pois ainda é feita uma tentativa de regulamentar a representatividade.

---

<sup>3</sup> Endereço do site russo de onde o conto foi editado para mostrar apenas os textos sagrados das tribos de Diana e Leona, apagando o relacionamento LGBTQIA+ entre as campeãs: [\url{https://universe.leagueoflegends.com/ru\\_RU/story/rise-with-me/}](https://universe.leagueoflegends.com/ru_RU/story/rise-with-me/)

Leona e Diana são um caso à parte pois, mesmo que suas sexualidades sejam exploradas em materiais externos ao jogo, é construída profundamente nos contos que são publicados de ambas. As campeãs poderiam ser colocadas tanto nas fases de Não-Reconhecimento, por suas histórias serem fora do jogo, quanto de Respeito, por se tratarem de uma visão positiva de relações LGBTQIA+.

Durante o consumo de um produto cultural de entretenimento como os jogos digitais, passamos por imagens que são pouco representativas de diversidade em termos de identidade e acabamos não percebendo a relevância que a falta de representatividade tem como indicativo de que prevalecem estereótipos heteronormativos, mesmo na criação ficcional de um design de jogo. Durante muito tempo, isso foi visto como algo natural, entretanto, com os estudos culturais e as teorias de gênero, ficou evidenciado que as identidades, sendo significações, são socialmente elaboradas, construídas na linguagem. Assim, é papel de quem estuda a linguagem, em suas mais variadas representações, evidenciar, no discurso e na materialidade textual (imagética ou verbal) as desigualdades enfatizadas em algumas construções.

Em um jogo do tamanho de *League of Legends*, ainda é pouco termos representações tão limitadas de grupos minoritários. Com a análise, vemos que apenas seis personagens são confirmados como LGBTQIA+. Tais números, considerando que, até o momento, o jogo possui um elenco de 157 personagens, mostram que *League of Legends* ainda é uma mídia que tem carência de representatividades e diversidade.

### **Considerações finais**

Jogos são meios de representação e, assim, é necessário investigá-los para entendermos como grupos minoritários são representados, pois tais artefatos ajudam na identificação das pessoas e na manutenção de visões de mundo. A cultura age em cada instância da vida humana (HALL, 2006), inclusive em jogos digitais, e as representações identitárias ajudam a significar e ressignificar o que entendemos por gênero. Se as representações identitárias são limitadas, restritivas, a compreensão sobre gênero também será restrita. As construções identitárias dependem do contexto social, dos discursos e das interações cotidianas, portanto, o gênero pode sofrer influência de discursos hegemônicos e de práticas ideológicas presentes no senso comum.

Representar uma diversidade de identidades tem sido um tanto quanto recente por parte da indústria gráfica do entretenimento. No entanto, aos poucos, as empresas conseguiram inserir personagens que representam a realidade da comunidade LGBTQI+. Este estudo é um indicativo de que o jogo *League of Legends* ainda carece de personagens que representem a comunidade LGBTQIA+, possuindo apenas seis personagens desse grupo. Essa carência é reforçada quando concluímos que apenas a minoria das personagens mencionados fogem de estereótipos associados as suas representações.

## Referências

BAYDE, L.; FILHO, F.; ARAÚJO, G.; Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em *League of Legends*. In: SBGAMES, 18., 2019, Rio de Janeiro, RJ. **Anais da SBGames**, Rio de Janeiro, 2019.

BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 2012.

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz & Terra, 2018.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R da. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CIASULLO, A. Making her (in) visible: Cultural representations of lesbianism and the lesbian body in the 1990s. **Feminist Studies**, v. 27, n. 3, p. 577-608, 2001.

CLARK, C. Television and social controls: Some observations on the portrayals of ethnic minorities. **Television Quarterly**, v. 8, n. 2, p. 18-22, 1969.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Brasília, DF: UnB, 2001.

FARINA, M. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo, SP: Edgar Blucher, 2001.

HALL, S. **A Identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KRESS, G.; van LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. 2. ed. Londres: Routledge, 2006.

PETIT, C. Queer Tropes vs Video Games. **Feminist Frequency**, 5 de mar. de 2019. Disponível em: <https://feministfrequency.com/series/queer-tropes/>. Acesso em: 22 abr. 2020.  
RIBEIRO, S.; VALADARES, V. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. In: SBGAMES, 17., 2018, Foz do Iguaçu, PR. **Anais da SBGames**, Foz do Iguaçu, 2018.

SCOTT, J. W. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e realidade**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, Porto Alegre, jul./dez. 1995.