

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL UFRGS



**Gênero e personagens em League of Legends: Adolescentes e a identificação com os campeões do jogo**

Aluna: Ágata Vieira Mostardeiro

Ciências Biológicas (Licenciatura)

Orientadora: Luciane Magalhães Corte Real

CANOAS, 18 de junho de 2018

Ágata Vieira Mostardeiro

**Gênero e personagens em League of Legends: Adolescentes e a identificação com os campeões do jogo**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à banca examinadora da  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
- UFRGS como requisito para obtenção do  
título de Licenciada em ciências biológicas

orientadora: Luciane Magalhães Corte Real

CANOAS, 18 de Junho e 2018

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha orientadora Luciane Magalhães Corte Real, por me mostrar os caminhos com leveza, compreensão, liberdade criativa e sempre sendo uma grande amiga.

Aos meus colegas que seguiram até o fim ao meu lado, em especial o fiel escudeiro Matheus Antônio, que foi o parceiro para os cafezinhos nos intervalos e de muitas discussões sobre a produção e a vida. As minhas colegas de pesquisa Franceline e Juliana sempre presentes.

A minha esposa Chaiane Cunha que foi meu porto seguro todo o tempo.

A minha mãe, que sempre me apoiou na minha formação e em tudo e a todos os meus amigos e amigas, palhaças e palhaços. artistas e “artistos” que tornaram tudo mais leve e divertido.

Aos Galegos, aos Frangalhos, grupo TIA - Teatro, Ideia, Ação, ao Circo Enquanto Tiver Amor, ao Âmago em Foco com o querido do Marcelo Ximenes, ao NIC (Núcleo de Investigação Clownesca) com as melhores palhaças do universo (aiii a Gerivalda ♥), bem, foi a dose de arte que precisava para que tudo tivesse inspiração.

E ao meu irmão Yuri que me ensinou a amar a biologia e a jogar (mesmo desligando o meu controle do super-nintendo).

**“Cumprimente a morte com uma espada em punho.”**

**-Alesha, a Que Sorri Para a Morte (Magic the Gathering)**

## SUMÁRIO

<b>1 APRESENTAÇÃO</b> .....	6
<b>2 EMBASAMENTO TEÓRICO</b> .....	8
2.1 League of Legends .....	9
2.2 Adolescência e gênero .....	10
2.3 Personagens e Moda .....	11
2.4 Identificação dos jogador .....	13
2.5 Da história do jogo para o imaginário - o universo das fanfics..	14
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	14
3.1 Sujeitos .....	14
3.2 Procedimento: questionário .....	15
3.3 Análise dos dados .....	15
<b>4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÃO PRELIMINAR</b> .....	16
4.1 Taric .....	16
4.2 Ezreal .....	17
4.3 Vi .....	18
4.4 Caitlyn .....	19
4.5 Illaoi .....	20
4.6 Jinx .....	21
4.7 Garen .....	22
4.8 Graves .....	23
4.9 Jayce .....	24
4.10 Tryndamere .....	25
4.11 Darius .....	26
4.12 Draven .....	27

4.13 Miss Fortune .....	28
<b>5 DISCUSSÕES EMERGENTES .....</b>	<b>29</b>
<b>6 CONCLUSÕES: da escola para os jogos e dos jogos para a escola</b>	<b>31</b>

## 1. APRESENTAÇÃO

Para conhecer as relações de identificação dos adolescentes com os campeões do jogo, a busca por entender quem são estes adolescentes é fundamental para que se faça os questionamentos corretamente. Palfrey (2011) escreve sobre os Nativos Digitais, que são aqueles que já nasceram imersos em um mundo onde as tecnologias estão disponíveis, e mais que isso, acessíveis a muitos dos jovens desde as idades iniciais.

Os Nativos Digitais, no qual identifica-se os adolescentes do estudo, já se desenvolvem com o conhecimento de uso de tecnologias como computadores ou sobre os navegadores de internet, vídeo-games, mp3, smartphones etc. Com este conhecimento, que também pode se chamar de habilidade (como uma rápida digitação e facilidade de manusear e lidar com estes aparelhos), o acesso a informações, as amizades, os relacionamentos, o entretenimento e a forma de se expressar está diferente das formas que existiam anteriormente.

Os adolescentes nativos digitais conhecem a vida a partir da possibilidade de estarem conectados e passam longas horas conectados em seus dias. A forma de se expressar e de ter uma identidade já não é como antes, pois a rapidez de informação, seja ela global ou pessoal (por exemplo por redes sociais) é enorme, assim como as formas de se viver são diversas.

A identidade vivida se torna diversa, pode ser experimentada e criada de muitas maneiras quando se trata de identidade online, e a criação de avatares é o principal ato de formação de identidade no meio virtual. Visto a importância da vivência de criação destes avatares e da expressão através deles, o estudo de personagens busca entender, através da escuta e diálogo com os adolescentes, como esta dinâmica de construção pessoal no meio online (no estudo de caso em identificação com personagens de League of Legends) para ampliar as pesquisas e fazer um “link” com questões da psicanálise.

Mas para além destas construções, existe hoje uma exposição pessoal como nunca houve antes. Para explicar sobre a criação de conteúdo, referênciamos o conceito de dossiê como toda e qualquer informação sobre um indivíduo que pode ter acesso por nenhuma, poucas ou muitas pessoas. Com o grande

compartilhamento de conteúdo (como fotos, textos e vídeos), possuímos muito conteúdo exposto de forma que muitas vezes pode sair de nosso controle. Mas esta facilidade também abre portas para que a criatividade, as formas de expressão e a comunicação se ampliem pois os adolescentes hoje não são simples consumidores passivos mas sim criadores e divulgadores de seus próprios conteúdos.

A exemplo desta ampla criação de conteúdos, o estilo de jogo estudado nesta pesquisa (MOBA - Multiplayer Online Battle Arena), é resultado de uma modificação de mapa tradicional do jogo Warcraft III, baseado em um mapa modificado de outro jogo (Starcraft) da mesma companhia (Blizzard), que ganhou grande popularidade sendo conhecido como DOTA - Allstars e acabou por se desenvolver em plataforma própria, assim como o League of Legends que é um derivado baseado nesta forma de jogo.

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

Sabendo-se da grande influência de League of Legends, não só no Brasil, mas no mundo, é possível que seus personagens sirvam como referência de modelos de gênero? Como se dão as identificações com os personagens?

King em 2013 fez um estudo que interpretava a imensa popularidade dos Beatles como um grande veículo para trazer novos modelos de masculinidade na década de 60. Se os Beatles tiveram como trazer novos modelos, porque não o League of Legends?

O objetivo do estudo é o de compreender a relação entre as escolhas dos personagens e a identificação dos jogadores. Refletir sobre e as possíveis relações de gênero intrínsecas nos modelos disponíveis e de que forma isto se relaciona com os adolescentes.

Visto a necessidade de uma representação mais ampla nos assuntos transversais na escola e a alta influência que os jogos possuem na vida dos adolescentes, muitos que estão cursando o ensino médio, este trabalho foi pensado no sentido de explorar as relações de gênero e sexualidade que existem tanto em



um modelo de jogo digital (League of Legends) como as existentes na escola. A necessidade de entender as dinâmicas de identificação, o processo de formação constante e fluido de identidades e a importância do papel da escola nos horizontes de gênero e sexualidade, foi o que guiou e relacionou os estudos deste trabalho.

Desta forma, é levantada a seguinte questão:

Como os adolescentes se identificam com os personagens do jogo LOL?

Identificações que podem surgir a partir das histórias dos personagens, das suas histórias de vida, até possíveis similaridades físicas ou de características pessoais.

No capítulo 2 é apresentada as referências teóricas que são utilizadas ao longo do trabalho. No capítulo 3 apresenta-se a metodologia utilizada, explicando desde a seleção dos sujeitos para a pesquisa, até os detalhes do processo. Os dados resultantes da pesquisa são trazidos no capítulo 4, com uma discussão prévia sobre os resultados, seguido do capítulo 5 com uma discussão mais aprofundada envolvendo maior referencial teórico, deixando o capítulo 6 para fazer uma conclusão geral sobre os assuntos.

## **2. EMBASAMENTO TEÓRICO**

Para Piaget (1958), a adolescência é uma etapa culminante do desenvolvimento intelectual, sendo o momento em que as "operações formais" predominam - transformando a capacidade da pessoa em crescimento de interagir com o mundo e entendê-lo.

Guacira (2013) relaciona as questões de gênero como sendo reproduzidas nos meios culturais, e também afirmada na escola, que tem muitas vezes a função de vigiar e afirmar as identidades vistas como "centrais". Traz também as questões referentes à sexualidade, onde a heterossexualidade compulsória também será vigiada no ambiente escolar. Desta forma, o que pode-se analisar das práticas escolares que temos hoje, com a vigilância de formas de existir? Até que ponto a

escola tem papel fundamental na representação e também na vigilância das formas de ser?

Os conceitos trazidos por Guacira (2013) podem ser abordados relacionando com as práticas que existem nos temas transversais, fazendo uma análise com a forma em que esses assuntos são tratados, por quem são tratados e como em uma aula de ciências biológicas podemos trazer uma maior representatividade de novas identidades, de raça/etnia, de sexualidades e identidades de gênero sem que reforce outras formas que fogem do “central” como excêntricas ou desviantes.

## **2.1 League of Legends**

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

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

Segundo Muller (2016), o Brasil é o décimo segundo país com maior número de entusiastas de jogos eletrônicos no mundo, com cerca de 136,4 milhões de jogadores ativos e movimentando US\$ 1,27 bilhão na compra de jogos e consoles. (Muller 2016).

As possíveis funções dos campeões em League of Legends são:

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

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

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

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

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

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

## **2.2 Adolescência e gênero**

Considerando a alta taxa de jogadores que estão na adolescência (31,2% do total de jogadores REDDIT 2003), é interessante saber que efeitos os jogos podem trazer para esta população. Segundo Erik Erikson (1950), a adolescência é uma etapa do crescimento em que problemas de "identidade" vêm à tona.

Para Piaget (1958), a adolescência é uma etapa culminante do desenvolvimento intelectual, sendo o momento em que as "operações formais" predominam - transformando a capacidade da pessoa em crescimento de interagir com o mundo e entendê-lo.

Segundo (Connell 2016) uma das circunstâncias mais importantes da vida dos jovens é a ordem de gênero em que vivem.

Estudiosas e estudiosos feministas utilizam o conceito de gênero para se referir ao caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo. As identidades de gênero remetem às várias formas de viver a masculinidade ou feminilidade (LOURO 1997).

Connell (2016) refere que as masculinidades da adolescência, em geral, são muito relacionadas às masculinidades definidas para adultos nas comunidades a que pertencem. Há contradição, distanciamento, negociação e às vezes rejeição de velhos modelos, permitindo assim que novas possibilidades de masculinidade sejam possíveis.

Huerta Rojas (1999) aponta o esporte como algo importante na construção da sexualidade. A construção da masculinidade se dá em outros âmbitos, que não o sexual. Uma prática corporal que hoje é quase tão importante quanto a sexualidade neste sentido é o esporte. O esporte de equipe, segundo Connell (2016) organizado e competitivo é uma prática social moderna e intensamente segregada por gênero com o domínio masculino. Por se tratar de um lazer que ritualiza corpos em combate, é visto como um lugar de companheirismo, fonte de padrões para formação de identidade.

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

Arantes (2016), aponta a questão do sexismo nos servidores de League of Legends como um problema recorrente. É visto que a empresa lança métodos inclusive de punição, quando se viola os termos do servidor, e casos de machismo, homofobia, xenofobia são vistos como severos, levando ao banimento permanente da conta do jogador que descumpra as regras.

### **2.3 Personagens e Moda**

A palavra “moda” vem do latim *modus* significando “modo”, “maneira”. Em inglês, moda é *fashion*, corruptela da palavra francesa *façon*, que também quer dizer “modo”, “maneira”.

A moda é todo um sistema que vai fazer ligação entre o vestuário e o tempo, o qual integra o uso das roupas no dia-a-dia, assim como as relações políticas e sociais na cultura. A moda é um sistema que acompanha o vestuário e o tempo, que

integra o simples uso das roupas no dia-a-dia a um contexto maior, político, social, sociológico.

Callan define:

“A moda é um reflexo mutável do que somos e dos tempos em que vivemos. As roupas revelam nossas prioridades, nossas aspirações, nosso liberalismo ou conservadorismo. Contribuem muito para satisfazer necessidades emocionais simples ou complexas, e podem ser usadas, consciente ou inconscientemente, para transmitir mensagens sexuais sutis ou diretas. Empréstam cor e forma a nosso ambiente e dão forma a nossos sentimentos.” (Callan, 1992, p.53 ).

Garcia afirma que “a moda é um instrumento poderoso de inserção humana no contexto cultural, ela é um instrumento de comunicação”. (GARCIA, 2005, p. 100). Já Castilhos (2004) diz que “No imbricamento das linguagens, moda e corpo concretizam subjetividades, marcam posições sociais, exploram e orientam opções sociais, acordam ou polemizam com instituições políticas ou ideológicas”. (Castilho, 2004, p.34).

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

Palomino (2003) assinala o avanço da mídia e da arte como forte fonte de criação e difusão de modas propicia que novos estilos começam a surgir, dos movimentos sociais que são fortemente caracterizados por esta influência, dando uma noção de unidade, como por exemplo o movimento punk que fora produzida a moda de Vivienne Westwood, que teve grande importância em conferir uma identidade visual ao movimento. Outros movimentos também foram influenciados pela mídia e arte, como os hippies, góticos, rappers e por que não os geeks.

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

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

## **2.4 Identificação dos jogadores**

Adrienne Shaw (2011) mostra através de análises de respostas de um questionário, que existe uma insatisfação de jogadores consumidores quanto a representatividade, onde busca também que esta forma de marketing para grupos específicos, da forma que geralmente é empregada, serve apenas como mais uma forma de marginalização, de colocar como exceção frente a uma grande gama de possibilidades, explica que isso se atribui devido ao fato de que o mercado de jogos, pelo menos na Europa e América do Norte, é construído como jovem, heterossexual, branco / anglo e masculino. No mesmo artigo, expõe que a quantidade de homens que responderam que se identificam como jogadores é muito maior do que de mulheres, transgêneros e gênero-queer. Se existe uma segregação e um mercado que busca atender a públicos específicos (e não atender todas as diversidades de forma a não ser como personagem exceção), outras dinâmicas podem estar presentes nos jogos digitais. Shaw (2011) pergunta no questionário para a população marginalizada (quanto a identidades LGBTQI, de etnia e gênero) se de fato se identificam como jogadores (indo além de um simples rótulo apenas por jogarem), e mostra que devido às conotações negativas e falta de diversidade, assim como o mercado direcionado que os afasta.

Em outro trabalho, Adrienne Shaw (2010) discorre sobre a identificação dos jogadores de múltiplas formas, analisando a identificação com personagens ficticiais e em como os aspectos lúdicos, corporais, sociais e interativos dos jogos fazem com que eles se identifiquem com eles mesmos. Shaw (2010) diz também que a identificação e a identificação com os personagens fica obscurecida pelos aspectos interativos dos jogos, bem como os diferentes tipos de interações entre personagens / avatares e jogadores. Ressalta a importância do método etnográfico para este tipo de estudo de mídia, para ir além dos resultados que são possíveis em estudos quantitativos e “começar a responder o que as pessoas realmente fazem

com a mídia, em vez do que imaginamos que elas possam fazer, ou o que as leituras mais próximas dos textos pressupõem que possam fazer”.

## **2.5 Da história do jogo para o imaginário - o universo das fanfics**

A partir do site do jogo League of Legends, é possível acessar a história criada para cada um de seus personagens, com detalhes e características que para muitos jogadores é extremamente interessante, entretanto, ascende a partir de uma cibercultura participativa de escrita e criação de conteúdo, histórias alternativas, com características, pontos-de-vista e interpretações próprias dos consumidores, que se diferenciam da história “original”, são as fanfics.

Em um site de divulgação e criação destas fanfics (<https://www.spiritfanfiction.com/categorias/league-of-legends-lol>) observa-se a grande diversidade de conteúdo disponível sobre League of Legends, chegando a ter mais de 160 histórias alternativas para um único personagem, e sendo criadas pelo menos 20 histórias sobre qualquer um deles. As histórias são categorizadas por faixa-etária, personagem (ou sobre o jogo em si), idioma, terminadas ou não, se há “crossover” (quando a história do jogo se mistura com a de outro jogo, desenho, filme ou outras histórias) e por gêneros, sendo possível encontrar histórias violentas, românticas,eróticas, humorísticas, LGBT entre outras dentro de uma grande diversidade.

## **3. METODOLOGIA**

A pesquisa é qualitativa na forma de estudo de caso. Qualitativa por ser uma abordagem que pretende aprofundar o objeto estudado e na forma de estudo de caso por ser uma estratégia, dentro da pesquisa qualitativa, que permite pensar ou refletir a partir das várias facetas apresentadas (Yin, 2010; Duarte, 2008).

### **3.1 Sujeitos**

Os sujeitos escolhidos para a pesquisa foram jovens entre 11 e 20 anos de idade, através de seguintes grupos de facebook: League of Divas, League of Lula, League of Legends - Brasil, League of Legends girls) e com jogadores que foram

encontrados durante partidas jogadas pelos pesquisadores de nível máximo no jogo. No total foram 111 sujeitos, sendo 8 de faixa-etária entre 11 e 15 anos e 102 entre 16 e 20 anos; 75 do gênero masculino, 29 do gênero feminino, 2 não-binário e 4 “gender-fluid”.

### **3.2 Procedimento: questionários**

O questionário foi criado no programa online google formulários com base em outras pesquisas relacionadas anteriormente no grupo. As primeiras 2 questões foram para identificar os sujeitos e as seguintes relacionando com os assuntos do estudo.

Em ordem as perguntas foram: “Qual sua idade?”; “Com que gênero se identifica?”; “A quanto tempo joga League of Legends?”; “Qual lane você prefere jogar?”; “Com qual campeão você mais se identifica? Por que?”; “Você acha a arte de Cosplay (usar fantasias de personagens de jogos, animes etc) interessante?”; “Liste os heróis que você acredita ter características mais masculinas”; “Liste os heróis que você acredita ter características mais femininas”; “Você alguma vez já ouviu/leu alguém dizer/escrever que League of Legends é um jogo que pessoas homossexuais jogam, de forma pejorativa?”; “Você identifica algum personagem do jogo como LGBTT (Lésbica, Gay, Bissexual, Transexual ou Travesti) ? se sim, Qual/quais? E Por que?”; “Você conhece algum caso de jogador(a) que tenha sido desrespeitado(a) no jogo, por causa de seu gênero?”; “Você acha que as personagens femininas são sexualizadas? Se sim, por que?”; “Você acha que personagens femininas estão presentes em todas as classes (tank, suporte, adc, assassino..)?”; “Você acha que personagens masculinos estão presentes em todas as classes (tank, suporte, adc, assassino..)?”e “ Você acha que a empresa RIOT se importa com questões de gênero e sexualidade ao criar seus campeões?”.

### **3.3 Análise dos dados**

A partir da respostas dos sujeitos ao questionário foram levantados os principais personagens citados. Destes personagens escolheu-se 13 para a análise, a saber, Taric, Ezreal, Vi, Caitlyn, Illaoi, Jinx, Garen, Graves, Jayce, Tryndamere,



Darius, Draven e Miss Fortune, pois foram os personagens que tiveram mais de três citações de identificação. Para análise levou-se em conta as identificações com a jogabilidade dos personagens, com as suas histórias, com características físicas ou comportamentais, das histórias reais ou do imaginário (muitas vezes citado).

#### 4. Apresentação dos dados e discussão preliminar

Neste item é apresentado cada personagem, sua história, características, frases e falas assim como o pensamento dos jogadores sobre eles.

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

##### 4.1 Taric, O Escudo de Valoran

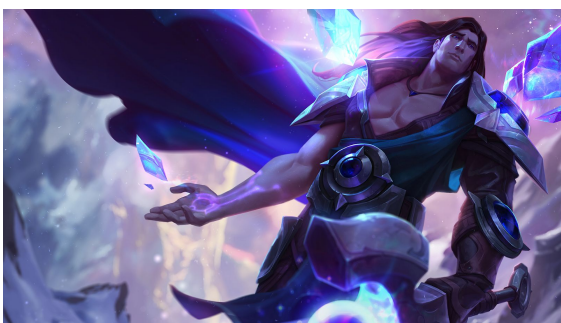


Figura 1: splash art de Taric

Segundo o site da RIOT GAMES, Taric, em sua história, é exilado de sua terra natal por não cumprir seu dever e faz uma busca por redenção ao subir o Monte Targon. No caminho, conhece um propósito maior para sua jornada, recebe um poder ancestral e agora serve como vigilante contra a “corrupção do vazio”. (acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/taric/>)

Analisando a *splashart* clássica (imagem de identificação do personagem no jogo) podemos ver “traços de virilidade”, como musculatura peitoral e de braços bem expostas e fortes, assim como os traços faciais com uma estrutura mais “quadrada” traz feições “masculinizadas”. Seu cabelo é longo e liso. Dentro do jogo, o

personagem assume uma função majoritariamente de suporte, sendo aquele que auxilia os seus aliados sem precisar ter de fato um confronto direto.

Os jogadores muitas vezes o identificaram como um personagem LGBTQ, sendo citado desta forma 49 vezes no questionário, muitas vezes afirmando uma relação com outro personagem do jogo - Ezreal - (Como exemplo, o Sujeito 57: “Ezreal e Taric. Por que ? Fazem um casal maravilhoso e possuem uma química muito fofa.” e Sujeito 60: “Taric e Ezreal, pois eu os shippo, nada mais.” . “shippar” é quando se torce para um casal dar certo.) , ou querendo que os personagens sejam de fato um casal. Foi visto como resposta também, em questionário, que o personagem possui características vistas como femininas de acordo com um estereótipo da comunidade de jogadores, como fora trazido pelo sujeito 74 : “Ezreal Estelar e taric mas totalmente pelo estereótipo deles serem os mais "afeminados" também por sua forma mais sensível de fala e características no jogo como dança, piadas e falas (visto como exemplo o sujeito 69:” Ezreal, taric porque a dança do ez entrega”).

#### 4.2 Ezreal, O explorador Pródigo



Figura : splash art de Ezreal.

Este personagem é um jovem aventureiro que em uma de suas expedições, encontra um amuleto místico que lhe confere grandes poderes, atribuindo a ele poderes mágicos maiores que possibilitam ele ser um herói de sua terra.

(acesso:<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/ezreal/>)

Quanto a *splashart* o personagem possui armaduras que cobre grande parte de seu corpo, que não é muito musculoso e um tanto pequeno. Aparência é jovem, com um rosto limpo sem barba, nariz pequeno e traços delicados, cabelo loiro e um

pouco comprido. Utiliza um amuleto que fica em seu punho para lançar seus ataques. Sua função no jogo é geralmente de atirador, ou seja, um personagem com função de aplicar muitos ataques aos oponentes, exigindo um posicionamento preciso por ser frágil no combate.

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

#### 4.3 Vi - A Defensora de Piltover

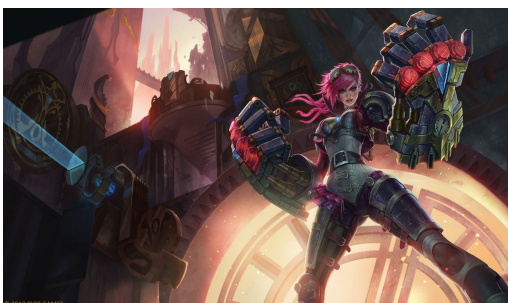


Figura 3: splash art de Vi.

Vi quando era mais nova era uma fora da lei e trazia a desordem para a cidade. Sua história de vida leva a fazer uma dupla com sua parceira de polícia Caitlyn, uma xerife, no qual tem grandes dificuldades de mantê-la dentro da lei. Apesar da dificuldade, sabe da importância de Vi por suas habilidades para manter a ordem em Piltover.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/vi/>)  
Splash art: Possui grande parte do corpo coberto por uma armadura de metal forte. A parte superior reforça fortemente os desenhos de seios e de uma cintura afinada, com grande destaque nas características de fácil percepção social como femininas.

Mesmo com a rigidez do metal, traz elementos decorativos delicados como rendas cor de rosa. Seu cabelo é longo e também na cor rosa. Em contraponto possui grandes luvas para combate feitas em aço. Em jogo sua função é como Tank, uma personagem que resiste muito em combate e deve fazer a frente das lutas em equipe.

Frase da campeã: “É uma pena, eu tenho dois punhos, mas você só tem uma cara.”

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

#### **4.4 Caitlyn - A Xerife de Piltover**

Frase da campeã: "Vá em frente, pode correr. Eu te dou uma vantagem de cinco minutos."

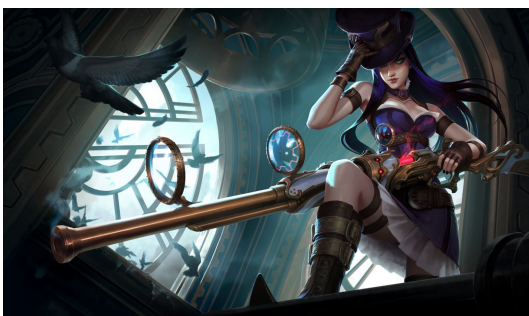


Figura 4: splash art de Caitlyn.

A personagem Caitlyn vem de uma cidade conhecida por ser a cidade do progresso tecnológico, que, sem o grande esforço da xerife, o local poderia ser um verdadeiro caos. Se tornou investigadora de crimes aos 14 anos, mesmo com os pais tentando impedi-la. Após aceitarem com o estilo de vida e a importância de Caitlyn, seus pais a apoiaram, produzindo tecnologias para auxiliá-la em suas missões. Ficou conhecida em toda a cidade por ser importante na resolução dos

crimes - detentora da melhor mira- , assim como por ter se tornado uma linda mulher. Ela viaja para outras cidades em busca de se profissionalizar nas investigações criminais.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/caitlyn/>)

Splash art: Suas roupas são de pouca formalidade, mostrando muito movimento, leveza e com um destaque nas características do corpo feminino, como seios, cintura. Alguns adereços em couro e rendas dão para a roupa uma ideia de fantasia, em contraste com uma grande escopeta usada como sua arma principal. Possui longos cabelos azuis e uma cartola, complementando e combinando com todo o resto da roupa.

Citada no questionário junto a Vi, como um casal lésbico por 16 jogadores Caitlyn também está como um destaque de modelo de feminilidade para os jogadores. Apesar de mostrar conexão entre as personagens na história, em nenhum momento é trazido uma proximidade de relacionamento entre elas, apenas pela vontade dos jogadores que “shippam” as duas.

#### 4.5 Illaoi - A sacerdotisa Cráquem

Frase da campeã: “Sabedoria é, quase sempre, um chute na cabeça”



Figura 5: splash art de Illaoi.

Sua história começa descrevendo-a : “O físico poderoso de Illaoi é superado apenas por sua fé indomável” e “uma mulher intensa” que é auxiliada em seus combates pelo Deus da ilha das Serpentes (Nagacáburos é conhecida como Mãe das Serpentes, Mulher barbada ou o Grande Cráquem).

Illaoi é a Portadora da Verdade mais poderosa e respeitada da última centena de gerações em seu povo, sendo admirada e procurada (com certo medo) por diversos

viajantes na ilha dos piratas, fazendo conexão com uma extensa história com outros personagens (piratas) Gangplank e Miss Fortune.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/illaoi/>)

Splash art: Assim como na sua história, suas feições e características mostram uma mulher forte, não só em musculaturas rígidas e grandes, mas em um olhar, uma postura, armaduras de ferro que a protegem e vestes que mostram uma conexão com vestes de monges e sua fé. Sua armadura na parte superior praticamente não traz o formato dos seios como em tantas outras personagens mulheres no jogo. Na splash art também é interessante ver sua postura pouco comum de encontrar em outras campeãs e até mesmo em outros jogos digitais.

Para os jogadores, Illaoi é vista com frequência como uma personagem lésbica, detentora de características masculinas. Fora citada apenas 2 vezes como uma personagem que possui características femininas. Sendo trazida como uma personagem LGBTT por muitos jogadores, exemplifico com a resposta do sujeito 127 à pergunta ““Você identifica algum personagem do jogo como LGBTT (Lésbica, Gay, Bissexual, Transexual ou Travesti) ?” com a resposta “Illaoi, todos dizem que ela é lésbica. E o famoso Taric né.” e do sujeito 162 : “Acho que a illaoi ah eu não sei o pq ;-;”, que pode mostrar quão subjetivo pode ser as questões que fazem que a gente relacione a aparência de um personagem com suas relações de gênero ou de orientação sexual.

#### 4.6 Jinx - o Gatilho Desenfreado

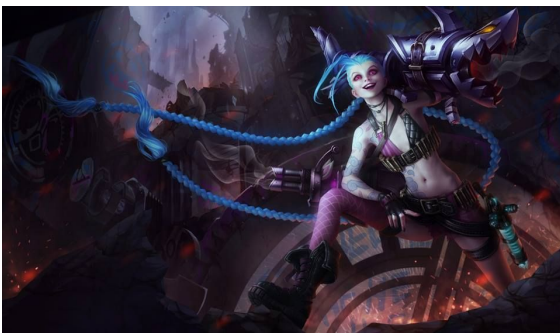


Figura 6: splash art de Jinx.

Jinx é uma personagem vista como eufórica, que pouco se importa e uma grande criminosa na cidade de Piltover, que gosta de brincar com as autoridades da

cidade, principalmente com Vi. Foi conhecida como Jinx logo depois de sua chegada com uma onda de crimes nunca vistos antes na cidade. Sua história mostra toda sua ousadia em desafiar as autoridades, mostrando um pouco de sua insanidade em seus atos como um roubo ao prédio mais seguro da cidade e risadas enquanto foge. (acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/jinx/>)

Splash art: Com muitas armas - Foguetes, pistolas e balas - por toda sua roupa, Jinx traz em sua arte clássica aspectos de ser uma personagem extremamente ativa, com olhos arregalados e seu cabelo de tranças “ao vento” mostrando movimento. Mostra um corpo feminino, magro, com seios pouco destacados e poucas roupas recobrando. Sua expressão mostra um sorriso enorme e um longo cabelo azul com tranças enormes.

Jinx foi vista como uma personagem onde muitas (os) jogadoras (es) se identificam, sendo citada como campeão favorito 7 vezes no questionário. O Sujeito 94 do questionário a cita como favorita na pergunta de “qual campeão você se identifica? Por que?” responde : “Jinx. Me sinto representada devido à ela ser uma champ magrinha e "sem corpo". Além desta alta representatividade de diversos jogadores, Jinx é vista como detentora de características femininas e citada como lésbica por muitos jogadores, que usam como argumento sua história com Vi e Caitlyn a exemplo do sujeito 162 “Lógico, Jinx e Vi as irmãs sapatonas. Ez e Taric beleza das gays”.

#### 4.7 Garen - o Poder de Demacia



Figura 7: splash art de Garen

Como membro de Demacia (um país dentro do jogo), Garen segue a ideia militar de “tolerância zero”. Visto como um poderoso guerreiro, possui o título de “ O Poder de Demacia, por toda sua força contra Noxus (grupo rival). Encontrou em

meio as batalhas uma poderosa inimiga (Katarina - Noxus), que o fez voltar sem fôlego frente ao grande desafio, o que fez com que seu propósito em batalhas só aumentasse.

Frase do campeão: "O modo mais eficaz de matar um oponente é cortando o homem que está ao seu lado."

- Garen, sobre estratégias no fronte

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/garen/>)

Splash Art: Uma bruta armadura recobre todo seu corpo, com grandes ombreiras de metal e uma grande espada de combate. Garen possui uma postura de combate, cabelo curto e feições agressivas, assim como um formato de rosto mais quadrado, remetendo a características masculinas.

Para os jogadores, estas características são muito evidentes. No questionário, Garen está entre os campeões mais citados por ter "características masculinas" - 34 vezes nas opções de campeões que melhor representassem.

#### 4.8 Graves - O Foragido

Frase do campeão: *"Estamos aqui pelo seu ouro, não suas cabeças, então não queira bancar o herói".*



Figura 8: splash art de Graves.

Malcon Graves é foragido em todos os lugares que foi. É visto como Durão, implacável e detentor de grandes fortunas. Aprendeu a lutar e roubar na sua criação em um beco. Sua vida virou quando fez uma parceria, com Twisted Fate que também tinha ambições por roubos e crimes, que durou até uma traição de Twisted Fate, que o abandonou em um dos crimes, no qual foi levado para cárcere em uma prisão de segurança chamada de A Fechadura.



Após o cárcere, com muitos anos de tortura, aumentou seu ódio de Twisted Fate, mas amadureceu suas ideias e voltaram a fazer crimes de onde haviam parado.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/graves/>)

Splash Art: Graves possui uma grande arma em suas mãos, em posição de ataque e com bombas de gás em sua cintura. Tem barba no rosto e muito musculoso, suas roupas recobrem grande parte do corpo e possui uma capa vermelha rasgada.

No questionário para muitos jogadores, Graves possui muitas características masculinas. Há jogadores que gostariam de ver Graves e Twisted Fate como um casal (sujeito 32 “Graves e Twisted Fate. Felizmente melhor shipp desse jogo.”) , mas pouco foi citado como um personagem LGBTT. Dois jogadores se identificam com Graves, sujeito 112 “Graves, pelo jeito de ser”.

#### 4.9 Jayce - o Defensor do Amanhã

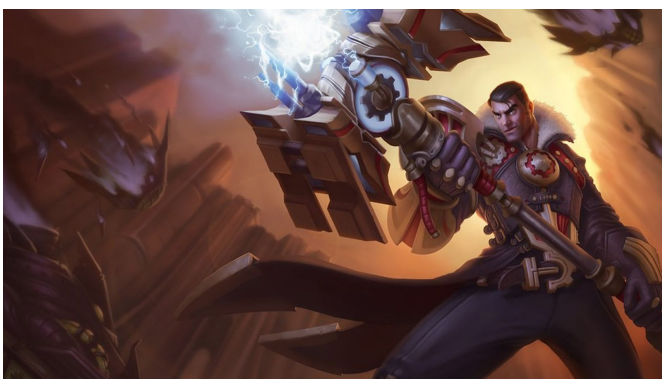


Figura 9: splash art de Jayce.

Jayce sempre foi visto como charmoso e um potente defensor da cidade de Piltover, local onde nasceu, mas antes de ser um defensor era um inventor. Durante suas expedições, encontrou um raro cristal com um poder gigantesco, que poderia ser utilizado de diversas formas. Viktor (outro personagem) tinha interesses em utilizar este cristal para ir em direção a uma “gloriosa evolução”, fundindo a humanidade com a tecnologia, mas Jayce rejeitou sua oferta.

Jayce se preparou para um contra-ataque a Viktor, fazendo um Martelo de Mercúrio para usa-lo para retomar o cristal. Sem ajudas das autoridades, foi até onde ocorriam as pesquisas de Viktor, onde diversas criações já utilizavam do poder

do cristal. Após fervoroso combate, os dois cientistas saíram feridos, mas Jayce conseguiu quebrar de vez o cristal evitando todo o mal que Viktor poderia fazer.

Ao retornar a cidade, foi recebido como um herói por todos.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/jayce/>)

Splash Art: Jayce tem traços que trazem aspectos de “charme”, como um cabelo arrumado como é considerado de “galã”. Sua postura de ataque com uma arma enorme mostra uma força no personagem e seu corpo é todo coberto por armadura e capa.

Na análise dos jogadores, alguns destacam Jayce como seu personagem preferido, mas importante ressaltar que 12 sujeitos trazem Jayce como um dos principais personagens com características ditas masculinas. Ainda como referência trazida do personagem, o sujeito 173 da pesquisa traz na pergunta: “ Com qual campeão você mais se identifica? Por que? “ a seguinte identificação : “Jayce. Talvez tenha projetado um pouco de mim sobre ele, até. Ele tem esse aspecto de ser uma pessoa extrovertida mas com problemas para interação; eu não chego a ter problemas de relacionamento e tenho meus amigos, porém me vejo com certa sensação de superioridade, assim como tenho uma certa dificuldade para admitir meus erros(sempr amenizo o peso dele, pode se dizer).” Além de descrevê-lo como, atraente, bonito e charmoso.

#### 4.10 Tryndamere - O Rei Bárbaro

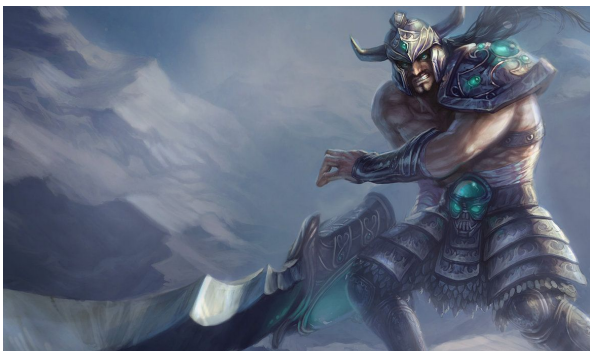


Figura 10: splash art de Tryndamere.

Tryndamere é um grande bárbaro que busca formas de combate eficientes para utilizá-las em seus adversários. Movido pela sua fúria, o bárbaro busca uma vingança contra aquele que dizimou seu clã. Ainda jovem, em uma batalha pelos recursos escassos, viu toda sua tribo acabar em combate, o que fez com que

surgisse uma imensa ira que seria capaz até mesmo de suspender sua mortalidade, fruto da grande violência vivida neste episódio trágico. Ficou reconhecido por suas habilidades com a espada e pelo uso da ira em combates, onde a sua missão sempre será a de vingança.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/tryndamere/>)

Splash Art: Tryndamere tem grande parte do corpo exposto, onde mostra muito de sua rígida musculatura propícia para o combate. As suas armaduras rígidas formadas de placas metálicas e seu elmo de chifres trazem características de bárbaro, que se assemelham a dos vikings. Traz em seu rosto apenas na imagem a ideia de uma revolta, um personagem violento e agressivo, com uma enorme espada em punho pronta para o combate.

Para os sujeitos de pesquisa, tryndamere também é um dos principais representantes de características ditas masculinas, onde muitos apontam sua brutalidade. No presente estudo, não houve identificação com o personagem.

#### 4.11 Darius - A mão de Noxus



Figura 11: splash art de Darius.

Em sua história, Darius é visto como o guerreiro mais experiente e reconhecido de Noxus, temido por todos. Órfão desde muito cedo, teve que lutar para se manter e manter seu irmão mais novo. Em combate onde estavam em menor número, seu comandante deu ordem de retirada, mas que fora desobedecida por Darius, que viu esta tática como desonrosa e covarde, decapitando-o com seu machado, apavorando e ao mesmo tempo inspirando os seus companheiros noxianos a seguir em combate, onde saíram vitoriosos.

Ao retornar a Noxus, Daren viu um lugar enfraquecido. Em uma posição de liderança, retirou aqueles que ele julgava fraco para os cargos e deu cargos a quem

ele via potencial de crescimento do poder noxiano. Assim, nomeou e se aliou a Swain, onde fariam táticas para alcançar o esplendor. “Uma Noxus unida poderia controlar o mundo - e seria merecedora disso.”

- Darius “

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/darius/>)

Splash Art: Brutal em cada gesto, com armaduras visivelmente pesadas e com um grande machado de batalha, Darius aparece em posição que lembra uma liderança de combate, com gesticulação facial de grito e raiva.

De todos os campeões trazidos no questionário, Darius foi o mais comentado como campeão que possui características masculinas, sendo citado por 46 dos sujeitos com idade entre 11 e 20 anos.

#### 4.12 Draven - O carrasco de Noxus

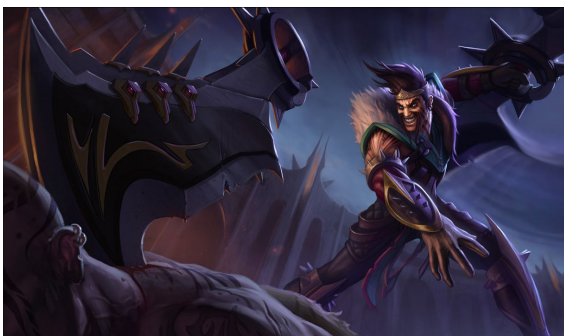


Figura 12: splash art de Draven.

Sendo irmão de Darius, draven também é membro de Noxus. Entretanto, ele buscava mais do que o reconhecimento em batalha, pois queria a glória e aclamação, que não fora obtida enquanto membro do exército, já que sua personalidade dramática não era bem vista. Fez parte do sistema penitenciário, onde então alcançaria esta glória, sendo uma verdadeira celebridade que executava os detentos de forma artística.

Ficou reconhecido por sua brutalidade nas execuções dos prisioneiros, onde faria com eles corressem para salvar suas vidas. Seu ego crescia com este reconhecimento na violência e ele se tornava cada vez mais popular, ao ponto de que ele decidiu que deveria mostrar não só a Noxus, mas para o mundo o seu poder.

(acesso: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/draven/>)

Splash Art: Em sua imagem de apresentação, fica bem evidente, pois traz de forma direta a execução, onde sua arma está cravada na cabeça de um prisioneiro. Ainda sobre esta cena, observa-se um sorriso no rosto do campeão, mostrando sua satisfação em executá-lo. Suas roupas são ornamentadas com espinhos e com poucas partes do corpo à mostra, apenas os braços à mostra.

Darius só não fora citado mais vezes do que Draven (curiosamente irmãos) como personagem que possui características consideradas masculinas.

#### 4.13 Miss Fortune - A Caçadora de Recompensas



Figura 13: splash art de Miss Fortune.

Frase da campeã: *“Quanto maior o risco, maior a recompensa.”*

Em sua história, ela começa sendo descrita como : “Beleza e perigo: existem poucos que podem igualar-se à Miss Fortune em ambos”. Miss Fortune (MF) é uma caçadora de recompensas reconhecida em Águas de Sentina e que deixou muitos cadáveres para cumprir os painéis de recompensas. Antes disso, era conhecida como Sarah, e era uma “amada filha” que vivia pacificamente em uma ilha isolada, filha de uma dona das armas, onde Sarah era ajudante na oficina.

As armas eram obras de arte cobiçadas. Gangplank (um dos campeões de League of Legends) surgirá para tomar as armas a força, onde incendiou a oficina e disparou contra elas. Sarah viu sua mãe ser morta, e ficou com ferimentos em todo seu corpo. Suas feridas curaram, mas a lembrança ficou para sempre em sua memória. Ela reconstituiu as armas que eram feitas por sua mãe, e em sua expedição movida a uma vingança de Gangplank, confrontou e matou diversos inimigos.

(acesso:<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/missfortune/>)

Splash Art: Sem muitas armaduras, Miss Fortune usa roupas soltas e que representam uma clássica pirata, inclusive com um chapéu típico. Carrega em suas mãos as duas armas como foram citadas na sua história como sendo reconstrução das armas perfeitas construídas por sua mãe. Possui grande parte do corpo exposto, com suas expressões corporais bem marcadas, em posição curvada que deixa seu peito estufado e o quadril empinado. Assopra a sua arma que fora recentemente utilizada para disparo.

Para os jogadores, Miss Fortune foi a personagem mais citada como a que possui características consideradas femininas. No questionário, foi trazida como personagem no qual o sujeito 82 se identifica por sua autoconfiança.

## **5. DISCUSSÕES EMERGENTES**

O questionário foi respondido por 220 jogadores de League of Legends, no qual foram selecionadas 111 respostas para serem analisadas de acordo com a faixa-etária correspondente ao estudo.

A análise das “splash-arts”, ou imagens de identificação dos personagens se torna importante quando pensamos que o tracejado que compõe o desenho pode ter uma série de afirmações de estereótipos, de marcas e até mesmo no que pode vir dizer a respeito da personalidade do campeão, o que se reflete nas respostas dos questionários. Pensando historicamente, observa-se que os desenhos de charges (dotados de humor) serviram até como utensílio de guerra, para desumanizar o outro, para marcar e para subjugar. Pensando no “poder” que um aparentemente simples desenho tem, analisar com atenção aos detalhes pode ser uma ferramenta para entender as identificações e de fato as propostas que existem na representação de uma personagem.

O empenho em criar e expor suas próprias versões sobre o jogo e sobre os personagens, nos mais diferentes gêneros de fanfics, mostra o quão importante é a análise das histórias que se entrelaçam com a dos jogadores. Analisando as identificações dos jogadores com os campeões, percebe-se que por vezes o que faz

com que eles se identifiquem com o personagem, são características imaginadas fora da história oficial, se assemelhando com a ideia de fanfic. As fanfics podem ser um objeto de estudo interessante para melhor explicar o que pensam os adolescentes sobre os personagens ou explorar que tipo de representatividade pode estar faltando dentro das possibilidades do próprio jogo.

Observa-se que os jogadores adolescentes criam e enxergam padrões de masculinidade, feminilidade e até mesmo estereótipos da comunidade LGBT nos personagens, sendo estes fatores, muitas vezes levados em consideração na hora da escolha por um ou outro personagem. Assim como fazem análises das imagens e da história dos personagens, os jogadores também criam, remontam e fantasiam suas próprias versões de histórias, algumas curtas, outras bem longas, são as chamadas Fanfics. Analisar as fanfics também é interessante, por possibilitar ver todo um mundo fantasioso, criado em cima de personagens de um jogo, que envolvem outras rivalidades e romances não mencionados pela empresa (neste caso a RIOT) e que às vezes são em cima de “boatos”, ou geram estes boatos.

A identificação com os personagens também consegue ultrapassar o meio digital, muitas vezes sendo expresso na forma de arte “cosplay”, que envolve a criação de roupas, adereços, armas e armaduras, maquiagens, lentes de contato, cabelos de diversas cores, sempre buscando a maior similaridade com os personagens que são escolhidos para representar, e até mesmo desfilarem em concursos de cosplay, onde são escolhidos os mais parecidos e elaborados projetos de customização, investindo-se grandes quantias de dinheiro, tempo e dedicação.

Com base nisso, e pelo fato de que uma das circunstâncias mais importantes na vida dos jovens é a ordem de gênero em que vivem (Connel, 2016), este trabalho visa discutir a importância da colocação de diferentes modelos de masculinidade como referencial para os jogadores em desenvolvimento de sua percepção cultural de gênero e como a empresa age de forma colaborativa para a igualdade de gênero.

Foi visto a partir das respostas no questionário que 59% dos adolescentes acham que a empresa não se preocupa com questões de gênero e sexualidade, e 41% acredita que sim, mostrando que existe uma insatisfação com as

representatividades trazidas, podendo se trazer novamente a análise de Shaw quanto a presença de pouca representatividade como uma característica que afasta as populações marginalizadas da identificação como jogadores.

O conceito freudiano que melhor explica este comportamento é o da identificação. A identificação, conforme Laplanche (1998), é o processo psicológico: "pelo qual um sujeito assimila um aspecto, uma propriedade, um atributo do outro e se transforma, total ou parcialmente, segundo o modelo desse outro. A personalidade constitui-se e diferencia-se por uma série de identificações" (p.226). O processo descrito pelo autor consiste na necessidade de construir uma identidade de forma tão grande que não basta assimilar, psiquicamente, uma característica do outro para se transformar, é preciso "vestir", ou seja, é preciso que o processo aconteça na realidade propriamente dita. Pode-se depreender, nesse sentido, que existe uma profunda dificuldade de simbolizar, o que também decorre em virtude da idade, em que as pessoas começam a se vestir como o personagem, ser o momento da adolescência, momento no qual a busca em torno da construção da identidade se torna mais evidente (ABERASTURY; KNOBEL, 1981).

Pensando nas questões escolares, ressalta-se que apesar da implementação tecnológica, existe um abismo quanto a participação digital, onde a maioria dos jovens não se desenvolvem como nativos digitais, onde em números globais, apenas 1 bilhão de pessoas possuem este acesso e as outras 6 bilhões estão restritas desta forma de desenvolvimento, portanto, estas novas formas de identificação são exclusivas desta população, sendo um empecilho para se pensar nos jogos digitais como uma análise generalizada das identificações em idade escolar dos adolescentes, tendo que se considerar sempre as condições sócio-econômicas e o acesso as tecnologias como bloqueadores das análises de mídias.

## **6 CONCLUSÕES: da escola para os jogos e dos jogos para a escola**

Assim como existe a cultura escolar, um artefato histórico que compreende desde o espaço físico até o currículo, regras, forma de lazer com distinção por gênero das atividades (GIL, C, Z, V.; SEFFNER, F, 2016), a cultura dos jogos digitais é



historicamente construída como masculina, branca, europeia e heterossexual, onde é possível analisar reforço de estereótipos de gêneros, etnias e de uma heterossexualidade compulsória. O espaço para a discussão sobre uma representatividade diversa se tornou recente em algumas empresas, podendo se ver algumas mudanças nos próprios jogos. Visto a importância das identificações, da inclusão das populações marginais para que se sintam jogadoras e jogadores de fato, a diversidade de personagens precisa ser ampliada e não como uma exceção (que apenas marginaliza e marca ainda mais), mas sim como um uma forma de integrar, de tornar os marginalizados como parte dos que se sentem jogadores e de trazer uma representação efetiva. Da escola para os jogos e dos jogos para a escola: de que forma pode-se incluir uma diversidade efetiva? A escola se assemelha na falta de representatividade? os temas transversais, que deveriam abordar as questões de gênero, sexualidade, etnias possuem uma diversidade? ou pelo menos é tocado nos temas transversais como se deveria?

A identidade dos adolescentes se dá na escola, fora dela e também no espaço digital, os avatares e personagens são formas de criar um vínculo com sua história e por vezes de se espelhar. Trazer a representatividade para o foco da discussão é uma forma de se pensar novas formas de inclusão, nos jogos e na escola.

## **REFERÊNCIAS**

B. Inhelder; J. Piaget. The growth of Logical Thinking from childhood to Adolescence. Nova Iorque. Basic Books, 1958.

CALLAN, G. O. H. THE THAMES & HUDSON DICTIONARY OF FASHION AND FASHION DESIGNERS. p. 53. 1992.

DUARTE, J. B. Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização. Revista Lusófona de Educação, 2008, 11, p. 113-132. Disponível em: <<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/rle/n11/n11a08.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2017

GIL, C, Z, V.; SEFFNER, F . Dois Monólogos Não Fazem um Diálogo: jovens e ensino médio -Para Pensar Conexões entre Jovens e Ensino Médio ; Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 41, n. 1, p. 187, jan./mar. 2016

KING, Martin. Men, Masculinity and the Beatles. Farnham:ashgate, 2013

LOURO, G. L. ; Felipe, J. ; GOELLNER, S. V.. Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação. 9 ed. Petrópolis RJ. Vozes, 2013

LOURO, G. L. Gênero, sexualidade e educação: Uma perspectiva pós-estruturalista . - Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

M. L. P. Arantes, L. Panke. SEXISMO NOS CAMPOS DE JUSTIÇA: O POSICIONAMENTO DE MARCA INTERFERINDO NA JOGABILIDADE DE LEAGUE OF LEGENDS League of Legends now boasts over 100 million monthly active players worldwide. 2016. disponível em <http://www.riftherald.com/2016/9/13/12865314/monthly-lol-players-2016-active-worldwide>. Acesso em 06/08/2017

PALFREY. J.. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais; tradução: Magda Fraça Lopes; revisão técnica: Paulo Gileno Cysneiros. - Porto Alegre : Artmed, 2011.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

R. Connel. Gênero em termos reais (Gender for real). São Paulo: nVersos, 2016.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Caitlyn Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/caitlyn/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Darius Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/darius/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Draven Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/draven/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Ezreal Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/ezreal/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Garen Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/garen/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Graves Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/graves/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Illaoi Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/illaoi/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Jayce Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/jayce/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Jinx Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/jinx/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Miss Fortune Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/missfortune/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Taric Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/taric/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Tryndamere Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/tryndamere/>. Acesso em 06/06/2018.

RIOTGAMES. Informações do Jogo – Campeões - Vi Disponível em <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/vi/>. Acesso em 06/06/2018.

SHAW, A. . 2011. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. University of Pittsburgh, USA. *new media & society* 14(1) 28–44

SHAW, A., "Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study" (2010). Publicly accessible Penn Dissertations. Paper 286.