Amanda Georgevich Ferreira

DESIGN GRÁFICO E A SEXUALIZAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS EM JOGOS ELETRÔNICOS:

Uma análise visual do design de personagem de Caitlyn,
do jogo *League of Legends*

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS A. C. SIMÕES
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO *DESIGN* BACHARELADO

AMANDA GEORGEVICH FERREIRA

DESIGN GRÁFICO E A SEXUALIZAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS EM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE VISUAL DO *DESIGN* DE PERSONAGEM DE CAITLYN, DO JOGO *LEAGUE OF LEGENDS*

Maceió
2024

AMANDA GEORGEVICH FERREIRA

DESIGN GRÁFICO E A SEXUALIZAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS EM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE VISUAL DO *DESIGN* DE PERSONAGEM DE CAITLYN, DO JOGO *LEAGUE OF LEGENDS*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de *Design* Bacharelado da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharelado em *Design*.

Orientador: Prof. Mariana Petrovana.

Maceió

2024

Catalogação na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

F383d Ferreira, Amanda Georgevich.
Design gráfico e a sexualização de personagens femininas em jogos eletrônicos : uma análise visual do design de personagem de Caitlyn, do jogo League of Legends / Amanda Geogervich Ferreira. – 2024.
116 f. : il. color.

Orientadora: Mariana Petrovana.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 110-116.

1. Sexualização. 2. Jogos eletrônicos – Personagens femininas. 3. Design gráfico. I. Título.

CDU: 7.05 : 004.92

.

Folha de Aprovação

AMANDA GEORGEVICH FERREIRA

DESIGN GRÁFICO E A SEXUALIZAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS EM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE VISUAL DO *DESIGN* DE PERSONAGEM DE CAITLYN, DO JOGO *LEAGUE OF LEGENDS*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à banca examinadora do curso de *Design* Bacharelado da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 10 de outubro de 2024.

_____

(Orientador(a) - Profa. Esp., Mariana Petrovana Ferreira da Silva, UFAL)

Banca examinadora:

_____

(Examinador(a) Interno(a) - Profa. Dra., Layane Nascimento de Araújo, UFAL)

_____

(Examinador(a) Interno(a) – Profa. Ma, Giulia Francesca Carvalho Oliveira França, UFAL)

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu pai por nunca deixar me faltar apoio, pelos conselhos preciosos e pela presença amorosa, e à minha mãe, cujo carinho, acolhimento e entusiasmo pelo meu trabalho estiveram comigo em todos os momentos. Ao meu irmão, sou grata pela ajuda em cada fase deste processo, pela distância que jamais diminuiu nossa conexão e por celebrar cada pequena vitória ao meu lado. Agradeço aos meus amigos pela companhia nos momentos felizes e difíceis, por verem o mundo de uma maneira tão parecida com a minha e por estarem comigo, sempre. Sou grata à minha gata, Toiço, por me esquentar com sua barriguinha quente sempre que eu estou estressada demais. Por fim, sou grata à área que escolhi, o *Design*, por me permitir estudar e fazer aquilo que amo.

RESUMO

Este trabalho investiga a sexualização de personagens femininas em jogos eletrônicos por meio de uma análise do *design* de personagem de Caitlyn, do jogo *League of Legends*, a qual foi lançada em 2011 e reformulada em 2021. Esta pesquisa partiu do pressuposto de que a versão pós reformulação visual da personagem mencionada apresenta um nível de sexualização menor em relação à sua versão de lançamento de 2011. A metodologia utilizada foi de caráter qualitativo, com abordagem exploratória e indutiva, apoiada na análise de conteúdo proposta por Bardin (1977). Foram selecionadas 16 imagens oficiais da personagem, sendo 8 anteriores e 8 posteriores à reformulação, avaliadas com base em 13 critérios de sexualização visual desenvolvidos a partir de fundamentos do *Design* Gráfico e estudos prévios sobre a sexualização de personagens femininas. Os resultados alcançados indicam que a reformulação de Caitlyn trouxe redução nos níveis de sexualização devido a mudanças na hierarquia visual na apresentação da personagem e, principalmente, mudanças em sua vestimenta e comportamento. A pesquisa tem a contribuir para o debate sobre a representação de gênero nos jogos eletrônicos e se utilizou de uma metodologia passível de ser adaptada para futuras análises sobre sexualização de personagens femininas a partir da perspectiva do *Design* Gráfico.

Palavras-chave: sexualização; jogos eletrônicos; *design* gráfico; personagens femininas; *League of Legends*.

ABSTRACT

This study investigates the sexualization of female characters in video games through an analysis of the character *design* of Caitlyn, from the game *League of Legends*, character which was released in 2011 and re*design*ed in 2021. This research is based on the assumption that the post-re*design* version of the mentioned character presents a lower level of sexualization compared to her 2011 launch version. The methodology employed was qualitative in nature, with an exploratory and inductive approach, supported by content analysis as proposed by Bardin (1977). A total of 16 official images of the character were selected, 8 from before and 8 from after the re*design*, evaluated based on 13 criteria of visual sexualization developed from principles of Graphic *Design* and previous studies on the sexualization of female characters. The results indicate that Caitlyn's re*design* led to a reduction in the levels of sexualization due to changes in the visual hierarchy in the character's presentation and, primarily, in her clothing and behavior. This research contributes to the ongoing debate on gender representation in video games and utilized a methodology that can be adapted for future analyses of female character sexualization from the perspective of Graphic *Design*.

Keywords: sexualization; video games; graphic *design*; female characters; *League of Legends*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Exemplos de personagens lançadas entre 1999 e 2009.	22
Figura 2	Capa dos jogos Tomb Raider, 1996, e Tomb Raider, 2013.	23
Figura 3	*Splash art* de Caitlyn divulgada em 2011.	29
Figura 4	Modelo 3D pré-reformulação visual.	30
Figura 5	*Splash art* de Caitlyn divulgada em 2014.	30
Figura 6	Caitlyn em *Warriors.*	31
Figura 7	*Concept art* de Caitlyn para o vídeo *Warriors*.	32
Figura 8	*Splash art* pós-reformulação visual.	33
Figura 9	*Concept art* do modelo 3D reformulado de Caitlyn, simulando a visão de dentro do jogo.	33
Figura 10	Comparação de estilos de finalização em ilustração.	34
Figura 11	*Borderlands* 3 (esquerda) e *Hellblade* II (direita).	37
Figura 12	Diferentes renderizações da princesa Zelda.	38
Figura 13	Esquema com os três extremos visuais definidos por Scott Cloud	39
Figura 14	Escala de fotorealidade e abstração de McCloud.	40
Figura 15	Ilustrações criadas por Sweeney Boo (à esquerda) e Meybis Ruiz Cruz (à direita).	42
Figura 16	Exemplos de Linguagem da Forma para o círculo (esquerda) e triângulo (direita).	43
Figura 17	Desenho de Hayashi que demonstra como ilustrar o corpo feminino através das curvas e formas arredondadas.	45
Figura 18	Imagem antes (esquerda) e depois (direita) da adição de sombra e, com ela, volume.	45
Figura 19	Personagens cuja disposição do busto exemplifica a noção de volume.	46
Figura 20	Tamanhos de busto determinados por Hayashi (2019).	47
Figura 21	Esboço de Michelângelo à esquerda e, à direita, o de Russel Flint.	49
Figura 22	Esboços de Marshall que buscam exemplificar pose e dinamismo.	50
Figura 23	Cena ilustrada por Noor Sofi de uma pessoa arrastando outra.	51
Figura 24	Personagem caracterizada como “*sexy*” por Hayashi.	52
Figura 25	Personagem com indicação de movimento exagerado dos seios, os quais estão sendo lançados para cima.	53
Figura 26	Fragmento da ilustração da capa do manual de Hayashi (2019).	55
Figura 27	*Splash art* base da personagem Nilah, do jogo *League of Legends*.	57
Figura 28	*Splash art* base da personagem Miss Fortune, do jogo *League of Legends*.	59
Figura 29	Esboços de perfil de Marshall.	60
Figura 30	EAP gerada para esta pesquisa	
Figura 31	*Concept art* de Caitlyn divulgada em 2011.	80
Figura 32	*Splash art* de Caitlyn divulgada em 2014.	82
Figura 33	Estatueta oficial de Caitlyn pré-*rework.*	83
Figura 34	*Key art* de pré-temporada de 2015 do jogo *League of Legends*	85
Figura 35	Recorte da *key art* de pré-temporada de 2016.	85
Figura 36	Modelo 3D de Caitlyn pré-*rework*	87
Figura 37	Captura de tela *in game* de Caitlyn pré-*rework.*	88

Figura 38	*Splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework.*	89
Figura 39	*Splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework* na China.	91
Figura 40	*Concept art* de Caitlyn divulgada em 2019.	94
Figura 41	*Splash art* de Caitlyn pós-*rework*.	95
Figura 42	Estatueta oficial de Caitlyn pós-*rework*.	97
Figura 43	*Key art* de pré-temporada de 2024 do jogo *League of Legends*	98
Figura 44	Ilustração de Caitlyn presente na *key art* de pré-temporada de 2024.	99
Figura 45	Modelo 3D de Caitlyn pós-*rework*.	101
Figura 46	Captura de tela *in game* de Caitlyn pós-*rework*.	102
Figura 47	Cena com participação da personagem Caitlyn em *Warriors*.	103
Figura 48	Imagem promocional do Mês do Orgulho LGBT divulgada pela *Riot Games* em 2023.	105
Figura 49	Recorte da personagem Caitlyn da arte para o Mês do Orgulho LGBT de 2023 divulgada pela *Riot Games*	105

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Comparativo de número de imagens que tiveram pontuação sexualizadora nos critérios de sexualização elencados.	108

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Sites e palavras-chave utilizados na pesquisa *desk.*	70
Quadro 2	Critérios de sexualização.	76
Quadro 3	Modelo de quadro para análise.	78
Quadro 4	Análise de *Concept art* de Caitlyn pré-*rework.*	81
Quadro 5	Análise de *splash art* reformulada de Caitlyn pré-*rework.*	82
Quadro 6	Análise de estatueta de Caitlyn pré-*rework.*	84
Quadro 7	Análise de *key art* pré-temporada de 2016.	86
Quadro 8	Análise modelo 3D de Caitlyn pré-*rework*	87
Quadro 9	Análise de captura de tela *in game* de Caitlyn pré-*rework.*	89
Quadro 10	Análise *splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework.*	91
Quadro 11	Análise *splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework* na China.	92
Quadro 12	Resultados gerais para o período pré-reformulação visual.	93
Quadro 13	Análise de *Concept art* de Caitlyn pós-*rework.*	95
Quadro 14	Análise de *splash art* da personagem Caitlyn pós-*rework.*	96
Quadro 15	Análise de estatueta de Caitlyn pós-*rework.*	97
Quadro 16	Análise de *key art* pré-temporada de 2024.	99
Quadro 17	Análise modelo 3D de Caitlyn pós-*rework.*	101
Quadro 18	Análise de captura de tela *in game* de Caitlyn pós-*rework.*	102
Quadro 19	Análise de captura de tela de cena com participação da personagem Caitlyn em *Warriors.*	104
Quadro 20	Análise da imagem promocional do Mês do Orgulho LGBT divulgada pela *Riot Games* em 2023.	106
Quadro 21	Resultados gerais para o período pós-reformulação visual.	107

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	*Roleplaying Games*
MOBA	*Multiplayer Online Battle Arena*
LGBTQI	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Queer, Intersexo, Assexuais, Pansexuais, Não-
APN+	binário e Outros
AA	Double A
AAA	Triple A
APA	*American Psychological Association*
EAP	Estrutura Analítica de Projeto

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 16
2 CONTEXTUALIZAÇÃO 19
2.1 De homens para homens: a cultura e a indústria de jogos 20
2.2 *League of Legends*, um produto da *Riot Games* 25
2.3 Caitlyn, a Xerife de Piltover 28
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 34
3.1 *Design* Gráfico e o *design* de personagens femininas 34
3.1.1 Estilo visual 35
3.1.2 Linha 40
3.1.3 Forma 42
3.1.4 Volume e dimensão corporal 45
3.1.5 Textura 48
3.1.6 Postura, pose e sugestão de movimento 49
3.1.7 Matiz, valor e saturação 53
3.1.8 Relação figura e fundo ou positivo/negativo 55
3.1.9 Hierarquia visual e a importância do contraste 56
3.2 Estudos sobre a sexualização de personagens femininas e os critérios e variáveis para identificação de sexualização 61
4 METODOLOGIA 68
4.1 Pré-análise 69
4.1.1 Pré-análise 70
4.1.2 Escolha dos documentos 72
4.1.3 Formulação das hipóteses e dos objetivos 72
4.1.4 Referenciação dos Índices e Elaboração de Indicadores 73
4.2 Exploração do material 78
4.3 Tratamento dos Resultados, Inferência e Interpretação 80
5 RESULTADOS 80
5.1 Material pré-*rework* 80
5.1.1 *Concept art* 80
5.1.2 *Splash art* 82
5.1.3 Estatueta oficial 83
5.1.4 *Key art* 85
5.1.5 Modelo 3D 87
5.1.6 Captura de tela *in game* 88

5.1.7 *Splash art* de lançamento 90
5.1.8 *Splash art* de lançamento exclusiva da China 91
5.1.9 Resultados gerais para o período pré-reformulação visual 93
5.2 Material pós-*rework* 94
5.2.1 *Concept art* 94
5.2.2 *Splash art* 96
5.2.3 Estatueta oficial 97
5.2.4 *Key art* 99
5.2.5 Modelo 3D 101
5.2.6 Captura de tela *in game* 102
5.2.7 Imagem de participação em *Warriors* 104
5.2.8 Arte promocional de Mês do Orgulho LGBTQIA+ 105
5.2.9 Resultados gerais para o período pós-reformulação visual 107
5.3 Comparação dos resultados gerais de ambos os períodos 109
6 DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS 110
REFERÊNCIAS 113

1 INTRODUÇÃO

Desde sua origem, a indústria de jogos eletrônicos é dominada por uma cultura que privilegia a criação de conteúdos voltados para um público majoritariamente masculino, formado por homens brancos, heterossexuais e cisgêneros. Esse contexto resultou na predominância de personagens masculinos hiper masculinizados, ou seja, representações de homens muito musculosos, viris e assertivos, enquanto as personagens femininas, quando presentes, foram muitas vezes retratadas de maneira hiper sexualizada, com corpos exageradamente voluptuosos e em papéis secundários ou passivos (Lynch *et al.,* 2016; Tompkins & Martins, 2022).

No entanto, no início dos anos 2000, observou-se uma redução progressiva na sexualização das personagens femininas, acompanhada por um aumento na diversidade e complexidade dessas figuras (Lynch *et al*., 2016). Essa mudança sugere uma resposta às críticas dirigidas à hegemonia masculina presente na criação de jogos eletrônicos (Williams, 2006 *apud* Lynch *et al.,* 2016) e, apesar de poder ser interpretada como uma melhora, a marginalização das mulheres tanto como personagens nos jogos quanto como jogadoras e profissionais na indústria ainda é algo frequente (Tompkins & Martins, 2022). Um exemplo significativo dessa realidade foi o escândalo envolvendo a gigante da indústria de jogos *Riot Games*, que em 2019 foi alvo de acusações de práticas discriminatórias, assédio e de compor um ambiente de trabalho hostil para mulheres (Kotaku, 2019).

Pesquisas conduzidas por Bell (2017) e Torquato (2018) apontaram que o jogo digital *League of Legends*, o principal produto da *Riot Games*, apresentava personagens femininas altamente sexualizadas, com características físicas exageradas e pouca diversidade em relação ao que se via nos personagens masculinos. No entanto, desde a realização de tais pesquisas, algumas das personagens analisadas pelos autores sofreram reformulações visuais significativas. Entre tais personagens está Caitlyn, a Xerife de Piltover, que, após 10 anos mantendo o mesmo modelo e vestuário de seu lançamento em 2011, foi visualmente reformulada em 2021.

Apesar de ser incerto o quanto a diminuição no nível de sexualização de personagens femininas se manteve desde a pesquisa de Lynch *et al* (2016) até o momento de realização deste trabalho, mais de um dos autores abordados aqui indicaram percepção de melhora ou perspectivas otimistas de futuro. Segundo Tompkins e Martins (2018), jogadoras mulheres alegaram ter percebido mudanças positivas na forma como personagens femininas têm sido representadas em jogos. Sobre isso, vale ressaltar que Bell (2017) indicou mudança

na forma como jogadores se relacionavam com personagens sexualizadas em sua pesquisa, podendo ser um indicativo de que a "era de hipersexualização" está próxima do fim, ao que Harder (2020), afirmou que antigos estereótipos para personagens homens e mulheres estão ultrapassados e que, no momento de publicação do seu livro, jogos e filmes abordavam personagens de uma forma mais diversificada.

Diante disso, a pergunta que este trabalho visa responder é: a reformulação visual ocorrida em 2021 da personagem Caitlyn, do jogo *League of Legends*, resultou em um *design* de corpo de personagem menos sexualizado em comparação com sua versão lançada em 2011?

O pressuposto defendido aqui é de que: sim, a forma como a personagem passou a ser apresentada ao mundo após sua reformulação visual em 2021 é menos sexualizada do que sua versão de 2011.

De forma a verificar isso, o objetivo geral desta pesquisa consistiu em analisar as transformações visuais sofridas pelo corpo de Caitlyn tendo como foco características sexualizadas em seu *design*. Para este fim, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

1. Levantar imagens da personagem Caitlyn antes e depois da reformulação visual;
2. Elaborar critérios de análise utilizando fundamentos do *design* gráfico e variáveis de sexualização utilizadas em estudos sobre sexualização de personagens femininas em jogos eletrônicos;
3. Analisar o *design* de personagem da Caitlyn antes e depois de sua reformulação visual a partir dos critérios desenvolvidos;
4. Comparar os dados levantados nas análises e compilar resultados para validar a ideia defendida.

A relevância e motivação desta pesquisa está em tentar promover uma maior conscientização sobre representação de gênero em jogos, incentivando criadores e público a pensar criticamente sobre o conteúdo que produzem e consomem, e trazer reflexões sobre como a indústria de jogos digitais reage às mudanças sociais e às críticas de parte do seu público na criação de seu conteúdo.

O método utilizado para análise pode ser adaptado e utilizado por outros pesquisadores que visem identificar características visuais que caracterizam uma personagem como menos ou mais sexualizada, potencialmente trazendo mais luz a este tópico e, quem sabe, levando a *designes* mais conscientes.

Tendo em vista o foco em analisar o corpo da personagem à nível estrutural, o campo à que esta pesquisa pertence e a ciência que fundamentou a metodologia de análise proposta é o *Design* Gráfico, cujos princípios, dentre os quais forma, linha, volume e textura, são aplicados à área de *design* de personagens (Sloan, 2015; Bishop *et al*, 2020) e são utilizados de forma a estabelecer como os personagens são percebidos e interpretados visualmente.

Ainda, segundo Munari (2006 [1957]), o *design* gráfico é uma forma intencional de comunicação visual, na qual técnicas e ferramentas são aplicadas para transmitir mensagens específicas de maneira clara, ao que Chinen (2011) complementa que o objetivo do *design*er é criar produtos visuais que comuniquem claramente mensagens ao seu público-alvo. Aliado a tais princípios, para a criação dos critérios foram explorados estudos sobre a representação de personagens femininas em jogos digitais, os quais se utilizaram de variáveis em suas pesquisas de forma a buscar mensurar sexualização em personagens femininas.

Tratando de metodologia, o sistema metodológico adotado aqui parte de uma abordagem qualitativa, com delineamento indutivo e caráter exploratório. O estudo foi desenvolvido utilizando o método de análise de conteúdo proposto por Bardin (1977), dividido em três macro etapas: (I) pré-análise, (II) exploração do material e (III) tratamento dos resultados. Na etapa de pré-análise, foram coletadas imagens oficiais de Caitlyn das quais 16 foram selecionadas, sendo 8 do período anterior à reformulação e 8 referentes ao período posterior. Essas imagens foram selecionadas de forma a garantir que representassem a personagem em contextos comparáveis em ambos os períodos.

Para a análise, foram elaborados 13 (treze) critérios de sexualização e, para cada critério, pontuações. Os 13 (treze) critérios de sexualização elaborados foram: (1) hierarquia visual, (2) composição em formas, (3) largura dos ombros, (4) tamanho do busto, (5) sugestão de movimento do busto, (6) largura dos quadris, (7) proporção da cintura, (8) comprimento das pernas, (9) rubor e textura da pele, (10) vestuário, (11) adequação do traje, (12) nudez e (13) comportamento sexualizado. A partir daí foram estabelecidos 4 (quatro) níveis de sexualização, como segue: (a) Não sexualizada, (b) Parcialmente sexualizada, (c) Abertamente sexualizada e (d) Hiper sexualizada.

Cada nível correspondeu à um intervalo de valores, entre 13 (treze), valor mínimo, e 30 (trinta), valor máximo, e a soma total das pontuações dos critérios indicou em qual intervalo e, por tabela, nível a imagem analisada se encontrava.

Durante a etapa de exploração do material, as imagens selecionadas foram então analisadas e os níveis de sexualização à que cada uma correspondia foram identificados. Por

fim, a etapa de tratamento dos resultados envolveu a sistematização dos mesmos, comparando os níveis de sexualização das representações da personagem antes, em 2011, e depois de sua reformulação visual, em 2021, de forma a identificar qual período possuiria mais imagens de níveis mais sexualizados.

Os critérios elaborados foram baseados nas variáveis propostas por Downs e Smith (2010), Lynch *et al*. (2016), Jansz e Martis (2007) e Tsai & Lo (2014), e nos trabalhos dos autores Munari (2006 [1957]), Chinen (2011), Lupton e Phillips (2008), Sloan (2015), McCloud (1993), Marshall (1957), Bishop *et al*. (2020), Harder (2023) e Hayashi (2019), os quais forneceram as bases teóricas para o uso de elementos do *Design* Gráfico, como hierarquia visual, contraste, forma, linha, textura e volume, aplicados à sexualização de corpos femininos.

Os níveis de sexualização, por sua vez, foram elaborados com base nos níveis estabelecidos por Bell (2017). Para além da metodologia, a contextualização desta pesquisa foi fundamentada por alguns dos autores mencionados anteriormente e também por Tompkins & Martins (2022), Tompkins *et al.* (2020), Martins *et al.* (2009), Gestos (2018) e Torquato (2018).

Para a melhor compreensão do processo durante a leitura deste trabalho, este foi estruturado em 6 (seis) seções, contando com a (1) Introdução. A próxima seção, a (2) Contextualização, fornece um panorama da indústria de jogos eletrônicos, historicamente dominada por homens e voltada para o público masculino. Também apresenta o jogo *League of Legends* e a personagem analisada, Caitlyn, a Xerife de Piltover. Na seção seguinte, a (3) Fundamentação Teórica, são explorados os fundamentos de *Design* Gráfico e sua aplicação no *design* de personagens femininas, além dos estudos que se utilizaram de variáveis visuais para investigar a sexualização de tais personagens. Já a seção (4) Metodologia descreve a abordagem metodológica utilizada e o processo de levantamento de material e geração dos critérios de análise e níveis de sexualização. A seção (5) Resultados e Discussão apresenta os resultados do processo analítico e a comparação dos níveis de sexualização das imagens de antes e depois da reformulação visual da personagem. A seção também discute as implicações dos resultados à luz dos objetivos da pesquisa. Por fim, na seção (6) Conclusão, destacam-se as descobertas, limitações e perspectivas de futuro para pesquisas similares.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

A indústria de jogos digitais, por muitos anos desde sua criação, foi predominantemente interessada na criação de conteúdos direcionada de homens para homens. No momento de escrita deste trabalho, ainda se mostra difícil mensurar e compreender o quanto houve de mudança nesse mercado criativo, e sobretudo, se houve melhora nesse cenário. Considerando que, em termos de produto, houve aumento no número de jogos digitais onde há protagonistas femininas complexas e, no entanto, em termos de indústria, escândalos relacionados com assédio sexual, ódio e desigualdade para com criadoras e jogadoras mulheres continuam a acontecer. Apesar da dificuldade em conceituar e mapear o que realmente caracteriza melhora ou não nas décadas que sucederam a criação dessa mídia digital, é notável que as personagens femininas vendidas nos jogos atualmente são muito diferentes das que eram vendidas 10, 20 anos antes.

Nesta seção de contextualização, será realizada uma breve descrição do que são jogos digitais, quem são seus criadores e seu público alvo, assim como observar a condição das mulheres, como são tratadas e retratadas neste cenário. Também, é apresentado o jogo *League of Legends* e, por fim, a personagem analisada neste trabalho, Caitlyn, a Xerife de Piltover.

2.1 De homens para homens: a cultura e a indústria de jogos

Essencialmente, os jogos digitais são sistemas de simulação que permitem ao seu público controlar e manipular ambientes digitais e personagens de maneiras variadas. Os jogadores participam diretamente do universo que estão inseridos, seja em ambientes *online*, os quais dividem com outras pessoas, ou *offline*, onde vivem a experiência e história dos jogos digitais de maneira solitária. Essa participação vai além da observação, uma vez que os jogos, enquanto mídia interativa, permitem que os jogadores façam parte do contexto do jogo ativamente, o que não acontece em outras mídias de consumo controladas como o cinema e a televisão, onde os espectadores têm um papel mais passivo (Sloan, 2015). Os jogos fornecem àqueles que os consomem um determinado nível de controle sobre o que estão consumindo, controle esse que muda dependendo do gênero do jogo em questão.

O mercado possui uma gama extensa de gêneros de jogos digitais, a qual segue crescendo e se diversificando a medida que o tempo passa, de forma a oferecer ao jogador diferentes tipos de experiência. Alguns gêneros de jogos digitais podem se contrapor, mas todos se preocupam com a experiência do usuário. Dessa forma, tem-se como exemplo os RPGs (*Role-Playing Games*) que podem permitir níveis elevados de personalização, ou seja,

onde o jogador decide como é a aparência de seu personagem (altura, biotipo, cores, traços étnicos e etc), assim como identificação de gênero, além de características complexas como história de vida e motivações, e permitem ao jogador modificar o desenvolvimento do enredo com suas escolhas (Sloan, 2015). Outros gêneros, como os MOBAs (*Multiplayer Online Battle Arena*), oferecem uma variedade de personagens com nomes, histórias e mecânicas pré-definidas para que os jogadores escolham seus representantes e definam seus papéis em equipes compostas por outras pessoas para batalhar estrategicamente por território contra jogadores adversários.

No entanto, apesar de a indústria oferecer uma vasta quantidade de gêneros de jogos digitais e variações que, em teoria, abraçam uma diversidade maior de jogadores, grupos tradicionalmente sub-representados, como mulheres, LGBTQIAPN+ e pessoas de cor só recentemente começaram a ver personagens que os representassem entre os protagonistas não editáveis de jogos de grandes estúdios, à exemplo de Ellie, de "*The Last of Us* - Parte 2" (2020), que é uma protagonista mulher lésbica, Yasuke, de "*Assassin's Creed: Shadows*" (2024), um protagonista homem negro.

Isso acontece porque, principalmente, o público majoritário de jogos eletrônicos são homens brancos, heterossexuais e cisgêneros [(Shaw 2009, 2014; Gray, 2020; Srauy, 2017) *apud* Tompkins & Martins, 2022], e fugir do produto que agrade esse público oferece um grande risco aos estúdios, o que os faz ponderar sobre os passos em direção à jogos digitais com mais diversidade. Optar por narrativas familiares e representações estereotipadas funciona como uma escolha econômica racional ao lidar com incertezas do mercado (Tompkins & Martins, 2022).

Dessa forma, para atingir o público especificado, existe uma clara predominância de personagens masculinos entre os protagonistas de jogos digitais de grande orçamento, desenvolvido por grandes empresas, como os (AA) ou (AAA). Os protagonistas desses jogos são, em sua maioria, homens brancos, frequentemente retratados como heróis super musculosos com traços físicos que enfatizam força, poder e dominância. Esses personagens costumam possuir uma forma corporal em V, com ombros largos e cintura estreita, características que são associadas a masculinidade e atração física (Sloan, 2015; Tsai & Lo, 2014). Também para agradar ao público masculino, personagens femininas são frequentemente retratadas de maneira sexualizada, com ênfase em características físicas exageradas como seios grandes, cinturas finas e quadris largos, e costumam estar vestidas com roupas reveladoras e inadequadas para o contexto dos jogos em que se apresentam, além de comumente serem colocadas em papéis passivos e/ou secundários (Jansz & Martis, 2007;

Martins *et al*, 2009; Downs & Smith, 2010; Lynch *et al*, 2016; Tompkins & Martins, 2022; Gestos, 2018; Torquato, 2018).

A análise quantitativa de personagens femininas ao longo de 31 anos realizada por Lynch *et al* (2016) mostrou que, superadas as limitações gráficas que podavam os desejos dos desenvolvedores em jogos de 1983 a 1990, o pico de sexualização de personagens femininas na indústria de jogos se deu na década de 90 e nos primeiros anos do novo milênio. Nessa época, avanços tecnológicos, como gráficos 3D de alta resolução, permitiram criar corpos mais antropomórficos e, com isso, veio a possibilidade da sexualização. Em 1996 foi lançado o primeiro "*Tomb Raider"* e, com ele, a protagonista Lara Croft que, apesar de representar uma mulher autossuficiente, forte e competente, também foi uma das personagens mais sexualizadas pela indústria no ano que foi lançada e em anos subsequentes. A união de competência e sexualização foi denominada de "Fenômeno Lara"[1] por Jansz & Martis, (2007) e foi utilizada como artifício pelos estúdios para lançar protagonistas sexualizadas nos anos seguintes, como a personagem Jill Valentine, da franquia *Resident Evil*. Até este ponto, personagens femininas eram personagens secundárias, sexualizadas e sem aprofundamento narrativo, ou então protagonistas sexualizadas que tinham sua competência e habilidades colocadas em segundo plano em comparação com seu apelo sexual, conforme pode ser visto na Figura 1.

Figura 1 – Exemplos de personagens lançadas entre 1999 e 2009

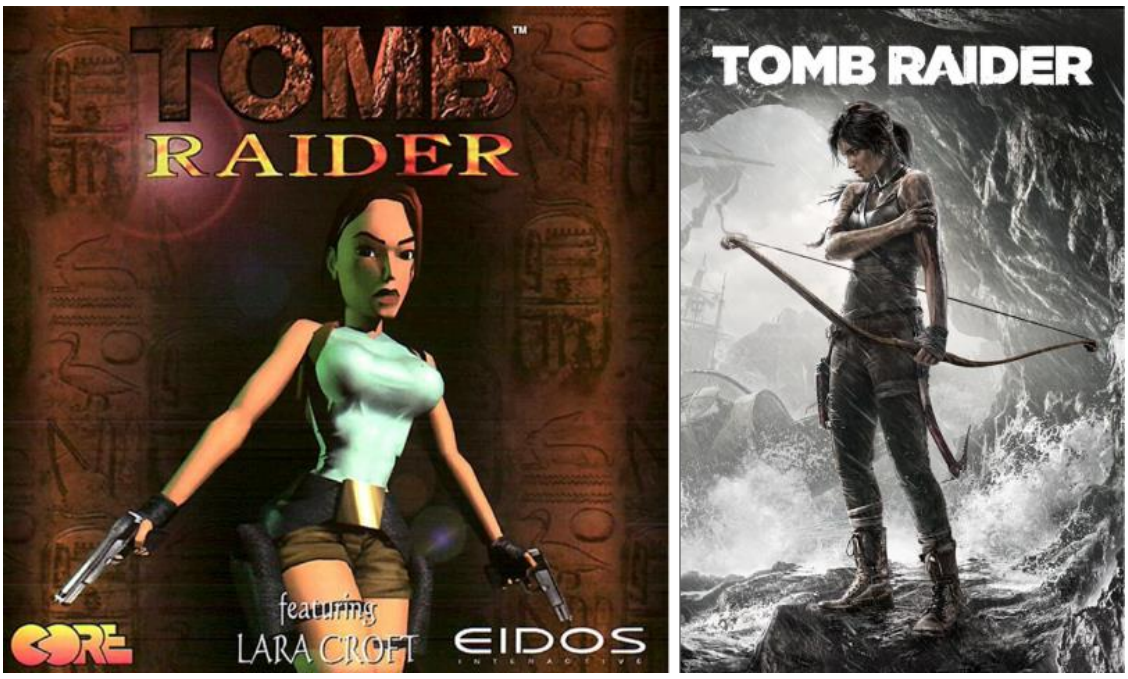
Fonte: elaborado pela autora a partir de imagens coletadas, 2024

[1] "*Lara Phenomenon*" (tradução da autora)

Na Figura 1 acima, é possível ver Ivy (primeira à esquerda), do jogo *Soul Calibur IV* (2008) com saltos altos e um maiô de tiras, segurando um chicote laminado, sua arma principal. Ela possui um busto avantajado e sua roupa foi pensada de forma a cobrir apenas seus mamilos e sua genital. Ao lado dela está Regina, protagonista do jogo "*Dino Crisis*" (1999), utilizando um maiô de couro para combater dinossauros. À direita está Rikku, de *Final Fantasy X2* (2003), que luta com duas facas tendo apenas uma minissaia e a parte de cima de um biquini para defender seu corpo. Essas personagens pertencem à jogos de diferentes gêneros, com a ressalva de que o gênero de luta (como *Soul Calibur IV*), é o que possui mais personagens femininas de representação sexualizada dentre todos (Lynch *et al*, 2016).

A partir de 2006, no entanto, começou a acontecer uma diminuição progressiva no nível de sexualização de personagens femininas conforme pode ser visto na Figura 2, o que Lynch *et al* (2016) observou acontecer até 2014, o último ano analisado por seu estudo. Também, segundo Jansz & Martis, (2007), houve aumento no número de personagens femininas em jogos nessa época.

Figura 2 – Capa dos jogos Tomb Raider, 1996, e Tomb Raider, 2013.



Fonte: elaborado pela autora a partir de imagens coletadas, 2024

Na Figura 2, é possível visualizar um exemplo do que foi comentado acima utilizando Lara Croft como referência. À esquerda, na capa do jogo "*Tomb Raider*" lançado

em 1996, é possível visualizar a personagem com seios grandes, cintura estreita e pernas expostas. À direita, na capa do jogo de mesmo nome lançado em 2013, Lara se encontra vestida de forma mais adequada às necessidades impostas pelo cenário do jogo e com proporções corporais mais realistas (Tompkins & Martins, 2022), características que se repetiram nos dois jogos principais da franquia lançados nos anos seguintes, *Rise of the Tomb Raider*, 2015, e *Shadow of the Tomb Raider*, 2018.

Lara Croft é uma das personagens femininas mais conhecidas de todos os tempos e sua reformulação visual fortalece o argumento de que a forma como a indústria de jogos reproduz personagens mulheres mudou sobremaneira da década de 90 para os dias atuais. Segundo Lynch *et al* (2016), isso pode ser um indicativo de que os estúdios têm dado ouvidos às críticas à hegemonia masculina da indústria e abraçado o crescente interesse do público de mulheres em jogos (Williams, 2006, *apud* Lynch *et al*, 2016).

Segundo Bell (2017), cuja pesquisa explorou a preferência de jogadores por avatares com diferentes níveis de sexualização no jogo *League of Legends*, seus resultados sugerem que a era da hipersexualização está perto do fim e que, para homens e mulheres, "menos é mais". Também, Harder (2023) afirmou que o uso de personagens femininas sexualizadas se baseia em conceitos desatualizados, e filmes e jogos atualmente buscam retratar personagens com mais diversidade, promovendo independência feminina e vulnerabilidade masculina. No entanto, personagens femininas ainda são relegadas a papéis secundários e são mais propensas a serem sexualizadas do que os personagens masculinos (Lynch *et al*, 2016).

A representação hiper sexualizada de personagens femininas não só afeta a percepção que os jogadores homens têm das mulheres, mas também pode contribuir para a insatisfação das jogadoras mulheres, que se deparam com padrões de beleza irreais e inatingíveis e se veem marginalizadas enquanto público do produto que estão consumindo (Gestos, 2018; Downs & Smith, 2010; Martins *et al*, 2009). Além de lidar com uma maioria de personagens sexualizadas e sem protagonismo nos jogos que consomem, as jogadoras ainda precisam lidar com assédio e preconceito dentro da cultura de masculinidade predominante em comunidades de jogadores e ao jogar jogos digitais *online*. A ideia geral passada pela indústria é que jogos digitais são uma atividade masculina, o que também é uma das razões para que o número de mulheres trabalhando nesse mercado seja reduzido em comparação com o número de homens e, consequentemente, homens continuem criando conteúdo direcionado apenas para satisfação de outros homens (Lynch et al, 2016).

A marginalização de profissionais mulheres, especialmente aquelas que podem não jogar tão extensivamente quanto seus colegas homens, perpetua uma cultura que posiciona as mulheres como estrangeiras e nesta posição, as profissionais têm suas vozes podadas e não encontram espaço para propor mudanças na forma como jogos abordam a diversidade com seus personagens e histórias (Tompkins e Martins, 2022). Além disso, o ambiente da indústria de jogos tem sido frequentemente caracterizado por práticas discriminatórias e assédio contra profissionais mulheres, como evidenciado por escândalos como o *Gamergate*.

Segundo a cobertura do portal de notícias inglês *The Guardian*, o escândalo *Gamergate*, que emergiu em 2014, se iniciou com um homem chamado Eron Gjoni acusando sua ex-namorada, Zoe Quinn, desenvolvedora de jogos, de trocar favores sexuais por resenhas positivas por parte de jornalistas. Essas acusações rapidamente se transformaram em uma campanha massiva de assédio online contra Quinn, sob a alegação de promover a "ética no jornalismo de jogos". A mobilização na internet se intensificou, revelando seu fundamento na misoginia, abordando questões como o aumento da participação de mulheres nos jogos e a proximidade entre desenvolvedores e jornalistas. Também, outras mulheres passaram a ser alvo de ameaças de violência e assédio sexual na internet. Paralelamente ao *Gamergate*, a hashtag *#1reasonwhy* ganhou força no X (antigo Twitter), onde mulheres compartilharam suas experiências de discriminação e assédio na indústria de jogos. As histórias incluíam desde a rejeição de *designs* de personagens femininas não sexualizadas até o assédio sexual em conferências. Em resposta, a hashtag *#1reasonmentors* surgiu para conectar mulheres da indústria com mentores, promovendo suporte e tentativa de resposta à discriminação e marginalização destas profissionais.

Apesar de ser questionável o quanto o *Gamergate* e outros escândalos puderam levar à melhora e inclusão dentro da indústria de jogos, estes sem dúvida trouxeram luz à misoginia e preconceito que mulheres sempre sofreram enquanto criadoras e público de jogos. E a visibilidade dada à essas questões pode ter sido um dos combustíveis que permitiram que mais mulheres denunciassem casos de assédio neste mercado, como o processo milionário finalizado em 2021 contra a *Riot Games*, a empresa criadora e detentora do jogo *League of Legends*.

2.2 *League of Legends*, um produto da *Riot Games*

Em 2019, a *Kotaku International*, revista digital que cobre notícias do universo de jogos digitais, publicou um artigo intitulado: “Por dentro da cultura de sexismo da *Riot Games*”[2], onde denunciou diversos comportamentos misóginos e experiências de assédio sofridas por profissionais mulheres funcionárias e ex-funcionárias da *Riot Games* California. Foram denunciados casos de sexismo em entrevistas de emprego, relatos de poucos cargos elevados de relevância ocupados por mulheres, exposição da vida pessoal das funcionárias em reuniões, envio de fotos íntimas não solicitadas para funcionárias, dentre outros relatos. Após a exposição, a *Riot Games* foi processada pelas funcionárias e ex-funcionárias lesadas e, em 2021, resolveu a ação coletiva concordando em pagar compensação financeira à pelo menos 2.300 mulheres, de um fundo de 100 milhões de dólares, segundo artigo do jornal estadunidense *Washington Post* (2021).

O processo foi concluído com a compensação e, também, com a empresa concordando em introduzir uma série de práticas de forma a criar um ambiente corporativo inclusivo e não tóxico para suas funcionárias. Genie Harrison, advogada trabalhista e especialista em casos de assédio sexual, a qual representou as funcionárias durante o processo, disse ao *Washington Post* “Este é um grande dia para as mulheres da *Riot Games* – e para as mulheres em todas as companhias de jogos e tecnologia – que merecem um ambiente de trabalho livre de assédio e discriminação”[3] .

Segundo a sessão “Quem somos” do site da *Riot Games*, a empresa foi fundada por Brandon Beck e Mark Merrill em 2006 para “criar jogos e vivências que melhorem a experiência dos jogadores”. Detentora de grandes jogos como *League of Legends*, *Valorant* e *Teamfight Tactics*, a empresa é uma gigante da indústria de jogos digitais há 12 anos.

No entanto, apesar dos outros grandes jogos criados, seu título de estreia, *League of Legends*, lançado em 2009, é, até o momento de escrita deste trabalho, o carro chefe da empresa: foi o jogo mais jogado do mundo até 2017 (Bell, 2017), tendo sido o MOBA para computador mais jogado do mundo e o sétimo jogo de computador mais jogado do mundo em 2023 (Kotaku, 2024); foi o jogo mais assistido na plataforma de *streaming* Twitch em 2023, com 1.28 bilhões de horas assistidas (Adrenaline, 2023); e também o jogo mais acompanhado em esportes eletrônicos de 2024 até o momento, com quase 3 milhões de expectadores ativos (Esportes Charts, 2024). O público deste produto é de aproximadamente 135 milhões de jogadores mensais, segundo a plataforma *Activeplayer.io,* espalhados por todos o globo.

---

[2] “*Inside the culture of sexism at Riot Games*” (Tradução da autora)
[3] “*This is a great day for the women of Riot Games — and for women at all video game and tech companies — who deserve a workplace that is free of harassment and discrimination*” (Tradução da autora)

League of Legends é um jogo consumido por milhões de jogadores simultaneamente, e quaisquer escolhas feitas pela *Riot Games* para o universo e personagens inseridos no jogo têm impacto de proporções mundiais.

League of Legends é um MOBA que, como já dito anteriormente, é um gênero de jogo que permite que jogadores joguem online e lutem entre si. Os jogadores selecionarão um personagem, entre os 168 (cento e sessenta e oito) Campeões disponíveis, e irão compor um time, o qual será colocado em um mapa com um lado Azul e um lado Vermelho. Tanto o time Azul quanto o time Vermelho, compostos cada por 5 (cinco) jogadores, deverão defender os seus Nexus (base) da equipe inimiga, e quem destruir o Nexus inimigo primeiro, ganha. Para além de *Summoner's Rift*, nome dado ao mapa descrito, o universo do jogo vem sendo trabalhado, detalhado e expandido ao longo da última década pela *Riot Games*, a qual publica vídeos, contos, histórias em quadrinhos, livros, jogos (lançados anteriormente pela já encerrada *Riot Forge*) de forma a enriquecer a história do mundo e dar profundidade e unicidade ao principal *link* dos jogadores com o jogo – os personagens.

Ao optar por jogar uma partida de *League of Legends*, o jogador selecionará o personagem com quem quer jogar, seja pela mecânica de jogo que o Campeão possui, por gostar da sua história (*lore*, como é chamada na comunidade de jogos), por apreciar sua estética base ou até por querer jogar com uma *skin*[4] que adore. Os motivos que levam um jogador a selecionar um personagem podem ser diversos, e a forma e variedade como os personagens são apresentados permite que mais jogadores encontrem o que desejam nas opções. No entanto, *League of Legends* foi lançado em 2009, ano em cujas pesquisas trabalhadas foi possível averiguar que o nível de sexualização de personagens femininas ainda estava para entrar em declínio.

Apesar do prognóstico positivo apontado por Bell (2017) para o futuro da sexualização de personagens femininas, o mesmo também concluiu que a forma como *League of Legends* apresentava as personagens até o momento de sua pesquisa era sexualizada e objetificada. Torquato (2018), a qual examinou como algumas das personagens femininas eram representadas em *splash arts*[5] do jogo, concluiu que estas possuíam corpos

---

[4] Uma *skin* (pele, em inglês) é uma forma alternativa de apresentar o mesmo personagem a partir de uma temática específica (Torquato, 2018). Geralmente lançadas em conjuntos, podem ser adquiridas pelo jogador ao abrir baús dentro do jogo.

[5] *Splash arts* são imagens que ilustram os personagens como uma forma de apresentá-los, mostrando-os em uma pose específica, usando suas roupas base e performando alguma ação que remete ao seu estilo de combate ou personalidade. Todo "Campeão" possui uma *splash art* base e outras *splashs* referentes às suas *skins* (Torquato, 2018).

exageradamente sexualizados, destacando características como seios, nádegas e cinturas finas, e que a uniformidade dos tipos físicos das personagens femininas contrastava fortemente com a diversidade apresentada pelos personagens masculinos.

No entanto, desde o momento de realização das pesquisas de Bell (2017) e Torquato (2018) até a realização da presente pesquisa, 5 (cinco) das personagens analisadas por eles sofreram reformulação, seja completa ou parcial, envolvendo sobretudo: mecânica, história e visual, de forma que tiveram seu modelo dentro do jogo, sua *splash art* e *skins* refeitas do zero.

O fato de terem sido refeitas, tendo sofrido o que é chamado de *rework* dentro da comunidade de jogadores, não necessariamente indica que atualmente sejam apresentadas de forma menos sexualizada que antes, porém, os estudos trabalhados apontam que houve redução progressiva no nível de sexualização de personagens femininas desde o início do milênio (Tompkins *et al*, 2020), o que torna possível que essa redução tenha se aplicado à reformulação das personagens mencionadas e resultado em uma fórmula menos sexualizada. Dentre elas, está a personagem cuja reformulação foi analisada neste trabalho, Caitlyn, a Xerife de Piltover.

2.3 Caitlyn, a Xerife de Piltover

Caitlyn foi lançada no jogo *League of Legends* em janeiro de 2011, como a 67ª campeã e 21ª personagem feminina. Anunciada como a nova xerife da mágica e tecnológica cidade de Piltover, a Cidade do Progresso, o *sneak peek*[6] que revelou a personagem, escrito pelo *rioter*[7] ByronicHero, a apresentou da seguinte forma:

> A linda (e estilosa) Caitlyn, a Xerife de Piltover, chegou à *League of Legends*, então bandidos, rufiões, agitadores e pessoas grosseiras, tomem cuidado! Claro, mesmo se você estiver fugindo, basta olhar para ela e você pode não querer mais escapar. Claro, você não precisa ter um mandado de prisão para dar uma olhada mais de perto nessa linda moça. Seja você um fora da lei ou alguém que segue as regras, eu tenho as fotos publicitárias para você bem aqui! (Byronichero, 2011)[8]

---

[6] *Sneak peek* é uma expressão do inglês que significa “espiada” ou “olhadela”. É utilizada na comunidade de jogos para indicar conteúdos liberados antes do lançamento de algo de forma a dar ao público um vislumbre do que será lançado.

[7] *Rioter* é a forma como funcionários da Riot Games se denominam e, por tabela, são denominados pela comunidade. Comumente se apresentam para o público utilizando seus *nicknames* dentro do jogo.

[8] “*Officials from Piltover would like me to issue a statement to all of you. It is my duty to inform you that there is a new sheriff in town. The beautiful (and stylish) Caitlyn, the Sheriff of Piltover, has arrived at the League of Legends, so bandits, ruffians, rabble-rousers, and otherwise uncouth persons beware! Of course, even if you're on the run, one look at her and you might not want to escape anymore. Of course, you don't need to have a warrant out for your arrest to get a closer look at this pretty lady. Whether you're an outlaw type or someone who plays by the rules, I've got the publicity shots for you right here!”* (Tradução da autora).

Segundo o *League of Legends* Wiki, tal texto foi divulgado no fórum estadunidense do jogo, que na época ainda era ativo, sob o nome "*Sneak Peek* de Campeão: Caitlyn, a Xerife de Piltover". Como pode ser observado na citação, o texto a descreve com os adjetivos "linda" e "estilosa" e se detém somente à aparência física da personagem. Segue, na Figura 3, a *splash art* de Caitlyn no momento de seu lançamento.

Figura 3 – *Splash art* de Caitlyn divulgada em 2011.

Fonte: lol.fandom.com (2011)

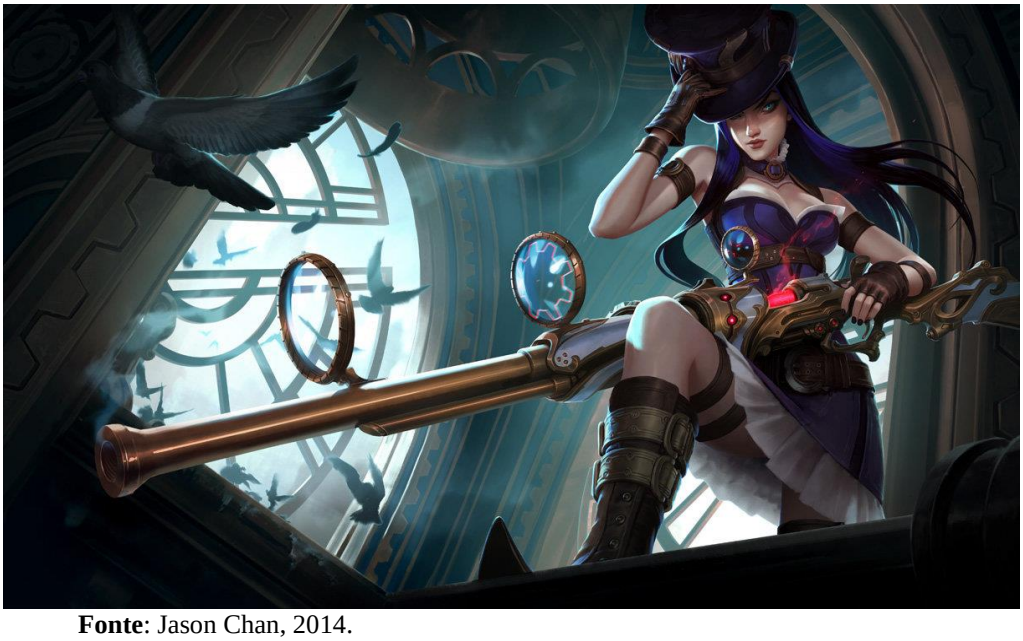
Como é possível ver na Figura 3, com a personagem em primeiro plano, sua vestimenta não é adequada para a função que executa no enredo, sendo um vestido curto, apertado e sem alças ou mangas nos ombros que o sustentem. Da mesma forma, na Figura 4, é possível ver o modelo 3D da personagem Caitlyn:

Figura 4 – Modelo 3D pré-reformulação visual.

Fonte: compartilhado por JumaraloHexCore, 2021.

Como mostrado nas figuras 3 e 4 acima, a Campeã apresenta um estilo inspirado no *steampunk*[9], usando um vestido curto, uma cartola, botas e fivelas. A *splash art*, representada pela Figura 3, foi mantida de janeiro de 2011 a fevereiro de 2014, quando foi substituída pela arte criada por Jason Chan, artista colaborador da *Riot Games*, na Figura 5.

Figura 5 – *Splash art* de Caitlyn divulgada em 2014.



Fonte: Jason Chan, 2014.

[9] *Steampunk* é um subgênero de ficção científica ambientado em uma realidade alternativa inspirada na era vitoriana, onde tecnologias retrô, movidas a vapor, coexistem com um progresso tecnológico exagerado e distópico. Originado na década de 1980, o termo descreve histórias com uma estética retrofuturista, inspiradas em autores como Jules Verne e H.G. Wells. O gênero se expandiu para diversas mídias, como cinema e literatura, misturando tecnologia, fantasia e crítica social. (Aciolly, 2007).

Mesmo com a mudança no estilo de finalização na nova *splash art*, mostrada na Figura 5 acima, estruturalmente a personagem não sofreu quaisquer mudanças, mantendo as mesmas roupas, os mesmos equipamentos e acessórios e o mesmo modelo 3D dentro do jogo. Na pesquisa de Bell (2017), esta *splash art* foi classificada pelo público que a avaliou como "abertamente sexualizada", sendo este o 3º nível na escala crescente de sexualização com 4 (quatro) níveis estipulada pelo autor.

Em 2020, foi lançado o vídeo promocional *Warriors*, onde Caitlyn apareceu utilizando uma variação mais sóbria das próprias roupas, com cores mais escuras, pernas, braços e decote cobertos e um rifle com detalhes mais elaborados, conforme é possível ver na Figura 6.

Figura 6 – Caitlyn em *Warriors*.

Fonte: Amy Sharpe, 2020

A Figura 6 é uma captura de tela do vídeo *Warriors* publicada na plataforma de portfólios artísticos *Artstation*, pela artista 3D Amy Sharpe. Juntamente com as imagens do modelo de dentro da animação, como visto na Figura 6, também foram divulgadas as *concept arts*[10] da personagem geradas para o vídeo, como pode ser visto na Figura 7:

Figura 7 – *Concept art* de Caitlyn para o vídeo *Warriors*.

[10] *Concept art*, ou arte conceitual, segundo Harder (2023), envolve a criação de designs iniciais, pinturas de atmosfera e múltiplas iterações que definem a narrativa visual do produto final, geralmente não visíveis ao público geral, mas fundamentais para o processo de desenvolvimento.

Fonte: Jason Chan, 2020

A concept art apresentada na Figura 7 foi criada por Jason Chan para o vídeo e também foi publicada em seu *Artstation*. Importante ressaltar que a *splash art* no jogo e o modelo 3D de Caitlyn continuaram os mesmos e independentes do modelo mostrado em *Warriors*, o que se manteve até 2021, com o lançamento da série animada *Arcane*.

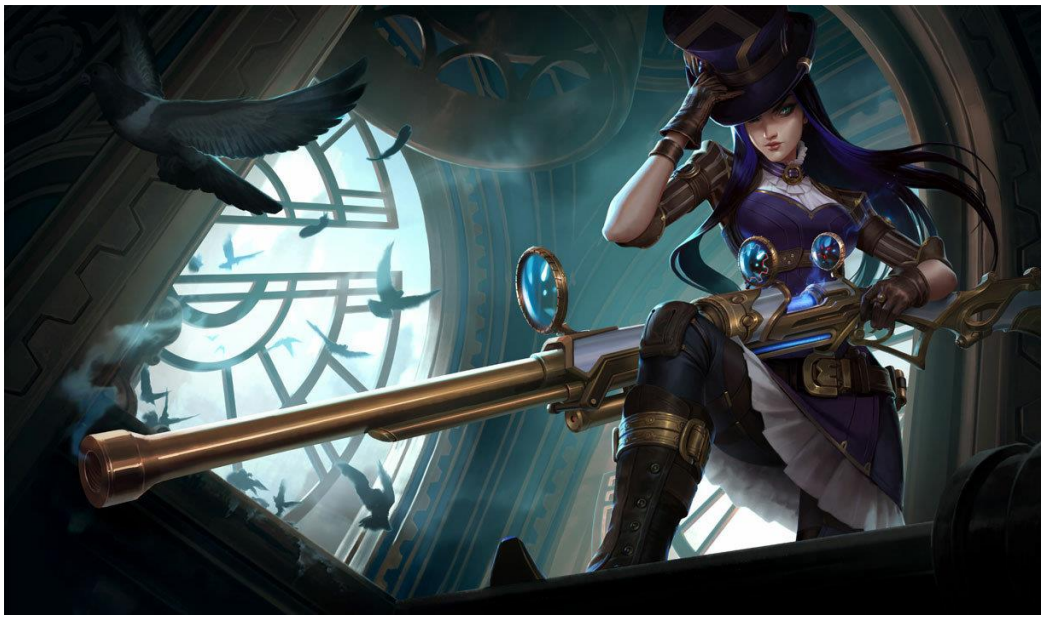
A série animada em 3D Arcane, cuja primeira temporada foi lançada em 2021 pela plataforma de *streaming* Netflix, conta a história do conflito entre a cidade de cima, Piltover, e a cidade localizada abaixo dela, Zaun, e como a política dessa interação reflete nos personagens que vivem em ambas as cidades. Caitlyn Kiramman, filha de uma influente família nobre de Piltover e inicialmente destinada a futuramente ocupar o cargo de conselheira de sua mãe, decide, em vez disso, dedicar-se à investigação criminal e se tornar uma oficial de justiça, impulsionada por seu profundo senso de responsabilidade e desejo de proteger a cidade. A série apresentou Caitlyn com grande profundidade, oferecendo aos espectadores uma visão mais íntima de sua personalidade, desafios pessoais e passado, além da canonização de seu romance com uma outra personagem feminina do jogo e protagonista de Arcane, Vi. Desde então Caitlyn tem surgido nas imagens promocionais de Mês do Orgulho LGBTQIAPN+ juntamente com outros personagens do jogo.

Com o lançamento da série, dia 30 de outubro de 2021 foi anunciado o *rework*[11] da personagem dentro do jogo, trazendo sua completa reformulação visual, com as novas

[11] *Rework*, dentro da comunidade de jogadores do jogo *League of Legends*, designa a reformulação de personagens, seja completa, com mudança visual e mecânica, ou exclusivamente visual ou mecânica.

roupas e arma adicionadas à *splash art* e um novo modelo 3D, o que se aplicou também para cada uma de suas *skins.* A nova *splash art* pode ser visualizada na Figura 8:

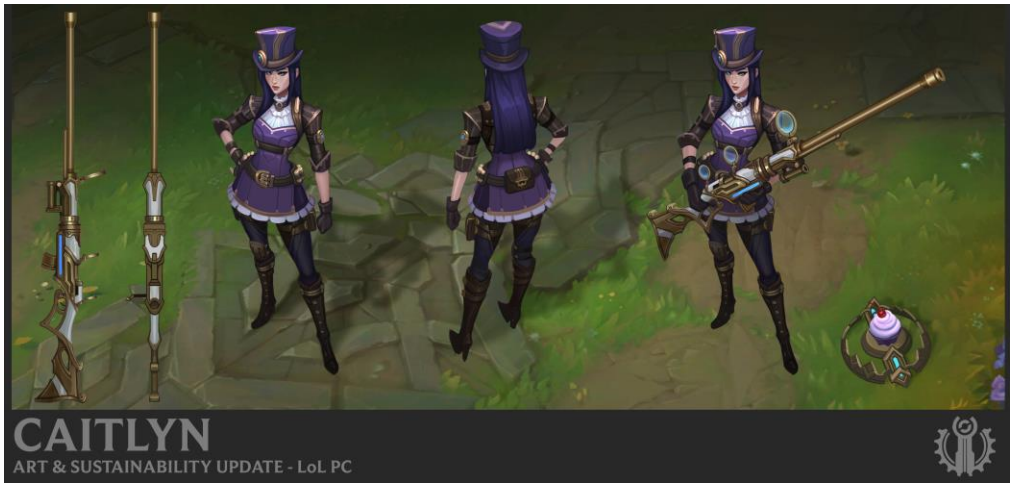
Figura 8 – *Splash art* pós-reformulação visual.



Fonte: Candice Theuillon, 2021

Muito embora seja a mesma base de ilustração da *Splash art*, vista na Figura 8, a mudança nas vestimentas é perceptível. Da mesma forma, é possível ver na Figura 9, a *concept art* que simula a visão de dentro do jogo.

Figura 9 – *Concept art* do modelo 3D reformulado de Caitlyn, simulando a visão de dentro do jogo.



Fonte: Thomas Randby, 2021

Como pode ser visto nas figuras 8 e 9 acima, a Caitlyn apresentada antes de sua reformulação visual é perceptivelmente diferente da personagem Caitlyn inserida no jogo após sua reformulação. De forma a adequadamente identificar, mapear e compreender essas diferenças e conseguir discernir se Caitlyn era mais sexualizada em seu *design* pré-reformulação visual ou não, serão utilizados os fundamentos do *Design* Gráfico de forma a embasar os critérios que estruturarão a metodologia de comparação escolhida para esta pesquisa.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a análise proposta nesta pesquisa, foram selecionadas imagens da personagem feminina Caitlyn, do jogo *League of Legends*, de forma a identificar se a representação corporal da personagem em tais imagens possui ou não características sexualizadas e, caso possua, qual o nível de sexualização presente em cada representação. Para este fim, foram criados critérios de análise para o conceito de sexualização, e nesta seção serão detalhados os autores e fundamentos que embasaram a criação de tais critérios, abordando os princípios do *Design* Gráfico que norteiam o *design* de personagens e pesquisas sobre sexualização de personagens femininas em jogos eletrônicos.

3.1 *Design* Gráfico e o *design* de personagens femininas

A bibliografia produzida sobre a teoria e a aplicação dos conceitos do *Design* Gráfico é bastante extensa, e, mesmo com o avanço tecnológico que modificou sobremaneira a forma de aplicação desses fundamentos, ao se estudar autores de diferentes épocas, se faz possível perceber que os princípios que embasam esses conceitos e o pensamento por trás do seu uso se mantiveram consistentes (Munari, 2006 [1957]; Lupton & Phillips, 2008; Chinen, 2011). O *Design* Gráfico, enquanto parte específica da grande área do *Design*, se enquadra no que Bruno Munari, em seu livro *Design* e Comunicação Visual (2006 [1957]) definiu como comunicação visual intencional, onde as técnicas e ferramentas utilizadas têm por intuito transmitir uma mensagem específica com um fim predefinido. Já segundo Chinen em seu Manual de *Design* Gráfico (2011), o objetivo do *design*er deve ser desenvolver produtos visuais que transmitam sua mensagem de forma clara e com significado para seu público. Assim, é seguro dizer que os fundamentos e técnicas do *Design* Gráfico têm por principal

objetivo passar informações específicas de forma clara, podendo tais fundamentos e técnicas ser utilizados de diferentes maneiras, dependendo do tipo e do objetivo da mensagem a ser entregue e de quem será o receptor da mensagem (Munari, 2006 [1957]).

Também segundo Munari (2006 [1957]), para se estudar Comunicação Visual adequadamente, se faz necessário estudar as partes, os elementos que compõem e que caracterizam o que ele denominou de suporte visual, mesmo que muitas vezes essas partes e elementos sejam difíceis de serem desassociados uns dos outros. Como afirmou Phillips (2008) na introdução do livro "Novos Fundamentos do *Design*":

> O livro é organizado em torno de alguns dos elementos e fenômenos do *design*. Na prática, esses componentes misturam-se e sobrepõem-se, como nos exemplos apresentados no decorrer da leitura. (...) Da mesma forma, enquanto um dicionário estuda isoladamente palavras específicas, as mesmas ganham vida no contexto fluido da escrita e da fala. Filtrado pela experimentação formal e conceitual, o pensamento do *design* combina uma disciplina compartilhada com uma interpretação orgânica. (Lupton; Phillips, 2008, p. 11)

Assim, a citação evidencia que os elementos de *Design* se misturam, se alinham e se sobrepõem, criando uma interação complexa e dinâmica, como as letras que compõem uma palavra. Embora cada elemento possa, em teoria, surtir efeito de forma isolada, é na coletividade que eles alcançam seu verdadeiro efeito.

Como dito anteriormente, um dos objetivos do *Design* Gráfico é conseguir passar, com clareza, uma mensagem específica a um determinado público. Considerando que a mensagem que esta pesquisa visa identificar nas imagens analisadas é a de apelo sexual, dentro do conceito de sexualização, a seguir serão descritos os fundamentos do *Design* Gráfico que foram identificados como mais utilizados para este fim a partir dos manuais de *design* de personagens e ilustração do corpo feminino estudados.

3.1.1 Estilo visual

Estilo visual caracteriza a abordagem estilística específica utilizada no *design* de personagens, objetos ou universos. Um estilo pode possuir formas particulares de usar todos os elementos que compõem um *design*. Por exemplo, como pode ser observado na Figura 10, animações cartunizadas tendem a usar linhas (pretas ou coloridas) para traçar os limites dos personagens e objetos, marcando os contornos, enquanto que animações realistas usam sugestões de linhas invisíveis e o uso de luz e sombra para demarcar contornos (Sloan, 2015).

Figura 10 – Comparação de estilos de finalização em ilustração.

Fonte: Harder, 2023.

O termo renderização, na ilustração, se refere ao processo de adição de cor, iluminação e sombreamento de uma imagem para criar uma aparência final. A Figura 10 acima, criada por Harder (2023), ilustra dois retratos de uma mesma personagem, ambos com uma construção de desenho semelhante, mas finalizados com diferentes técnicas. O retrato à esquerda utiliza um estilo mais cartunesco, com cores planas e linhas definidas, enquanto o retrato à direita adota uma abordagem mais realista, com sombreamento detalhado e gradações suaves. Este exemplo demonstra como a renderização pode deslocar o estilo de uma ilustração, conferindo-lhe uma estética distinta, seja ela mais simplificada e estilizada ou mais complexa e realista, a partir da mesma base de desenho.

Já a renderização 3D refere-se ao processo de usar um computador para gerar uma imagem 2D a partir de uma cena tridimensional digital, segundo a Chaos, empresa desenvolvedora de tecnologia de visualização 3D. Em jogos digitais, que muitas vezes se utilizam de personagens 3D, o tipo de renderização final e o estilo visual do jogo podem depender da capacidade gráfica que aquele console de videogame ou computador possui. Ao se estudar a aparência de um personagem dentro do universo dos jogos, segundo Sloan (2015), o estilo visual é a primeira coisa que deve ser analisada e, segundo ele, esta característica de um personagem de jogo pode ser influenciada por diversos fatores, incluindo: o gênero do jogo, as preferências da sua audiência, diferenças culturais do país de que a mídia se origina, da marca do estúdio que o desenvolveu e, inclusive, da plataforma do jogo. Consoles que não possuem uma capacidade gráfica muito elevada, como os mais antigos ou móveis, por exemplo, possuem jogos com um estilo visual menos realista, que necessita de uma capacidade de renderização menor.

Também acontece de, independentemente do console, alguns estúdios buscarem manter um estilo visual antigo propositalmente de forma a evocar nostalgia no público e atrair jogadores que têm preferência por este tipo de mecânica e estilos visual. Existem ainda jogos que possuem um estilo visual muito característico da franquia, como por exemplo, *Borderlands* 1, 2 e 3, desenvolvidos pela *Gearbox Software*, que utilizam de personagens com cores fortes e contornos grossos em sua estilização, e *Hellblade II*, desenvolvido pela *Ninja Theory* e com lançamento previsto em 2024, com um estilo considerado ultrarrealista, como mostrado na Figura 11.

Figura 11 – Borderlands 3 (esquerda) e Hellblade II (direita)

Fonte: elaboração da autora adaptado de Steam e Ninja Theory

Independentemente do motivo por que um determinado jogo digital possui uma renderização mais realista ou mais estilizada, como visto na Figura 11, se faz importante reconhecer as diferenças destas uma vez que é comum que o estilo e acabamento visual de um jogo influencie nas dimensões corporais dos personagens desta mídia.

O estilo visual ou a estética enquanto aparência, pode mudar drasticamente a depender da proposta do jogo digital dentro de um determinado gênero. Como pode ser visto na Figura 12 à seguir, a princesa Zelda, do jogo de mesmo nome, é apresentada em diversos estilos de aparência, mesmo os jogos digitais de Zelda sendo predominantemente do gênero de RPG e aventura.

Figura 12 – Diferentes renderizações da princesa Zelda.

Fonte: Richtmyer, 2021

A Figura 12 mostra a princesa Zelda, da franquia Zelda da empresa japonesa Nintendo, em sua representação em diferentes jogos da coletânea. Aqui, é perceptível como a mesma personagem pode ficar diferente dependendo do tipo de renderização escolhida para o jogo que habita. De um jogo digital para outro, a personagem possui dimensões corporais completamente diferentes, com algumas partes do corpo variando mais de tamanho que outras, sendo elas a cabeça, a proporção dos braços e pernas com relação ao tronco e a estatura da personagem. Focando nas dimensões do pescoço para baixo, considerando o recorte deste estudo, as dimensões corporais das renderizações mais realistas de Zelda são mais similares à corpos femininos adultos e, por isso, são mais passíveis de comparação com os mesmos. No cenário de jogos digitais, a renderização 3D se faz componente de grande destaque e um determinante na classificação do estilo visual do jogo.

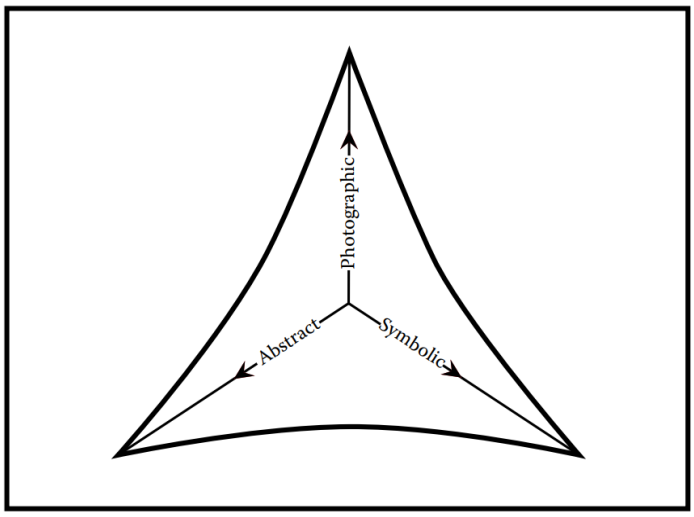
Scott Mccloud (1993) identificou 3 (três) possibilidades de extremos visuais que influenciam diretamente a percepção e interpretação do público: (1) o abstrato, (2) o simbólico e (3) o fotográfico. Ainda, segundo Mccloud (1993), o extremo abstrato foca na essência e na ideia mais do que na forma física. As imagens abstratas não tentam representar a realidade de maneira direta, mas expressam conceitos, sentimentos ou sensações de maneira visual que pode ser interpretada de múltiplas formas pelo espectador.

No contexto dos quadrinhos trabalhado pelo autor, isso pode incluir formas e *design*s que representam conceitos ou emoções de maneira não literal. Já no extremo simbólico, o estilo representa conceitos de maneira simplificada e altamente estilizada, frequentemente através de ícones ou símbolos universais. Por exemplo, um coração partido pode ser usado para transmitir pensamentos ou sentimentos. Esses símbolos são facilmente reconhecíveis e criam um diálogo direto e eficaz. Já no extremo fotográfico há uma

representação o mais realista possível dentro do espectro visual. As imagens tentam replicar a aparência do mundo real com o máximo de detalhes e precisão. Nos quadrinhos, isso se reflete em desenhos que imitam a fotografia ou o realismo, onde a intenção é que o leitor veja as imagens como representações diretas da realidade.

Em jogos digitais, este extremo enfrenta desafios técnicos e conceituais que podem vir do efeito do "Vale da estranheza", onde o público tende a sentir desconforto ao se deparar com um produto visual que se aproxima muito da realidade humana (Sloan, 2015). A forma como os 3 (três) extremos visuais se esquematizam pode ser visualizada na Figura 13.

Figura 13 – Esquema com os três extremos visuais definidos por Scott McCloud



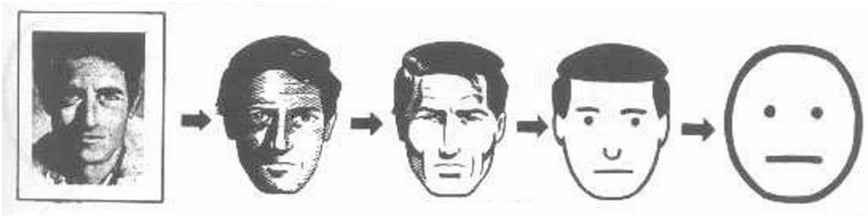
Fonte: Sloan, 2015

Como é possível ver na Figura 13, embora os três critérios estejam cada um em uma ponta do esquema, há zonas onde eles se aproximam mais à medida que tendem ao centro da imagem. Segundo Chinen (2011), todas as imagens acabam optando entre o realismo, a abstração ou o simbólico em sua representação. No entanto, Sloan (2015) afirmou que muito raramente um personagem é criado com um estilo visual posicionado em um desses extremos de Mccloud (1993), se encontrando geralmente entre eles e tendendo mais para um ou dois. A combinação desses estilos pode oferecer possibilidades criativas, expressivas e significativas na arte e no *design* de personagens.

Para McCloud (1993), a maior forma de abstração de conteúdo visual se dá através de palavras. Antes das palavras, o limite da abstração é o cartum, um ícone que seria uma representação da realidade através de formas simples, reduzindo a imagem ao seu

significado essencial, à um símbolo. Entre a fotografia, que seria a representação mais fiel da realidade antes da própria realidade, e o cartum, McCloud definiu uma escala, como segue na Figura 14:

Figura 14 – Escala de fotorealidade e abstração de McCloud



Fonte: McCloud, 1993

Como pode ser visto na Figura 14, antes de alcançar o nível de abstração do cartum que torna a imagem passível de representar a maioria dos seres humanos, a representação visual de cada nível destaca características que tornariam esta pessoa discernível de outras. Utilizando esta escala, temos um meio de identificar o quão próximo da foto realidade está a representação visual de uma pessoa.

Tendo em vista tudo o que foi apresentado sobre estilo visual, observa-se que se faz essencial identificar a definição do estilo visual do jogo digital ou da personagem que será analisada de forma a identificar o quanto é possível comparar as dimensões corporais daquela personagem à dimensões corporais reais.

3.1.2 Linha

No campo do *Design* Gráfico, os elementos a partir dos quais a estrutura visual é estruturada são: o ponto, a linha e o plano. Estes elementos são os blocos construtivos a partir dos quais *design*ers formam imagens, padrões e estruturas visuais complexas.

Segundo Lupton e Phillips (2008), um ponto é geometricamente definido pelo encontro entre um par de coordenadas x e y, caracterizando-se pela ausência de massa, mas manifestando-se visualmente como uma marca ou sinal. Chinen (2011) complementa essa definição ao enfatizar a relação do ponto com o fundo, indicando que sua percepção depende da proporção, forma e cor em relação ao contexto no qual é apresentado. Já o plano é uma expansão bidimensional que resulta do movimento de uma linha ou da agregação de várias linhas formando uma massa visual. Segundo Chinen (2011), um plano pode ser percebido

tanto a partir de um ponto de grande dimensão quanto pela união de linhas que formam uma área homogênea. Lupton e Phillips (2008) definem o plano como uma superfície que se estende em altura e largura, delimitado quando uma linha encerra seu trajeto, gerando uma forma definida. Esta superfície pode variar em forma, sendo orgânica ou geométrica, e é fundamental na criação de figuras, fundos e campos visuais no *design*.

A linha é fundamentalmente uma conexão ou trajetória entre dois pontos, como descrito por Chinen (2011), e pode possuir diferentes espessuras, texturas e direções, podendo ser reta, curva, contínua ou tracejada (Lupton e Phillips, 2008). A linha atua como a representação do movimento e do direcionamento no espaço. No *design* de personagens, a linha, em suas várias manifestações, não apenas esboça as formas dentro de um personagem, mas também é capaz de inferir ação (Sloan, 2015). A interação entre linhas retas, que conduzem o olhar rapidamente pelo *Design*, e linhas curvas, que desaceleram o percurso e focalizam áreas de interesse, é crucial para a construção de gestos e fluxos dentro da composição do personagem (Bishop *et al*., 2020).

Segundo Bishop et al (2020), a espessura da linha também é um aspecto crítico na representação de personagens, onde linhas mais grossas podem transmitir uma sensação de peso e solidez, enquanto linhas mais finas podem sugerir leveza e agilidade. Essa variação no peso da linha pode expressar diferentes tipos de energia, desde uma calma constância até uma energia selvagem e errática, permitindo que o *design*er transmita sutilmente aspectos da personalidade e estado emocional do personagem. Mesmo as linhas que não são discerníveis na forma se fazem presentes como caminhos invisíveis que demarcam limites e encaminham o olhar do observador. No contexto de *design* mais realista, as linhas podem ser mais abstratas, sugeridas ao invés de claramente desenhadas (Sloan, 2015).

O destaque para a linha neste trabalho vem de, segundo Hayashi (2019), esta ser utilizada estrategicamente para criar contornos, fluidez, volume e textura na representação do corpo feminino, onde linhas curvas são empregadas para realçar as ondulações da carne, e linhas retas são utilizadas para detalhar áreas como a clavícula e as articulações e gerar contraste visual. O uso de linhas de diferentes espessuras para a expressão de forma em corpos de personagens femininas pode ser visualizado na Figura 15:

Figura 15 – Ilustrações criadas por Sweeney Boo (à esquerda) e Meybis Ruiz Cruz (à direita).

Fonte: elaboração da autora a partir de Bishop *et al*., 2020

A Figura 15 acima contém dois exemplos de uso de diferentes tipos de linhas para a expressão de forma no corpo feminino. Na ilustração de Sweeney Boo, foram utilizadas linhas pretas grossas em todo o contorno do desenho, exaltando formas arredondadas e o contraste destas com as linhas retas. Já na ilustração de Meybis Ruiz Cruz as linhas são mais finas, utilizam cores similares às cores do plano que contornam e também servem para, de forma mais sutil, demarcar limites e gerar contraste.

3.1.3 Forma

No estudo do *Design* Gráfico, a compreensão das formas é essencial para a criação e a interpretação visual dos objetos. Formas são planos com limites demarcados (Lupton e Phillips, 2008). Segundo Munari (2006 [1957]), as formas básicas do *design*, classificadas como formas geométricas pelo autor, são o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero, os quais representam os pilares fundamentais da construção visual e, como dito por Sloan (2015), são as formas mais simples à que um observador pode reduzir uma imagem. Tais formas básicas se fazem presentes nas imagens sem necessariamente assumir seu formato geométrico perfeito, mas através de curvas e pontas e o significado e simbologia que atrelamos às características das formas (Sloan, 2015). Essa simbologia faz com que estes elementos possam ser empregados de maneira intencional pelo *design*er e através de usos não tão óbvios para evocar reações específicas nos observadores e informar características dos personagens, independentemente de qual a cultura ou país de origem do observador, e esse potencial semântico universal é chamado de “Linguagem da Forma” (Sloan, 2015; Bishop *et al*., 2020; Harder, 2023).

O uso consciente de formas no *design* de personagens é uma manifestação de uma linguagem visual sofisticada que transcende barreiras culturais e linguísticas, permitindo aos *design*ers informar ao observador traços de personalidade e emoções de personagens de forma eficaz e imediata, conforme fundamentado nas obras de Munari (2006 [1957]), Sloan (2015), Bishop *et al*. (2020), e Harder (2023). Segundo visto nestes autores, o uso de uma mesma forma em contextos diferentes e com aplicações diferentes pode transmitir ideais complexas diversas, mas existem usos comuns, atrelados a estereótipos, que são geralmente esperados pelo público. O quadrado, enquanto forma pesada e de limites bem definidos, geralmente simboliza força e estabilidade, sendo comumente associado à racionalidade e à personagens fortes e, muitas vezes, teimosos. O triângulo, forma muito utilizada em personagens considerados assustadores ou pouco receptivos e objetos perigosos devido à suas pontas angulosas, costuma ser utilizado para expressar pontos de tensão e evocar sentimentos de dinamismo e perigo. Já o círculo, forma sinuosa e composta por curvas sem quinas ou linhas retas, frequentemente é associado à juventude e à bondade, transmite ideias de vulnerabilidade, inocência, suavidade e segurança, proteção. Na Figura 16 é possível ver a aplicação das formas círculo e triângulo na criação de personagens.

Figura 16 – Exemplos de Linguagem da Forma para o círculo (esquerda) e triângulo (direita).

Fonte: Harder, 2020

Observando a Figura 16, fica perceptível como todas as formas podem ser muito versáteis e possuir diferentes significados em diferentes aplicações, e praticamente todo

design consiste em uma grande mistura de formas, podendo, como geralmente acontece, algumas serem mais dominantes do que outras. Essa mistura muitas vezes é utilizada para gerar contraste de formas e, apesar de esse contraste ser muito eficiente para gerar hierarquia visual (Bishop *et al*. 2020) como visto anteriormente, o círculo receberá uma atenção especial neste trabalho devido ao seu frequente uso para estruturar corpos femininos (Marshall, 1957) e, também, seu potencial para sexualizar estes corpos (Hayashi, 2019).

Os círculos são geralmente identificados na estrutura dos personagens por curvas e bordas arredondadas. Tais formas estão frequentemente associadas a conceitos de juventude e bondade e são interpretadas como símbolos de ludicidade, energia, inocência e vulnerabilidade, características comumente relacionadas à infância, e personagens que possuem muitas formas arredondadas são comumente interpretados como convidativos, amigáveis e seguros (Sloan, 2015; Bishop *et al*., 2020). Essas características muitas vezes são associadas não só a personagens infantis, mas também à personagens que performam feminilidade. A delicadeza, suavidade e o aspecto convidativo e seguro são características da forma arredondada que servem como recurso bastante utilizado também para exaltar e tornar atrativas partes específicas do corpo feminino como meios de sexualização, como visto em Hayashi (2019) e demonstrado na Figura 17 a seguir.

Figura 17 – Desenho de Hayashi que demonstra como ilustrar o corpo feminino através das curvas e formas arredondadas.

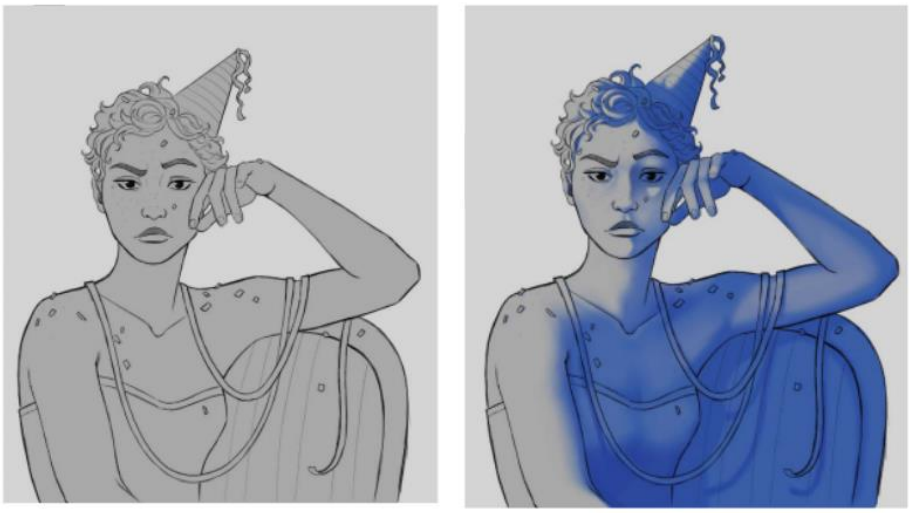
Fonte: Hayashi, 2020

Na Figura 17 acima, retirada de Hayashi (2020), é possível perceber o uso de curvas e ondulações na forma as quais permitem, segundo o autor, passar a sensação de maciez e charme ao corpo feminino, com o apelo pontual de formas contrastantes para chamar a atenção para partes específicas do corpo e para a sugestão de movimento. “Corpos femininos tradicionais tendem a ter formatos arredondados e suaves, como ovais.” (Bishop *et al.*, 2020, p. 153-154).

3.1.4 Volume e dimensão corporal

No contexto do *Design* Gráfico, o volume refere-se à representação de espaço tridimensional em meios bidimensionais, como papel ou telas digitais. Objetos podem parecer menores ou maiores em comparação uns com os outros dentro de uma mesma imagem, o que permite o exagero de formas com a adição de tridimensionalidade. Conforme Lupton e Phillips (2008), embora a mídia gráfica típica careça de profundidade real, o volume pode ser ilustrado através de técnicas como a perspectiva linear, que simula distorções óticas para dar a impressão de profundidade. É comum utilizar valor, ou seja, técnicas de luz e sombra, para a adição de volume à uma imagem. Dependendo de onde, do quanto e como for adicionado esse valor, um elemento pode se tornar mais ou menos volumoso, como no exemplo da Figura 18.

Figura 18 – Imagem antes (esquerda) e depois (direita) da adição de sombra e, com ela, volume.



Fonte: elaboração da autora a partir de Harder, 2023

A ilusão de volume demonstrada na Figura 18, também pode ser gerada pela noção de peso, a concepção de que um objeto volumoso costuma pesar mais que um menos volumoso, segundo Hayashi (2019), fazendo com que a disposição dos elementos corresponda à gravidade. Também segundo o autor, o uso de linhas e formas ou, mais especificamente, da desproporcionalidade e assimetria entre formas pode fazer com que algo pareça muito grande e, por consequência, mais volumoso, ou então muito pequeno, menos volumoso. O exagero de volume de partes corporais comumente sexualizadas, como peito, genitália, nádegas e, também, cintura, com tamanho maior que a realidade para busto e nádegas e menor para genitália e cintura (Hayashi, 2020), costuma ser aliado à uma estrutura corporal magra que corrobora com a magreza idealizada (Janzs e Martis, 2007; Martins *et al*. 2009) universalizada para corpos femininos. O corpo da personagem tende então a assumir o formato de uma ampulheta (Sloan, 2015), com curvas chamativas e linhas onduladas, e, ainda assim, ser muito magro. Os desenhos de Hayashi, na Figura 19 abaixo, exemplificam como a manipulação da forma (esquerda, personagem apertando e deformando os seios) e como a assimetria (direita, personagem com seios apontando para lados diferentes) podem passar a sensação de volume.

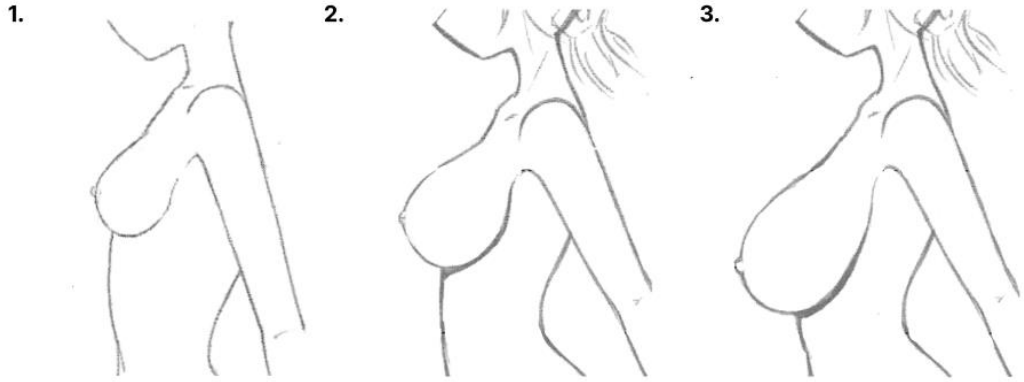
Figura 19 – Personagens cuja disposição do busto exemplifica a noção de volume.

Fonte: Hayashi, 2019

No exemplo mostrado na Figura 19, a noção de volume foi aplicada principalmente aos seios das personagens. Em todos os estudos que tratam da sexualização de personagens femininas em jogos digitais trabalhados nesta pesquisa, foi possível verificar a importância dos seios na representação de sexualização. O busto feminino possui um efeito de atratividade sexual já reconhecido, e as mudanças em sua dimensão e volume costumam estar diretamente relacionadas com os níveis de sexualização das personagens (Downs e Smith, 2010; Lynch *et al*., 2016; Jansz e Martis, 2007; Hayashi, 2019).

Hayashi (2019) apresentou algumas noções de dimensão para o busto feminino, caracterizando o que ele denominou de tamanhos "pequeno" (aqui numerado como 1), "básico" (2) e "grande" (3), como demonstrado na Figura 20:

Figura 20 – Tamanhos de busto determinados por Hayashi (2019)



Fonte: elaboração da autora a partir de Hayashi, 2019

Como pode ser percebido com as dimensões demonstradas na Figura 20, mesmo o tamanho "pequeno" determinado por Hayashi (2019) possui dimensões diferentes de corpos femininos reais (Martins *et al.*, 2009). Isso se dá porque a obra de Hayashi (2019) é um manual que busca ensinar como desenhar mulheres de forma *sexy* e sensual. Assim, para fundamentação deste trabalho, um busto considerado visualmente não sexualizado teria de possuir dimensões menores do que o "pequeno" de Hayashi. Já a cintura costuma ter sua dimensão atrelada ao tamanho do busto, uma vez que o tamanho da cintura tende a fazer o busto parecer maior ou menor do que é e, também, o tamanho do busto faz com que a cintura pareça mais larga ou mais fina do que realmente é (Downs e Smith, 2010). Então, quanto menor a proporção da cintura com relação ao busto, mais sexualizada ela é.

Como dito anteriormente, o corpo feminino sexualizado e idealizado tende a possuir o formato de uma ampulheta, de forma que seu busto e seu quadril são as partes mais avantajadas de toda a estrutura corporal (Sloan, 2015). A partir disso, fica claro que o volume e a dimensão do quadril feminino também costumam ser pouco realistas na representação sexualizada. Nos desenhos vistos em Hayashi (2019), as mulheres possuíam quadris no mínimo da mesma largura dos ombros. Já as nádegas, cuja dimensão foi pouco abordada por Hayashi, também possui alto potencial de sexualização (Lynch *et al*., 2016; Jansz e Martis, 2007). No entanto, uma vez que quadris e nádegas não costumam ser vistas em dimensões e volume tão desproporcionais com relação ao restante do corpo quanto seios, personagens que possuam quadris e nádegas grandes com relação ao restante do corpo, mas não necessariamente enormes, já podem ser consideradas sexualizadas.

3.1.5 Textura

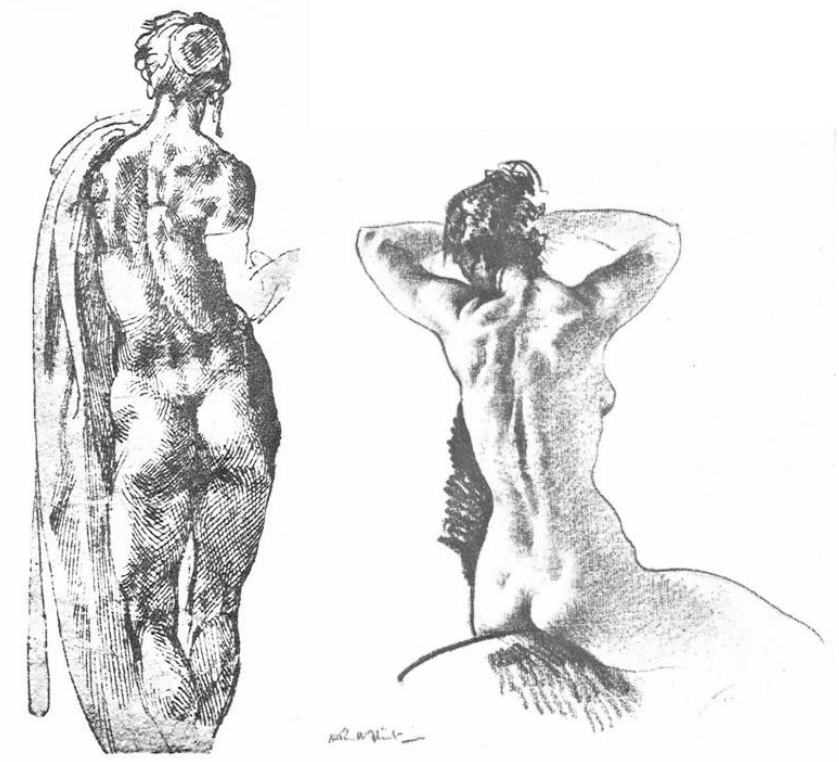
A textura é uma representação visual que simula a superfície de algo e evoca a experiência sensorial associada ao contato com essa superfície. De acordo com Chinen (2011), a textura é caracterizada pela irregularidade de seus elementos, que variam em tamanho, distância e concentração, conferindo à superfície um aspecto natural ou orgânico. Diferencia-se dos motivos, que formam padrões regulares e repetitivos. Lupton e Phillips (2008) enfatizam que as texturas podem existir puramente como efeitos óticos, adicionando detalhes e qualidades às superfícies visuais e enriquecendo a experiência do observador. As autoras também destacam a importância do contraste e da justaposição de texturas diferentes para amplificar as propriedades visuais e táteis de um objeto ou superfície, o que também pode ser visto em Hayashi (2019).

A textura, quando aplicada no *design* de personagens, pode ser utilizada para realçar e passar a sensação de suavidade, delicadeza e maciez para características corporais específicas. Segundo Hayashi (2019), a textura do corpo feminino pode ser enfatizada através do uso de linhas curvas e formas volumosas e arredondadas. A forma de se representar um corpo feminino com uma textura suave, macia e convidativa é, segundo o autor, através do busto e nádegas das personagens, da forma arredondada dos ombros e da virilha, da estreiteza da cintura e da ondulação em seu estômago. A ideia é exaltar a textura do corpo feminino usando curvas.

As curvas e ângulos arredondados buscam expressar suavidade, delicadeza e fragilidade comumente tão necessárias para o reconhecimento da feminilidade, o que pode ser

identificado em Marshall (1957), na Figura 21, quando este compara um esboço de uma mulher nua de costas de Michelangelo com a desenhada por William Russell.

Figura 21– Esboço de Michelângelo à esquerda e, à direita, o de Russel Flint.



Fonte: elaboração da autora a partir de Marshall, 1957

A partir da comparação mostrada na Figura 21, Marshall (1997) aponta que Michelangelo, enquanto escultor, tende a pensar em seus desenhos focando muito em detalhar a musculatura humana. O corpo feminino cujas texturas exaltam demais os músculos da mulher esboçada por Michelangelo foge ao conceito de suavidade e delicadeza buscado e, por isso, Marshall escreveu “Essa concepção monumental confere grandeza ao seu trabalho, mas, claro, você não busca Michelangelo por charme ou feminilidade.” (Marshall, 1957, p. 53).

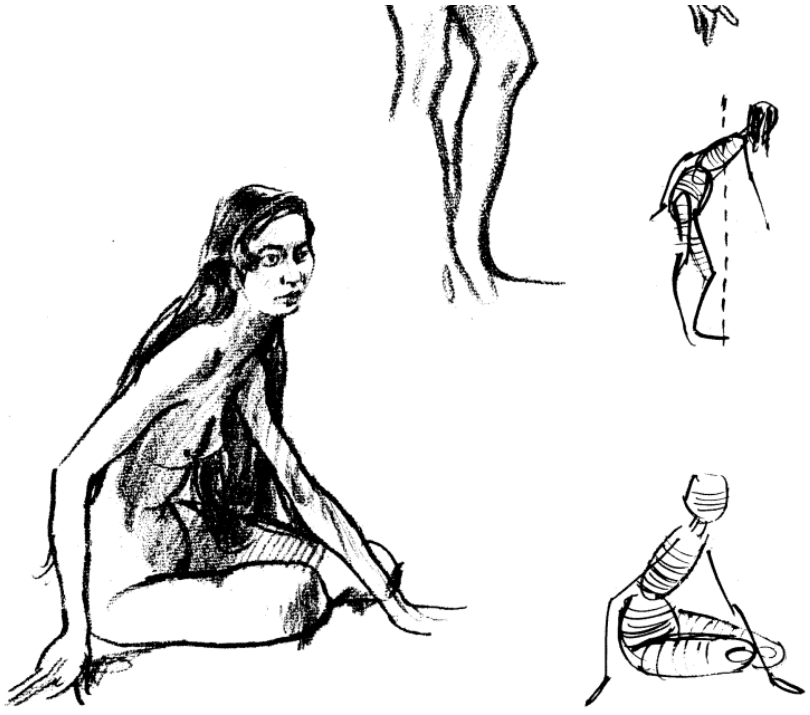
3.1.6 Postura, pose e sugestão de movimento

Segundo Sloan (2015), a postura descreve o alinhamento geral de um corpo, comumente utilizado como indicativo do estado emocional ou da personalidade de um personagem. Segundo o autor, a postura pode ser aberta ou fechada; uma postura aberta geralmente é percebida como amigável, positiva e acessível, enquanto uma postura fechada

pode ser vista como distante, pouco comunicativa ou hostil. Uma postura, para ser entendida como aberta, possui aspectos indicativos de pouca autoproteção por parte do personagem, como braços abertos, ombros relaxados, rosto com expressões convidativas. Já a postura fechada costuma indicar que o personagem está buscando preservar seu espaço pessoal, o que pode ser representado por braços cruzados, expressões fechadas ou ombros tensos.

Já a pose se refere à configuração específica de posição do corpo de um personagem num momento dado, comunicando a interação do corpo com o entorno e possíveis intenções do personagem. Segundo Marshall (1957), as poses devem ser tão naturais quanto possível, o que é crucial para evitar rigidez e transmitir dinamismo. Uma pose com uma leve torção proporciona uma maior sensação de movimento, o que sugere que a pose não apenas captura um momento estático, mas também evoca o potencial de ação e a dinâmica do personagem. Segundo Hayashi (2019), a melhor forma de evocar movimento em uma pose é usando inclinações e torções das pernas, braços e movimentos da cabeça e dos cabelos. Exemplos de pose podem ser vistos na Figura 22 a seguir:

Figura 22 – Esboços de Marshall que buscam exemplificar pose e dinamismo.



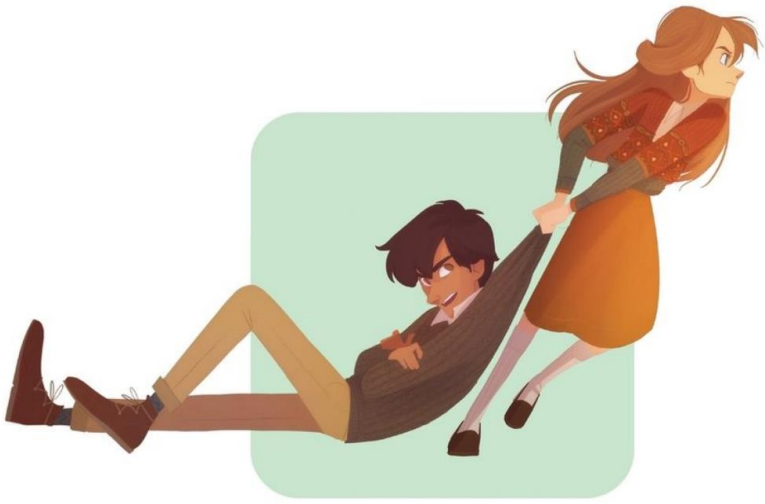
Fonte: Marshall, 1957

O potencial de ação da pose, caso explorado de forma a realmente indicar uma ação específica, deixa de ser apenas um potencial e se caracteriza como movimento. Na Figura 22, acima, a personagem sentada (à esquerda) está posando de uma forma que, com uma sutil alteração no ângulo da coluna ou do braço esquerdo, já poderia indicar um movimento.

O movimento, por sua vez, através de uma sugestão gráfica, indica ações da personagem e apresenta poses com um comportamento dinâmico, mesmo que estático. Conforme explorado por Sloan (2015), o movimento relaciona-se com a presença aparente de energia na postura e no movimento do personagem, mudanças dinâmicas em uma pose de forma a transmitir ação e intenção. Segundo definido por Sloan (2015), movimentos de alta energia são caracterizados por ações mais rápidas e dinâmicas, enquanto movimentos de baixa energia são mais lentos e letárgicos. Essa variação no movimento pode ser usada para reforçar a expressão de estados emocionais contrastantes, como excitação *versus* tristeza.

A forma como um corpo é composto em uma imagem, caso apresente uma pose, postura ou sugestão de movimento bem aplicados, pode contar uma história mesmo de forma estática. Isso pode ser percebido na Figura 23, onde é possível identificar, através da pose e da postura de ambos e do movimento indicado por essas poses e posturas, que um personagem está arrastando outro e este último não está feliz com o primeiro.

Figura 23 – Cena ilustrada por Noor Sofi de uma pessoa arrastando outra.



Fonte: Bishop *et al*., 2020

O exemplo da Figura 23 mostra personagens que não possuem apelo sexual, no entanto, a postura, a pose e o movimento são artifícios visuais comumente utilizados na

sexualização de personagens femininas (Downs & Smith, 2010; Lynch *et al*., 2016; Bell, 2017; Tompkins & Martins, 2022). A perspectiva do espectador pode ser colocada de forma a ter uma visão "privilegiada" de características corporais específicas das personagens (Hayashi, 2019). No entanto, independentemente da perspectiva do observador, personagens sexualizadas costumam ser representadas com uma postura aberta, relaxada ou convidativa, com uma pose que exalta partes específicas do seu corpo, como busto e nádegas, e com uma movimentação que é indicativa de um comportamento sexualizado (Hayashi, 2019). Ocorre também de haver o uso de posturas não tão convidativas por parte das personagens, onde estas apresentam características de postura fechada, como tensão corporal e expressões confusas ou incomodadas, mas com uma pose e movimento que vão contra a própria postura, como pode ser visto na Figura 24 abaixo, onde a personagem apresenta uma expressão de inocência e súplica que contrasta com a pose que chama a atenção para o seu busto avantajado:

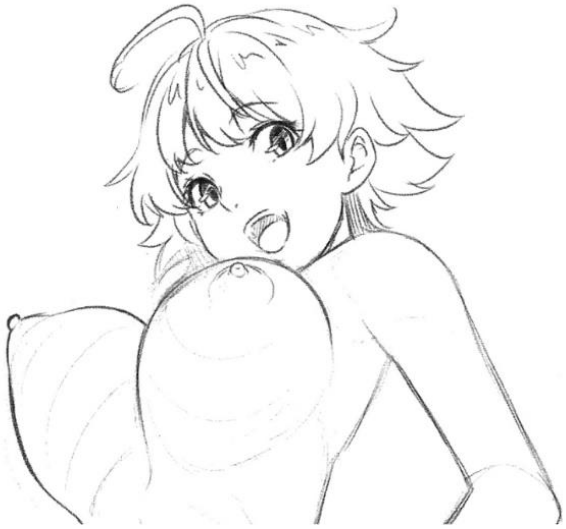
Figura 24 – Personagem caracterizada como "*sexy*" por Hayashi.

Fonte: Hayashi, 2019

Na Figura 24, a personagem está abaixando o tronco e seus seios estão pousados em seus braços de forma estática. No entanto, Hayashi (2019), destaca a ocorrência também

do uso específico de sugestão de movimento do busto para a sexualização de personagens femininas. A movimentação dos seios de forma solta e desgovernada, muitas vezes indicando movimentos que a pose e movimentação geral do corpo da personagem não acompanham, é utilizada pelo autor de forma a “dar vida” a essa parte específica do corpo feminino, como pode ser visto na Figura 25.

Figura 25 – Personagem com indicação de movimento exagerado dos seios, os quais estão sendo lançados para cima.



Fonte: Hayashi, 2019

Na Figura 25 acima, a personagem está jogando os seios para cima de forma que cada um está sendo lançado para um lado diferente. Os seios possuem proporção exagerada e uma movimentação como essa exigiria uma ação e uma força que a personagem não aparenta estar fazendo, o que pode ser identificado em sua postura que, tirando pelos seios, está estática.

3.1.7 Matiz, valor e saturação

No *Design* Gráfico, o uso estratégico de cor costuma ser feito principalmente para transmitir simbolismo e gerar hierarquia visual. Enquanto parte do *Design* Gráfico, isso não ocorre de maneira diferente para o *design* de personagens. As cores são utilizadas para passar sensações e causar reações específicas, como acontece com o uso da cor vermelha para remeter à amor ou perigo e a cor azul para remeter à paz e estabilidade, por exemplo (Sloan,

2015). Já o uso da cor para gerar hierarquia visual costuma se dar através do uso, principalmente, do contraste de matiz, valor e saturação, como descrito a seguir.

A matiz de uma cor é definida como a própria identidade da cor, a cor como a conhecemos, como articula Chinen (2011). Para gerar contraste de matiz, segundo Sloan (2015), se faz necessário utilizar cores que estejam em lados diferentes do círculo cromático, preferencialmente os extremos opostos, as quais configuram cores complementares.

Segundo Sloan (2015), a aplicação de cores complementares é uma estratégia muito utilizada no *design* gráfico devido à sua capacidade de gerar um contraste de cores que contribui significativamente para a construção de uma hierarquia visual clara e dinâmica. No *design* de personagens, este contraste reforça a visibilidade e o impacto do personagem dentro do meio em que é apresentado, facilitando a distinção e a compreensão visual pelo público. Sloan enfatiza que, na prática, a utilização de cores complementares confere vitalidade e energia distintas, tornando os personagens mais memoráveis e atraentes visualmente.

Enquanto a matiz é caracterizada pela cor como conhecemos, o valor e a saturação representam variações de matiz. Conforme descrito por Lupton e Phillips (2008, p. 74) e Chinen (2011, p. 50), o valor refere-se à claridade ou escuridão de uma cor, impactando diretamente na percepção de profundidade e volume do objeto “iluminado” e/ou “sombreado”. No *design* de personagens, o uso estratégico do valor pode enfatizar ou subtrair a visibilidade de certas características, influenciando a leitura visual do personagem por parte do público (Harder, 2023; Sloan, 2015). O uso de valor na sexualização de personagens femininas pode se dar através da iluminação exagerada de partes comumente sexualizadas do corpo feminino, como seios, nádegas, barriga, coxas, exaltando a textura “lisa” da superfície da pele. Também costuma acontecer o uso de valor de forma a se exagerar o indicativo de volume nessas partes, exagerando formas e curvas e aumentando a percepção de atração física (Sloan, 2015). Segue um exemplo retirado da capa do manual de Hayashi (2019), na Figura 26. As sombras dão tridimensionalidade para os seios da personagem enquanto que iluminações pontuais tornam a pele “lisa”.

Figura 26 – Fragmento da ilustração da capa do manual de Hayashi (2019).

Fonte: Hayashi, 2019

Segundo é possível observar na Figura 26, as cores e os volumes são intencionalmente trazidos à ilustração de forma a conduzir o olhar para áreas específicas do corpo feminino. A saturação, ou croma, segundo Chinen (2011), descreve a intensidade de uma cor. Cores altamente saturadas são vibrantes e energéticas, enquanto cores menos saturadas são mais apagadas e sutis. O contraste de cores mais saturadas e menos saturadas permite destacar a importância de um personagem ou de qualquer elemento em uma composição, manipulando a atenção do observador.

Segundo Sloan (2015), cores análogas ao vermelho (cores que representam variações cromáticas da matiz estando do mesmo lado que ela no círculo cromático, como o rosa) podem ser utilizadas na pele nua de forma a indicar rubor e, consequentemente, saúde, o que segundo o autor gera atratividade no observador. Esse rubor costuma ser utilizado em extremidades do corpo feminino, como ombros, seios, cotovelos, joelhos, e, claro, seios e nádegas.

3.1.8 Relação figura e fundo ou positivo/negativo

Como observado por Lupton e Phillips (2008), a relação figura e fundo, ou positivo e negativo, pode ser explorada para criar padrões visuais atraentes e organizar o espaço de uma maneira que destaque os elementos principais. O “fundo” é o negativo e o que

está na “frente” é o positivo (Chinen, 2011).

Como dito anteriormente na conceituação de volume, existem diferentes artifícios e fenômenos que podem ser utilizados para passar a sensação de profundidade e distância dentro de uma composição 2D. A noção de perspectiva linear, guiada pelo uso de linhas e de formas em escalas maiores (à frente) para menores (atrás) permite essa sensação (Lupton e Phillips, 2008), o que é muito útil quando, para ilustrar o fundo em uma imagem cujo foco é um personagem, se opta por fazer um cenário. Cenários no fundo costumam conter elementos que não possuem tantos detalhes, fazendo com que o foco se mantenha naquilo que está na frente (Chinen, 2011). Segundo Bishop *et al*. (2020), para uma composição ter equilíbrio, é necessário que haja partes ricas em detalhes e outras não tanto.

Para que o contraste com o fundo colabore para a sexualização de personagens femininas, se faz necessário que esse contraste exalte partes do corpo ou a pose das mesmas de forma a guiar os olhos do observador para esses detalhes. A relação figura fundo se dá de forma harmoniosa no momento que o observador consegue discernir o fundo do elemento principal da composição.

3.1.9 Hierarquia visual e a importância do contraste

A hierarquia visual é um conceito primordial no *Design* Gráfico e na ilustração, que visa organizar elementos visuais de forma a guiar o olhar do observador e destacar uma ordem de importância. Chinen (2011) explica que a disposição das formas dentro de uma composição direciona sequencialmente a atenção do espectador, estabelecendo uma hierarquia onde o mais importante é visto primeiro. Essa orientação pode seguir padrões culturais, como a leitura de cima para baixo e da esquerda para a direita, ou empregar técnicas de manipulação espacial e profundidade para destacar certos elementos, influenciando assim a interpretação e a importância percebida de cada parte da mensagem visual. Expressar uma ordem é uma tarefa primordial do *design*er e que "a hierarquia visual controla a transmissão e o impacto da mensagem" (Lupton e Phillips, 2008, p. 116). As autoras argumentam que sem uma hierarquia clara, a comunicação gráfica torna-se confusa e a navegação pelo conteúdo visual fica comprometida. A hierarquia pode variar de simples à complexa, de rígida a flexível, e de superficial a profundamente articulada, mas independentemente da abordagem, deve sempre empregar marcas claras de separação para indicar a transição de um nível de informação a outro (Lupton e Phillips, 2008).

Segundo Sloan (2015), quando analisando a hierarquia visual de uma composição, existem três conceitos chave que devem ser observados: contraste, repetição e alinhamento. Para este estudo, será trabalhado especificamente o contraste devido ao seu recorrente uso para exaltar características femininas com potencial de sexualização.

O contraste é um dos fenômenos do *design* que mais efetivamente colabora para o estabelecimento de hierarquia visual. O contraste entre elementos possui uma importância vital no estabelecimento de uma hierarquia visual eficaz e é o que realmente deixa as coisas visualmente interessantes. Como mostrado anteriormente na conceituação dos outros fenômenos de *design* gráfico trabalhados nesta pesquisa, o contraste pode se dar entre figura e fundo, linguagem da forma, linhas e pontos, valoração e saturação, escala, textura, noção de volume e espaço e quaisquer outros fenômenos de composição que, quando colocados de forma a gerar contraste, guiam a visão do observador pela imagem (Bishop *et al*., 2020; Sloan, 2015; Lupton e Phillips, 2008; Hayashi, 2020).

Para melhor esclarecimento de como funciona o contraste no estabelecimento de hierarquia visual, cabe partir para um exemplo, como pode ser visto na Figura 27.

Figura 27 – *Splash art* base da personagem Nilah, do jogo *League of Legends*.

Fonte: *Riot Games*

A Figura 27 consiste na *splash art* base da personagem Nilah, do jogo *League of Legends*, e nela é possível identificar a hierarquia através do contraste entre Nilah, o elemento

principal, e os elementos envolvidos nos eventos que estão acontecendo ao fundo, secundários. A cena do fundo é percebida como bem distante, sensação gerada pela diminuição da nitidez no traço da criatura e do barco e, também, pela noção de redimensionamento oriunda do conhecimento proveniente do nosso repertório visual que nos informa que um navio, caso localizado ao lado da personagem, não teria esse tamanho (Chinen, 2011). A roupa, rosto e cabelos da personagem, além da água em sua mão e abaixo de seus pés, são ricos em detalhes em comparação com a água mais "distante" e com a criatura e o barco, e, também, a sugestão de movimento de Nilah é elaborada e guia a atenção da audiência (Bishop *et al*., 2020).

As cores de Nilah são mais saturadas que as do cenário atrás e a iluminação mais vibrante da imagem, causada pelas alterações de valor, está partindo da bola de água perto da mão esquerda de Nilah, com essa iluminação se refletindo nas roupas da personagem, no tecido e nas peças de metal (Chinen, 2011; Lupton e Phillips, 2008). Os braços possuem dimensões e posições assimétricas, gerando uma cena ativa (Lupton e Phillips, 2008). A água proveniente da bola se estende até a arma na mão direita dela, o que nos faz prever o movimento que a levou àquela posição (Chinen, 2011) e nos faz compreender a postura, que é aberta e preparada (Sloan, 2015). Tudo na imagem está contribuindo para que o foco seja Nilah, independentemente do quão interessantes são os eventos ao fundo, e, nela, que a hierarquia se dê indo da bola de água para o lado do corpo de Nilah, em seguida para o seu rosto, seu joelho direito, sua postura, seus cabelos, a forma do seu movimento, a arma em sua mão direita e, então, os eventos lá atrás.

Para a sexualização de personagens femininas, é comum a utilização de contraste de valoração, volume e formas para guiar o olhar do observador para partes corporais comumente sexualizadas, como busto, genitália e nádegas, e/ou para o comportamento sexualizado da personagem (Hayashi, 2020). Ainda, segundo o autor, os corpos femininos são cobertos de "carne macia" e, por isso, se faz necessário utilizar de curvas para enfatizar isso. No entanto, a ênfase não é forte o bastante se não houver um contraste com elementos rígidos, como ossos e juntas. O contraste aqui visa enfatizar a textura "macia" do corpo feminino, porém tomando cuidado para não chamar atenção demais para os elementos destoantes, como o autor exemplificou ao mencionar que não desenha a patela de personagens acocoradas por esta passar uma sensação de "dureza" para os joelhos das mesmas. Assim como feito acima, cabe um exemplo para demonstração, à seguir na Figura 28.

Figura 28 – *Splash art* base da personagem Miss Fortune, do jogo *League of Legends*.

Fonte: *Riot Games*

No estudo de Bell (2017), a *splash art* base de Miss Fortune, mostrada na Figura 28, foi classificada como “hiper sexualizada” de forma unânime por aqueles que a avaliaram. Miss Fortune é uma personagem do jogo *League of Legends* que é conhecida por ser sexualizada, com suas falas, poses e contexto a apresentando como uma *femme fatale*. Assim como na arte de Nilah, o fundo da arte de Miss Fortune retrata uma cena onde um navio está sendo destruído, no caso aqui incendiado. Ela também está posicionada à direita da imagem (Chinen, 2011), e a sugestão de movimento passada por sua postura e pelos tecidos em seu corpo nos indica que o que está acontecendo ao fundo não a incomoda (Bishop, 2020). A parte mais iluminada da arte é a manga branca do braço direito da personagem, a qual, quando vista, encaminha o olhar do espectador para a iluminação na barriga lisa e cintura muito fina e, principalmente, para os detalhes de iluminação no couro molhado do pequeno colete de Miss Fortune que, pela estruturação das linhas, mal consegue conter a voluptuosidade do busto da personagem (Lupton e Phillips, 2008; Chinen, 2011; Bishop *et al*., 2020). O volume colocado no busto da personagem é enorme, e esse volume é enfatizado através dos detalhes da fita preta na renda branca (uma matiz e texturização que passam a sensação de delicadeza e maciez, como embasado por Sloan, 2015, Hayashi, 2020 e Bishop *et al*., 2020), do sombreamento entre os seios e pela iluminação geral da área, além da iluminação pontual presente nas áreas de penumbra, como o local entre o peito esquerdo e a axila, a qual buscam indicar que a personagem está molhada (Hayashi, 2019; Bishop, 2020). As texturas da pele da

personagem e do couro no colete são exageradas e chamativas (Hayashi, 2019), contrastando com as texturas do restante da roupa de Miss Fortune e do restante da imagem, exceto pelo padrão desenhado nas armas, principalmente a arma na mão direita, a qual se encontra mais perto do busto (Bishop *et al*., 2020).

A imagem encaminha o público a ter por foco o busto de Miss Fortune, inclusive obscurecendo o rosto dela, a parte do seu corpo abaixo da barriga e fazendo os cabelos, de cores contrastantes e chamativas, ondularem em torno dessa área com a sugestão de movimento (Lupton e Phillips, 2008; Chinen, 2011; Bishop *et al*., 2020). Ao compararmos a hierarquia visual descrita nesse exemplo com o exemplo de Nilah, é possível identificar quais os artifícios de *design* utilizados pelo criador da composição para exaltar e gerar foco no busto da personagem e, assim, atrair o olhar através do apelo sexual.

Um outro exemplo de sexualização que se utiliza de hierarquia visual, aqui se dando principalmente a partir do contraste de forma, pode ser visto nos desenhos de Marshall (1957), na Figura 29 a seguir, onde é possível perceber as formas circulares e limites arredondados que compõem praticamente toda a estrutura corporal das mulheres desenhadas.

Figura 29 – Esboços de perfil de Marshall.

Fonte: Marshall, 1957

Os pontos de contraste de forma no corpo das personagens ilustradas na Figura 29 estão nos seios em cada representação, que estão despontando como uma forma triangular e

angulosa para fora da forma geral composta por linhas suaves e ondulações. O contraste entre formas arredondadas e formas angulares gera o que Chinen chamou de “tensão entre ângulos” (Chinen, 2011), o que chama atenção para os pontos destoantes na forma geral.

3.2 Estudos sobre a sexualização de personagens femininas e os critérios e variáveis para identificação de sexualização

Para o desenvolvimento dos critérios utilizados para a análise de presença e nível de sexualização nas imagens selecionadas do corpo da personagem Caitlyn, foram utilizadas também, além dos fundamentos do *Design* Gráfico detalhados anteriormente, as variáveis de pesquisa utilizadas por diversos autores e autoras que estudaram sobre a sexualização de personagens femininas em vídeo games. Tais variáveis foram definidas por eles a partir do que foi observado como sendo condições visuais de sexualização comumente presentes nas personagens femininas de jogos digitais, onde estas são dispostas parcialmente nuas, com características corporais irrealistas e vestindo roupas e acessórios que são inapropriados para o papel no contexto onde as personagens estão colocadas (Downs & Smith, 2010; Sloan, 2015; Lynch *et al.*, 2016; Bell, 2017; Tompkins & Martins, 2022). Desta forma, com algumas diferenciações de um estudo para o outro, a maioria das variáveis se repetem, o que forneceu um alicerce consistente para a criação dos critérios deste estudo. De forma a melhor apresentar as variáveis finais utilizadas para fundamentar os critérios gerados para esta pesquisa, segue os estudos que se utilizaram destas variáveis de sexualização (e outras) em suas investigações e como se deu sua aplicação em cada um deles.

No estudo de Jansz e Martis (2007), intitulado “O Fenômeno Lara: Personagens Femininas Poderosas em Videogames” [12] os autores trataram de personagens femininas “fortes”, apesar de hiperssexualizadas, usando como exemplo a personagem Lara Croft do jogo *Tomb Raider*. O objetivo principal era investigar como características de gênero são representadas nos videogames e como essas representações influenciam a percepção do jogador sobre o gênero.

A metodologia incluiu uma análise qualitativa das características físicas e do vestuário das personagens em diversos jogos, classificando-as como sexualizadas ou comuns, e observando a musculatura e a estatura corporal. Os resultados indicaram que, apesar de algumas personagens serem retratadas como fisicamente poderosas, ainda persistem

[12] “*The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games*” (tradução da autora),

estereótipos femininos tradicionais, especialmente relacionados ao vestuário e à sexualização sutil através da ênfase em características corporais como seios grandes ou cinturas finas. Detalhando melhor o uso das variáveis de aparência utilizadas por Jansz e Martis (que são as que interessam para este estudo), as mesmas foram divididas entre as vestimentas e as características corporais das personagens. As variáveis eram: (I) Roupas (sexy ou comum), (II) Corpo (pesado, normal, magro), (III) Constituição (musculosa, normal), (IV) Seios (grandes/enfatizados ou normais) e (V) Nádegas (grandes/enfatizadas ou normais).

Martins *et al* (2009). produziram um artigo intitulado "Uma Análise de Conteúdo do Imagético do Corpo Feminino em Videogames" [13] ,onde examinaram as proporções corporais das personagens femininas em videogames comparando-as com médias antropométricas reais. A pesquisa utilizou uma metodologia quantitativa para coletar dados sobre as dimensões do corpo das personagens de vários jogos populares, como: cabeça, ombros, braços, peito, cintura, quadril e pernas, e comparou essas medidas com dados populacionais médios de mulheres reais. O estudo também criou modelos visuais para facilitar a comparação. Os resultados destacaram uma tendência nos jogos de exibir personagens femininas com proporções corporais não realistas, frequentemente exagerando características sexuais secundárias como seios grandes e cinturas extremamente finas, o que pode influenciar as expectativas e percepções de corpo ideal feminino no público consumidor. Mesmo que o foco de Martins *et al*. não tenha sido a sexualização dos corpos nos jogos, a observação das dimensões irrealistas das personagens, característica que já foi observada como sendo de extrema relevância na percepção de sexualização, permitiu que o estudo trabalhasse este tópico mesmo que indiretamente e fundamentasse bastante a variável de desproporcionalidade corporal. As variáveis corporais tanto para analisar a figura humana realista quanto para a figura representativa das personagens foram a dimensão da cabeça, dos ombros, dos braços, peito, cintura, quadril e pernas.

Em "Mantendo-se ciente sobre a hipersexualidade: uma análise de conteúdo de personagens de videogame" [14], Downs e Smith (2010) conduziram uma análise de conteúdo focada especificamente na presença e na natureza da sexualização de personagens femininas em videogames. Eles investigaram o uso de vestimentas sexualmente reveladoras, a incidência de nudez e as proporções corporais das personagens. A metodologia incluiu a revisão de uma amostra representativa de videogames, onde cada personagem foi avaliada

---

[13] "*A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games* " (tradução da autora).
[14] "*Keeping Abreast of Hypersexuality: AVideo Game Character Content Analysis*" (tradução da autora).

com base em variáveis de sexualização detalhadamente definidas. Os resultados da pesquisa demonstraram uma alta prevalência de sexualização, com muitas personagens femininas apresentando nudez parcial e vestimentas que enfatizavam partes do corpo de maneira sexualizada, além de proporções corporais frequentemente irreais. Esta análise detalhou a contínua tendência dos desenvolvedores de jogos em representar mulheres de maneira objetificada e sexualizada, muitas vezes sem relação direta com a narrativa ou funcionalidade do jogo.

As variáveis de Downs e Smith (2009) fundamentaram também as variáveis de Lynch *et al.* e tiveram considerável peso na criação dos critérios deste estudo. As oito variáveis de sexualização utilizadas pelos autores foram: (I) vestuário sexualmente revelador, nudez, (II) proporção corporal total, (III) tamanho dos seios, (IV) tamanho da cintura, (V) comunicação sexualizada, (VI) comportamento sexualizado e (VII) adequação de vestuário.

Para a variável (I) de vestuário sexualmente revelador, a qual se referia a qualquer roupa usada para realçar, exagerar ou acentuar partes e ângulos característicos do corpo das personagens (especificamente do joelho ao pescoço), os níveis eram sim (para presente), não (para ausente), não aplicável ou indeterminado.

A variável (II) de nudez, caracterizada pela quantidade de pele à mostra das personagens, teve por níveis nenhum (corpo coberto pelo menos dos joelhos até os ombros), parcial (pelo menos abdômen e/ou decote e/ou coxas expostas), completa (utilizando roupas muito transparentes ou apenas chapéu e sapatos), não aplicável ou indeterminado.

A variável (III) de proporção corporal total, que tratava da relação harmoniosa entre as partes do corpo com o todo, foi avaliada utilizando como referencial a noção de dimensão de corpos humanos reais e corpos humanos muito desproporcionais, como o corpo da boneca Barbie. Foram analisados os pés, pernas, cintura, quadris, seios, cabeça, todas as partes do corpo entre si. A dimensão do busto e da cintura possuem variáveis referentes a cada uma devido ao potencial de sexualização destas partes específicas (Beasley e Standley, 2002 & Harrison 2003 apud Downs e Smith, 2010), mas também foram avaliados nesta variável pois, segundo os autores, ambas as partes contribuíam para a proporção corporal geral. Além de buscar por proporção corporal irrealista como em quadrinhos ou como visto na boneca Barbie, também se buscou identificar tamanho de peito exagerado, pernas muito longas ou cintura muito fina. Os níveis foram realista, irrealista, não aplicável ou indeterminado.

Partindo para as variáveis (IV) de tamanho do peito e tamanho da cintura, os níveis da primeira era plano, médio, voluptuoso ou indeterminado. O tamanho da cintura, que

a avaliava em proporção com o restante do corpo, tinha por níveis pequena, média, desproporcionalmente grande ou indeterminada.

A variável (V) seguinte avaliada por Downs e Smith foi comunicação sexualizada, que se referia a qualquer referência verbal sobre sexo, a qual não se faz útil para a análise visual realizada neste estudo.

Por outro lado, a próxima variável (VI), comportamento sexualizado, se referia a ações que pudessem remeter a intimidade sexual, e, da perspectiva estática, aqui se encaixam poses e posturas. Os níveis desta variável eram sim (presente) ou não (ausente).

A última variável (VII) trabalhada por Downs e Smith (ano), adequação de vestuário, era definida pelo quanto o indumentário da personagem era adequado e funcional com relação à tarefa que esta teria que realizar. Os níveis desta variável eram apropriada, inapropriada, não aplicável ou indeterminado.

Adequando suas variáveis a partir das variáveis de Downs e Smith (2009), Lynch *et al*. (2016), em "Sexys, Fortes e Secundárias: Uma análise de conteúdo de personagens femininas em videogames ao longo de 31 anos" [15], examinaram a evolução da representação de personagens femininas em jogos digitais ao longo de três décadas. O objetivo principal era investigar como características físicas e comportamentais dessas personagens mudaram ao longo do tempo e qual a relação dessas características com o papel das personagens nos jogos. A metodologia adotada envolveu uma análise de conteúdo que examinou a presença e a natureza da sexualização, bem como a capacidade física e a representação violenta.

Especificamente, o estudo desenvolveu um índice de sexualização baseado na observação de várias áreas do corpo das personagens (busto, nádegas, cintura e pernas) e seus movimentos, atribuindo uma pontuação que variava de zero (não sexualizada) a cinco (muito sexualizada). As variáveis analisadas incluíam: (I) a exposição de pele, (II) desproporcionalidade de características sexuais secundárias (como tamanho dos seios em relação ao corpo), e (III) acentuação dessas características por meio de vestimenta ou estilização artística. Além disso, o estudo correlacionava a sexualização com a representação de capacidade física e ações violentas, propondo uma discussão sobre como essas características influenciam a percepção do jogador e a dinâmica do jogo.

Os resultados revelaram que, embora tenha havido uma evolução na forma como as personagens femininas são representadas em termos de capacidade de ação e complexidade,

---

[15] "*Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*" (tradução da autora),

a sexualização, pelo menos até o momento do estudo de Lynch e colaboradores, em 2016, permanecia um traço comum e destacado. Personagens femininas frequentemente exibiam níveis elevados de sexualização, o que contrastava com suas habilidades e ações dentro dos jogos. As variáveis, como (IV) a presença de movimentos sexualizados, (V) habilidades físicas e (VI) representação violenta foram correlacionadas para formar um índice de capacidade, de forma a avaliar a performance da personagem apesar de sua sexualização.

Detalhando melhor o uso das variáveis no estudo de Lynch *et al.*, estas se enquadravam em quatro regiões específicas do corpo da personagem: busto, nádegas, cintura e pernas, e também na movimentação das partes do corpo da mesma.

Cada região e a movimentação foram avaliadas pelos autores numa escala binária, sendo: 0 – ausente e 1 – presente, e as 5 (cinco) variáveis foram somadas para formar um índice de sexualização, variando de 0 (menos sexualizado) a 5 (mais sexualizado). Cada região era considerada sexualizada a partir das seguintes características: (I) o busto era considerado sexualizado caso os seios possuíssem um tamanho desproporcional em comparação com o restante do corpo, pele exposta entre as axilas e a base dos seios ou roupas com um sombreamento que gerasse muito contraste; (II) as nádegas eram consideradas sexualizadas caso a pele do topo à base das mesmas estivesse muito exposta, ou se adornos e estilização estivessem acentuando a região; (III) e a cintura era considerada sexualizada caso o abdômen, na parte frontal ou traseira, estivesse descoberto, ou se a proporção cintura-quadril fosse exagerada; (IV) já as pernas eram consideradas sexualizadas caso a região do quadril até os topo dos joelhos estivesse exposta; (V) também, a movimentação da personagem seria dada como sexualizada caso os movimentos da mesma incluíssem o que os autores chamaram de ondulações e/ou tremores que chamassem a atenção do observador para pontos específicos.

Em 2014, Cheng-I Tsai e Cheng-Hung Lo publicaram o artigo "Variáveis Antropométricas Críticas para o *Design* Gráfico de Personagens" [16] onde examinaram as variáveis antropométricas que influenciam a percepção de profissionais da indústria de *design* de personagens, incluindo ilustradores, animadores e *design*ers de jogos, acerca da atratividade dos corpos femininos e masculinos. Focando aqui nos achados relacionados com o corpo feminino, o estudo utilizou uma abordagem metodológica para identificar as proporções corporais e a distribuição de gordura que são vistas como atraentes ou não em personagens femininas.

---

[16] "*Critical Anthropometric Variables for Character Graphic Design*" (tradução da autora)

A pesquisa de Tsai e Lo (2014) enfatizou a importância da variável (I) proporção cabeça-corpo, destacando que uma proporção de 1:8 é frequentemente considerada ideal para criar uma aparência esbelta e elegante em personagens femininas. Essa proporção aumenta a percepção de altura e confere à personagem uma figura graciosa, associada à beleza e charme. Outra variável crucial identificada por Tsai e Lo foi (2014) (II) a proporção entre o peito, a cintura e os quadris. O estudo observou que uma cintura fina em contraste com quadris largos cria a clássica silhueta de ampulheta, tradicionalmente associada à feminilidade e fertilidade. Personagens com essas proporções são vistas como mais atraentes e desejáveis. Além disso, os autores destacaram a importância da variável (III) largura dos ombros e braços na criação de uma aparência delicada e feminina. Ombros e braços mais estreitos distinguem visualmente as personagens femininas das masculinas e contribuem para uma silhueta mais atraente.

Por fim, no estudo de proporção e dimensão de partes corporais, os autores identificaram que uma cabeça pequena, pernas longas, ombros estreitos e braços magros expressam a sexualidade e beleza femininas.

Outra questão investigada por Tsai e Lo (2014) foi a distribuição de gordura corporal. Os autores observaram que a gordura distribuída uniformemente, mantendo as proporções ideais de uma cintura fina e quadris largos, tende a ser vista de maneira positiva. Em contrapartida, o acúmulo de gordura em outras áreas que não busto e quadril, como a cintura por exemplo, tende diminuir a percepção de atratividade.

Já Bell, em 2017, desenvolveu um estudo intitulado "Sexualização e Seleção de Avatar pelos Jogadores em *League of Legends*" [17] onde se propôs a realizar uma análise das personagens femininas do jogo que está sendo trabalhado nesta pesquisa, o que o levou a inclusive testar a mesma personagem que está sendo analisada aqui, Caitlyn, porém antes de sua reformulação visual acontecer e com uma proposta e metodologia de análise diferentes. Baseando-se no relatório *da American Psychological Association* (APA) do *Task Force on the Sexualization of Girls*, que foi publicado originalmente em 2007, Bell definiu níveis de sexualização para sua análise, os quais serviram como base, juntamente com os critérios aqui criados, para os níveis de sexualização definidos nesta pesquisa. Os níveis definidos por Bell foram:

- Não Sexualização: Esta categoria é definida pela ausência de características sexualizadas visíveis. As personagens nesta categoria

[17] "*Sexualization and Gamer Avatar Selection in League of Legends*" (tradução da autora),

apresentam pouco ou nenhum apelo sexual evidente ou comportamento sexual. Elas possuem pouca ou nenhuma atratividade física tradicional ou não têm sua atratividade física atenuada intencionalmente, tornando a personagem "não sexy". Estas personagens não são objetificadas, ou seja, não são tratadas como objeto para uso sexual de outros, nem têm sexualidade imposta de maneira inapropriada.

- Sexualização Sutil: Personagens nesta categoria exibem algum apelo sexual ou comportamento sexual, mas de maneira reduzida ou acidental. Elas podem ser fisicamente atraentes no sentido tradicional, mas essa atratividade não compromete outras características da personagem, como poder físico, habilidade ou capacidade. Essas “avatares” não são fortemente objetificadas e a sensualidade é apresentada de maneira que não tira o foco de outras qualidades da personagem.
- Sexualização Explícita: Personagens com sexualização explícita seguem claramente os componentes da definição de sexualização. O apelo sexual é visivelmente aparente e a atratividade física da personagem é primariamente usada para expressar "sex appeal". Essas personagens são abertamente objetificados, e sua sexualidade é imposta de maneira a restringir outras características, como habilidades que poderiam ser comprometidas pelo tamanho exagerado dos seios ou por roupas/armaduras que colocam a personagem em desvantagem em um ambiente hostil.
- Hipersexualização: A hipersexualização é uma extensão extrema da sexualização, onde o apelo sexual ou o comportamento são amplificados de maneira desproporcional e claramente exagerada. As personagens nesta categoria são baseadas exclusivamente na atração física, que é exagerada de forma não natural. Estas personagens são transformadas em objetos destinados primariamente ao prazer sexual, e essa sexualização é aplicada de forma inapropriada, especialmente em termos de trajes (em muitos casos sequer havendo uso de trajes), de maneira que colocaria o personagem em grande desvantagem em um ambiente hostil.

O objetivo do estudo de Bell (2017) era determinar se havia uma preferência por avatares mais ou menos sexualizados e se essa preferência variava entre jogadores de diferentes gêneros. A metodologia empregada por ele consistiu em uma pesquisa com 282

(duzentos e oitenta e dois) jogadores que foram solicitados a escolher entre pares de personagens femininos que variavam no grau de sexualização, desde não sexualizados até hipersexualizados, baseando-se nas definições da *American Psychological Association* (2007) sobre sexualização anteriormente mencionadas. Os resultados indicaram que os jogadores tendem a preferir avatares sutilmente sexualizados, mas rejeitam avatares hipersexualizados quando apresentados com uma opção menos sexualizada. Estes resultados sugerem que existe um limite na sexualização que, uma vez ultrapassado, pode desencorajar a escolha da personagem por parte dos jogadores, apontando para um possível ponto de retorno decrescente na sexualização de personagens em jogos. Falando especificamente dos resultados alcançados para a arte base da personagem Caitlyn, esta foi avaliada como sutilmente sexualizada na pesquisa.

Bell não se utilizou de variáveis específicas em sua metodologia, mas sim do conceito de sexualização da *American Psychological Association* (2007) e dos níveis de sexualização que definiu a partir daí. Os níveis possuem características menos específicas do que as variáveis trabalhadas pelos outros autores, mas também permitiram aos participantes testados chegar a conclusões sobre as imagens utilizadas e, com isso, sobre as personagens trabalhadas. Além disso, a descrição dos níveis demonstra que eles corroboram com as definições das variáveis e com os critérios de presença ou não de sexualização indicados por elas.

A partir destes estudos e das definições trabalhadas pelos autores apresentados, se fez possível perceber que algumas variáveis se fizeram presentes em mais de um estudo, um indicativo do peso que essas especificações possuem na caracterização de sexualização. Na sessão de Metodologia, a seguir, serão descritas quais das variáveis vistas aqui foram utilizadas para embasar os critérios de sexualização gerados.

4 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste projeto foi selecionada a abordagem qualitativa de investigação, de delineamento metodológico indutivo e partindo de uma pesquisa exploratória. A abordagem qualitativa se baseou na proposta de realizar uma análise interpretativa de conteúdo para este estudo de caso, com foco nas transformações na sexualização no *design* de corpos de personagens femininas em jogos eletrônicos através do *Design* Gráfico, com tal análise podendo resultar em dados que, enquanto método indutivo, levariam a discussões mais amplas sobre a indústria de jogos atual. Apesar de a sexualização de corpos de personagens

femininas ser alvo já relevante de estudos em outras mídias, tal tópico carece de aprofundamento teórico da perspectiva do *Design*. Essa escassez de material teórico sobre o tema justificou a escolha pela pesquisa exploratória como método investigativo e a necessidade de um levantamento bibliográfico robusto acerca do tema.

Partindo da premissa de que o *character design* pós-reformulação visual do corpo da personagem Caitlyn do jogo *League of Legends* se encontra menos sexualizado do que seu *design* pré-reformulação visual, foram analisados conteúdos exclusivamente visuais relativos à personagem desde o seu lançamento, em 2010, até o presente momento de divulgação desta pesquisa. A metodologia selecionada para o estudo do material levantado foi a análise de conteúdo criada pelo pesquisador francês Laurence Bardin (1977), a qual se propõe a ocorrer em três macro etapas essenciais, sendo: (I)Pré-análise; (II)Exploração do Material; e (III)Tratamento dos Resultados, Inferência e Interpretação. Estas macro etapas podem ser melhor visualizadas na EAP (Estrutura Analítica de Projeto) na Figura 30:

Figura 30 – EAP gerada para esta pesquisa

Fonte: elaboração da autora, 2024

A seguir, será descrito como estas macroetapas se deram no contexto desta pesquisa e como cada microetapa funcionou para a construção da metodologia como um todo.

4.1 Pré-análise

A etapa de pré-análise de Bardin (1977) foi descrita para ocorrer a partir de (4) quatro micro etapas, como indicadas: a) Pré-análise, b) Escolha dos documentos, c) Formulação das Hipóteses e dos Objetivos e d) Referenciação dos Índices e Elaboração de Indicadores:

4.1.1 Pré-análise

Esta metodologia se iniciou com a leitura flutuante[18] de todo o conteúdo visual oficial disponível de Caitlyn desde seu lançamento, em 2011, até o momento de desenvolvimento deste projeto. Foi realizada uma pesquisa *desk*[19] e, embora a pesquisa tenha tido por foco a análise de conteúdos estáticos, considerando que muitos dos princípios de *Design* Gráfico utilizados aqui se baseiam no estudo de imagens estáticas (como pose e valor, por exemplo), também foi buscado conteúdo em vídeo para extração de capturas de tela que melhor mostrassem a personagem do ângulo que ela é apresentada dentro do jogo. Para garantir a precisão e a relevância do material coletado, as palavras-chave foram pesquisadas diretamente no Google, enquanto principal plataforma de busca de conteúdo, mas apenas os resultados encontrados em sites que publicam conteúdos oficiais da *Riot Games* foram considerados para a análise. Isso inclui o site oficial da *Riot Games*, o site oficial do jogo *League of Legends*, a *Riot Games Store*, o canal oficial da *Riot Games* no YouTube, o *League of Legends* Wiki e a rede social *Artstation*, onde artistas que colaboram com a *Riot Games* na geração de *splash arts* e *concept arts*, publicam seus portfólios oficiais. Este critério foi essencial para assegurar a autenticidade e a confiabilidade do corpus da pesquisa, evitando o uso de materiais não oficiais ou de fontes não verificadas.

Além da busca utilizando palavras-chave, também foi realizada a leitura dinâmica do *feed* do perfil da rede sociais: X (antigo Twitter), Facebook e Instagram da *Riot Games*, do jogo *League of Legends* e do *League of Legends* Brasil.

Para a escolha das palavras-chave, optou-se por realizar pesquisas com termos em inglês para se encontrar o maior número de resultados possível. Segue, no Quadro 1, as palavras-chave utilizadas e os locais onde foram pesquisadas:

---

[18] Segundo Bardin (1977), a leitura flutuante consiste no primeiro contato do pesquisador com o material a ser analisado, onde ele cria as primeiras impressões em relação ao conteúdo.

[19] Pesquisa *desk*, do inglês *desk research*, é um método em que ocorre a busca e reunião de informações de documentos e fontes já existentes para adquirir conhecimento sobre um determinado tópico. (Medium, 2020)

Quadro 1 – Sites e palavras-chave utilizados na pesquisa *desk*

Site	Justificativa	Palavras-chave
Google	As buscas no Google foram feitas para obter uma visão geral e identificar links para conteúdos oficiais nos sites mencionados. Apenas resultados encontrados em fontes oficiais foram considerados.	Modelo 3D pré-*rework* Caitlyn*;* Caitlyn *development;* *All* Caitlyn *splash arts;* Caitlyn *League of Legends;* Caitlyn *rework*
Youtube	No YouTube, as palavras-chave foram utilizadas para localizar vídeos oficiais publicados pela *Riot Games*, focando em vídeos que permitissem a extração de capturas de tela únicas relevantes para a análise.	Caitlyn *skills old video*; Caitlyn *League of Legends rework;* *Warriors League of Legends;* Caitlyn *in-game comparison*
***Riot Games* Store**	A pesquisa na *Riot Games* Store foi realizada para encontrar modelos 3D oficiais e outros conteúdos visuais relacionados diretamente à Caitlyn.	Caitlyn
Artstation	Artstation foi utilizado para localizar artes conceituais e promocionais publicadas por artistas que colaboram com a *Riot Games*. Este site é uma plataforma profissional onde os artistas exibem seus portfólios oficiais.	Caitlyn *League of Legends*; Caitlyn; Caitlyn *rework concept art;* *League of Legends key art*[20]
***League of Legends* Wiki**	A Wiki foi utilizada como uma fonte adicional para verificar informações e acessar conteúdos	Caitlyn

[20] O termo *key art* designa artes promocionais geralmente lançadas no início de novas temporadas do jogo *League of Legends* e que comumente apresentam diversos personagens do mesmo.

visuais oficiais.

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Após utilizar as palavras-chave mostradas no Quadro 1 para coleta de todo o material encontrado, foi realizada uma filtragem de conteúdo, onde, por fim, se alcançou o *corpus*[21] desta pesquisa.

4.1.2 Escolha dos documentos

O *corpus* selecionado foi constituído por 8 (oito) imagens para cada período, pré e pós-reformulação visual, totalizando 16 (dezesseis) imagens para análise. Esta filtragem envolveu a seleção de imagens que, em ambos os períodos: possuíssem uma representação da personagem de corpo inteiro ou, em alguns casos, permitissem uma visualização clara da personagem do joelho ao pescoço com pelo menos uma noção parcial da dimensão das pernas; e tivessem sido criadas para funções similares, como segue: 1 (uma) *concept art* final para cada período, 1 (uma) *splash art* para cada período, 1 (uma) estatueta oficial para cada período, 1 (uma) *key art* para cada período, 1 (um) modelo 3D para cada período e 1 (uma) captura de tela de dentro do jogo para cada período. Além dessas, foram selecionadas 2 (duas) imagens exclusivas de cada período, onde, para a Caitlyn pré-reformulação visual, optou-se pela *splash art* base da personagem e a *splash art* exclusiva de lançamento na China. Para a Caitlyn pós reformulação, foi selecionada 1 (uma) captura de tela de um vídeo promocional do jogo *League of Legends*, *Warriors*, e 1 (uma) arte de comemoração do mês do Orgulho LGBTQIA+ compartilhada nas redes sociais da *Riot Games* em 2023.

4.1.3 Formulação das hipóteses e dos objetivos

O pressuposto da pesquisa investigado aqui é o de que o corpo da personagem Caitlyn hoje apresenta um nível de sexualização menor, após sua reformulação visual ocorrida no final de 2021, do que quando esta foi lançada em 2011. O objetivo desta pesquisa é gerar material para discussões relacionadas com a possibilidade descrita.

[21] Conteúdo a ser submetido à análise (Bardin, 1977)

4.1.4 Referenciação dos Índices e Elaboração de Indicadores

Para a análise de nível e presença de sexualização do corpo da personagem trabalhada, foram estabelecidos critérios de sexualização. Os critérios gerados foram uma soma das variáveis utilizadas por Downs e Smith (2010), Lynch *et al.* (2016), Jansz e Martis (2007) e Tsai & Lo (2014), e os fundamentos do *Design* Gráfico e do *design* de personagens trabalhados na seção anterior. A etapa de definição dos critérios e níveis de sexualização foi cíclica, exigindo testes e ajustes repetidos para chegar ao produto final.

Dentre as variáveis trabalhadas por Downs e Smith (2010), Lynch *et al*. (2016) e Jansz e Martis (2007), as que foram utilizadas para embasar os critérios deste trabalho foram: (a) Adequação do vestuário; (b) vestuário; (c) tamanho do busto; (d) tamanho dos ombros; (e) tamanho da cintura; (f) tamanho do quadril; (g) tamanho das pernas; (h) nudez; (i) comportamento sexualizado e; (j) movimentação dos seios.

A variável do tamanho das pernas foi incluída porque, embora algumas imagens não ofereçam mais que uma noção parcial da dimensão das pernas, a maioria da amostra permite uma visualização completa da região, indicando que o tamanho das pernas pode ter sido usado como um elemento de sexualização na maioria dos casos. A variável de tamanho das nádegas, no entanto, não pôde ser abordada da mesma maneira uma vez que a amostra de imagens da personagem Caitlyn de costas e de perfil se mostrou insuficiente, o que fez com que, no lugar de analisar as nádegas, tenha-se feito a opção por analisar apenas a largura do quadril da personagem. Já a variável de tamanho da cabeça não entra no escopo dessa pesquisa e a de tamanho dos braços careceu de relevância enquanto variável isolada.

Para a elaboração dos critérios, se fez necessário também identificar onde, entre os extremos visuais de McCloud (1993), estaria posicionada a personagem Caitlyn de forma a garantir que as métricas de análise seriam adequadas ao tipo de conteúdo trabalhado. O estilo visual identificado nas imagens coletadas a posiciona entre os extremos simbólico e fotográfico de McCloud (1993), com proporções corporais similares às de um corpo humano real. Dentro dos critérios, a métrica do que é considerado “desproporcional” ou “irrealista” equivale a características que afastam a personagem do corpo humano real, movendo-a para mais longe do extremo fotográfico, mas não o suficiente para que esta chegue a mudar de estilo visual.

A seguir serão apresentados os 13 (treze) critérios elaborados para esta pesquisa. Aqui, foi utilizado neologismo e empregados os termos "sexualizador" e “sexualizadora” de forma a *design*ar elementos e efeitos que possuem o potencial de sexualizar. Isso se fez

necessário pois afirmar que a hierarquia visual, por exemplo, possui cunho sexualizado não é o mesmo que discutir sua capacidade de sexualizar ativamente. Foi, portanto, preciso empregar um termo que tornasse a ideia de "potencial de sexualizar" algo mais direto e ágil. Desta forma, para cada critério foram estabelecidas pontuações, sendo as com pontuação mínima, 1 (um), não sexualizadoras, e as com pontuação 2 (dois) e 3 (três) sexualizadoras em nível crescente.

- **Hierarquia visual:** Este critério permite identificar se a hierarquia visual da imagem analisada direciona a atenção do observador para partes do corpo com conotação sexualizadora, como seios, barriga, virilha, nádegas, coxas e área da clavícula ao pescoço, o que indica intenção de sexualização. Isso pode ser observado ao analisar o ângulo em que o observador é colocado para olhar para a personagem, a disposição dos elementos, os focos de iluminação na imagem, a forma como as cores direcionam o olhar, focos de nitidez, transparência e contraste. Classificação: **Não sexualizadora (1 ponto)**, se as partes que chamam a atenção não tiverem cunho sexualizador, e **sexualizadora (2 pontos)**, se tiverem cunho sexualizador.
- **Composição em formas:** A composição em formas é avaliada para determinar se a silhueta e composição física da personagem utiliza linhas curvas e formas arredondadas para acentuar a atratividade sexual. Formas arredondadas remetem à suavidade e são frequentemente utilizadas para sexualizar personagens femininas, enquanto formas angulares e quadradas tendem a desviar desse objetivo. Classificação: **Não atrativa (1 ponto)**, se as formas e contornos principais forem quadrados ou triangulares e **atrativa (2 pontos)**, se as formas principais forem arredondadas com linhas curvas.
- **Largura dos ombros:** Avalia o quão largo ou estreito são os ombros da personagem na imagem, considerando que ombros estreitos são comumente associados à feminilidade e delicadeza. Classificação: **ombros proporcionais ou largos (1)** ou **ombros estreitos (2)**.
- **Tamanho do busto:** Avalia o tamanho do busto da personagem, considerando que busto desproporcional é um indicativo comum de sexualização. A dimensão utilizada difere de Hayashi (2019), pois seu

manual visa sexualizar corpos femininos. Nesta pesquisa, o tamanho "pequeno" de busto definido por Hayashi foi considerado médio, o "básico" foi considerado grande e o "grande" foi considerado voluptuoso. Classificação: **Pequeno ou médio (1 ponto)**, **grande (2 pontos)** e **voluptuoso (3 pontos)**.

- **Sugestão de movimentação do busto:** Avalia a sugestão de movimento dos seios. Sugestões de movimentos exagerados do busto podem ser usadas para atrair atenção desnecessária para essa parte do corpo, sugerindo uma sexualização intencional. Classificação: **sem sugestão de movimento ou** n**atural (1 ponto)** ou **exagerado (2 pontos)**.
- **Largura do quadril**: identifica o quão largos são os quadris da personagem com relação ao restante do corpo. Quadris largos são parte essencial da silhueta de ampulheta que compõe a maioria dos corpos femininos idealizados. Classificação: **quadris proporcionais ou estreitos (1)** ou **quadris largos (2)**.
- **Proporção da Cintura:** Examina se a cintura é proporcional ao restante do corpo. Quando a cintura é desenhada de forma significativamente mais estreita em comparação com o busto e os quadris, as curvas desses últimos se tornam mais proeminentes, enfatizando sua volumetria e dimensão. Classificação**: Proporcional (1 ponto)** ou **desproporcional (2 pontos)**.
- **Comprimento das pernas:** indica o quão longas são as pernas da em comparação com o restante do corpo, considerando que pernas longas são um indicativo de corpos femininos idealizados, como observado nos estudos trabalhados. Classificação: considerando que nem todas as imagens permitem visualização completa da dimensão das pernas (onde a personagem se encontra com as pernas dobradas ou com algum elemento escondendo as pernas parcialmente), o nível inicial de não sexualização também engloba a possibilidade de **não identificação clara da dimensão real das pernas** ou, em caso de visualização clara de comprimento**, pernas proporcionais (1)** e o segundo nível envolve **pernas longas (2)**.
- **Rubor e Textura da Pele:** Identifica a utilização de texturização para aumentar a atratividade sexual. Pele exageradamente texturizada com

rubor e iluminação artificial é um indicativo de sexualização. Classificação: **Realista (1 ponto)** ou **exagerada (2 pontos)**.

- **Vestuário:** Avalia se as roupas são apelativas e exaltam e chamam atenção para áreas do corpo feminino que possuem conotação sexualizadora, como seios, barriga, virilha, nádegas, coxas, área da clavícula ao pescoço e até axilas. Classificação: **Não apelativas (1 ponto)**, **parcialmente apelativas (2 pontos)**, **muito apelativas (3 pontos)**.
- **Adequação do Traje:** Determina se as roupas são adequadas e funcionais para as tarefas e contexto da personagem. Roupas que não são funcionais ou apropriadas para as atividades da personagem indicam intenção de sexualização, priorizando a atratividade sexual sobre a funcionalidade. Classificação: **Apropriado (1 ponto)**, **parcialmente inapropriado (2)** e **inapropriado (2 pontos)**.
- **Nudez:** Avalia a quantidade de pele visível. Este critério ajuda a identificar se a personagem está sendo usada para atrair atenção sexual através da exposição corporal. Classificação: **Inexistente (1 ponto)** quando não existe pele visível do joelho até o pescoço da personagem**, parcial (2 pontos)** quando o abdômen e/ou decote e/ou coxas da personagem estão expostos, e **extrema (3 pontos)** quando apenas a virilha e mamilos da personagem estão cobertos, se estiverem, ou caso a personagem esteja usando roupas muito transparentes ou apenas pinturas corporais que ainda permitem visualização íntima.
- **Comportamento Sexualizado:** Observa poses, posturas e sugestões de movimento do corpo inteiro para avaliar comportamento sexualizado. Personagens que se posicionam de forma a chamar atenção para zonas mais óbvias de sexualização, como seios, nádegas, virilha, pescoço e pernas. Classificação: **Inexistente (1 ponto)**, **sutil (2 pontos)** e **explícito (3 pontos)**.

Dessa forma após a descrição detalhada dos elementos que serão avaliados e dado nota, segue a classificação específica de cada critério, como pode ser apreciado no Quadro 2 para melhor visualização:

Quadro 2 – Critérios de sexualização

Critério	Pontuação		
	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

O uso dos critérios apresentados no Quadro 2 para análise consistiu em, para cada imagem dentre as 16 (dezesseis) da amostra, identificar a pontuação de cada critério para a imagem analisada e, então, somar os resultados para chegar a uma pontuação final. Esta pontuação final alcançada foi então submetida à uma classificação, à níveis de sexualização elaborados a partir do estudo dos níveis de sexualização criados por Bell (2017). Assim como no caso de Bell (2017), aqui foram utilizados quatro níveis, sendo o primeiro indicativo de não sexualização e o último indicativo de sexualização extrema. Para se alcançar a pontuação referente ao escalonamento aqui proposto, se fez necessário realizar diversos testes com os critérios de forma a identificar quais intervalos de pontuação melhor correspondiam às características associadas à cada nível.

Segue a classificação de sexualização elaborada:

- **Não Sexualizada (13 pontos):** se refere à imagens que receberam a menor pontuação possível em todos os 13 critérios, totalizando 13 pontos, o que significa que não apresentaram qualquer característica sexualizada.
- **Parcialmente Sexualizada (14 à 18 pontos):** refere-se a imagens que obtiveram pontuações superiores ao mínimo em alguns critérios, com algumas poucas pontuações de 2 pontos ou, mais dificilmente, de 3 pontos, resultando em uma pontuação total baixa. Personagens parcialmente sexualizadas possuem características sexualizadas em sua construção visual mas em uma quantidade ínfima o suficiente para que a sexualização não seja ainda uma característica definidora da personagem.
- **Abertamente sexualizada (19 à 24 pontos)**: imagens e personagens posicionadas nesse nível alcançaram classificação 2 em muitos critérios, possivelmente com alguns poucos 3 na soma, e já podem ser identificadas como apelativas e sexualizadas pelo observador comum. Personagens abertamente sexualizadas tendem a ter seu *sex appeal* como uma característica definidora, podendo isso transparecer no seu comportamento e personalidade ou não. Aqui, características que a sensualizam já começam a ser claramente passíveis de comprometer ações simples em diversos contextos.
- **Hipersexualizada (25 à 30 pontos)**: A classificação aqui é máxima na maioria das categorias analisadas. Este nível representa uma amplificação extrema da sexualização, onde o apelo sexual é exagerado de forma não natural. Personagens neste nível são quase exclusivamente definidas pela atração física que causam, que é artificialmente acentuada, e são comumente desenhadas para serem *femme fatales* ou mulheres de inocência desproporcional e comportamento infantilizado.

Assim, a partir da definição dos critérios de sexualização e dos níveis de sexualização, se fez possível partir para a etapa de análise propriamente dita.

4.2 Exploração do material

Nesta fase, o material coletado foi submetido a uma análise detalhada, utilizando-se dos conhecimentos base fomentados pelo referencial teórico desta pesquisa, a amostra selecionada foi observada e classificada segundo as métricas definidas nas etapas anteriores. Segue o Quadro 3 com os critérios aplicados em modelo:

Quadro 3 – Modelo de quadro para análise

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total:		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Para simplificar o processo de análise, o Quadro 3 acima, com os critérios de sexualização e com o espaço para a soma da pontuação total dos critérios, foi aplicada para cada uma das imagens.

4.3 Tratamento dos Resultados, Inferência e Interpretação

Os dados coletados foram então sistematizados para permitir uma comparação direta entre as representações da personagem Caitlyn antes e após sua reformulação visual. A partir daí, foi possível inferir sobre as mudanças sofridas pela personagem e interpretar os resultados à luz dos objetivos especificados.

5 RESULTADOS

Nesta seção, serão apresentadas as 16 (dezesseis) imagens analisadas para ambos os períodos estudados, pré-reformulação visual e pós-reformulação visual, e, com elas, suas respectivas pontuações e níveis de sexualização observados. Como dito na seção anterior, para cada imagem com uma função específica selecionada para um período, foi selecionada uma com função similar para o outro, de forma a manter a comparação estritamente visual. No entanto, para adicionar um pouco mais de robustez ao material trabalhado e, com isso, aos resultados alcançados, foram incluídas quatro imagens da personagem Caitlyn, duas exclusivas ao período anterior e duas exclusivas ao período posterior ao seu *rework* visual.

Após a visualização dos resultados da análise, será realizado um levantamento das interpretações e implicações decorrentes da comparação dos achados encontrados para cada recorte temporal.

5.1 Material pré-*rework*

Segue as imagens referentes ao período de lançamento da personagem partindo do ano de 2011, e imagens subsequentes até seu *rework* no ano de 2021, especificando os resultados da análise de cada uma delas:

5.1.1 *Concept art*

Para a análise de *concept art*: A Figura 30 corresponde à *concept art* de lançamento de Caitlyn em 2011, criada pelo artista Eduardo Gonzalez.

Figura 31 – *Concept art* de Caitlyn divulgada em 2011.

Fonte: Eduardo Gonzalez, 2011

A aplicação dos critérios de sexualização na análise da Figura30 levou aos seguintes resultados, que podem ser visualizados no Quadro 4:

Quadro 4 – Análise de *Concept art* de Caitlyn pré-*rework.*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-

Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
		Total: 24	

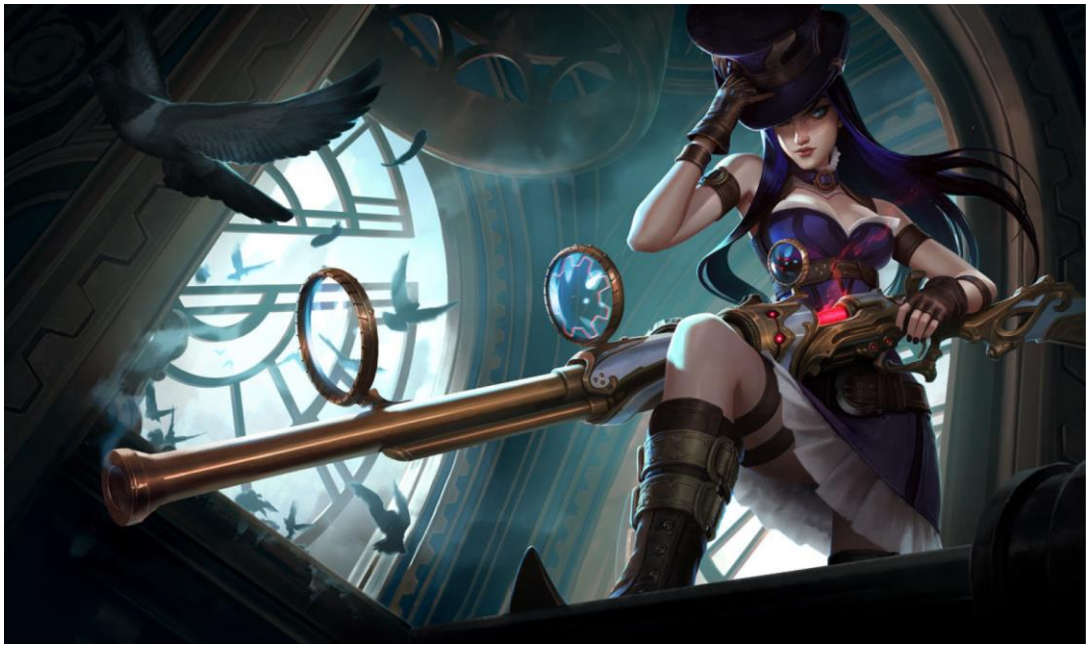
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Segundo os níveis de sexualização elaborados, a soma da pontuação descrita no Quadro 4 resulta em 24 (vinte e quatro) pontos, enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.2 *Splash art*

Para a análise de *splash art*: A Figura 31 corresponde à primeira *splash art* reformulada da personagem Caitlyn, criada por Jason Chan em 2014 e colocada no jogo *League of Legends* para substituir a *splash art* de lançamento da personagem de 2011.

Figura 32 – *Splash art* de Caitlyn divulgada em 2014.



Fonte: Jason Chan

Dessa forma a aplicação dos critérios de sexualização na análise da Figura 31, resultaram nos valores apresentados no Quadro 5:

Quadro 5 – Análise de *splash art* reformulada de Caitlyn pré-rework

Critério	Pontuação		
	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 22		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Segundo os níveis de sexualização elaborados e aplicados como visto no Quadro 5, a soma da pontuação resultou em 22 (vinte e dois pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.3 Estatueta oficial

Para análise da Estatueta oficial: A Figura 32, por sua vez, corresponde à imagem presente na loja online oficial da *Riot Games* da estatueta da personagem Caitlyn pré-reformulação visual.

Figura 33 – Estatueta oficial de Caitlyn pré-*rework.*

Fonte: *Riot Games Store*

Dessa forma, conforme a apreciação da Figura 32, têm-se a aplicação dos critérios de sexualização dispostos no Quadro 6:

Quadro 6 – Análise de estatueta de Caitlyn pré-*rework*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema

Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 23		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Assim sendo, como é possível observar nos dados dispostos no Quadro 6, segundo os níveis de sexualização elaborados, atribui-se a pontuação de 23 (vinte e três pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.4 *Key art*

Para análise da participação em *key art*: Como mencionado anteriormente, *key arts* possuem a função de servir como imagens promocionais para o jogo e comumente mostram diversos personagens atuando na ação estática que exprimem. A Figura 33 mostra a *key art* de pré-temporada de 2016 do jogo *League of Legends*, criada por Su Ke, com a personagem Caitlyn assumindo a posição mais ao fundo da imagem.

Figura 34 – *Key art* de pré-temporada de 2015 do jogo *League of Legends*

Fonte: Su Ke, 2015

Embora a imagem da Figura 33 contenha vários personagens da franquia, é possível observar que a personagem Caitlyn foi representada de corpo inteiro de forma a

tornar a presença desta de mais fácil visualização ao observador. A Figura 34 corresponde a um recorte da *key art* em alta resolução.

Figura 35 – Recorte da *key art* de pré-temporada de 2016.

Fonte: recorte da autora, 2024

Dessa forma a Figura 34, sendo um recorte da Figura 33, permite a aplicação dos critérios de sexualização na análise da personagem, o que leva aos seguintes resultados, passíveis de visualização no Quadro 7:

Quadro 7 – Análise de *key art* pré-temporada de 2016.

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo

Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
		Total: 23	

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Assim sendo, conforme pode ser visto no Quadro 7, segundo os níveis de sexualização elaborados, a pontuação atribuída é de 23 (vinte e três pontos) enquadra a representação da personagem nesta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.5 Modelo 3D

Para análise do modelo 3D: A Figura 35 corresponde ao modelo 3D da personagem Caitlyn visto de frente, sem a visualização inclinada e de cima utilizada no jogo. Esse modelo permite visualizar a forma da personagem utilizada *in game*[22] sem a distorção e priorização de ângulos.

Figura 36 – Modelo 3D de Caitlyn pré-*rework*.

Fonte: *Riot Games*

[22] *In game* é o termo utilizado para designar o que se encontra dentro do jogo, o que é visto pelo jogador no ato de jogar, sendo, para o caso de *League of Legends*, objetos, elementos e efeitos como ocorrem dentro de *Summoner's Rift.*

Seguindo a avaliação da Figura 35, têm-se a aplicação dos critérios de sexualização e o resultado da análise visíveis no Quadro 8:

Quadro 8 – Análise modelo 3D de Caitlyn pré-*rework.*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 20		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Dessa forma, a partir dos resultados descritos no Quadro 8, e segundo os níveis de sexualização elaborados, a pontuação atribuída foi de 21 (vinte e um pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.6 Captura de tela *in game*

Para a análise da captura de tela *in game*: Já na Figura 36, a visualização é exatamente como se dá ao jogar *League of Legends*. A captura de tela foi feita a partir da visualização de personagem de frente e dentro do jogo digital.

Figura 37 – Captura de tela *in game* de Caitlyn pré-*rework*.

Fonte: *Riot Games*

Com a avaliação da Figura 36, têm-se a aplicação dos critérios de sexualização, descrita no Quadro 9:

Quadro 9 – Análise de captura de tela *in game* de Caitlyn pré-*rework.*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo

Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 20		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Como é possível observar no Quadro 9, segundo os níveis de sexualização elaborados, atribui-se a pontuação de (20) vinte pontos, enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.7 *Splash art* de lançamento

A *splash art* mostrada aqui, na Figura 37, foi a liberada no momento que Caitlyn foi lançada em 2011, se mantendo ativa até ser substituída pela arte criado por Jason Chan em 2014.

Figura 38 – *Splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework*.

Fonte: *League of Legends* Wiki

Após avaliação da Figura 37, têm-se a aplicação dos critérios que levam aos seguintes resultados, descritos no Quadro 10:

Quadro 10 – Análise *splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 22		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Como é possível observar nos resultados descritos no Quadro 10, e segundo os níveis de sexualização elaborados para este trabalho, alcançou-se a pontuação de 22 (vinte e dois pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.8 *Splash art* de lançamento exclusiva da China

Desde o lançamento de *League of Legends*, a *Riot Games* já liberou alguns conteúdos exclusivos para o público chinês, de forma que só se encontravam disponíveis no servidor do leste asiático. A personagem Caitlyn recebeu uma versão de sua *splash art* neste contexto no ano de 2011, como pode ser visto na Figura 38.

Figura 39 – *Splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework* na China.

Fonte: *League of Legends* Wiki (2011)

Conforme avaliação da Figura 38, seguido da aplicação dos critérios de sexualização na análise, alcançou-se os seguintes, descritos no Quadro 11:

Quadro 11 – Análise *splash art* de lançamento de Caitlyn pré-*rework* na China.

Critério	Pontuação		
	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema

Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 23		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Conforme visto no Quadro 11, e segundo os níveis de sexualização elaborados para este trabalho, obteve-se a pontuação de 23 (vinte e três pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.1.9 Resultados gerais para o período pré-reformulação visual

A análise de todas as 8 (oito) imagens referentes ao período pré-reformulação visual resultou em pontuações que, de forma unânime, colocaram todo o material trabalhado no nível: Abertamente Sexualizado. No entanto, é válido ressaltar, que nenhuma das imagens alcançou (3) três pontos, o valor máximo, em qualquer critério. As pontuações totais para cada imagem flutuaram entre (20) vinte e (24) vinte e quatro pontos.

Tendo isso em vista, e pondo todas as imagens pré-*rework* em uma único Quadro de análise para comparação, têm-se os resultados gerais, descritos no Quadro 12:

Quadro 12 – Resultados gerais para o período pré-reformulação visual

Critério	Quantidade de imagens por pontuação	
	1 ponto	2 pontos
Hierarquia visual	0	8
Composição em formas	0	8
Largura dos ombros	4	4
Tamanho do busto	1	7
Sugestão de movimento do busto	8	0
Largura dos quadris	7	1
Proporção da cintura	1	7
Comprimento das pernas	4	4
Rubor e textura da pele	4	4
Vestuário	0	8
Adequação do traje	0	8
Nudez	0	8
Comportamento	2	6

sexualizado	

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Como pode ser visto no Quadro 12, a unanimidade dos resultados não foi apenas para a pontuação final, todas as imagens tiveram os critérios: “Hierarquia visual”, “Composição em formas”, “Vestuário”, “Adequação do traje” e “Nudez” com pontuação 2 (dois), e “Sugestão de movimento do busto” com pontuação 1 (um).

Além disso, os critérios “Tamanho do busto”, “Proporção da cintura” e “Comportamento sexualizado” tiveram pontuação 2 (dois) em pelo menos 6 (seis) das 8 (oito) imagens. Os critérios que tiveram a maioria das imagens com pontuações altas foram: “Hierarquia visual”, “Composição em formas”, “Tamanho do busto”, “Proporção da cintura”, “Vestuário”, “Adequação do traje”, “Nudez” e “Comportamento sexualizado”, o que indica que os principais meios de sexualização utilizados no período pré-reformulação visual foram características físicas e proporção corporal, vestuário revelador e inapropriado e poses e posturas com intenção sexualizadora.

A representação pré-*rework* da personagem Caitlyn foi de forma unânime classificada como: **Abertamente sexualizada**.

5.2 Material pós-*rework*

Da mesma forma que na apreciação das imagens pré-*rework,* segue as imagens referentes ao período especificado como pós-*rework* e os resultados da análise da amostra.

5.2.1 *Concept art*

Para a análise da *concept art*: A Figura 39 corresponde à *concept art* de Caitlyn criada por Jason Chan para o vídeo *Warriors*, em 2019, e que anos mais tarde foi utilizada como *concept art* para a reformulação visual de Caitlyn, sendo mostradas inclusive no vídeo oficial de divulgação do *rework.*

Figura 40 – *Concept art* de Caitlyn divulgada em 2019.

Fonte: Jason Chan, 2019

Dessa forma, após análise da Figura 39, segue a aplicação dos critérios de sexualização e passível de visualização no Quadro 13:

Quadro 13 – Análise de *Concept art* de Caitlyn pós-*rework*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo

Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 18		

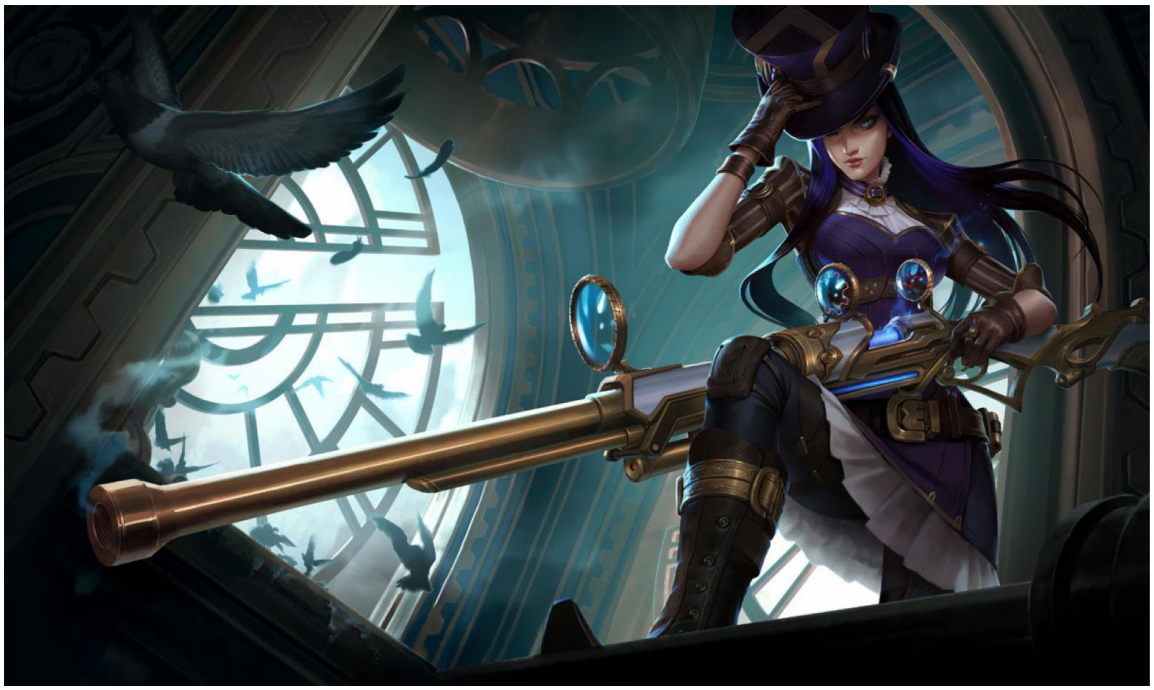
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

De acordo com os resultados do Quadro 13, atribuiu-se a pontuação de 18 (dezoito) pontos, sendo assim, esta imagem se enquadra como: Parcialmente Sexualizada (14 à 18 pontos).

5.2.2 *Splash art*

Para análise da *splash art*: A *splash art* divulgada após a reformulação visual, mostrada na Figura 40, consiste na mesma *splash art* criada por Jason Chan em 2014, no entanto, modificada para corresponder às mudanças realizadas no *design* da personagem.

Figura 41 – *Splash art* de Caitlyn pós-*rework.*



Fonte: Jason Chan

Dessa forma, após análise da Figura 40, segue a aplicação dos critérios de sexualização e passível de visualização no Quadro 14:

Quadro 14 – Análise de *splash art* da personagem Caitlyn pós-*rework.*

Critério	Pontuação		
	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 18		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Dessa forma, como é possível ver no Quadro 14, segundo os níveis de sexualização elaborados, a pontuação de 18 enquadra esta imagem como: Parcialmente Sexualizada (14 à 18 pontos).

5.2.3 Estatueta oficial

Para análise da estatueta oficial: A Figura 41, por sua vez, corresponde à imagem presente na loja online oficial da *Riot Games* da estatueta da personagem Caitlyn pós-reformulação visual.

Figura 42 – Estatueta oficial de Caitlyn pós-*rework*.

Fonte: *Riot Games Store*

De acordo com a análise feita na Figura 41, e a aplicação dos critérios de sexualização, foram alcançados os seguintes resultados, descritos no Quadro 15:

Quadro 15 – Análise de estatueta de Caitlyn pós-*rework*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema

Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 17		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

De acordo com os resultados demonstrados no Quadro 15, obteve-se a pontuação de 17 (dezessete pontos), dessa forma, enquadrando esta imagem como: Parcialmente Sexualizada (14 à 18 pontos).

5.2.4 *Key art*

Para análise de participação em *key art*: A Figura 42 mostra a *key art* de pré-temporada de 2024 do jogo *League of Legends*, criada pelo estúdio *Wild Blue Studios* em colaboração com a *Riot Games*, com a personagem Caitlyn mais uma vez assumindo a posição mais ao fundo da imagem.

Figura 43 – *Key art* de pré-temporada de 2024 do jogo *League of Legends*

Fonte: *Wild Blue Studios*, 2024

A figura 42, produzida pelo O *Wild Blue Studios* gerou as imagens de cada um dos personagens presentes na arte em separado, de forma a serem utilizadas também em artes

independentes. Para permitir visualização da personagem Caitlyn de corpo inteiro, segue a Figura 43 com a personagem apresentada de forma isolada.

Figura 44 – Ilustração de Caitlyn presente na *key art* de pré-temporada de 2024.

Fonte: *Wild Blue Studios*, 2024

Sendo assim, após separação da personagem em sua imagem isolada conforme a Figura 43, tem-se a aplicação dos critérios de sexualização na análise, alcançando os resultados descritos no Quadro 16:

Quadro 16 – Análise de *key art* pré-temporada de 2024

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-

Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 18		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Compreende-se dessa forma que, de acordo com os dados obtidos no Quadro 16, segundo os níveis de sexualização elaborados, obteve-se a pontuação de 18 (dezoito pontos), enquadrando a representação da personagem nesta imagem como: Parcialmente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.2.5 Modelo 3D

Para análise do modelo 3D: A Figura 44 corresponde ao modelo 3D da personagem Caitlyn em sua versão pós-*rework*. Esse modelo permite visualizar a forma da personagem utilizada *in game* sem a distorção e priorização de ângulos.

Figura 45 – Modelo 3D de Caitlyn pós-*rework*.

Fonte: *Riot Games*

A aplicação dos critérios de sexualização na análise da Figura 44 levou aos resultados descritos no Quadro 17:

Quadro 17 – Análise modelo 3D de Caitlyn pós-*rework*

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 19		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Segundo os dados obtidos no Quadro 17, e de acordo com os níveis de sexualização elaborados, obteve-se a pontuação de 19 (dezenove pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.2.6 Captura de tela *in game*

Para análise de captura de tela *in game*: Já na Figura 45, a visualização é exatamente como a que se dá ao jogar e a partir da visualização da personagem de frente e dentro do jogo.

Figura 46 – Captura de tela *in game* de Caitlyn pós-*rework*.

Fonte: *Riot Games*

Dessa forma, a aplicação dos critérios de sexualização na análise da Figura 45 levou aos resultados descritos no Quadro 18:

Quadro 18 – Análise de captura de tela *in game* de Caitlyn pós-*rework*.

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo

Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 20		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

De acordo com os dados obtidos no Quadro 18, e segundo os níveis de sexualização elaborados para este trabalho, obteve-se a pontuação de 20 (vinte pontos), enquadrando esta imagem como: Abertamente Sexualizada (19 à 24 pontos).

5.2.7 Imagem de participação em *Warriors*

Como dito anteriormente, a personagem Caitlyn foi uma das participantes do vídeo *Warriors*, onde já apareceu com seu novo *design*, mesmo estando há dois anos (2019) do lançamento de sua reformulação visual em 2021. A Figura 46 mostra uma das cenas da participação de Caitlyn, capturada pela artista 3D Amy Sharpe.

Figura 47 – Cena com participação da personagem Caitlyn em *Warriors*.

Fonte: Amy Sharpe, 2019

Sendo assim, tem-se a aplicação dos critérios de sexualização na análise da Figura 46, levando aos resultados descritos no Quadro 19:

Quadro 19 – Análise de captura de tela de cena com participação da personagem Caitlyn em *Warriors.*

Critério	Pontuação		
	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 18		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Segundo os dados obtidos no Quadro 19, obteve-se a pontuação de 18 (dezoito pontos), enquadrando esta imagem como: Parcialmente Sexualizada (14 à 18 pontos).

5.2.8 Arte promocional de Mês do Orgulho LGBTQIA+

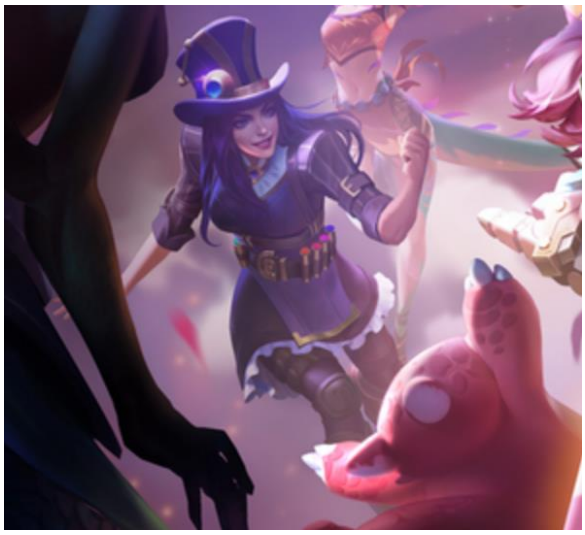
Desde que a relação com a personagem Vi, na série animada *Arcane*, a oficializou como uma personagem LGBTQIAPN+, Caitlyn tem sido uma das personagens participantes das imagens promocionais do Mês do Orgulho LGBT divulgadas pela *Riot Games* em seus canais oficiais. A Figura 47 corresponde à imagem referente ao ano de 2023.

Figura 48 – Imagem promocional do Mês do Orgulho LGBT divulgada pela *Riot Games* em 2023.

Fonte: *Riot Games*

Na Figura 47, é possível ver a participação da personagem praticamente de corpo inteiro. Para permitir uma visualização mais clara ao leitor, a Figura 48 corresponde ao recorte da imagem acima com foco na personagem Caitlyn.

Figura 49 – Recorte da personagem Caitlyn da arte para o Mês do Orgulho LGBT de 2023 divulgada pela *Riot Games*



Fonte: recorte da autora, 2024

Dessa forma, tem-se a aplicação dos critérios de sexualização na análise da Figura 48 levou aos seguintes resultados descritos no Quadro 20:

Quadro 20 – Análise da imagem promocional do Mês do Orgulho LGBT divulgada pela *Riot Games* em 2023

Critério	**Pontuação**		
	1 ponto	**2 pontos**	**3 pontos**
Hierarquia visual	Não sexualizadora	Sexualizadora	-
Composição em formas	Não atrativa	Atrativa	-
Largura dos ombros	Proporcionais ou largos	Estreitos	-
Tamanho do busto	Pequeno ou médio	Grande	Voluptuoso
Sugestão de movimento do busto	Sem sugestão de movimento ou natural	Exagerado	-
Largura dos quadris	Proporcionais ou estreitos	Largos	
Proporção da cintura	Proporcional	Muito fina	-
Comprimento das pernas	Não foi possível identificar ou curtas ou proporcionais	Longas	-
Rubor e textura da pele	Realista	Exagerada	-
Vestuário	Não apelativo	Parcialmente apelativo	Muito apelativo
Adequação do traje	Apropriado	Inapropriado	-
Nudez	Inexistente	Parcial	Extrema
Comportamento sexualizado	Inexistente	Sutil	Explícito
	Total: 16		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Tendo os dados do Quadro 20, e segundo os níveis de sexualização elaborados, obteve-se a pontuação de 16 (dezesseis pontos), enquadrando a participação da personagem Caitlyn nesta imagem como: Parcialmente Sexualizada (14 à 18 pontos).

5.2.9 Resultados gerais para o período pós-reformulação visual

A análise de todas as 8 (oito) imagens referentes ao período pós-reformulação visual resultou em pontuações que, diferentemente dos resultados para o período anterior, não foram classificadas de forma unânime, uma vez que 3 (três) imagens foram classificadas como Abertamente Sexualizadas e 5 (cinco) como Parcialmente Sexualizadas. Também aqui, nenhuma das imagens alcançou 3 (três) pontos, o valor máximo, em qualquer critério. As pontuações totais para cada imagem flutuaram entre 16 (dezesseis) e 20 (vinte) pontos. Dessa

forma, tem-se os resultados gerais para as imagens pós-*rework*, descritas no Quadro 21 a seguir:

Quadro 21 – Resultados gerais para o período pós-reformulação visual

Critério	Quantidade de imagens por pontuação	
	1 ponto	2 pontos
Hierarquia visual	4	4
Composição em formas	1	7
Largura dos ombros	3	5
Tamanho do busto	2	6
Sugestão de movimento do busto	8	0
Largura dos quadris	2	6
Proporção da cintura	3	5
Comprimento das pernas	3	5
Rubor e textura da pele	8	0
Vestuário	8	0
Adequação do traje	7	1
Nudez	8	0
Comportamento sexualizado	7	1

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

O Quadro 21 mostra que os critérios unânimes para este período foram “Sugestão de movimento do busto”, “Rubor e textura da pele”, “Vestuário” e “Nudez”, com pontuação 1 (um). Os critérios “Adequação do traje” e “Comportamento sexualizado” tiveram pontuação 1 (um) em 7 (sete) imagens, e “Composição em formas”, “Tamanho do busto” e “Largura dos quadris” tiveram pontuação 2 (dois) em pelo menos 6 (seis) imagens. Desta forma, os critérios que tiveram a maioria das imagens com pontuações altas no período em questão foram: “Composição em formas”, “Largura dos ombros”, “Tamanho do busto”, “Largura dos quadris”, “Proporção da cintura” e “Comprimento das pernas”, o que, em tradução, indica que os principais meios de sexualização utilizados no momento da pós reformulação visual foram características físicas e de proporção corporal.

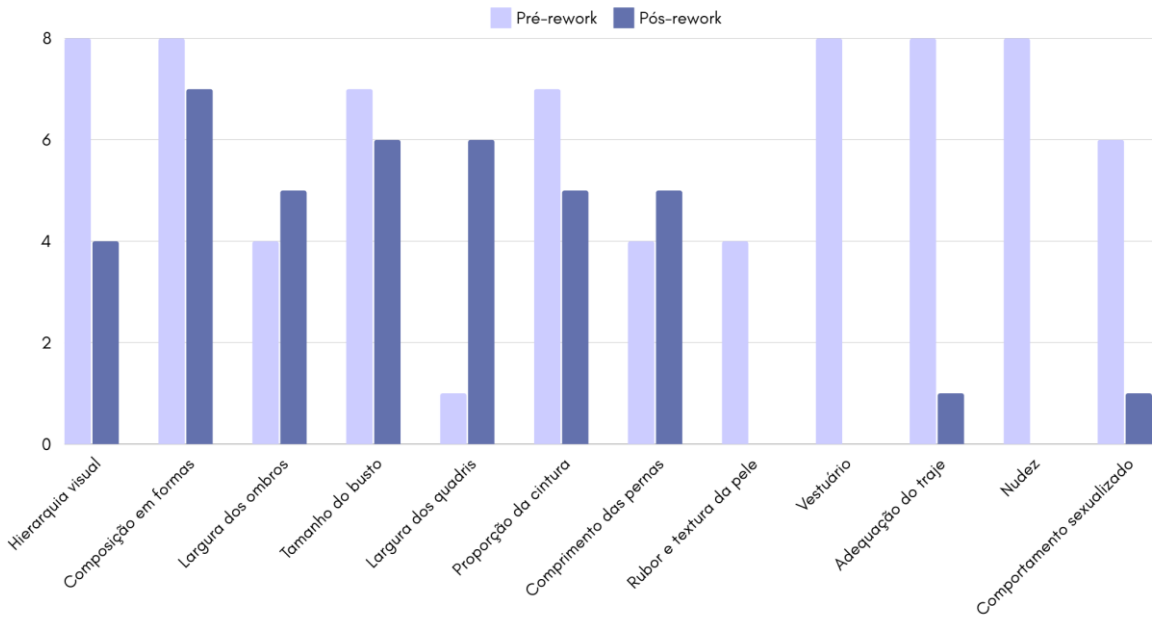
Das imagens analisadas, 2 (duas) foram classificadas como "Abertamente sexualizadas" e 6 (seis) como "Parcialmente sexualizadas", o que torna esta última

classificação predominante e representativa da amostra analisada para o período. O período pós-reformulação visual foi então classificado em maioria como: **Parcialmente sexualizado**.

5.3 Comparação dos resultados gerais de ambos os períodos

Observando os dados levantados para o material dos períodos analisados, identificou-se que ambos tiveram a maioria de suas imagens, ou seja, pelo menos 5 (cinco) das 8 (oito) imagens, com pontuação 2 (dois), ou seja, mais sexualizadora, nos critérios “Composição em formas”, “Tamanho do busto” e “Proporção da cintura”. Tirando estes em comum, os critérios que tiveram a maioria das imagens com pontuação 2 (dois) para cada período diferem, de forma que, para o período pré-reformulação visual, foram “Hierarquia visual”, “Vestuário”, “Adequação do traje”, “Nudez” e “Comportamento sexualizado”. Para o período pós-reformulação, por outro lado, foram: “Largura dos ombros”, “Largura dos quadris” e “Comprimento das pernas”. O comparativo de quantas imagens por período receberam pontuação 2 (dois) para cada critério pode ser melhor visualizado no Gráfico 1 a seguir:

Gráfico 1 – Comparativo de número de imagens que tiveram pontuação sexualizadora nos critérios de sexualização elencados



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Traduzindo melhor os dados apresentados no Gráfico 1, além dos critérios em comum entre ambos os períodos, os critérios que apareceram com pontuações mais altas para o período anterior ao *rework* se referem à vestuário (o quão sexualizador ele é, sua adequação e a quantidade de pele visível), ao comportamento da personagem (sua pose e postura, se seu comportamento a sexualiza), e como ela é apresentada ao público na hierarquia visual do seu material estático. Já para o período posterior, as pontuações mais altas foram em critérios referentes à proporção corporal, especificamente largura dos ombros, dos quadris e comprimento das pernas, características físicas que alcançaram pontuação alta apenas entre 1 (uma) e 4 (quatro) imagens no período anterior. Ou seja, apesar de o corpo da personagem Caitlyn ser representado anatomicamente com mais frequência com mais características sexualizadas após a sua reformulação, de forma que, além do busto avantajado e da cintura fina, possui mais imagens retratando pernas longas, ombros estreitos e quadris largos, a personagem ainda assim se encontra menos sexualizada do que sua versão de 2011. O que foi observado é que isso acontece pois, agora, a apresentam com roupas menos reveladoras e mais adequadas à sua função e contexto, com esta assumindo uma postura e posando com menor ou nenhum apelo sexual, além de aqui não fazerem uso de uma hierarquia visual que privilegia características sexuais da personagem com a mesma frequência e da mesma forma que era feito nas imagens pré-*rework*.

6 DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos a partir da análise das imagens pré e pós-reformulação visual da personagem Caitlyn revelaram que ambas as versões da personagem são sexualizadas. A versão anterior ao *rework* visual de 2021 foi classificada como “Abertamente sexualizada”, enquanto que a posterior ao *rework* teve a maioria de suas imagens e, por tabela, sua classificação como “Parcialmente sexualizada”. Este resultado implica redução no nível de sexualização da personagem após sua reformulação, uma vez que “Parcialmente sexualizada” se encontra um nível abaixo de “Abertamente sexualizada” na escala gerada nesta pesquisa e a partir das métricas utilizadas aqui. No entanto, como mencionado na etapa de comparação dos resultados na seção anterior, além da redução identificada, a análise trouxe luz para o fato de que as imagens pós-*rework* se encontram mais sexualizadas que as pré-rework em quesito de dimensões corporais, mas se classificou como menos sexualizada devido à, principalmente, roupas menos reveladoras e mais adequadas, ausência de comportamento sexualizado e hierarquia visual não sexualizadora.

Vestimentas reveladoras e visualmente apelativas representam uma das formas mais utilizadas de sexualizar personagens femininas (Downs e Smith, 2010; Martins *et al*, 2009; Bell, 2017; Jansz e Martis, 2007; Lynch *et al*, 2016) e também uma das mais óbvias, de forma que uma personagem com poucas roupas é mais facilmente reconhecida como sexualizada pelo olhar geral, como pode ser visto nos resultados de Bell (2017). Quanto ao comportamento sexualizado, a reformulação de Caitlyn trouxe também contos que, aliados com sua participação na série animada *Arcane*, aprofundaram sobremaneira sua *lore* e sua atitude e falas dentro do jogo passaram a indicar um comportamento mais resoluto e elegante que anteriormente. Isso se reflete diretamente em sua postura a qual, enquanto manifestação da personalidade ou do estado emocional de um personagem (Sloan, 2015), refletiu estas particularidades na maioria do material analisado para o período pós-*rework*, com também poses menos abertas que antes (Sloan, 2015).

Além da abordagem do vestuário e do comportamento da personagem, outro aspecto em que o período mais sexualizado, o pré-reformulação, se diferenciou do período pós-reformulação foi no uso da hierarquia visual. Tal fundamento permite mapear um *design* de forma a guiar o observador de acordo com os objetivos do *design*er (Lupton e Philips, 2008; Chinen, 2011; Sloan, 2015), o que, analisando através dos fundamentos do *Design* Gráfico que estruturam a hierarquia visual, permite interpretação da mensagem que uma imagem foi criada para passar e se essa mensagem é de sexualização.

Mesmo que a análise do material da personagem Caitlyn pós-reformulação tenha mostrado que metade das imagens alcançaram pontuação 2 (dois) no critério de hierarquia visual, a comparação com o material pré-reformulação, onde a hierarquia visual foi avaliada como sexualizadora de forma unânime em todas as imagens, indica mudança de um período para o outro na mensagem passada e diminuição no objetivo de sexualizar.

Com isso, trabalhando da perspectiva do *Design* Gráfico e utilizando por base pesquisas anteriores sobre a sexualização de personagens femininas em jogos digitais, foi possível aqui identificar que houve, sim, diminuição no nível de sexualização da personagem Caitlyn, do jogo *League of Legends*, passando de “Abertamente sexualizada” para “Parcialmente sexualizada” na maioria de suas representações até o momento de realização dessa pesquisa.

Apesar de não ser possível afirmar as razões que levaram a *Riot Games* a modificar o *design* de Caitlyn em 2021 e trazer uma proposta diferente do que havia sido entregue antes em seu lançamento de 2011, perceber que uma personagem de *League of Legends*, um dos jogos mais populares, mais jogados e mais assistidos do mundo, se encontra

caracterizada de forma menos sexualizada do que 10 (dez anos) antes pode representar um indicativo do quanto a perspectiva para jogos tem mudado com o passar do tempo e, talvez, apontar a possibilidade de uma indústria mais inclusiva para jogadoras e criadoras mulheres no futuro. Também, os resultados alcançados aqui permitem, aos *design*ers gráficos e *design*ers de personagens, identificar as formas como o *design* gráfico pode ser utilizado para sexualizar corpos de personagens femininas, informando, por tabela, o que deve ser evitado para que estes corpos possam ser mostrados de forma não objetificada.

Por fim, é necessário destacar as limitações do presente estudo. A análise aqui foi restrita a apenas uma personagem feminina de um único jogo de um único gênero, o que limita as conclusões e impede que sejam feitas previsões mais assertivas em larga escala. Os conteúdos analisados foram puramente estáticos. Além disso, o foco da análise foi o corpo da personagem, não tendo sido analisado o rosto o qual também apresenta, mesmo que menos, potencial de sexualização. Também, a análise se manteve restrita ao modelo clássico da personagem, não tendo acessado qualquer outro conteúdo adicional, como *skins*, para a amostra.

Para estudos futuros, seria importante incluir não só o rosto da personagem, mas também características de história, falas, *skins* e conteúdo não estáticos, e, se possível, expandir o escopo para jogos de outros gêneros, permitindo assim uma visão mais ampla e aprofundada sobre a representação feminina em jogos digitais eletrônicos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 1977.

BELL, A. J.; LYNCH, T.; FRITZ, N. Sexualization and gamer avatar selection in *League of Legends*. *Journal of Communication*, v. 66, n. 5, p. 564-584, 2017. DOI: 10.1111/jcom.12345.

BISHOP, T. et al. *Fundamentals of character design*. London: 3DTotal Publishing, 2020.

Borderlands 3. Steam, 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/397540/Borderlands_3/. Acesso em: 28 set. 2024.

Caitlyn development. *League of Legends* Fandom, 2024. Disponível em: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Development. Acesso em: 28 set. 2024.

Caitlyn. *League of Legends* Fandom, 2024. Disponível em: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn. Acesso em: 28 set. 2024.

Caitlyn: LoL. *League of Legends* Fandom, 2024. Disponível em: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/LoL. Acesso em: 28 set. 2024.

CASTRO, Aela. **Desk research: o que é e como efetuar uma pesquisa secundária.** Medium, 2024. Disponível em: https://medium.com/aela/desk-research-o-que-é-e-como-efetuar-uma-pesquisa-secundária-784ee064c10b. Acesso em: 28 set. 2024.

CHAN, Jason. Warriors. ArtStation, 2024. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/JlK4Vv. Acesso em: 29 set. 2024.

CHAN, Jason. Caitlyn - *League of Legends*. ArtStation, 2024. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/qQ2Be. Acesso em: 29 set. 2024.

CHINEN, N. Curso Completo *Design* Gráfico. 1. ed. São Paulo: Editora Escala Educacional, 2011. 174 p.

DOWNS, E.; SMITH, S. L. Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles: A Journal of Research*, v. 62, n. 11, p. 721-733, 2009. DOI: 10.1007/s11199-009-9646-6.

GESTOS, M.; SMITH-MERRY, J.; CAMPBELL, A. The representation of women in video games: A systematic review of literature in consideration of adult female wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, v. 21, n. 9, p. 1-7, 2018. DOI: 10.1089/cyber.2017.0376.

HARDER, J. *Creative character design for games and animation*. Boca Raton: CRC Press, 2023. DOI: 10.1201/9781003243533.

Hellblade II (2024). IMDb, 2024. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt8339682/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 28 set. 2024.

HERMAN, Old Game. **Collective review: Tomb Raider I, II, III.** Old Game Hermit, 2013. Disponível em: https://www.oldgamehermit.com/2013/12/collective-review-tomb-raider-i-ii-iii/. Acesso em: 28 set. 2024.

HERN, Alex. **Gamergate: a brief history of a computer age war.** The Guardian, 11 jan. 2015. Disponível em: https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/11/gamergate-a-brief-history-of-a-computer-age-war. Acesso em: 28 set. 2024.

Ivy. Soulcalibur Fandom, 2024. Disponível em: https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Ivy. Acesso em: 28 set. 2024.

JANSZ, J.; MARTIS, R. G. The Lara phenomenon: powerful female characters in video games. *Sex Roles: A Journal of Research*, v. 56, n. 3/4, p. 141-148, 2007. DOI: 10.1007/s11199-006-9158-0.

KAPLAN, T. ***Riot Games*** **to pay $100 million in gender discrimination settlement.** The Washington Post, 27 dez. 2021. Disponível em: https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/12/27/riot-discrimination-100-million-settlement/. Acesso em: 28 set. 2024.

KE, Su. Preseason key art-*League of Legends*. ArtStation, 2024. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/41r2k. Acesso em: 29 set. 2024.

League of Legends **Brasil (@leagueoflegendsbrasil).** Instagram, 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/leagueoflegendsbrasil/?hl=pt-br. Acesso em: 28 set. 2024.

League of Legends **Brasil (@lolegendsbr).** Twitter, 2024. Disponível em: https://twitter.com/lolegendsbr. Acesso em: 28 set. 2024.

League of Legends **Fandom**. Caitlyn/Gallery/Splash Screens. *League of Legends* Fandom, 2024. Disponível em: https://lol.fandom.com/wiki/Caitlyn/Gallery/Splash_Screens. Acesso em: 29 set. 2024.

League of Legends **Fandom**. Caitlyn/Development. *League of Legends* Fandom, 2024. Disponível em: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Development. Acesso em: 29 set. 2024.

League of Legends **player statistics.** Active Player, 2024. Disponível em: https://activeplayer.io/league-of-legends/. Acesso em: 28 set. 2024.

League of Legends **(@leagueoflegends).** Instagram, 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/leagueoflegends/?hl=pt. Acesso em: 28 set. 2024.

League of Legends **(@leagueoflegends).** Twitter, 2024. Disponível em: https://twitter.com/leagueoflegends. Acesso em: 28 set. 2024.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LYNCH, T.; TOMPKINS, J. E.; VAN DRIEL, I. I. Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, v. 66, n. 4, p. 564-584, 2018. DOI: 10.1111/jcom.12237.

MARSHALL, B. *Drawing the female figure*. London: The Studio Ltd, 1957.

MARTINS, N.; WILLIAMS, D. P.; RIZZO, M. J. A content analysis of female body imagery in video games. *Journal of Communication*, v. 59, n. 4, p. 827-838, 2009. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2009.01465.x.

MAKUCH, Eddie. ***Riot Games* will compensate 1548 women for gender discrimination.** IGN, 2021. Disponível em: https://www.ign.com/articles/riot-games-will-compensate-1548-women-for-gender-discrimination. Acesso em: 28 set. 2024.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 1993.

MUNARI, B. *Design e Comunicação Visual*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

Ninja Theory. Ninja Theory, 2024. Disponível em: https://ninjatheory.com/. Acesso em: 28 set. 2024.

O'NEILL, Kara. **Legend of Zelda: every princess version ranked.** Screen Rant, 2024. Disponível em: https://screenrant.com/legend-zelda-every-princess-version-ranked-botw/. Acesso em: 28 set. 2024.

PAKENHAM-WALSH, Philip. **Games industry sexism on Twitter.** The Guardian, 28 nov. 2012. Disponível em: https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter. Acesso em: 28 set. 2024.

Quem somos. *Riot Games*, 2024. Disponível em: https://www.riotgames.com/pt-br/quem-somos. Acesso em: 28 set. 2024.

RANDBY, Thomas. Caitlyn, the Sheriff of Piltover. ArtStation, 2024. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/QnzGE4. Acesso em: 29 set. 2024.

Regina. Dino Crisis Fandom, 2024. Disponível em: https://dinocrisis.fandom.com/wiki/Regina. Acesso em: 28 set. 2024.

Rikku. Final Fantasy Fandom, 2024. Disponível em: https://finalfantasy.fandom.com/pt-br/wiki/Rikku. Acesso em: 28 set. 2024.

RIOT GAMES. Caitlyn – Campeões. *League of Legends*, 2024. Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/caitlyn/. Acesso em: 29 set. 2024.

***RIOT GAMES* MERCH**. Caitlyn statue. *Riot Games* Merch, 2024. Disponível em: https://merch.riotgames.com/en-us/product/caitlyn-statue/. Acesso em: 29 set. 2024.

***RIOT GAMES* MERCH**. Caitlyn unlocked. *Riot Games* Merch, 2024. Disponível em: https://merch.riotgames.com/en-us/product/caitlyn-unlocked/. Acesso em: 29 set. 2024.

Riot Games (@riotgames). Twitter, 2024. Disponível em: https://twitter.com/riotgames?lang=pt. Acesso em: 28 set. 2024.

Riot Games (@riotgames). Instagram, 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/riotgames/. Acesso em: 28 set. 2024.

Senua's Saga: Hellblade II. Steam, 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2461850/Senuas_Saga_Hellblade_II/. Acesso em: 28 set. 2024.

SHARPE, Amy. Caitlyn - *League of Legends* "Warriors". ArtStation, 2024. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/Z5nrBG. Acesso em: 29 set. 2024.

SLOAN, G. *Virtual character design*. Oxford: Focal Press, 2015.

STEAMPUNK. O que é steampunk. Steampunk Brasil, 23 dez. 2007. Disponível em: https://www.steampunk.com.br/2007/12/23/o-que-e-steampunk/. Acesso em: 29 set. 2024.

The Guardian view on Gamergate: when hatred escaped. The Guardian, 20 ago. 2019. Disponível em: https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/aug/20/the-guardian-view-on-gamergate-when-hatred-escaped. Acesso em: 28 set. 2024.

Tomb Raider (2013). IMDb, 2024. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1797530/. Acesso em: 28 set. 2024.

TOMPKINS, J. E.; MARTINS, N. Kawaii killers and femme fatales: A textual analysis of character *design* in contemporary video games. *Games and Culture*, v. 15, n. 1, p. 218-239, 2020. DOI: 10.1177/1555412020931802.

TOMPKINS, J. E. et al. Masculine pleasures as normalized practices: Character *design* in the video game industry. *Games and Culture*, v. 17, n. 3, p. 213-232, 2022. DOI: 10.1177/15554120211009542.

Top games by peak viewers. Escharts, 2024. Disponível em: https://escharts.com/pt/top-games?order=peak. Acesso em: 28 set. 2024.

TORQUATO, A. L. M. Um estudo em gênero sobre a representação gráfica feminina no jogo *League of Legends*. *Anais do 27o Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP)*, São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p. 3743-3754. Disponível em: https://anpap.org.br/anais. Acesso em: 25 set. 2024.

TSAI, C.; LO, C. Critical anthropometric variables for character graphic *design*. *The SIJ Transactions on Computer Science Engineering & its Applications (CSEA)*, v. 2, n. 3, p. 70-75, 2014. Disponível em: http://www.thesij.com/papers/CSEA/2014/May/CSEA-02037103001.pdf. Acesso em: 25 set. 2024.

Twitch divulga jogos mais visualizados de 2023. Adrenaline, 2024. Disponível em: https://www.adrenaline.com.br/games/twitch-divulga-jogos-mais-visualizados-de-2023-conheca-a-lista/. Acesso em: 28 set. 2024.

WALKER, Ian. **Old games in 2023: playtime data.** Kotaku, 2024. Disponível em: https://kotaku.com/old-games-2023-playtime-data-fortnite-roblox-minecraft-1851382474. Acesso em: 28 set. 2024.

What is 3D rendering? Guide to 3D visualization. Chaos, 2024. Disponível em: https://www.chaos.com/pt/blog/what-is-3d-rendering-guide-to-3d-visualization?srsltid=AfmBOooEHSO2AZLkn6iOhzNY6nJyXO0kBlge8aeElFLnMMCThs2FIHpL. Acesso em: 28 set. 2024.

WILD BLUE STUDIOS. *League of Legends*: Season 2024 Key Art. ArtStation, 2024. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/296DkK. Acesso em: 29 set. 2024.

WILSON, Jason. **Inside the culture of sexism at *Riot Games*.** Kotaku, 26 fev. 2019. Disponível em: https://www.kotaku.com.au/2019/02/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games/. Acesso em: 28 set. 2024.