

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

Valéria Cristina Prado de Oliveira

*CONCEPT ART: A CRIAÇÃO DE UMA PERSONAGEM NEGRA COM
DEFICIÊNCIA PARA O JOGO "LEAGUE OF LEGENDS"*

BAURU
2021

Valéria Cristina Prado de Oliveira

*CONCEPT ART: A CRIAÇÃO DE UMA PERSONAGEM NEGRA COM
DEFICIÊNCIA PARA O JOGO “LEAGUE OF LEGENDS”*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Design - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Paula Poiet
Sampedro

BAURU
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD

O48c

Oliveira, Valéria Cristina Prado de

Concept art: a criação de uma personagem negra com deficiência para o jogo "league of legends" / Valéria Cristina Prado de Oliveira. -- 2021.

86f. : il.

Orientadora: Prof.^a Dra. Paula Poiet Sampedro

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) -
Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP

1. Concept art. 2. Design. 3. Jogos digitais. 4.
Representatividade. I. Sampedro, Paula Poiet. II. Título.

AGRADECIMENTOS

No decorrer desse trabalho, diversas pessoas estiveram ao meu lado, me ajudando e me incentivando para que eu chegasse até o final. Para vocês vão meus mais sinceros agradecimentos:

Agradeço a minha família, meus pais Luzia e Luis Eduardo, meus irmãos Tássia e Victor por todo carinho, apoio e suporte. A minha namorada, Roberta, que esteve presente comigo nesse momento disposta a me ajudar durante todo o caminhar desse trabalho.

Aos meus professores do curso de *Design*, pelo aprendizado transmitido durante todos esses anos de curso, vou sempre leva-los como um grande exemplo pra mim. Agradeço em especial à professora Valéria, por todas suas dicas durante as aulas de desenho e pela orientação e auxílio durante diversas etapas desse trabalho.

Agradeço, também, aos meus colegas de turma pelas experiências e momentos compartilhados, especialmente a minha amiga Ana Carolina por sempre estar disposta a enfrentar todas as dificuldades da faculdade junto comigo, transformando nossos problemas em risadas e ajudando a supera-los.

Por fim e não menos importante, agradeço a minha orientadora Paula, por todo o carinho e atenção que me deu ao longo dessa jornada, e por mais breve que tenha sido nossos momentos, foram de extrema importância para a conclusão desse trabalho e para mim. Vou carregar suas dicas para o meu futuro. Obrigada por ser essa grande referência e amiga.

Sou imensamente grata a todos vocês!

RESUMO

Com o crescimento dos games, diferentes gerações e classes já possuem acesso a essas experiências e narrativas, se tornando parte da nossa cultura. Entretanto, com base nas pesquisas realizadas, ainda é possível ver a falta de representatividade das minorias nesse meio, sobretudo personagens com representações diferentes dos padrões atuais estereotipados. Essas questões podem gerar impactos e mudanças de mentalidade e contribuir para a perduração de preconceitos e violências veiculados a esses grupos. Essa condição enfatiza a importância da discussão dessa questão e da proposição de soluções por meio das técnicas de *design*, como o *concept art*. Este trabalho visa, portanto, por meio da metodologia proposta por Munari (1981), desenvolver uma nova personagem que traga consigo valores humanos na busca de uma nova percepção da mulher negra e deficiente na nossa realidade.

Palavras-chave: Concept art; Design; Jogos digitais; Representatividade.

ABSTRACT

With the growth of games, different generations and classes already have access to these experiences and narratives, becoming part of our culture. However, based on the research carried out, it is still possible to see the lack of representativeness of minorities in this environment, especially characters with different representations of the current stereotyped pattern. Analyzes made shows that these issues create impact and changes in mentality that contribute to the persistence of prejudices and violence aired to these groups. Thus, it is essential that this issue is solved through design techniques such as concept art. This paper aims to develop, through the methodology proposed by Munari (1981), a new character that brings with it human values in the search for a new perception of black and disabled women in our reality.

Keywords: Concept art; Design; Digital Games; Representativeness.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo <i>Tennis For Two</i> em um osciloscópio dumont lab tipo 304.....	16
Figura 2 - Captura de tela de jogo: <i>Pacman</i>	17
Figura 3 - Principais contatos do produtor desenvolvedor do projeto.....	19
Figura 4 – <i>Concept art</i> em 3D de Ellie em <i>The Last of Us Part 2</i>	21
Figura 5 – Mapa do modo padrão 5 contra 5.	22
Figura 6 – <i>Concept Art</i> Thanatos para o jogo eletrônico de RPG Hades.	23
Figura 7 – <i>Splash Arts</i> feitas por Mike Azevedo.....	25
Figura 8 – Evolução do visual de Lara Croft 2010-2013.....	30
Figura 9 – Antes e depois da <i>skin</i> Irelia Lâminas Gélidas.	31
Figura 10 – Imagem divulgação e Citra em jogo.	34
Figura 11 – Comentários feitos por usuários da plataforma Steam.....	35
Figura 12 – Infográfico da Metodologia proposta por Bruno Munari.....	36
Figura 13 – Versões antigas e atuais de Chun li e Elena, <i>Street Fighter</i>	38
Figura 14 – Abertura da competição do <i>Worlds</i> realizado em 2020.....	41
Figura 15 – Mapa com cada rota e possível classe.....	43
Figura 16 – Total de tópicos sobre cada grupo de deficiências encontrados nos fóruns.	47
Figura 17 – Número de personagens femininas em cada classe.....	48
Figura 18 – Total de características físicas encontradas nas personagens femininas.	49
Figura 19 – Campeãs femininas negras: classe, região e data de lançamento.	51
Figura 20 – Painel semântico de personagens similares.	53
Figura 21 – Painel semântico de cenário e figurino.....	54
Figura 22 – Habilidades: Aphelios.....	57
Figura 23 – Arte conceitual: testes de características 1.	60
Figura 24 – Arte conceitual: testes de características 2.	62
Figura 25 – Características aproveitadas para criação da arte conceito final.	63
Figura 26 – Arte de conceito final: Angra.	64
Figura 27 – Teste de poses 1: pose A e B.	66
Figura 28 – Teste de poses 2: referências e pose C.....	67
Figura 29 – Teste de cenário 1: montanhas e abrigo.	68
Figura 30 – Teste de cenário 2: montanhas e vegetações.....	69
Figura 31 – Desenvolvimento da <i>splash art</i> : etapa 1.	70

Figura 32 – Desenvolvimento da <i>splash art</i> : etapa 2.	71
Figura 33 – Desenvolvimento da <i>splash art</i> : etapa 3.	71
Figura 34 – Desenvolvimento da <i>splash art</i> : etapa 4.	72
Figura 35 – Finalização da <i>splash art</i> : etapa 5.	72
Figura 36 – <i>Splash art</i> : detalhes 1.....	73
Figura 37 – <i>Splash art</i> : detalhes 2.....	74
Figura 38 – <i>Splash art</i> : detalhes 3.....	74
Figura 39 – <i>Splash art</i> : detalhes 4.....	75
Figura 40 – Tela inicial de <i>League of Legends</i>	76
Figura 41 – Tela de maestria.....	76
Figura 42 – Página da personagem no site oficial.....	77
Figura 43 – Tela de carregamento da partida.	78

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Processo Metodológico do projeto.	37
Tabela 2 – Representatividade de personagens PcD's e negros nos jogos de combate.	39
Tabela 3 – LoL: Rotas.	44
Tabela 4 – LoL: Classes.....	44
Tabela 5 – Requisitos da personagem.....	52

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AOE	Área de Efeito
ENIAC	Electronic Numerical Integrator and Computer
LGBTQIA+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgênero, Queer, Intersexo, Assexual+
LOL	League of Legends
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
PCD	Pessoa com Deficiência

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. OBJETIVOS	13
2.1. OBJETIVO GERAL.....	13
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
2.3. JUSTIFICATIVA	13
3. REVISÃO DA BIBLIOGRAFIA	15
3.1. DESIGN NOS JOGOS DIGITAIS	15
3.1.1. A evolução dos jogos	15
3.1.2. O designer nos jogos	18
3.2. MOBA.....	21
3.3. ARTE DE CONCEITO E ARTISTA CONCEITUAL.....	23
3.3.1. Splash Art	24
3.4. JOGOS E SOCIEDADE	26
3.5. AS MINORIAS NOS JOGOS.....	27
3.5.1. Personagens Femininas	29
3.5.2. Personagens com Deficiência	31
3.5.3. Personagens Negros	33
3.6. METODOLOGIA.....	36
4. COLETA E ANÁLISE DE DADOS	38
4.1. PESQUISA DE PERSONAGENS.....	38
4.2. LEAGUE OF LEGENDS.....	40
4.2.1. Universo	41
4.2.2. Jogabilidade	42
4.2.2.1. Rotas e classes	43
4.2.2.2. Habilidades.....	45
4.2.2.3. Acessibilidade	47
4.2.3. Character Design Feminino	48
5. DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM	52

5.1.	DEFINIÇÃO DA PERSONAGEM	52
5.1.1.	Painel semântico de referências	53
5.1.2.	Enredo	54
5.1.2.1.	<i>Definição do nome</i>	54
5.1.2.2.	<i>História de Angra</i>	55
5.1.2.3.	<i>Descrição das características de Angra</i>	55
5.2.	PROPOSTA DE JOGABILIDADE.....	56
5.2.1.	Kit de habilidades	58
5.2.2.	Classe	58
5.3.	DESENVOLVIMENTO ARTISTICO.....	59
5.3.1.	Arte Conceitual (Concept Art)	59
5.3.2.	Splash Art	65
5.3.2.1.	<i>Experimentação de poses</i>	65
5.3.2.2.	<i>Teste de cenário</i>	68
5.3.2.3.	<i>Desenvolvimento da arte final</i>	69
5.3.3.	Modelos de apresentação	75
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
	APÊNDICE A – Arte conceitual: testes de características.	85

1. INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia se tornou um grande aliado quando falamos de jogos digitais. Diferentes plataformas são criadas pensando na melhoria gráfica, possibilitando ao jogador ter diversas experiências. Essas experiências já se tornaram parte do nosso cotidiano e são muito difundidas hoje em dia, diferentes gerações e classes já possuem acesso se tornando parte da nossa cultura.

Entretanto, mesmo com tanto acesso a esses jogos, nota-se que ainda falta representatividade das minorias nesse meio. Neste trabalho, é entendido como minoria não em quantidade, mas em representação: o movimento negro, o LGBTQIA+, o feminista e o movimento das pessoas com deficiência. É necessário que essa representatividade seja aplicada nos jogos atuais para quebrar o preconceito ainda existente nesta comunidade. As minorias existem e merecem atenção e representação.

O papel do *design* é viabilizar soluções de problemas através de produtos. Gui Bonsiepe (1992) coloca que o *design* é o domínio no qual se estrutura a interação entre o usuário e o produto para facilitar ações efetivas. Desta forma, a metodologia de Munari (1981) será utilizada como ferramenta para desenvolver uma proposta e aplicar conceitos de personagens que representem esses grupos mais vulneráveis.

A idealização dessa tarefa é possível com o planejamento a partir dos métodos de *design* para a criação do *character design* e do *concept art*, que se referem a representação visual de uma ideia, que pode ser utilizada em jogos, filmes, animação ou quadrinhos.

O presente trabalho se propõe a desenvolver um personagem que atenda a necessidade da representação feminina e negra, tendo um olhar mais diverso da feminilidade, deixando de lado explorações muito impostas nos games como a sexualização, vulnerabilidade e marginalização. Além disso, também trará representatividade das pessoas com deficiência (PcD), tendo em vista nossa sociedade despreparada para lidar com PcD. O projeto vai contar com uma ampla pesquisa nesses temas e culminar em um *concept art* que possa ser aplicado em um jogo já existente do mercado.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o *concept art* de um personagem feminino para um jogo, com o objetivo de suprir a carência de representatividade das minorias no mercado.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Discutir a importância de personagens femininas dentro dos jogos;
- b) Discutir sobre a falta de representatividade PcD;
- c) Discutir sobre a falta de representatividade negra;
- d) Propor uma forma de melhoria na jogabilidade com o personagem;
- e) Apresentar o *concept art* do novo personagem;
- f) Apresentar a *splash art* de forma com que siga o padrão já utilizado dentro do *game*.

2.3. JUSTIFICATIVA

Os jogos digitais já fazem parte da nossa cultura, seja como forma de relaxar ou mesmo como socialização *online*. Nesse sentido, uma pesquisa revelou que em 2019 o Brasil ficou em 13º no *ranking* global de usuários de jogos eletrônicos com 75,5 milhões de pessoas (MEIONORTE, 2019¹). Entretanto, como qualquer outra forma de entretenimento, possui sua relevância, de forma que a narrativa criada se torna capaz de impactar e gerar mudanças de mentalidade, o que contribui na maior parte para a problemática de perduração de preconceitos e violências veiculados às minorias.

Embora o campo dos *videogames* seja lucrativo e extenso, tão pouco é a representação das minorias, sobretudo representatividades verídicas que revelam a realidade dessas diversidades, longe desse padrão atual que representa a figura da mulher de forma sexualizada, que quando inserido em mulheres negras acaba por reforçar estereótipos racistas e fetichistas. Ou como a retratação da deficiência, que é vista como um sofrimento e/ou fardo. Desse modo, é imprescindível que essa representatividade seja aplicada nos jogos atuais para romper os preconceitos e estereótipos ainda existentes no meio dos jogos digitais, de forma a impactar

¹ Disponível em: <https://www.meionorte.com/noticias/no-brasil-ha-75-7-milhoes-de-usuarios-de-jogos-eletronicos-352836>. Acesso em: 16 mai, 2021.

esteticamente, trazendo consigo valores humanos na busca de uma nova percepção dessas minorias na nossa realidade.

3. REVISÃO DA BIBLIOGRAFIA

3.1. DESIGN NOS JOGOS DIGITAIS

Diferente do que muitos imaginam, o *design* não é somente a solução visual e composição estética de um projeto ou produto, segundo Lobach (2001), o *design* é um processo de adaptação do ambiente às necessidades físicas e psíquicas do indivíduo na sociedade. Outra definição ainda mais completa do *design* é definida pela 29ª Assembleia Geral em Gwangju na Coreia do Sul:

[...] É uma profissão transdisciplinar que utiliza a criatividade para resolver problemas e co-criar soluções com o intuito de tornar um produto, sistema, serviço, experiência ou negócio melhor. Em sua essência, o Desenho Industrial oferece uma maneira mais otimista de olhar para o futuro, reenquadrando os problemas como oportunidades. Ele conecta inovação, tecnologia, pesquisa, negócios e clientes para fornecer um novo valor e vantagem competitiva nas esferas econômica, social e ambiental (WDO, 2021, tradução nossa).

Nos jogos digitais, o profissional de *design* pode participar de todas as etapas de desenvolvimento para a criação, desde a definição das regras até os testes finais, principalmente no caso de grandes desenvolvedoras, que envolvem uma equipe completa em cada área. É de suma importância que esse profissional tenha gosto pelas tecnologias para trabalhar com o ambiente digital, pois ele deve acompanhar as tendências tecnológicas, estudando as melhorias de experiência dos jogadores.

Desse modo, podemos compreender que o *design* é a concretização de uma ideia de projeto definido com base na necessidade de solucionar um determinado problema. Independentemente de seu segmento, o *designer* vai sempre buscar por essa solução, utilizando de processos e metodologias definidos com base na problemática. Assim, um bom *designer* de jogos digitais deverá seguir com base nesses princípios, no qual sua solução deverá ser um produto para esse meio.

3.1.1. A evolução dos jogos

Na década de 40, os primeiros computadores eletrônicos estavam efetivamente aparecendo. Em 1944, é criado o primeiro computador eletromecânico por uma equipe liderada por Howard Aiken (GADELHA, 2001). Esse computador recebeu o nome de O Mark I. Por meio dessa grande conquista, pesquisas vinham surgindo com propósito de substituir esses componentes por novas tecnologias e no ano de 1946, surge o ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), o primeiro computador

eletrônico e digital automático, possuindo um modelo de arquitetura que é empregado até os dias atuais (GADELHA, 2001).

Nesse sentido, essas criações tecnológicas tiveram grande impacto na nossa sociedade e nos meios de produção, de forma que o computador passou a ser uma imprescindível ferramenta de trabalho, favorecendo para o aumento de produtividade e auxiliando na qualidade dos produtos e redução de custos (GADELHA, 2001). Além disso, a informática também contribuiu para a expansão e criação de novas áreas de atuação profissional, como no *design* e seus segmentos, que vamos abordar mais para a frente no trabalho, concernindo o *design* de jogos e o *concept artist* (artista de conceito).

Segundo Amorin (2006), o primeiro jogo da história foi criado pelo físico William Higinbotham e teve seu lançamento em outubro de 1958, sendo apresentado pelo nome de *Tennis for Two*. O jogo simula uma partida de tênis que pode ser jogada por dois jogadores por meio do Osciloscópio, que era processado por um computador analógico. Seu visual era muito simples e utilizava-se de linhas para ilustrar uma quadra de tênis vista pelo ângulo lateral, como mostra na Figura 1.

Figura 1 – Jogo *Tennis For Two* em um osciloscópio dumont lab tipo 304.



Fonte: Wikipedia.

Posteriormente, por meio de toda base de conhecimento tecnológico adquirido, na década de 1970, os jogos digitais começaram a ser produzidos em série, visando sua comercialização e consumo em massa. O formato *arcade*, também conhecido

como fliperama, foi a plataforma responsável por possibilitar o acesso a esses jogos que eram desenvolvidos na época. Entretanto, sua popularização só acaba por acontecer uma década depois, em meados dos anos 80 (LUZ, 2009).

Ainda em 1980 surgiu o jogo de fliperama, *PacMan* (Figura 3), desenvolvido pela empresa Namco e distribuído pela produtora Midway Games. Seu *design* inovador e carismático acabou por conquistar os consumidores da época, e foi nesse momento que a preocupação com o visual do ambiente e dos personagens ganhou força, construindo uma nova era no *design* de *games* (LUZ, 2009).

Figura 2 - Captura de tela de jogo: *Pacman*.



Fonte: Wikipedia.

Como forma de compreender melhor o processo de *design* e a mudança na natureza dos *games* da época, Luz (2018) realizou uma entrevista com um dos desenvolvedores do jogo *Pacman*, Toru Iwatani, que em seu depoimento não releva o cargo que atuou dentro da empresa Namco, ao desenvolver o jogo. Luz (2018) diz que, mesmo não encontrando essa informação em nenhuma bibliografia, quando vai analisar a entrevista, fica nítido que seu processo de desenvolvimento dentro da Namco era mais ligado ao processo criativo de *design* do que a parte operacional. Desse modo, fica claro ao contar sobre sua fonte de inspiração dentro da empresa no seguinte trecho da entrevista:

Como inspiração e fonte de ideias são uma combinação de dados dentro da cabeça, fui a todo tipo de local e absorvi dados e informações que vi com meus próprios olhos. E cuidei para que o ambiente não negasse o espírito livre que aceita “combinações estranhas” e não óbvias e vindas de todos. (O Processo do Design e a natureza dos games nos anos 1970 e 1980, p. 101).

Ainda em sua entrevista, o desenvolvedor ressalta sua preocupação com o jogador e sua experiência. Assim, Itawani buscava por novos apelos visuais para fugir do padrão de jogos da época, que eram os jogos violentos do estilo “mate o alienígena” dos *arcades*, tendo percepção de que esse estilo afastava o público feminino. Sua solução foi buscar por um novo conceito, o de “comer”, que teve como referência os encontros que as japonesas faziam em cafés e confeitarias, propondo também um apelo visual gráfico baseado no estilo “*kawaii*”² japonês (LUZ, 2018).

3.1.2. O designer nos jogos

Essa preocupação com o *design*, buscando uma metodologia prática específica para o *game design* em formato digital, só veio aparecer em 1984 por meio do livro *The Art Of Computes Game Design – Reflections of a Master Game Designer*, pelo escritor norte americano e *gamer designer* Chris Crawford, que propõe uma metodologia para o desenvolvimento e *design* de um jogo digital no capítulo 5 “The game Design Sequence” de seu livro (LUZ, 2018). Crawford ainda enfatiza um aspecto fundamental do *design*, que é de transmitir experiências estéticas ao jogador:

Existem muitas definições de arte, poucas das quais fazem muito sentido ao não iniciado. Eu apresentei minha própria definição prosaica: arte é algo projetado para evocar emoção através da fantasia. O artista propõe sua audiência com um conjunto de experiências sensoriais que estimulam fantasias frequentemente compartilhadas, e assim gera emoção (LUZ 2018 apud CRAWFORD, 1984, prefácio).

Trazendo essa relação de *design* e jogos digitais para os dias atuais, consideramos a progressão nas tecnologias existentes nesse novo mercado, de forma que as novas ferramentas e metodologias foram inseridas no processo de desenvolvimento de um jogo e de seus componentes estéticos: cenário, itens e personagens.

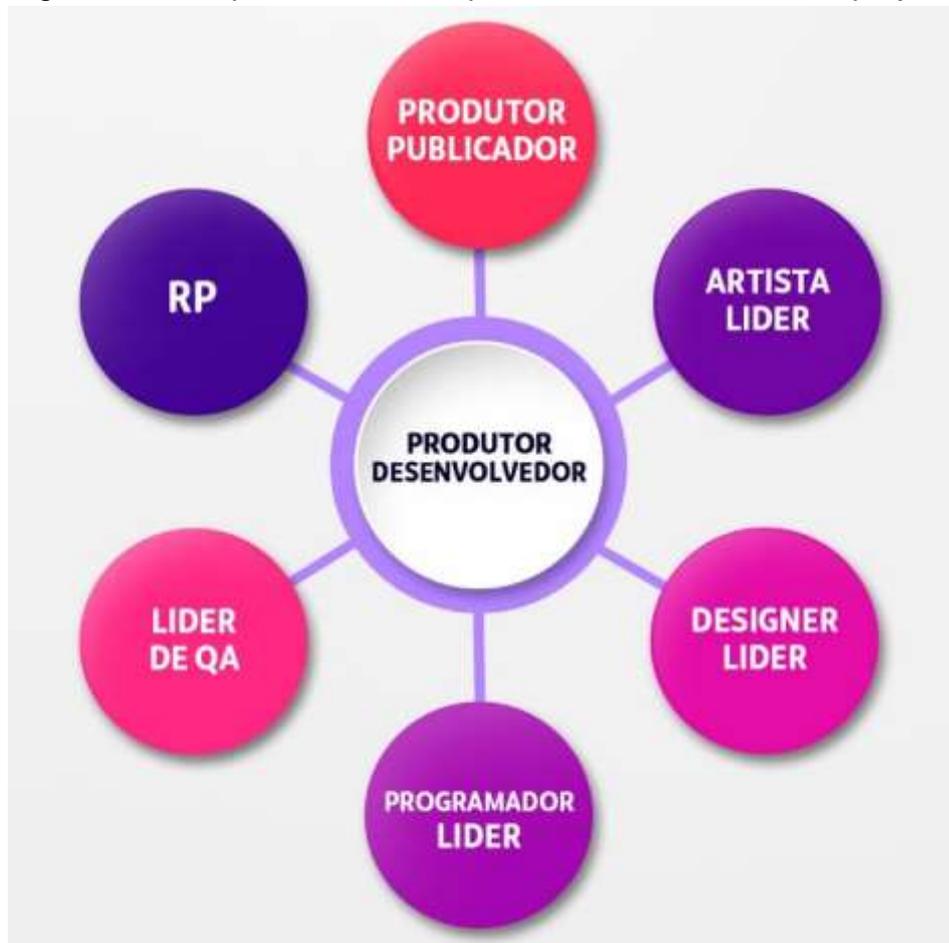
Como resultado dessa evolução percebemos que, diferente do começo da produção dos videogames, no qual sua elaboração poderia ser feita somente com uma pequena equipe ou, no caso de *Pacman*, um desenvolvedor independente que tivesse

² Kawaii é um adjetivo japonês que pode ser traduzido como “bonito” ou “adorável” em português. Também pode dar ideia de uma linguagem gráfica sem agressões e mais infantilizada.

interesse por outros campos. Atualmente, na criação de um jogo, há um conjunto extenso de profissionais, divididos em diversos grupos. No diagrama abaixo (Figura 3), encontrado no livro *Manual de Produção de Jogos Digitais de 2009*, intitulado “Principais Contatos do Produtor Desenvolvedor do Projeto”, temos uma visão dinâmica desses grupos.

Além dos grupos citados abaixo na Figura, há também a existência dos jogos independentes, feitos por pequenos estúdios ou individualmente. Geralmente, os jogos independentes são criados com um baixo aporte financeiro, mas com a finalidade de crescer na indústria dos jogos. Entretanto, atualmente há uma grande parcela de grandes empresas, como a *Microsoft*, que se comprometem a ajudar a cena independente, fornecendo um grande número de profissionais para o desenvolvimento de projetos (LEMES, 2009).

Figura 3 - Principais contatos do produtor desenvolvedor do projeto.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Chandler (2009).

De acordo com Chandler (2009), os *designers* têm um conjunto de responsabilidades dentro do projeto, sendo a principal delas criar uma experiência de

jogo atraente e imersiva. Algumas das funções são: projetar o esquema do controle do jogo, criar históricos e as personalidades dos personagens e projetar o sistema de combate. Ainda seguindo o autor, os cargos básicos de *design* em uma equipe de desenvolvimento são: Diretor de arte, *Designer* líder, *Designer* e Redator. O diretor de criação da Ubisoft, Clint Hocking comenta sobre o *designer* dentro da criação de um jogo:

[...] Diferente de outras áreas de criação, onde o criador tem muito controle autoral sobre sua criação, os designers de jogos não criam experiências especificar, eles são facilitadores de experiências. É entender isso e abrir mão do controle autoral, mas é crucial para nos tornarmos bons designers. (CHANDLER, H. 2009, p. 33).

Carey Chico, diretor de arte da Pandemic Studios, diz que os artistas de criação devem saber desenhar tanto de forma tradicional como aprender a utilizar as ferramentas existentes no mercado, como softwares de pintura 2D e de criação de conteúdo 3D (CHANDLER, 2009). Nesse sentido, conclui-se que o conhecimento técnico é essencial, para que possa se comunicar com os profissionais técnicos e de criação.

Uma artista de destaque na indústria dos jogos atuais é Soa Lee. A artista possui formação em Artes Visuais, porém seu foco é na indústria dos jogos, principalmente na criação de personagens 3D para *videogame*. Seus trabalhos são muitos reconhecidos pelo mundo todo, sendo utilizados em artes publicitárias e *art books*. Ela também já conquistou diversos prêmios por seus projetos de modelagem em sites internacionais, como o CGchoice Award da CGsociety e o 3Dtotal Gallery Awards da 3Dtotal. Atualmente, a artista mora perto de Long Beach e trabalha desde 2011 para uma das grandes produtoras de jogos eletrônicos Naughdog³ (MORAES, 2018). Na figura 4 podemos ver um de seus mais recentes trabalhos, realizado no desenvolvimento do jogo *The Last of Us Part 2* (2020).

³ Fundada em 1984, Naughty Dog é uma desenvolvedora norte-americana de jogos sediada em Santa Monica na Califórnia. Desenvolveu grandes franquias como Crash Bandicoot, Jak and Daxter, Uncharted e The Last of Us.

Figura 4 – *Concept art* em 3D de Ellie em *The Last of Us Part 2*.



Fonte: Soa Lee (2020).

3.2. MOBA

O MOBA é um dos gêneros de jogos eletrônicos, sua sigla vem de *Multiplayer Online Battle Arena*, que significa arena de batalha *online* para vários jogadores. No MOBA, os jogadores são divididos em duas equipes e disputam até ter um time vencedor, suas partidas duram em média de 20 minutos a 1 hora.

O MOBA funciona da seguinte forma: ao encontrar uma partida, os jogadores são direcionados para uma tela de seleção de campeões, no qual esses *players* são divididos entre duas equipes, nos jogos de MOBA mais populares essas equipes geralmente possuem 5 integrantes, mas o número pode variar de jogo para jogo. Assim, cada jogador deve selecionar um campeão específico, essa escolha deve ser feita de forma estratégica pois cada campeão tem suas habilidades de vantagens e desvantagens. Em seguida os times são colocados em uma arena virtual, como é possível visualizar na Figura 5.

Figura 5 – Mapa do modo padrão 5 contra 5.



Fonte: Elaborado pela autora.

Desse modo, as equipes precisam avançar de forma estratégica, para isso é necessário alvejar unidades inimigas e neutras, além de personagens heróis inimigos. Como recompensa, os jogadores evoluem seus personagens e conseguem dinheiro para comprar itens. O jogo termina quando um dos times avança o suficiente para destruir a principal estrutura do time inimigo, que fica dentro da base. Alguns MOBA da atualidade são:

- a) *League of Legends;*
- b) *Dota 2;*
- c) *Smite;*
- d) *Battlerite;*
- e) *Rise of Legions;*
- f) *Heroes of the Storms;*
- g) *Dungeon Hunter Champions;*
- h) *Arena of Valor.*

3.3. ARTE DE CONCEITO E ARTISTA CONCEITUAL

O termo arte de conceito (*concept art*) se refere a uma concepção de um conceito e tem como objetivo representar visualmente uma ideia ou projeto antes de seguir para o produto final. Pode ser utilizado em diversos meios como filmes, animações, quadrinhos ou jogos (NAKATA; SILVA, 2013).

A origem e a popularização ainda são desconhecidas, porém uma hipótese é que possa ter sido utilizado na indústria de animação e no design automotivo para carros-conceito. Mesmo o termo não sendo muito utilizado, as indústrias precisavam de um profissional que fizesse o trabalho do *concept*. No ano de 1930, pôde ser encontrado a utilização do termo pelo estúdio Disney Animation (NAKATA; SILVA, 2013).

Segundo Takahasi e Andreo (2011), a principal função do *concept art* é de auxiliar como um guia visual/conceitual e seu papel é de suma importância no processo criativo do *design* de personagens, fazendo parte do estudo metodológico como um processo iterativo. Desse modo, a partir da primeira execução do *concept*, o artista fica livre para decidir o tipo de técnica aplicada, assim como o nível de detalhamento do desenho, propondo uma solução aplicada em ilustração como visto na Figura 6.

Figura 6 – *Concept Art* Thanatos para o jogo eletrônico de RPG Hades.



Fonte: Jenn Zee (2020).

A ilustração acima é da *concept* artista Jen Zee, que atualmente trabalha na Supergiant Games como diretora de arte, ficando responsável pelas ilustrações 2D. A artista já criou *concept arts* para projetos como Bastion, Gaia Online, A Game of Thrones, Lord of the Rings, Call of Cthulhu e Warhammer.

Nakata e Silva (2013) apontam que, dentro da área do artista conceitual e do *design*, é muito diferente de se desenhar apenas para arte. O desenho passa a ser uma forma de linguagem no qual deve-se utilizar de um conjunto de regras e fórmulas universais para comunicar as ideias, e que pode ser difícil de compreender essa linguagem por conta própria, devido à falta de fontes para se obter tais materiais (NAKATA; SILVA, 2013). Ou seja, somente depois de se ter um estudo sobre uma metodologia de *design*, é que se torna possível uma boa utilização de seus recursos, de forma com que o processo de desenvolvimento seja mais rápido e coeso.

Frederic St. Arnaud, em uma entrevista a Zupi (2010), enfatiza a importância de se ter uma boa noção em desenho e dominar diversas habilidades técnicas e elementos de composição, tais como: perspectiva, cor e dimensão (NAKATA; SILVA 2013). No momento de execução desses métodos, é necessário que se tenha criatividade e harmonia entre a mensagem a ser transmitida e a estética da ilustração, e sobretudo, atender de forma cuidadosa as exigências do *briefing*. Daí a necessidade de se ter um artista conceitual.

[...] Eu acho que a nossa profissão chegou para vencer. Houve uma época que as pessoas pensavam que era apenas brincadeira de criança, mas agora nós somos profissionais completos, com fortes conhecimentos, e para mim é certamente um dos melhores trabalhos do mundo.” afirma Pascal Blanché – diretor de arte da Ubisoft, indústria de games (Zupi, 2010, p.81).

Segundo Castilho (2017), o profissional da área tem tido grande requerimento dentro das indústrias dos *games*, visto o grande investimento em novas tecnologias e novas propostas. O campo de atuação nessa área é bem amplo, devido a exigência do conhecimento prático e teórico do *designer*, podendo se especializar e exercer várias funções. Deste modo, o autor coloca que o *concept* artista não aplica somente desenhos conceituais, mas também age como um *designer* que busca sempre as melhores alternativas para a proposta do projeto.

3.3.1. Splash Art

As *splash arts* são imagens produzidas pelos artistas oficiais dos jogos. Essas imagens ilustram os campeões em tamanhos ampliados, em diferentes poses e perspectivas, retratado de forma mais artística e articulado do que dentro do próprio jogo (TORQUATO, 2018).

Com a utilização das *splash arts*, além de ser possível observar os campeões com seus visuais padrões, também são criadas com a aplicação de roupas

alternativas, conhecido também como *skins*⁴ (peles) (TORQUATO, 2018). Algumas *splash arts* mais tarde passam pelo processo de animação para serem inseridas na tela de *login*, entre outras plataformas.

Um dos brasileiros que fazem parte dos artistas de *League of Legends (LoL)* é Mike Azevedo, que produziu *splash arts* como: Enchanted Galio, Original Malzahar, Festive Maokai, Totemic Maokai, Worldbreaker Nautilus Worldbreaker Nautilus, Thunder Lord Ornn, Sand Wraith Pyke, Dark Crystal Ryze, Northern Front Swain, Worldbreaker Trundle, Giant Enemy Crabgot, Feral Warwick, Undertaker Yorick. Além de artes promocionais como: Wolds 2017 e IWCQ Opening. Na Figura 7 é possível identificar algumas.

Figura 7 – *Splash Arts* feitas por Mike Azevedo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Dentro de *League of Legends*, as *splash arts* são utilizadas no momento da tela de carregamento da partida, logo após todos selecionarem seus campeões, identificando com quais personagens os jogadores irão jogar e se optaram por utilizar alguma *skin* durante a partida do jogo.

⁴ As *skins* possibilitam o jogador trocar o visual do personagem dentro do jogo e são obtidas pelo sistema de compra do jogo ou ganhando em baús como recompensa por jogar.

3.4. JOGOS E SOCIEDADE

Com o crescimento da indústria dos jogos e de seu público, o foco deixa de ser apenas quem consegue a maior pontuação para ganharem narrativas. Essas narrativas e histórias se tornam cada vez mais maduras, adaptando-se às demandas visando manter sua relevância dentro do mercado. Assim, os novos roteiros buscam trazer sempre alguma mensagem. Ou que pelo menos nos permitem interpretá-lo de acordo com nossa própria carga cultural.

O historiador Huizinga (2020) diz que, se o jogo se baseia em manipular imagens contribuindo para certa “imaginação” da realidade, a preocupação fundamental será, portanto, alcançar o valor e o significado dessa “imaginação”. Observando a ação destas, procuramos compreendê-lo como fator cultural da vida.

É fato que, em nossa maneira comum de pensar, colocamos o jogo em oposição ao que chamamos de “seriedade⁵”, sendo apenas uma atividade lúdica. Huizinga (2020) refuta essa afirmação dando o exemplo do riso, que está de certa forma em oposto à seriedade, sem estar diretamente ligado ao jogo. Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são jogados com total seriedade, já que se verificarmos nos jogadores, não há tendência para o riso.

No caso de jogos *online* do tipo MOBA como já abordado, tais acabam por serem levados a sério e se, jogados de forma individual com foco na diversão, acabam continuamente resultando em frustração. Isso porque a representação do jogo em si não é divertida, mas sim a situação e os pensamentos expressos em conjunto com outros jogadores.

Huizinga (2020) ainda aponta que o jogo é uma função significativa, pois sempre há algo “em jogo” que ultrapassa as necessidades humanas e atribui sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. O autor explica em seu livro *Homo Ludens* (2020, s.1):

[...] Se denominarmos o princípio ativo do jogo, aquilo que lhe confere essência, de “espírito” ou “vontade”, diremos muito: se o denominarmos “instinto”, nada expressaremos. Seja qual for a maneira como considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

⁵ Ressalto que estamos falando de levar os jogos a sério, e não de Jogos sérios. Os jogos sérios são mais voltados para fins educacionais do que de entretenimento.

A passagem acima revela a implicação do jogo em produzir sentido, tendo como objetivo transmitir em sua essência, uma mensagem ao sujeito-jogador. Mendes (2006) compreende que os jogadores não simplesmente entendem as histórias narradas pelos jogos, mas sim vivenciam e tornam significativa os processos narrativos que transformam os jogadores em personagens. É integrando-se nesse universo que é possível transformar sua subjetividade.

Os autores Cerdera e Lima (2016) dissertam sobre a ampla relevância dos jogos, e por conseguinte, são capazes de causar grandes impactos e mudança de mentalidade a respeito das narrativas apresentadas dentro deles. Essa função educadora, nada inocente, acaba contribuindo para a violência, consumo, papéis de gênero entre outros. Além disso, também desempenha uma função social, cultural e econômica, já que são artefatos que estão atrelados ao sujeito-jogador (MENDES, 2006).

Ao mesmo tempo que esse impacto molda as experiências sociais por parte dos jogadores, também são resultados de experiências que transpõem o imaginário dos produtores de jogos. Ash e Gallacher (2011) analisam as possibilidades de estudos a partir dos jogos, apontando métodos que podem atender a essas relações entre sujeito e jogo. Um dos caminhos possíveis é a análise da forma como a ambientação, personagens e contexto são representados, assim como a intencionalidade impressa nessas apresentações. Investigando como a forma dessas comunidades de multijogadores são condicionadas e como isso alimenta os tipos de comunidade dos jogos.

Portanto, buscar por estudos que discutam sobre as representações de gênero, hipersexualidade, misoginia, heteronormatividade e corpos normativos, assim como os que reforçam estereótipos raciais, sociais e espaciais, são necessários para a reflexão do impacto que essas narrativas, abordadas de forma errada, podem trazer a nossa sociedade.

3.5. AS MINORIAS NOS JOGOS

Atualmente, é possível perceber diversos movimentos de grupos minoritários que lutam por reconhecimento e espaço em nossa sociedade. Segundo o artigo 5º da Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural, toda a manifestação cultural é parte integrante em um desenvolvimento social e coletivo, sendo desta maneira capaz de se expressar e ter participação na vida cultural. Ou seja, baseado numa cultura na

qual a maioria dita as regras, as chances dessas minorias terem espaço e reconhecimento são pequenas, ou mesmo quando são discutidas apenas por questões de oportunismo.

O cenário atual, que custa a mudar, aos poucos vai mostrando relativos avanços nesse ponto. Embora sempre tivesse existido na história dos games personagens LGBTQIA+, negros ou simplesmente fora dos padrões, era difícil de terem um papel realmente significativo. Ou ainda não possuem uma representação de forma assertiva, sem a reprodução de estereótipos negativos, como os que serão discutidos nos próximos tópicos.

Dessa forma, entendemos que a representação é uma questão profundamente ligada com a construção da identidade do indivíduo. Então, se a imagem de um grupo é mal apresentada ou desvalorizada, a percepção que esse indivíduo tem de si mesmo é alterada (SOUZA; LOPES; SANTOS; 2007 Citado por MUNIZ, 2017).

Exemplos dessa ocorrência são citados por Oliveira (2021) em sua entrevista com diversas mulheres com deficiência, que descrevem suas vivências com relação à autoestima e autoimagem. Sobre uma das vivências relatadas que marcou bastante a entrevistada, ela diz que “(...) ainda não consegui superar. Isso é por causa das coisas que eu vivi na infância e na adolescência, piadas, *bullying*, até dentro da família, são coisas que doem na alma”. Essa frase reforça o quanto somos marcados por essa fase de amadurecimento por estarmos mais sensíveis e vulneráveis com relação a aparência. Além disso, a autora diz que a ausência de representatividade durante esse período trás o sentimento de solidão e não de pertencimento, o que desencadeia no desenvolvimento de uma autoimagem negativa. Por fim, outra entrevistada ainda discorre sobre representação:

“(...) a diversidade dos corpos não é representada de uma forma consistente, até quando se mostra alguém com deficiência, se mostra alguém cadeirante, mas com o corpo padrão, então muitas vezes a gente acaba não se sentindo representado e isso não contribui de forma positiva para a formação da nossa autoimagem.”

Nesse sentido, fica claro a necessidade de buscar por estudos acerca dessa representação nos jogos e identificar em que ponto as desenvolvedoras estão falhando na hora de narrar essas minorias. Desse modo, nesse trabalho partiremos para formentar essas questões de representação, investigando as melhores formas de representar um personagem de forma diversa, suprimindo os estereótipos

impostos e contribuindo com a formação de uma autoestima e autoimagem das mulheres de forma positiva.

3.5.1. Personagens Femininas

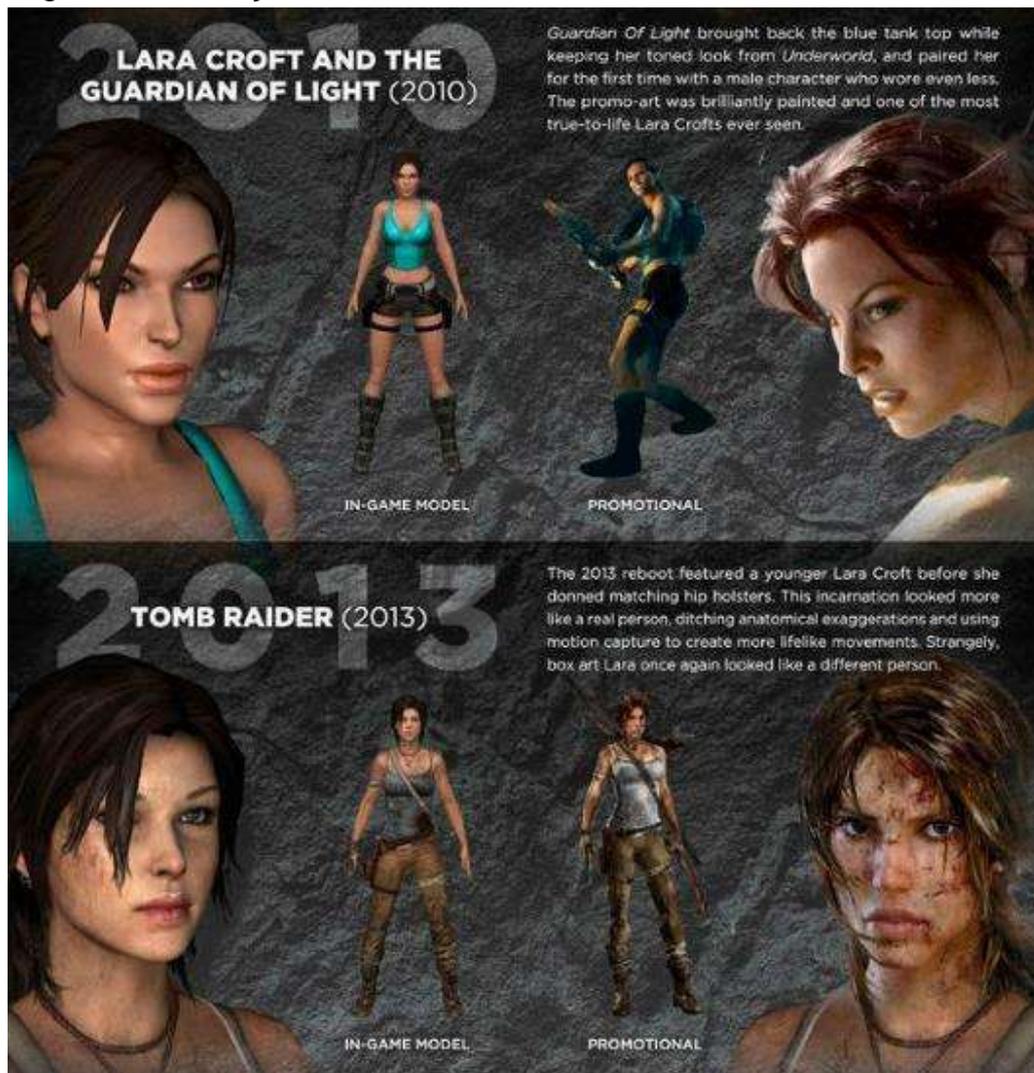
Não é preciso ir muito afundo para encontrar conteúdos sobre as características femininas representadas dentro dos jogos. Na realidade, os estereótipos ainda são bem visíveis nos jogos digitais, mesmo atualmente.

Um estudo de Dietz (1998) revela que 79% dos jogos incluíam agressão, com 21% representando a violência contra as mulheres. Assim, 28% retratavam as mulheres como objetos sexuais e apenas 15% dos jogos retratavam mulheres como personagens heroicas, na sua maioria sexualizadas ou vulgarizadas. Cerdera e Lima (2016 p. 959) ainda fazem um questionamento sobre a hipersexualização: “Quantos jogos da mesma franquia colocam o herói com armadura e escudo e a heroína com roupas valorizando seus atributos físicos?”. Além disso, os autores ainda deram um exemplo do jogo *Street Fighter IV*, no qual além de apontarem personagens femininas hipersexualizadas e vulgarizadas, também notam diferença de dano provocado por elas durante o combate. As pesquisas realizadas mostram que, de todos os personagens, os menores danos eram provocados pelas personagens femininas.

Outra questão muito aderida a jogos e sequências como *Zelda*, *Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Kingdom Hearts* e *Final Fantasy*, é o clichê no qual as personagens são colocadas como donzelas em perigo e torna-se o troféu do jogo, narrativa que é extremamente popular e aceita pelo público consumidor dos *games*. Todavia, o jogo *Tomb Raider* (1996) foi uma das franquias que, conforme o tempo, transformou a personagem principal em uma mulher independente, e com o tipo de traje condizente com as ações realizadas dentro do jogo (CERDERA; LIMA, 2016).

Até o ano de 2010, Lara Croft, a protagonista da franquia *Tomb Raider*, apresentava uma modelagem fetichizada, que não se adequava com o estilo de jogo que é inserida (ação/aventura), na qual suas pernas apareciam totalmente desprotegidas de qualquer tipo de impacto que poderia receber. Foi no desenvolvimento do novo *Tomb Raider* de 2013 que Lara recebeu uma nova modelagem, trocando seus shorts por calças e uma regata que agora cobre sua barriga.

Figura 8 – Evolução do visual de Lara Croft 2010-2013.

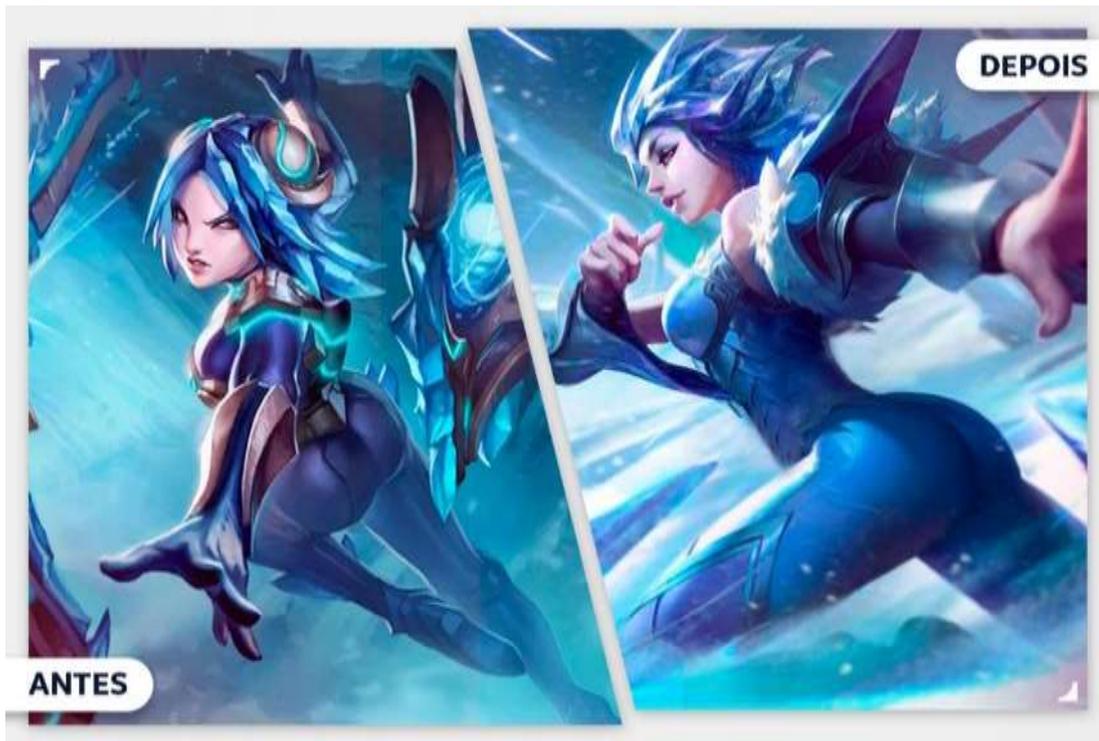


Fonte: Iniciativa Nerd (2014).

Além disso, segundo Dill *et al.* (2005), dos 20 jogos analisados, 28% dos personagens principais são homens, enquanto 10% são mulheres e 20% os dois. Podemos comparar isso com a vida real, pois segundo Santos (2018), apenas 15% das mulheres cursam faculdades relacionadas à computação, havendo assim um estigma em relação aos homens serem maioria nesses tipos de cursos. Tais dados revelam que a participação da mulher em jogos e em algumas profissões ainda é baixo, e se não for colocada como personagem secundária nos jogos é quase inexistente.

As personagens femininas dos jogos *online* não saem muito desse apelo da sexualização. Dentro de *League of Legends*, MOBA focado como parte do trabalho, também encontramos essas características, como na *splash art* da personagem Irelia em sua *skin* Irelia Lâminas Gélidas, mostrado na montagem da Figura 9.

Figura 9 – Antes e depois da *skin* Irelia Lâminas Gélidas.



Fonte: Elaborado pela autora.

O visual da personagem ficou bem conhecido pela comunidade como “bumbum gelado” ou mesmo “bundas gélidas”. Mais tarde, Irelia recebeu um *rework*⁶ e suas *skins* receberam novas artes. No subreddit⁷ do jogo, alguns jogadores pediram que a sensualidade da arte fosse mantida e, assim, o *Character Producer* John Goscicki tranquilizou os jogadores sobre o assunto com a seguinte frase: “Todas as artes são atualizadas para um *rework* completo, mas não se preocupe meu amigo. Nós nos referimos a *skin* como bumbum gelado no desenvolvimento, as suas preocupações estão acobertadas” (FALK, 2018). Desse modo podemos refletir: Até onde a sexualização dos corpos femininos deve ir a fim de atender uma demanda comercial? Até onde as mulheres devem se sentir desconfortáveis com seus próprios corpos devido a esses tipos de representações?.

3.5.2. Personagens com Deficiência

Apesar de muita luta por espaço e representação nos *videogames*, a deficiência ainda é uma temática muito pouco abordada (LEDDER 2019 citado por JAQUES;

⁶ Reworks ou retrabalho em português são alterações visuais e nas mecânicas de um personagem.

⁷ O Reddit é uma rede social que funciona de forma semelhante a um fórum. Assim, um subreddit é uma subseção criada para que os usuários conversem sobre um mesmo tema, como técnicos conversando sobre bugs, ou nesse caso, jogadores conversando sobre um jogo.

BISOL, 2020). Em uma busca por referências para fins de estudos, Jaques e Bisol (2020) dizem que publicações sobre esse tema são quase inexistentes, mesmo que existam artigos sobre o tema em mídias como cinema e literatura.

Essa dificuldade de encontrar estudos sobre a narrativa fala muito sobre como essas representações são inseridas nos games. Por conta disso, os desenvolvedores acabam optando por seguir na zona de conforto em que os personagens possuem características estereotipadas e muitas vezes ofensivas (JAQUES; BISOL, 2020).

Muitas vezes, o corpo com deficiência, quando inserido nesse meio, vem acompanhado de uma justificativa do porquê o corpo apresentado está fora do padrão. Ele não pode apenas ser, mas tem que haver um porquê. Acaba que, no fim, os personagens retratam os estereótipos de um corpo normativo (LEDDER, 2019 citado por JAQUES; BISOL, 2020). Corpo normativo é um termo cunhado por Thomson (1997), trata-se de um termo que serve para descrever corpos que são considerados normais, ou seja, é um modelo de corpo ideal que efetivamente não existe (THOMSON, 1997; JOYAL, 2012 citado por JAQUES BISOL, 2020).

Carr (2014) diz que, em jogos do gênero *horror*, muitas vezes o deficiente é retratado como um ser monstruoso, sendo relacionado às características de impureza e contaminação. Assim, algumas produtoras utilizam da deficiência para gerar sensações de medo e pavor. Um exemplo disso é a série de jogos *Dead Space*, no qual a deficiência é retratada como um experimento falho, algo repulsivo e desconfigurado (CARR, 2014). Essa mesma temática também acaba por apresentar o PcD como sinônimo de loucura, como é o caso do jogo *Outlast*, no qual a personagem principal precisa fugir de um manicômio e acaba sendo caçado por monstros e “pessoas loucas” (RED BARRELS, 2013). Esse tipo de narração acaba contribuindo com o julgamento de que essa minoria é repulsiva e uma ameaça, marginalizando-os.

Outra questão é a representatividade desses corpos como personificação de sofrimento, no qual os personagens possuem papéis que não agregam em nada, ou são construídos como um fardo para os outros (DIX, 2016). O controverso dessa questão acaba sendo o apelo dos desenvolvedores que optam por “curar” a deficiência, criando personagens com habilidades sobre-humanas ou adicionando membros cibernéticos (PARLOCK, 2020).

Em vista das problemáticas abordadas, podemos pensar que, para os não deficientes, essas implicações reforçam o papel de inferioridade do PcD, e os colocam

em um lugar de modo a ser temido e evitado, como se fosse um pesadelo, a menos que se compense inserindo uma super-habilidade. Já para as pessoas com deficiência, essas representações acabam por resultar em um olhar negativo sobre si mesmas e seus próprios corpos, tornando o processo de aceitação ainda mais árduo (JAQUES; BISOL, 2020).

Portanto, é preciso mudança na narrativa como essas minorias são retratadas dentro dos jogos, pois isso não resulta somente na marginalização desse grupo, como também na aversão dos corpos não-normativos. É como Jaques e Bisol (2020) colocam: não se trata de “forçar a diversidade”, mas sim apresentar o mundo da forma como ele é, diverso. Com isso, não é necessário apenas escrever sobre personagens que fogem da normatividade, mas também a contribuição dessa minoria de forma ativa nos projetos, de forma a mostrar que essas condições são normais e devem ser tratadas como qualquer outra característica de um ser humano.

3.5.3. Personagens Negros

Segundo uma pesquisa feita pela Game Brasil, a PGB 2021, mais da metade dos *gamers* são pretos ou pardos, chegando a uma porcentagem de 50,3%. Entretanto, de acordo com o site do IBGE, em 2019, uma pesquisa revelou que, entre os 10% mais pobres, os negros atingiam cerca de 75,2% (MADEIRO, 2019). Uma possível dúvida que fica é: como essa média é possível se no Brasil, atualmente, um console chega a 7.000 reais? Os entrevistados pela PGB 2021, portanto, disseram preferir jogar pelo telefone celular, sendo que a maior parte desses jogadores mobile são das classes sociais C, D e E (MOURA; MALTA, 2021).

Mesmo sendo maioria, os negros não têm seu devido lugar na representatividade dentro dos *games*. A Media Education Foundation relatou que 8 dos 10 jogos mais vendidos apresentam personagens brancas, sendo que essa minoria também acaba sendo retratada de forma estereotipada. Um exemplo é o jogo *Kingpin: Life of Crime* (1999), em que os negros são apresentados como bandidos e prostitutas, enquanto o branco tenta dominar o elemento criminoso, a pessoa negra (HUNTEMANN, 2000 citado por DILL-SHACKLEFORD et al, 2005).

As personagens femininas negras também acabam seguindo o padrão de estereótipo das mulheres nos jogos, sendo narradas como uma figura sexual e de sedução. A franquia *Far Cry* é um exemplo disso. No terceiro jogo da série (*FarCry3*, 2012), é apresentada uma nova personagem, Citra (Figura 10), vista de forma

sexualizada, tanto em sua aparência como em sua história e envolvimento no jogo, exemplificando quando Citra aparece em sonhos eróticos do protagonista. No final do *game*, o jogador deve fazer uma escolha, ou salvar seus amigos e deixar a ilha onde se passa a narrativa do jogo, ou optar por ficar na ilha e praticar relações sexuais com Citra, e para isso, matar todos seus amigos. No caso de se optar pela segunda opção, após o ato sexual Citra mata o jogador (SALÁFIA; FERREIRA; NESTERIUK, 2018).

Figura 10 – Imagem divulgação e Citra em jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Procurando por imagens de Citra em lugares como a plataforma de jogos Steam, foi possível encontrar comentários como mostra na Figura 11. Traduzindo essas frases, chega-se próximo à: “Os melhores peitos de todos os tempos” e “Cara, meu deus, isso é uma armadilha?? Que quente!!”. Tais comentários só reforçam as pautas erguidas até agora sobre o reflexo que as narrativas dos jogos trazem na nossa sociedade.

Figura 11 – Comentários feitos por usuários da plataforma Steam.



Fonte: Elaborado pela autora.

Raquel Motta, desenvolvedora do estúdio Sue The Real, especializada em jogos com temáticas afro-americanas, afirma que, há muitos anos, as pessoas negras são representadas de forma marginalizada e sexualizada dentro da indústria dos *games*. Entretanto, Motta diz que isso está mudando, sobretudo porque o consumidor cobra. Isso ocorre porque a internet tem um impacto muito grande e é de fácil acesso às empresas. “A gente tem que cobrar essa mudança ou parar de consumir esse conteúdo. Não faz sentido a gente consumir um produto que é agressivo com o negro”. Raquel, portanto, diz que a tendência é uma nova geração de personagens não estereotipados passe a habitar mais os *games*. “Não tem jeito, se não veio antes vai vir agora”, comenta a especialista (MOURA; MALTA, 2021).

3.6. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do presente projeto, foi necessário buscar por uma metodologia, isto é, um estudo dos caminhos percorridos no desenvolvimento do projeto, que auxiliam no planejamento até chegar a uma determinada solução.

O método escolhido foi o do designer Bruno Munari, que explica com detalhes em seu livro "Das Coisas Nascem Coisas", lançado em 1981. O designer diz que "o problema não se resolve por si só; no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução, é necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução" (MUNARI, 1981).

Figura 12 – Infográfico da Metodologia proposta por Bruno Munari.



Fonte: Elaborado pela autora.

Baseado no estudo da metodologia escolhida, foi elaborada uma tabela com cada etapa proposta por Munari, adaptando-as às problemáticas do trabalho

Tabela 1 – Processo Metodológico do projeto.

MÉTODO		ETAPA
P	PROBLEMA	Desenvolver um personagem para um jogo digital que trará representação das minorias.
DP	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	Criar o <i>Concept art</i> de um personagem para um jogo <i>online</i> de <i>moba</i> .
CP	COMPONENTES DO PROBLEMA	Realização de estudos sobre o tema e compreensão da problemática das representações já existentes. Criando os seguintes tópicos: <ul style="list-style-type: none"> – DESIGN NOS JOGOS DIGITAIS – <i>CONCEPT ART</i> E <i>CONCEPT ARTISTA</i>; – <i>MOBA</i>; – JOGOS E SOCIEDADE; – AS MINORIAS DENTRO DOS JOGOS.
CD	COLETA DE DADOS	Fazer um levantamento de personagens similares. Realizar uma pesquisa sobre o universo de <i>League of Legends</i> , sua jogabilidade e <i>character design</i> feminino.
AD	ANÁLISE DE DADOS	Criar um <i>moodboard</i> para inspiração do projeto, definir os requisitos e as características da personagem tendo como base os dados analisados.
C	CRIATIVIDADE	Fase de geração de ideias com a criação da história, características da personagem e habilidades. Além de diferentes testes em <i>sketches</i> e <i>concepts</i> .
MT	MATERIAIS E TECNOLOGIA	Estudar os métodos de ilustração e as ferramentas para realização do <i>concept</i> final e da <i>splashart</i> .
E	EXPERIMENTAÇÃO	Iniciar a criação da <i>splash art</i> : teste de cores, elementos e pose final da personagem.
M	MODELO	Finalização da imagem do <i>concept</i> e do desenho da <i>splash art</i> .
V	VERIFICAÇÃO	Verificar conforme os critérios definidos no projeto, se será necessário modificar ou aprimorar as ilustrações.
DC	DESENHO DE CONSTRUÇÃO	Apresentação dos detalhes técnicos da personagem.
S	SOLUÇÃO	Apresentação da <i>splash art</i> em diferentes estruturas utilizadas em <i>League of Legends</i> .

Fonte: Elaborado pela autora.

Com a elaboração das etapas de forma a conduzir o projeto, deu-se andamento a coleta e análise de dados.

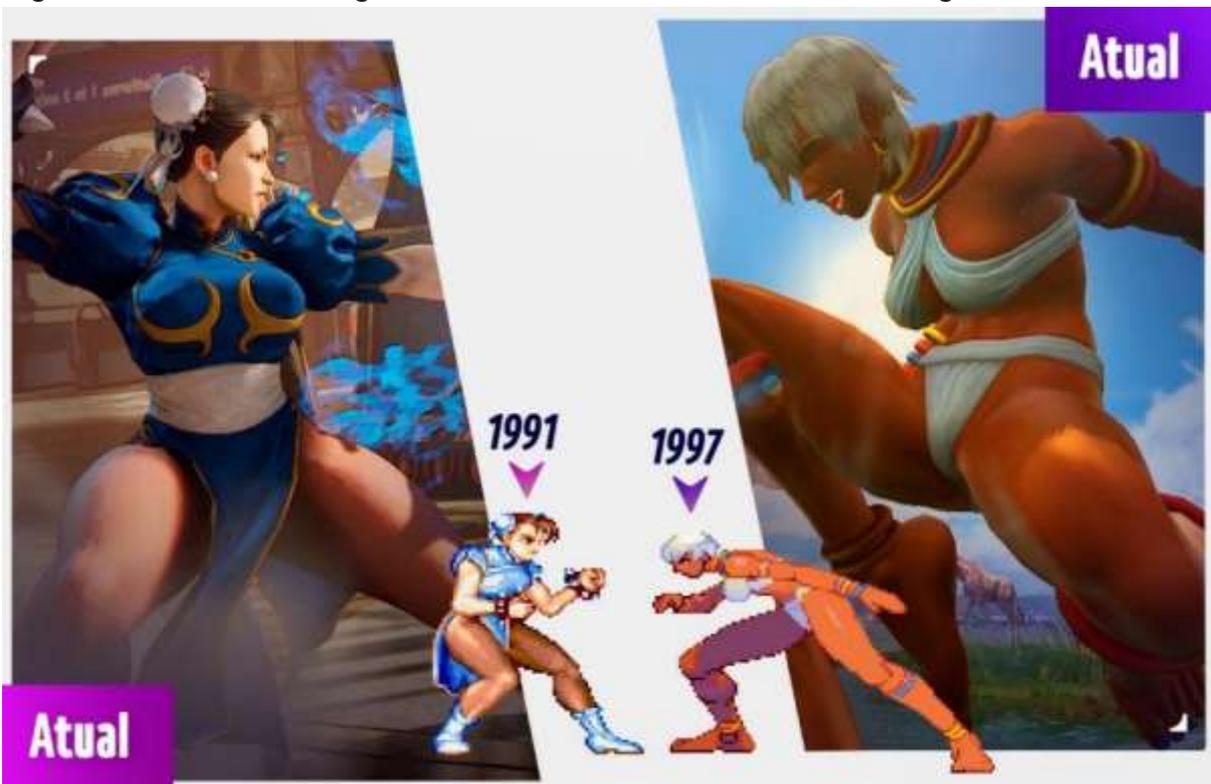
4. COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A etapa da coleta de dados foi realizada juntamente com a análise do mesmo. Desse modo, a pesquisa de similares ficou incluída de forma extensa.

4.1. PESQUISA DE PERSONAGENS

A presente pesquisa permitiu o conhecimento e identificação de personagens já criados na indústria dos jogos digitais, como a primeira campeã mulher inserida nos jogos de batalha, lançada em 1991 pela desenvolvedora Capcom pro jogo *Street Fighter II*, a Chun Li (Figura 13). Ainda em 1995, o *Street Fighter Alpha* foi a série que mais adicionou mulheres no *game*, mesmo que todas elas brancas e com demasiado apelo sexual. E finalmente, no ano de 1997, em *Street Fighter III*, adicionaram uma personagem de pele escura da África do Sul, Elena (Figura 13).

Figura 13 – Versões antigas e atuais de Chun li e Elena, *Street Fighter*.



Fonte: Elaborado pela autora.

Visto essas informações, é revelado como as mulheres eram impostas no mundo dos *games*, sendo adicionadas personagens completamente dentro do padrão estético normativo e totalmente sexualizadas, mesmo que dentro de um jogo de luta. Dessa maneira, é possível entender que mulheres negras demoraram ainda mais para

ter sua representatividade dentro dos jogos, situação que ainda ocorre fortemente quando comparadas com as personagens brancas.

No estudo a seguir, manteve-se o foco em personagens de jogos atuais, priorizando as mulheres com algum tipo de deficiência, determinando se possuem pele clara ou escura. A coleta de dados foi restrita aos seguintes jogos digitais de combate: *League of Legends*, *Dota 2* e *Overwatch*. Essas escolhas foram feitas com o objetivo de observar como os produtores desenvolveram as características visuais dessa minoria, já que jogos desse perfil são o foco do trabalho.

Por conta de dificuldades para encontrar um grupo apenas de mulheres dentro dos jogos, a pesquisa foi ampliada. Desse modo, personagens masculinos que possuam algum tipo de deficiência foram inseridos na Tabela 2.

Tabela 2 – Representatividade de personagens PcD's e negros nos jogos de combate.

Personagem	Jogo	Ano	Grupo
Samira	League of Legends	2009	
Camille	League of Legends	2009	
Sona	League of Legends	2009	
Lee Sin	League of Legends	2009	
Urgot	League of Legends	2009	
Ana amari	Overwatch	2016	
Torbjorn	Overwatch	2016	
Mcree	Overwatch	2016	
Junkrat	Overwatch	2016	
Rein	Overwatch	2016	
Doomfist	Overwatch	2016	
Genji	Overwatch	2016	

Legendas			
Mulher branca com deficiência	Mulher negra com deficiência	Homem branco com deficiência	Homem negro com deficiência

Fonte: Elaborado pela autora.

Com a coleta, percebeu-se a dificuldade de identificar os personagens PcD, já que a grande maioria nem sequer possui informações sobre a sua deficiência na descrição de suas histórias e características. É interessante observar que mais da maioria dos personagens PcD são brancos. Ou seja, características separadas, como ser só negro ou só PcD, são mais fáceis de serem encontradas em um personagem. Ana Amari, de *Overwatch*, e Samira, de *League of Legends*, foram as únicas negras e que possuem um tipo igual de deficiência, a visual. Ambas são atiradoras. Mesmo que Ana esteja na função de suporte, ela possui um rifle biótico, enquanto Samira realiza a função de atirador, revezando seus ataques entre espadadas e tiros de pistola. Suas histórias também possuem certa semelhança, uma vez que ambas possuem coragem e se dedicaram a lutar na guerra para proteger aqueles que amam. Suas deficiências não são congênitas, pois foram adquiridas em batalha, e decorrente de ser uma deficiência visual, utilizam como vestimenta um tapa-olho. É interessante analisarmos que, por mais que essa deficiência tenha sido adquirida e escondidas pelo tapa olho, não foram inseridas nas personagens como uma forma de compensar, no sentido de colocarem no lugar um membro sobrenatural ou mesmo cibernético, como um olho mágico.

Diferente do *LoL* e *Overwatch*, a maior parte dos campeões de *Dota 2* são monstruosos ou criaturas metade-humanas. Considerando que estamos falando de representatividade de pessoas reais, consideramos apenas os campeões com características humanas: observando os campeões, não foram identificados em nenhum deles algum tipo de deficiência que possa ser visualmente perceptível. Fator que demonstra como a questão representativa é pouco abordada.

4.2. LEAGUE OF LEGENDS

Lançado em 2009 pela desenvolvedora Riot Games, *League of Legends* é um jogo *online multiplayer* do gênero já descrito, o MOBA.

Em 2019, o jogo completou 10 anos. Em números levantados pela própria desenvolvedora, estimou-se que no dia da comemoração o jogo alcançou a marca de 8 milhões de jogadores simultaneamente. Número esse que supera até mesmo o somatório dos 10 jogos mais populares da plataforma Steam⁸. O jogo ainda se destaca

⁸Disponível em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/60548/league-of-legends-atinge-8-milhoes-de-jogadores-simultaneos-por-dia>. Acesso em: 26 Ago, 2021.

como base para diversos outros, e suas influências se estendem a níveis mundiais: o *Worlds 2020*⁹ (Figura 14) – Campeonato Mundial de *League of Legends* – alcançou no ano passado, de acordo com o balanço da Riot Games, 1 bilhão de horas assistidas ao longo da competição.

Figura 14 – Abertura da competição do *Worlds* realizado em 2020.



Fonte: millenium.gg (2020).

4.2.1. Universo

Dentro do *League of Legends*, é construído todo um universo que se conecta entre 13 regiões, sendo elas atualmente: Bandópolis, Demácia, Freljord, Ilha das Sombras, Ionia, Ixtal, Noxus, O Vazio, Piltover, Shurima, Targon, Zaun e Águas de Sentina. Cada uma dessas zonas carrega sua própria história e teorias que acabam de certa forma sendo desvendadas conforme um novo campeão surge, isso porque cada personagem possui seu próprio conto que relaciona com sua região e com outros campeões.

Desse modo, a personalidade e os atributos físicos de cada herói são influenciados de acordo com seu local de origem. Com isso, foi observado cada uma dessas regiões e as características que trazem consigo:

⁹Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-worlds-2020-tem-pico-de-quase-46-milhoes-de-espectadores-veja-numeros.ghtml>. Acesso em: 06 Set, 2021.

- a) **Bandópolis:** Magia, elementos fantásticos, atemporal, cores vívidas, seres pequenos;
- b) **Demacia:** Reino, justiça, dever, herança cultural, nobres, anti-magia, armaduras, adornos, isolacionista;
- c) **Freljord:** Guerreiros, hostil, clãs independentes, tradição, fogo e gelo, resistentes, espiritualismo;
- d) **Ilha das Sombras:** Amaldiçoado, nobres, sem vida, corrompido, sombrio, eternidade, espectral, cores frias, criaturas insaciáveis;
- e) **Ionía:** Aliados, equilíbrio material espiritual, flexível, rodeada por águas, montanha, florestas, guerreiros mágicos;
- f) **Ixtal:** Magia elemental, vida selvagem, sofisticado, arcologia, isolamento, cultura e ruínas antigas, preservação;
- g) **Noxus:** Império, expansionismo, inclusão, talento, aptidão, sobrevivência, força, respeito a magia, aprimoramento, ideal meritocrático, nobres;
- h) **O vazio:** Vastidão do universo, apetite insaciável, destruição, irreabilidade eterna, criaturas geradas, propósito obliúio;
- i) **Piltover:** Cidade prospera, crescimento, poder comercial e das vanguardas, sonhos realizados, invenção e arte;
- j) **Shurima:** Império, deuses-guerreiros, deserto, terra impiedosa em ruínas, fortunas perdidas, mercenários, tribos, sem leis;
- k) **Targon:** Monte e montanhas, torre inalcançável, longe da civilização, poder, magia, segredos, iluminados, força advinda dos céus;
- l) **Zaun:** Distrito subterrâneo, industrial, cultura rica, pesquisas perigosas, poluição, toxinas, adaptação para prosperar;
- m) **Águas de Sentina:** Cidade portuária, mercenários, gangues, contrabandistas, fortunas, navios, peculiaridade, sem regulações.

4.2.2. Jogabilidade

Os MOBAS possuem jogabilidades parecidas entre si, a grande maioria feito para ser jogado em computadores pelos sistemas operacionais *Microsoft Windows* e *MacOs*.

Na página do jogo produzido pela Riot Games, o *League of Legends* possui uma sessão para um guia de como jogar. O guia ensina o básico para entender a

mecânica de jogo como o objetivo, o mapa, as rotas, o meio de evoluir seu campeão e as habilidades e as recompensas e, por fim, dá algumas dicas de campeões iniciais para os novatos experimentarem. Na primeira vez que um jogador abre o *game*, são mostradas instruções de como se jogar, seguido de um tutorial. Dentro do jogo, é possível manipular os controles para obter uma melhora na experiência e alguns jogadores até optam por utilizar controles compatíveis com o computador.

4.2.2.1. Rotas e classes

Neste tópico, sintetizaremos as quatro rotas e as seis classes que o LoL possui para melhor compreensão do leitor, pois essas são informações essenciais para entender a rota e a classe da personagem que será criada.

Na Figura 15 encontramos as rotas: topo, selva, meio e inferior, essas são as 5 rotas que o jogador pode escolher para se jogar. Já as classes possuem 6 tipos: tanques, lutadores, assassinos, magos, suportes e atiradores. Essas classes definem o campeão e a possível rota que ele poderá ir, por exemplo, a rota do topo geralmente vão os campeões tanques ou lutadores, porém, não é uma regra. Todos os campeões podem ter mais de uma classe, como um assassino mago (Ahri) ou um suporte tanque (Leona). Deste modo, o jogador fica livre para escolher qual rota deseja ir com o campeão que melhor condiz com seu estilo de jogo (classe).

Figura 15 – Mapa com cada rota e possível classe.



Fonte: Elaborado pela autora.

A tabela 3 mostra as diferentes rotas disponíveis para o jogador.

Tabela 3 – LoL: Rotas.

Rota	Descrição	Ícone
Topo	Dois jogadores se enfrentam, forçando a queda da primeira torre;	
Selva	Os caçadores limpam a selva e tentam ajudar outras rotas a ganhar vantagem no jogo;	
Meio	Dois jogadores se enfrentam. É a rota mais curta do jogo, o que traz vantagens e desvantagens;	
Rota inferior	Quatro jogadores se enfrentam; normalmente dois atiradores e dois suportes.	

Fonte: Elaborado pela autora.

A tabela 4 exhibe e detalha as diferentes classes de personagens.

Tabela 4 – LoL: Classes.

Classe	Descrição	Ícone
--------	-----------	-------

Tanques	Fazem a linha de frente em uma luta, aplicando controles de grupo e resistindo aos danos;	
Lutadores	Causam mais dano que os Tanques, mas não têm tanta resistência quanto eles;	
Assassinos	São frágeis, porém mortíferos. Entram na luta, matam e saem vivos;	
Magos	São os campeões que usam todo o kit de habilidades para causar um dano mágico explosivo;	
Suportes	São os campeões com muito controle de grupo, capazes de conceder bônus e proteger os aliados;	
Atiradores	Campeões cuja principal fonte de dano é o ataque básico a distância.	

Fonte: Elaborado pela autora.

A seção seguinte explica sobre as habilidades dos campeões dentro do jogo, suas combinações e atributos.

4.2.2.2. Habilidades

Dentro do jogo, as habilidades são o que os campeões usam durante os combates no campo de batalha. Cada personagem possui um *kit* de habilidade único, que além de diferenciar dos demais campeões, também define a rota que ele deve jogar.

Os campeões possuem geralmente 5 habilidades. Quatro delas são adquiridas passando de nível e uma é a passiva. Durante a partida cada vez que o campeão passar de nível você pode optar por fortificar as habilidades depois de ter aprendido elas.

- a) Habilidade Passiva:** Passivas são habilidades que já vem com o campeão, atuando de forma com que o jogador não precise clicar nela para ativar;
- b) Habilidade Básica:** São habilidades ativáveis e que precisam de níveis para aprende-las e melhora-las;
- c) Habilidade Final (*Ultimate*):** Também conhecida como habilidade final, trata-se da habilidade mais poderosa que um Campeão pode ter.

As habilidades possuem certos atributos que definem seu uso durante sua utilização dentro do jogo. Essas condições incluem: área, custo, efeito, alcance e tempo de recarga.

- a) **Mirar:** Todas habilidades que afetam uma unidade que não seja o próprio campeão que a conjura são direcionados de alguma forma. Há algumas como:
 - **Alvo (*Targeting*):** Exigem um alvo e uma visão dele para serem lançados. São tanto para aplicar um *buff* quanto para lançar um projétil forte para atacar o alvo;
 - **Área de efeito (AoE):** Podem afetar mais de um alvo em uma área, geralmente de forma circular, mas cônicas e lineares também são possíveis;
 - **Skillshots:** Baseadas em projéteis, essas habilidades são lançadas e afetam alvos que o projétil colide;
- b) **Custo:** A maior parte das habilidades possui um custo ao serem ativadas, podendo o custo ser de mana, vida, energia entre outros. Quando ativada, o campeão perde o custo dela;
- c) **Alcance:** Determina a distância que um alvo pode estar e ainda ser afetado por essa habilidade. Algumas habilidades tem alcance global, o que significa que seu alcance inclui o mapa inteiro;
- d) **Tempo de recarga:** Após o uso da habilidade, ela entra em um estado que não pode ser usada novamente até dar o tempo de recarga. Alguns campeões possuem habilidades que atualizam/reduzem esse tempo de espera;
- e) **Tempo de lançamento:** Embora a maioria das habilidades tenha um tempo de lançamento instantâneo, existem habilidades que impedem os campeões de realizarem qualquer outra ação enquanto é lançada. Essas habilidades muitas vezes chamadas de habilidades canalizadas, podem

ser interrompidas pelo próprio utilizador ou por outras formas de controle aplicados por campeões inimigos.

4.2.2.3. Acessibilidade

Atualmente, o jogo vem explorando novas formas de jogabilidade com os campeões, que se tornam cada vez mais complexas devido à grande taxa de jogadores que exigem novidades. Dentro da comunidade há grandes debates sobre habilidades parecidas entre novos campeões. Na comunidade, discute-se que “acabou a criatividade e inovação, estão apenas reciclando habilidades”, enquanto outros colocam que “essas novas habilidades estão muito roubadas, para que isso Riot? Chega de fazer campeão apelão!”. Entre a comunidade dividida, está a minoria que clama pela acessibilidade.

Na busca de entender como a comunidade minoritária se sente ao jogar, foi feito uma coleta de informações pelo fórum da Riot Games, investigando quais as dificuldades mais relatadas por pessoas com deficiência e como enfrentam essa falta de acessibilidade em um momento que deveria ser de entretenimento e diversão. Nessa investigação, foram encontrados 18 tópicos relacionados ao assunto. Tópicos esses que exigiram atenção para discernir a utilização da palavra “acessibilidade” e “deficiente” para assuntos relevantes ao invés de insultos. A Figura 16 mostra quais foram as dificuldades mais relatadas por parte das PcD.

Figura 16 – Total de tópicos sobre cada grupo de deficiências encontrados nos fóruns.



Fonte: Elaborado pela autora.

Com essa análise, foi possível verificar que a parcela mais significativa de PcD que apresentaram suas dificuldades no fórum foram os grupos de deficientes visuais e auditivos. Em sequência, foi identificado o grupo “sugestão de não-PcD”, que foram tópicos que algumas pessoas levantaram contando a própria experiência que tiveram por dificuldades causadas pelos hardwares ou mesmo que possuem algum contato com essa minoria, e que refletiram e levantaram questões de melhorias. Em penúltimo, o grupo de deficientes físicos, e por fim, deficientes cognitivos.

Dentro dessas discussões relatadas, foram observadas diversas experiências, desde dificuldades causadas por algum tipo de distúrbio a deficiências. Os relatos do primeiro grupo explicam que, com a nova atualização, a tela de compras dos itens está muito pequena dificultando a leitura, o que seria facilmente resolvido com uma opção de configurar o tamanho das fontes e/ou telas. Além disso, também pedem por mais configurações de cores para outros tipos de daltonismos. No segundo grupo, a discussão mais abordada é acerca de sugestões de legendas para deficiências auditivas, pois mesmo havendo *pings*¹⁰, mapa e chat, há habilidades executadas que são apenas sonoras, como a passiva do personagem Corki e a “*ultimate*” do Sion, questão que impacta no jogo dessa minoria de players. A sugestão debatida é de legendas na tela ou no *chat*, legendas que não impactem negativamente na experiência do jogador e nem favoreçam outros grupos.

4.2.3. Character Design Feminino

Foi realizada uma pesquisa no site oficial de *League of Legends*¹¹, na qual foi possível identificar que atualmente há 156 personagens jogáveis. Cada um possui sua própria personalidade e características físicas, possibilitando o jogador escolher, testar e jogar com aquele que mais se identificar dentre todos. Entre esses campeões, apenas 56 são personagens classificados mulheres.

Sabendo que um herói pode possuir mais de uma classe, neste momento o número de campeões mulheres dentro de cada posição são mostradas na Figura 17. Com isso, é possível observar que a grande maioria das campeãs estão na classificação de magos e a minoria na classe de tanques.

Figura 17 – Número de personagens femininas em cada classe.

¹⁰ Denominado de sinal inteligente, porém mais conhecido como “ping”, é um menu que inclui alertas, no qual o jogador pode utilizar para se comunicar com seu time mais rapidamente.

¹¹ Disponível em: www.leagueoflegends.com. Acesso em: 30 ago, 2021.



Fonte: Elaborado pela autora.

Analisando a questão da aparência corporal das personagens, observamos que a maior parcela das personagens já criadas atualmente possui características humanas, ou seja, características em seu *design* que se assemelham às proporções de um corpo real, com traços e afeições totalmente humanas. No caso das personagens meio-humanas, seu *design* é próximo de um humano, mas que trazem em sua composição e conceito aspectos animais, como no caso de Neeko, que é inspirada em um camaleão. Por fim, há também personagens com características totalmente animais, como por exemplo Yuumi, que possui aparência de um gato. Esse tipo de *design* é a minoria em *League of Legends*. Essas características visuais são identificadas na figura 18.

Figura 18 – Total de características físicas encontradas nas personagens femininas.



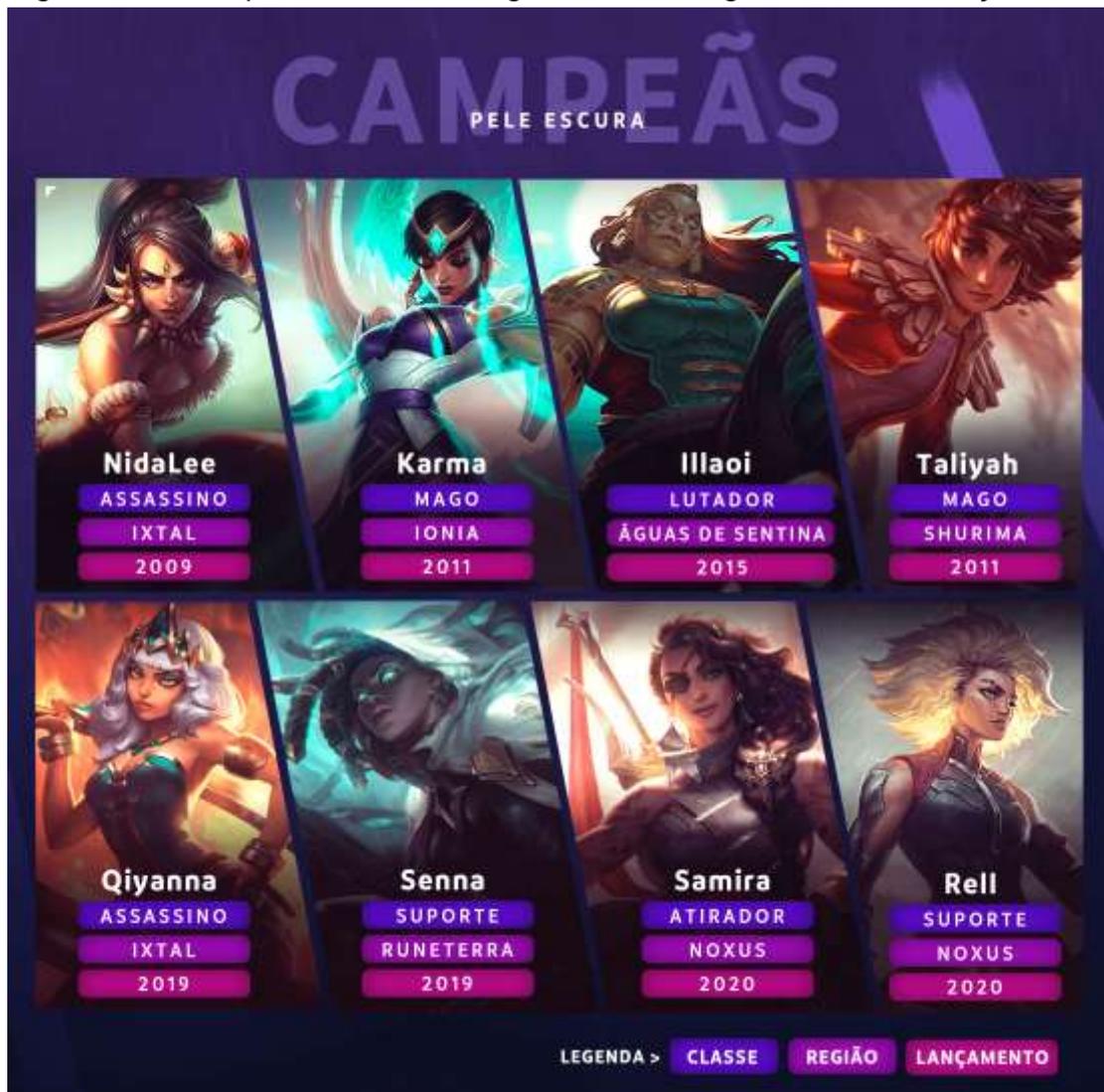
Fonte: Elaborado pela autora.

Por mais atualizado, bem resolvido e atrativo que seja o *design* das personagens atualmente, podemos notar que as questões visuais são bastante normativas. Pelo grande número de personagens humanoides e principalmente personagens com tom de pele branca, há uma grande semelhança entre os traços de novas personagens e antigas, o que acaba por se tornar um padrão estético. Enquanto personagens masculinos são mostrados com diversos tipos físicos, altura e traços faciais, as campeãs femininas possuem formas bem similares, observando um tipo físico normativo magro, curvas acentuadas, idade jovial, altura média e traços faciais finos e delicados.

Na média pesquisada de 56 personagens femininas lançadas dentro do *game*, apenas 8 são negras, sendo 7 peles negras com tom claro e 1 com tom escuro (Senna), campeã essa que foi criada dez anos depois do lançamento do *game* e que possui em sua trama um laço conjugal com outro campeão negro do jogo, Lucian.

Na Figura 19 é possível visualizar o nome das 7 campeãs juntamente com sua classe, região e ano de lançamento.

Figura 19 – Campeãs femininas negras: classe, região e data de lançamento.



Fonte: Elaborado pela autora.

Nota-se que há bastante distinção entre as oito personagens, que vão desde um visual característico de uma personagem com apelo sexual à traços considerados fora do padrão de feminilidade. Senna e Rell, campeãs lançadas recentemente, demonstram mais representatividade de outros grupos de pessoas: a aparência de ambas configuram com essa questão de diversidade que pode ser notada na elaboração dos cabelos, Senna traz em seu visual tranças *box braids*¹² e Rell cabelos loiros e volumosos. Além disso, Rell aparece montada em seu cavalo de ferro e seu visual não possui apelos sexuais. Em sua segunda forma, Rell transforma seu cavalo em uma armadura que fica em volta de boa parte de seu corpo.

¹² As *Box Braids* são tranças que entrelaçam fios sintéticos aos fios naturais do cabelo, dando um aspecto de cabelo longo e trançado.

5. DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM

Todo o desenvolvimento da personagem teve como base as informações extraídas da coleta de dados feita anteriormente (item 5). Seu conceito se baseia em retratar características fora do padrão normativo, obtendo como principal foco, características pouco abordadas em personagens já existentes. Nesse momento, suas características foram definidas, assim como seu nome e história.

5.1. DEFINIÇÃO DA PERSONAGEM

Com base nas informações levantadas, a lista de requisitos foi o primeiro passo da etapa de definição. Com ela, foi possível direcionar o projeto de forma específica e eficaz, de maneira com que os próximos passos cumpram com os objetivos do projeto.

Na tabela 5, os requisitos foram divididos em dois, 1. Requisitos da personagem: Requisitos físicos, que serão retratados em seu *design*; requisitos mecânicos, que serão idealizados na jogabilidade com a personagem. 2. Requisitos do *concept/splash art*. Aplicados no desenvolvimento de criação das artes.

Tabela 5 – Requisitos da personagem

REQUISITOS DA PERSONAGEM
REQUISITOS FÍSICOS
– Possuir uma fisionomia fora da normatividade;
– Tom de pele negra escura;
– Possuir algum tipo de deficiência congênita;
– Trazer em seu corpo marcas e cicatrizes;
– Não curar a deficiência e nem trazer membros com forças sobrenaturais ou cibernéticos;
– Ser da região de Freljord e possuir características ligadas ao lugar;
– Possuir em sua história pontos ligados à força, determinação, independência e a seus ideais;
– Demonstrar um corpo feminino de forma não sexualizada.
REQUISITOS MECÂNICOS
– Otimizar as habilidades;
– Seus maiores atributos estarem ligados à passiva;
– Ser uma campeã de ataque a curta distância;
– Possuir como arma uma espécie de machado;

- Possuir em seu kit habilidades *targeting* “Click-On” (habilidades que são lançadas diretamente ao alvo escolhido/mais próximo) e escudo.

REQUISITOS DO CONCEPT/SPLASHART

- Trazer conceitos de força e coragem;
- Pose de combate;
- Não ser sexualizada.

Fonte: Elaborado pela autora.

5.1.1. Painel semântico de referências

A pesquisa de imagens foi realizada como forma de nortear visualmente o processo criativo. No primeiro painel, utilizado para a base da campeã, buscou-se por referências dentro do tema: mulher negra, PcD e fora da normatividade. No segundo painel, foi levantado referências da região em que a personagem vai habitar, isso porque seu traje deve ser característico do local.

Figura 20 – Painel semântico de personagens similares.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 21 – Painel semântico de cenário e figurino.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.1.2. Enredo

Todo personagem inserido no universo do game possui um enredo envolvente. Sua narrativa é essencial para a definição de diversas perspectivas que compõem a campeã. Com isso, é possível identificar, por exemplo, como a campeã lida com seus atributos, com a região que habita e a interação com personagens secundários, além de possibilitar compreender as suas habilidades e fraquezas, para que assim seja representada de forma efetiva no momento da criação visual.

5.1.2.1. Definição do nome

Angra, deusa do fogo e da metalurgia na mitologia tupi-guarani, protegia sua tribo contra qualquer ataque inimigo, de acordo com as lendas indígenas Guarani. Segundo as lendas, Angra poderia ser doce e amável mas também explosiva e evasiva como uma chama. Além disso, se alimentava apenas do alface, que revigorava suas forças, assim podia defender seu povo de qualquer tribo rival.

5.1.2.2. *História de Angra*

Nascida no reino de Demacia, Angra foi abandonada ainda quando criança. Seus pais, dois nobres da região, assustaram-se ao vê-la quando recém nascida, pois Angra nascera com má formação em seu lado direito do corpo e teve parte de seus membros e visão comprometida. Seu pai, considerado um dos cavaleiros mais honrados da nação, despertava seu pior lado: autoritário e arrogante. Com isso, culpava sua mulher pela má gestação, a chamando de ventre maldito, enquanto apontava para Angra a denominando de aberração. Sua mãe não tinha fala, somente abaixava a cabeça enquanto suas lágrimas caíam pelo chão. Com as debilidades da garotinha, o lorde tomou a decisão de levá-la ao topo das montanhas das terras árdas de Freljord, pois em seus pensamentos, sem poder se tornar guerreira, seria apenas um fardo e desgosto, o que ofenderia a honra da família.

Já em Freljord, Angra viveu longas noites geladas em uma pequena caverna que agora era sua única casa. Saía ao amanhecer para apanhar amoras que encontrava pela região. Em uma noite, ao voltar para a caverna, Angra confundiu os caminhos e adentrou em outra caverna. Ao fim da escuridão, observava olhos vermelhos que se aproximavam, porém, Angra não temia; na verdade estava curiosa. Foi nesse momento que conheceu Ornn, um ferreiro solitário das montanhas que acabou se apegando a menina. Ornn ensinou à Angra tudo o que precisava para conseguir seguir vivendo por aquelas terras. Em seu aniversário de 16 anos, Angra recebeu um machado especial de seu velho amigo, machado que foi criado especialmente para seu manuseio, leve como uma espada, mas grande e afiado como uma foice. Após alguns anos de treinamento com seu machado, Angra finalmente pôde partir para sua terra natal em busca de retaliação contra seu próprio pai, a fim de saciar o ódio que carrega por todos esses anos após ter a abandonado. Durante sua jornada à Demacia, ela jurou defender mulheres e iguais a ela, até chegar o dia de finalmente libertar sua mãe.

5.1.2.3. *Descrição das características de Angra*

Angra é uma mulher negra de 24 anos que devido a complicações na gravidez de sua mãe, teve um desenvolvimento incompleto, também chamado de Agenesia de Membros (pessoa que nasce sem partes do corpo). Com isso, nascera sem parte de seus membros do lado esquerdo do corpo, sendo eles: parte de sua perna (do joelho

para baixo), seu braço e visão. Por muitos anos aprendeu a se adaptar com suas debilidades, até Orn a presentear com um tipo de prótese feito com restos de suas forjas. Possui características físicas como cabelos semi-raspados e olhos castanho escuro. Sua altura é acima da média e possui um biotipo nomeado de endomorfo (pessoas que possuem o corpo mais largo e maior percentual de gordura). Seu busto é estreito e possui cintura, ombros e quadris largos, além de braços grandes e fortes. Possui diversas cicatrizes pelo seu corpo. Devido ao frio das montanhas de Freljord, Angra possui roupas que a mantêm devidamente quente, como seu manto, calças que vão até os pés e uma bota que sobe até seu tornozelo. Além disso, para suspender sua prótese, ela utiliza um cinto abaixo da cintura que a deixa bem presa. Como forma de proteção, utiliza ombreiras com restos de ossos de animais que já matara. Suas luvas e botas são feitas de couro. Para maximizar e manusear seu machado de forma eficaz, ela enrola uma corrente em seu braço, que é presa em seu machado, de maneira com que ela possa o arremessar e trazer de volta a ela com facilidade.

5.2. PROPOSTA DE JOGABILIDADE

Com as pesquisas levantadas no item 4.2.2.3, nota-se diferentes dificuldades vivenciadas entre os grupos de jogadores PcD dentro de *League of Legends*. Entre esses grupos, optou-se como foco de estudo, o grupo dos deficientes físicos, tendo em vista uma possível melhora na jogabilidade com a personagem proposta.

A proposta tem como objetivo facilitar a jogabilidade, visto que atualmente os novos personagens chegam com *kits* de habilidades cada vez mais dinâmicos, como por exemplo o campeão Aphelios, visto na imagem 22. Lançado em 2019 o atirador possui duas habilidades, que alterna entre 5 armas com diferentes ataques e efeitos.

Figura 22 – Habilidades: Aphelios



Fonte: The Squad (2019).

Mesmo com apenas três botões de habilidade, “Q”, “W” e “R”, é possível ver no *layout* do *kit* de habilidades 6 funções: 1. Passiva que explica as armas e avanço de níveis; 2. Arma principal e quantidade de munição; 3. Habilidade da arma principal equipada; 4. Arma secundária e a quantidade de munição; 5. A próxima arma a ser utilizada quando a principal ficar sem munição; 6. Habilidade “*ultimate*”.

Sua jogabilidade deveria ser considerada fácil, já que os botões de habilidades são reduzidos, entretanto, Aphelios é um campeão com dificuldade considerada alta¹³. Isso porque, além de dispor de 5 armas com habilidades distintas, a maior parte delas são *targeting*, que como já explicado no item 4.2.2.2, são habilidades que exigem facilidade de coordenação motora.

Nesse sentido, considerou-se para a criação do *kit*, habilidades alvo e AoE, apresentando uma redução de botões. As habilidades alvo e AoE foram escolhidas considerando que o jogador possua dificuldades de coordenação motora para o uso de *skillshots*. Já a proposta de redução de botões se dá a dificuldade de interação de alguns usuários devido muitas vezes a membros com deformidade congênita ou adquirida.

¹³Disponível em: www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/aphelios/. Acesso em: 2 Nov, 2021.

5.2.1. *Kit de habilidades*

Aprofundando os estudos do item 4.1, por meio da pesquisa de personagens de *Dota 2* e *Overwatch*, foram possíveis por meio dos sites oficiais, observar não só as características visuais dos personagens, mas também as mecânicas utilizadas dentro de jogo. Por meio dessas investigações, foram encontradas soluções para o *kit* de habilidades da personagem. Dessa maneira as habilidades de Angra serão:

- a) **Passiva:** Ativável com a habilidade 1: Se área central da habilidade pegar no campeão, ela recebe bônus de armadura; se a habilidade pegar no limite, ganha bônus de velocidade de movimento.
- b) **Habilidade 1 (AoE):** Gira o machado ativando o fogo e batendo-o no chão, incendiando o chão próximo, reduzindo a velocidade de movimento dos inimigos e causando dano.
- c) **Habilidade 2 (Alvo):** Lança seu machado em inimigos, causando dano. Se pressionado novamente dentro do limite de tempo e do raio, Angra usa sua corrente para se puxar até o inimigo.
- d) **Habilidade *Ultimate* (Ativação):** Envolve seu corpo e machado com fogo, retaliando todos ataques que sofrer, causando dano ao agressor. O dano refletido é baseado em sua vida máxima.

5.2.2. *Classe*

Após investigado sobre as personagens femininas já criadas dentro do LoL no tópico 4.2.3, nota-se que o maior número de personagens femininos se concentra nas classes de mago e suporte, enquanto a classe com menor quantia de mulheres são os tanques. Nesse sentido, as classes definidas para a campeã são de tanque e lutador.

A escolha de trazer uma campeã para essas classes surgiu devido à falta de personagens nessa posição, o que implica na falta de campeãs femininas que consigam atuar na rota do topo. A posição de *toplaner* (jogador que joga na rota do topo) é combinado geralmente com personagens lutadores e tanques. Assim, esses personagens costumam atuar na linha de frente, sustentando e causando dano.

Diante disso, Angra terá como sua primeira classe a de tanque: personagem com muita vida e resistência; e secundária como lutador: realizam lutas corpo a corpo com boa quantidade de dano.

5.3. DESENVOLVIMENTO ARTISTICO

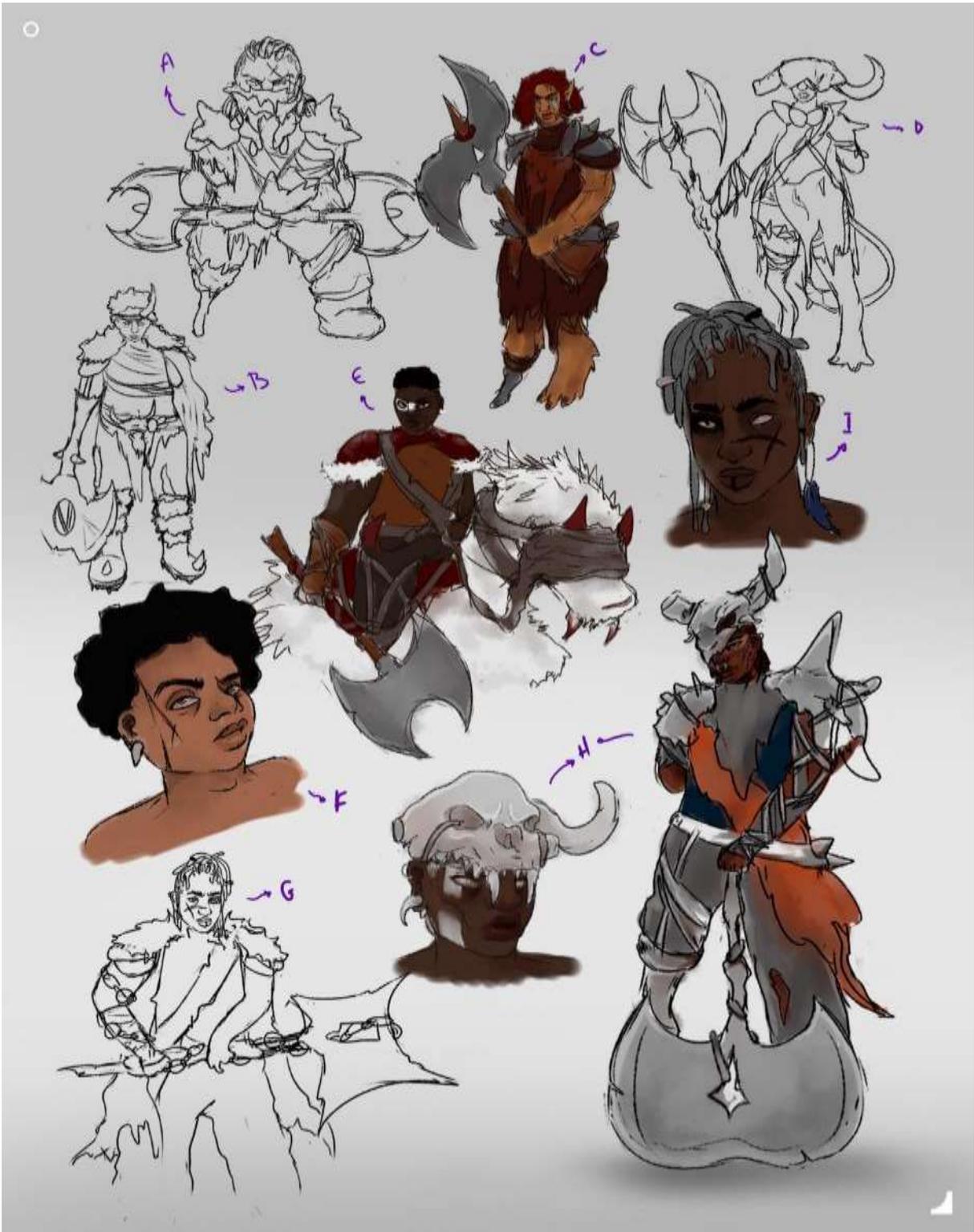
Com a etapa de pesquisa e definição finalizada, deu-se início ao processo de desenvolvimento criativo. Os tópicos foram são separados em dois, seguindo a ordem realizada: Arte de conceito e *Splash Art*. Durante toda a etapa do processo, foi utilizado os seguintes softwares: *PaintTool SAI* versão 1.1.0 para início das artes e o Photoshop 2020 (Adobe) para a finalização.

5.3.1. Arte Conceitual (*Concept Art*)

Neste momento do processo, foram propostas algumas alternativas criativas para o *design* da personagem. Foram testados diferentes rostos, silhuetas, afeições, armas, tipos de deficiências, e culminou no teste de cores. Ademais, dentro desse processo, já foram testadas possíveis poses que poderiam ser utilizadas na ilustração da *Splash Art*.

Algumas deficiências foram exploradas nesse momento de teste para o *concept*, entre elas estão: nanismo; deficiências visuais, parcial e completamente; deficiências físicas, como atrofia muscular, sem parte de movimentos e de membros (Figura 23).

Figura 23 – Arte conceitual: testes de características 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

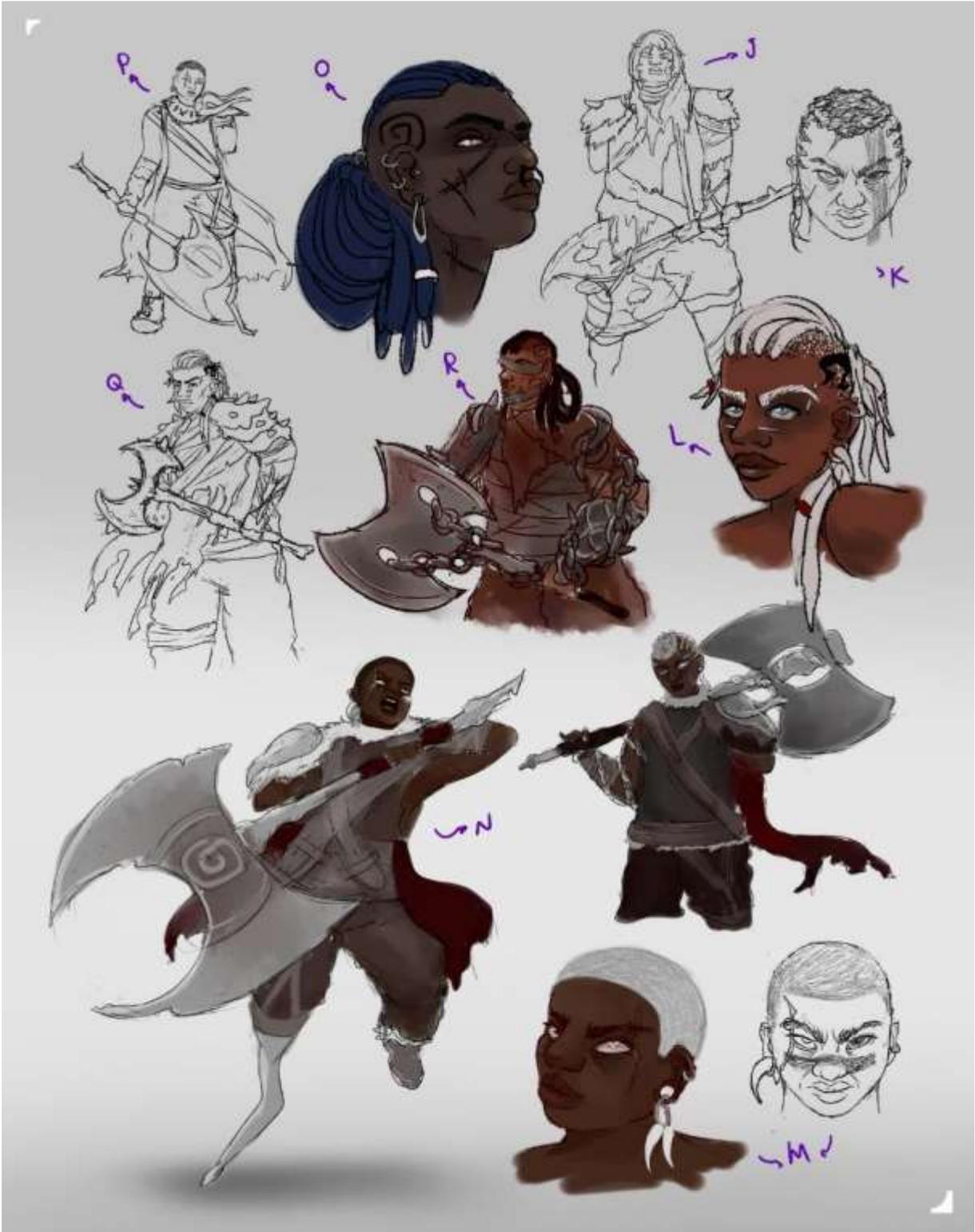
Diversos testes foram realizados na Figura 23: diferentes condições foram propostas, como o nanismo referenciado como letra “A”, atrofia muscular (G), deficiência visual parcial (I) e total (H), sem um de seus membros inferiores (C) e sem os dois membros inferiores (E), sem um de seus membros superiores (H) e sem os dois membros superiores (B). Características físicas analisadas na Figura 18 também foram levantadas, como totalmente humano (H) e meio humano (C e D).

Além disso, diversas características físicas relacionadas com diferentes padrões de feminilidade foram testadas: de padrões ditados mais femininos, como o uso de cabelo liso estilo “chanel” (C) à cabelos considerados curtos “joãozinho” (E), trançados (G) e emaranhados (A). As cores de cabelo também variaram de cores padrões escuras (E e F) a cores fantasias como branco (M), azul (O) entre outras. Cores de pele também já foram testados nessa etapa, como peles mais claras (F) a peles mais escuras (H). Ainda na Figura 23, são mostrados personagens com vestimentas rasgadas e a utilização de armaduras de grandes proporções, feitas com retalhos remendados e pedaços de ossos (H).

Alguns testes acarretaram em utilizações da personagem junto de um companheiro para ajudá-la no campo de batalha. No caso da deficiência visual (inserido no apêndice A, página 85), foi imaginado um pássaro (com dificuldade de voo) que ficaria sob o ombro de sua companheira, assim a personagem seria guiada pelo barulho do bater das asas do pássaro. No teste de deficiência física (E), foram utilizados companheiros locomotores que seriam como monstros domados, da região de Freljord. Todos esses companheiros também apresentam algum tipo de dificuldade ou deficiência, criados para serem animais em que a personagem sentira algum tipo de conexão e sintonia.

A Figura 24, exibe os testes realizados numa etapa mais avançada, no qual foram testadas diferentes alternativas de armaduras, como por exemplo com esqueletos de animais (P), para a proteção dos braços (R) e com sobreposição de materiais (Q). O teste das vestimentas foi de rasgados (J e Q) com capus (J) à trajes elaborados com cintos, capas e pelo animal (N). Os detalhes também já foram experimentados, como: possíveis cicatrizes, pinturas faciais, tatuagens e adornos utilizados no lóbulo da orelha (como pequenos ossos e metais). Diversos tipos de machados foram explorados, todos acompanhados da personagem para percepção do tamanho e proporção.

Figura 24 – Arte conceitual: testes de características 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Após a verificação dos desenhos, foram identificadas características que poderiam ser aproveitadas de outros testes, de modo a incorpora-las na arte conceito final. Essas estão destacadas na figura a seguir (Figura 25).

Figura 25 – Características aproveitadas para criação da arte conceito final.



Fonte: Elaborado pela autora.

O desenho base utilizado foi o “N” da Figura 24, adicionando características de outros *concepts* como: armaduras, cinto, retalhos, capuz, corrente, *design* do machado e decorações corporais com adornos. Por fim, a pose utilizada na arte de conceito final (Figura 26) foi pensada seguindo os testes de pose demonstrados nas próximas seções deste trabalho.

Figura 26 – Arte de conceito final: Angra.



Fonte: Elaborado pela autora.

O *concept* final de Angra (Figura 26) conta com alguns testes no mesmo conceito que ressaltam algumas características como o corpo e o rosto da personagem. Optou-se por utilizar o *concept* com escala em tons de cinza, pois a *splash art* irá ser trabalhada em cima do *concept* nos próximos tópicos, aprimorando-a.

5.3.2. **Splash Art**

Como já comentado no item 3.3.1, as *splash arts* são imagens retratando os personagens de formas mais artísticas, para mais tarde serem inseridas dentro do jogo. Por se tratarem de ilustrações mais elaboradas, todo o processo de criação seguiu sendo executado com auxílio da técnica de *Photobashing*.

Photobashing é um processo digital que utiliza da manipulação de pedaços de imagens junto com a pintura digital. A técnica é muito utilizada por artistas na indústria de entretenimento, pois permite maior agilidade e rapidez no processo de criação.

5.3.2.1. *Experimentação de poses*

A primeira etapa da *splash art* foi a experimentação de poses, tendo como base os conceitos definidos na tabela 5 (página 52). Os conceitos definidos envolvem passar a ideia de força e coragem, estar em pose de combate e não ser sexualizada. Além disso, observando as *splashes arts* do LoL, é possível identificar a utilização frequente de imagens em perspectivas, tornando a perspectiva um requisito para o desenvolvimento da pose.

Para a proposta de pose, foram utilizadas diferentes referências, como: modelo de pose tridimensional, fotografia e ilustração. Dessa maneira, as três referências foram utilizadas de modo conjunto para sua elaboração. Ao final, foram desenvolvidas três propostas de poses, utilizando das mesmas referências, mas com posições de braços, armas e pés diferentes. A Figura 27 mostra o início dos testes de pose, com as propostas A e B.

Figura 27 – Teste de poses 1: pose A e B.



Fonte: Elaborado pela autora.

As propostas A e B (Figura 27) acabaram por ser descartadas, tendo em vista que as posições não favorecem aspectos que foram melhor desenvolvidos na proposta C (Figura 28), como a posição do braço em relação ao corpo, a arma em relação à personagem e a deficiência inserida de forma identificável.

Figura 28 – Teste de poses 2: referências e pose C.



Fonte: Elaborado pela autora.

Com a referência de pose pronta, iniciou-se o processo de ilustração da personagem, já exibido no conceito final (Figura 26). Posteriormente utilizou-se da ilustração junto aos testes de cenário desenvolvidos a seguir.

5.3.2.2. *Teste de cenário*

No processo de criação dos possíveis cenários, foram imaginados cenários típicos da região de Freljord, terra existente dentro do universo do jogo LoL, região fria considerada árdua e escassa, composta por montanhas e poucos espécimes de vegetação. Para o processo, optou-se por manipular o cenário com utilização da escala em tons de cinzas, com o objetivo de verificar as opções sem a influência de tons.

No teste de cenário 1 (Figura 29), experimentou-se um cenário cercado de montanhas. Conceituando a história da personagem, contendo do lado esquerdo ao fundo, a entrada da caverna em que a personagem possivelmente habitaria.

Figura 29 – Teste de cenário 1: montanhas e abrigo.



Fonte: Elaborado pela autora.

No segundo teste, exibido na Figura 30, experimentou-se um cenário com montanhas ao lado direito e possíveis vegetações ao lado esquerdo. Ao fundo o luar.

Figura 30 – Teste de cenário 2: montanhas e vegetações.



Fonte: Elaborado pela autora.

A proposta selecionada para dar continuidade foi a opção de teste número 2: montanhas e vegetações (Figura 30). A perspectiva da ambientação se adaptou de forma mais coerente junto da posição da personagem. Além de ser notável o maior destaque que a personagem ganha devido as bordas mais escuras em função dos elementos, utilizando um efeito de iluminação ao centro que vem do fundo, decorrente do luar.

5.3.2.3. *Desenvolvimento da arte final*

Nessa etapa de desenvolvimento a utilização da técnica de *Photobashing* foi ainda mais crucial. Imagens, fotografias, ilustrações e modelos 3D foram utilizados, de modo que fossem adaptados por meio da manipulação, com ajuda de ferramentas do Adobe Photoshop junto da ilustração no mesmo aplicativo. Cada etapa do processo foi descrita a seguir:

- a) **Etapa 1 (Figura 31):** Com base na Figura 26, a arte recebeu complementação dos elementos do cenário, adicionando mais névoa ao fundo e começando a ilustração da personagem;
- b) **Etapa 2 (Figura 32):** Com a maior parte do cenário e personagem prontos, deu-se início a coloração, baseado nas referências dos painéis

semânticos 1 (Figura 20) e 2 (Figura 21), acrescentando possíveis luzes e sombras;

- c) **Etapa 3 (Figura 33):** Com a coloração pronta, foram inseridas texturas para dar maior detalhamento à arte, utilizando de imagens texturizadas, pincéis estilizados e filtros do programa. Além de adicionar a corrente na ilustração da personagem;
- d) **Etapa 4 (Figura 34):** A arte passou pela refinação e a inclusão de detalhes, como folhas voando, pássaros, textura de fogo, faíscas, gramas e flocos de neve;
- e) **Etapa 5 (Figura 35):** Após finalizada, a arte foi tratada, recebendo ajuste de cores, sombra e luz, com objetivo de melhorar o direcionamento do foco da arte sob o observador.

Figura 31 – Desenvolvimento da *splash art*: etapa 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 32 – Desenvolvimento da *splash art*: etapa 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 33 – Desenvolvimento da *splash art*: etapa 3.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 34 – Desenvolvimento da *splash art*: etapa 4.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 35 – Finalização da *splash art*: etapa 5.



Fonte: Elaborado pela autora.

A seguir, alguns detalhes da *Splash Art* são destacados:

A Figura 36 exibe o rosto da personagem, e vários detalhes, dentre eles os detalhes dos seus olhos, cicatrizes, adornos, braços e armadura.

Figura 36 – *Splash art*. detalhes 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 37 mantém seu foco em demonstrar os detalhes da prótese que a personagem usará em sua perna esquerda. Assim como detalhes do rasgado da capa, bota utilizada na perna direita, e ambientação do cenário.

Figura 37 – *Splash art*. detalhes 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 38 mostra os detalhes do machado e da corrente, como textura, desgastes e fogo. Também mostra os detalhes de luz em partes das vegetações do cenário.

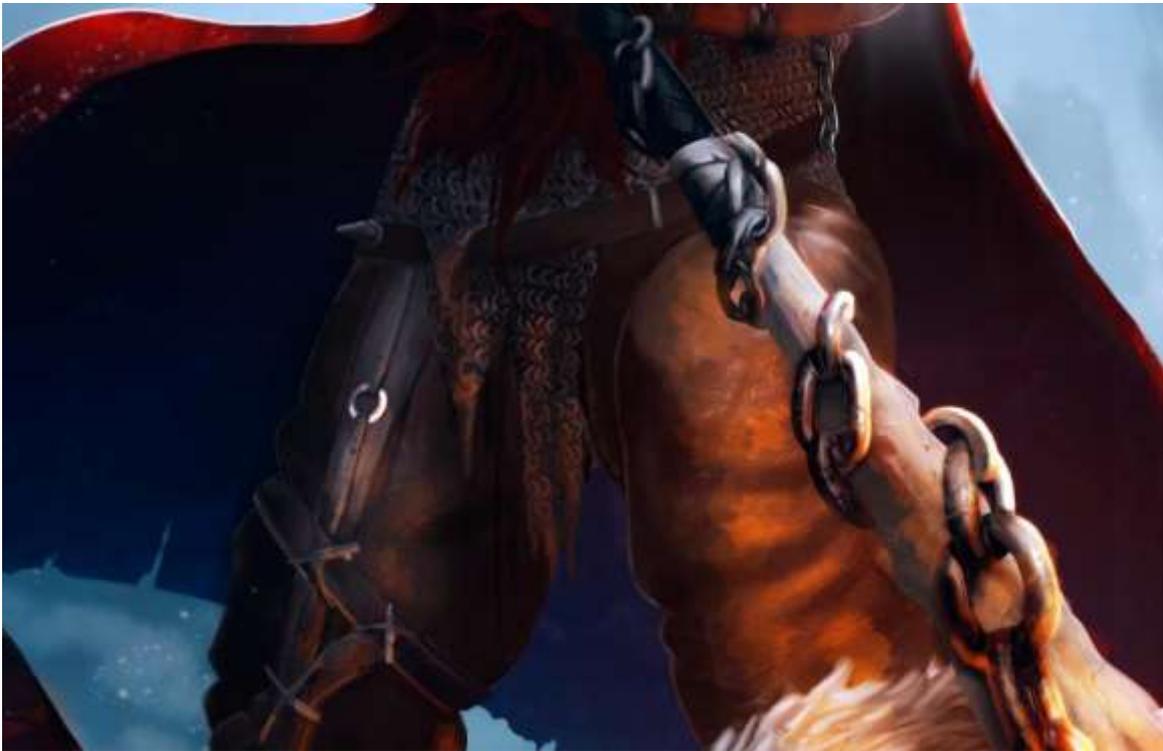
Figura 38 – *Splash art*. detalhes 3.



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 39 apresenta detalhes da cinta utilizada para segurar a prótese da personagem, textura da calça e da corrente, rasgos da cota de malha utilizada e ao fundo os cortes da capa.

Figura 39 – *Splash art*. detalhes 4.



Fonte: Elaborado pela autora.

Todas as imagens do desenvolvimento criativo junto das ilustrações finais estão disponíveis com uma melhor resolução no ArtStation¹⁴ da autora, atualmente encontrado com o título de LoL: Angra.

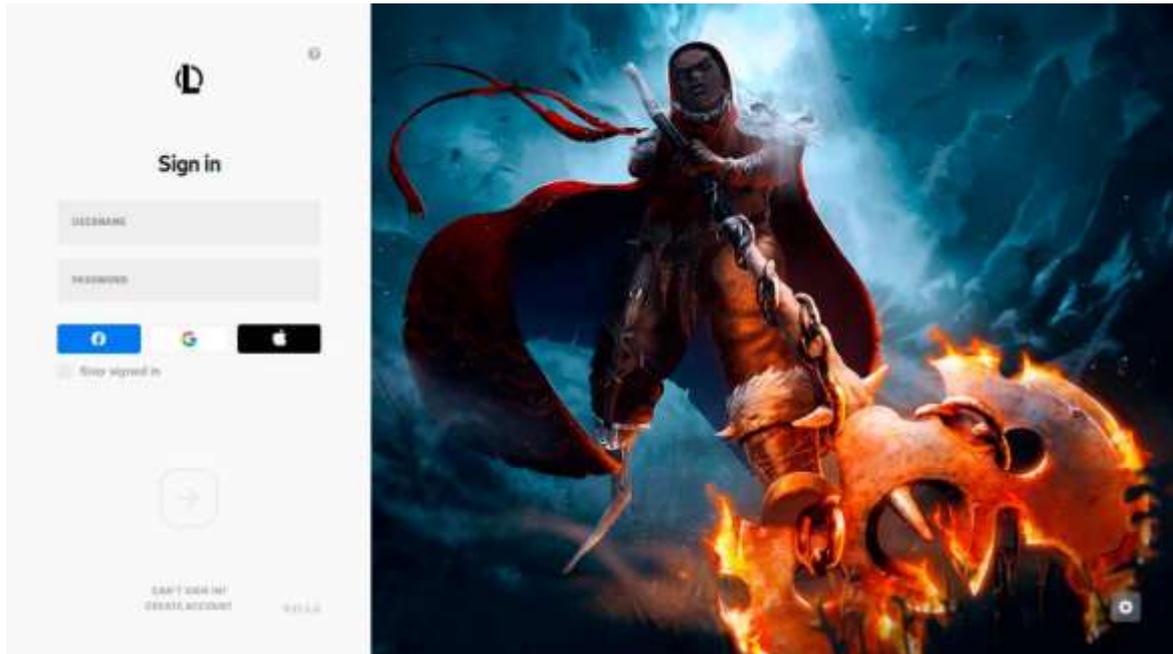
5.3.3. Modelos de apresentação

Como forma de demonstrar a aplicação da ilustração dentro da identidade visual da empresa Riot Games, foram selecionados alguns *layouts* possíveis de inserir a arte, como: tela inicial de *League of Legends*, tela de maestria, página da personagem no site oficial e tela de carregamento da partida.

A Figura 40 exhibe como seria a tela inicial ao abrir o jogo *League of Legends* para acessar a sua conta. Geralmente, quando um novo campeão é lançado, encontramos uma imagem animada do campeão nesse painel de *login*.

¹⁴ Disponível em: www.artstation.com/artwork/wJ8GNZ ou www.artstation.com/vahsefu. Acessado em: 15 nov, 2021.

Figura 40 – Tela inicial de *League of Legends*.



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 41 nos mostra como seria o ícone de maestria da campeã. O painel de maestria pode ser exibido depois de fazer o login no jogo e abrir o perfil do jogador. Esse painel nos dá detalhes como o nome da campeã, os pontos de campeão¹⁵, a melhor nota alcançada ao jogar com o campeão e uma prévia com o rosto do personagem.

Figura 41 – Tela de maestria.



Fonte: Elaborado pela autora.

¹⁵ Os pontos de campeão aumentam conforme o jogador joga com o campeão, ao aumentar esses pontos você atinge níveis de maestria, como o primeiro nível (4) até o nível máximo, o 7.

A Figura 42 demonstra como seria a página inicial da campeã no site oficial da Riot Games. É possível encontrar informações como sua função, dificuldade de jogabilidade e uma prévia de sua história.

Figura 42 – Página da personagem no site oficial.



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 43 apresenta a imagem da personagem na tela de carregamento da partida. A tela de carregamento se inicia após todos selecionarem seus campeões. Essa tela é um momento para aguardar os jogadores se conectarem a partida. Essa tela exibe a *splash art* dos personagens selecionados, o nome do campeão, runas, feitiços, nome e ícone do jogador.

Figura 43 – Tela de carregamento da partida.



Fonte: Elaborado pela autora.

Com essa última etapa do projeto cumprida, podemos refletir como seria Angra desenvolvida em jogo e quais seriam as percepções que a personagem traria para a comunidade de *League of Legends*: A personagem seria bem aceita? Geraria reflexão acerca da representação das minorias? A questão da jogabilidade ser mais acessível seria uma pauta mais levantada?

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar a história dos jogos, é notável a evolução visual, funcional e simbólica, desde os jogos de *arcade* como *Pacman* até jogos graficamente detalhados com aprofundamento em narrativas atuais, como *The Last of Us*. Identificou-se que, com o desenvolvimento tecnológico, novas áreas estão surgindo nesse meio no qual o *designer* pode se vincular, demonstrando aptidão para as novas ferramentas tecnológicas e metodológicas na busca de trazer melhores experiências aos jogadores.

Para a construção desse trabalho foram realizadas pesquisas acerca de como a indústria dos jogos representam as mulheres e os grupos minoritários, investigando os jogos passados e atuais. Essas demonstraram que as minorias já possuem diferentes retratações, mas que por falta de cuidado dos produtores, acabam sendo representações falhas, reproduzindo os estereótipos ligados a esses grupos. Nota-se o quanto a representação da mulher nos jogos demorou a ser alterada, como visto em *Tomb Raider* com a sexualização das vestimentas da personagem que durou 17 anos (1996-2013), refletindo-se sobre a perduração de pensamentos machistas que inserem um padrão de objetificação e sexualização nas mulheres (como visto em *FarCry3*, inserindo Citra como objeto de conquista e sedução). O resultado dessas representações mal geradas, tal como já pontuado pelos autores Cerdeira e Lima (2010), acabam causando impacto na nossa sociedade tanto de forma social, como cultural e econômica, pois estão diretamente ligadas ao sujeito-jogador, alterando a percepção da comunidade sobre esses grupos e sobre si mesmos.

Ao desenvolvimento do trabalho, notou-se uma maior dificuldade de encontrar representações pertinentes de personagens femininas PcD e principalmente de pele escura. Ana Amari, personagem de *Overwatch* acaba por ser uma das poucas representações no meio de jogos com batalhas, e ainda assim, possui como função a de suporte e classificação de jogabilidade máxima. Baseando-se nesses estudos e referências, a construção da personagem criada (Angra) buscou seguir caminhos contrários, exibindo características não-normativas, revelando um olhar diverso da feminilidade, sem seguir estereótipos de gênero, cor e sexualização. Além de que, foi proposta uma mecânica de fácil jogabilidade com a personagem apresentada, ponderando sobre jogadores com mobilidades reduzidas. Para propor essa mecânica, como também a história da personagem, foram realizados estudos aprofundados

sobre o universo do LoL, sua Lore¹⁶ e jogabilidade, buscando também por referências em jogos semelhantes como *Dota*, que demonstram quão pouco abordadas essas características ainda são.

O desenvolvimento de uma personagem feminina sem estereótipos de gênero não foi o maior desafio do projeto, visto que nos dias atuais a imagem da mulher vem ganhando força e diversidade de representação. Uma das etapas desafiadoras foi a de coloração (principalmente voltada à coloração da pele), mas que foi avançada de forma satisfatória com auxílio da técnica de *photobashing*, além de ferramentas digitais que facilitaram o processo de pintura digital. A etapa de criação da deficiência da personagem foi muito refletida, determinada de fato conforme a realização dos *concepts arts*. Após o questionamento de outras criações de personagens PcD, chegou-se à conclusão de que Angra teria uma deficiência congênita. O desenvolvimento é de uma personagem com deficiência, mas que, devido a toda a sua história de vida como uma sobrevivente nas terras de Freljord, aprendeu a lidar com suas dificuldades, de forma a seguir com sua missão; rumo à Demacia, jurou defender as mulheres e iguais a ela.

A construção desse trabalho permitiu um maior entendimento acerca de questões vinculadas às minorias estudadas e o poder de influência que essas representações possuem na nossa sociedade, seja ela nos jogos digitais ou em outras formas de entretenimento. Compreende-se como a ausência dessa representatividade afeta o processo de desenvolvimento do indivíduo, principalmente quando ele faz parte dessa minoria, trazendo sentimentos de não pertencimento na sociedade, desencadeando em uma imagem negativa de si mesmo. Além disso, observamos a tentativa de inserção das PcD nesses jogos, de forma a quase “curar” suas deficiências com objetos fictícios ou forças sobre-humanas, diferente de utilizar uma ferramenta que apenas o auxilia, como uma cadeira de rodas por exemplo. Assim, acabam por projetar uma visão de que a deficiência é um problema e que precisa de alguma compensação para tornar o personagem “igualável” aos demais, transformando um personagem que seria PcD em um ciborgue com armas injetadas. Se não vemos a retratação de um deficiente ou negro em jogos, logo excluimos sua luta e existência.

¹⁶ A Lore dentro dos jogos são histórias que não são diretamente contadas ao jogador.

De modo geral, acredita-se que o trabalho cumpriu com seus objetivos, atendendo aos critérios definidos por meio da metodologia proposta por Munari (1981), com o propósito de criar uma personagem feminina com representatividade negra e de pessoas com deficiência. Por fim, o trabalho busca trazer um olhar reflexivo acerca de como as características desses grupos foram inseridas no trabalho, “saindo da zona de conforto” de padrões utilizados pelas produtoras, visando contribuir para futuras criações com representatividade das minorias, gerando aceitação e inclusão dessa minoria nesse meio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.

BONSIEPE, G. **Teoria e prática do design industrial**. Centro Português, Lisboa, 1992.

CARR, D. **Ability, disability and Dead Space**. *Game Studies*, v. 14, n. 2, dez. 2014. Disponível em: <http://gamestudies.org/1402/articles/carr>. Acesso em: 18 abr. 2021.

CERDERA, C. P.; M. R. O. L. de. **Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola**. SBGAMES, São Paulo, 2016.

CHANDLER H. M. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. Bookman Editora, 2009.

DILL-SHACKLEFORD, K.; GENTILE, D.; RICHTER, W.; DILL, J. **Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis**. 2005.

DIX, M. **Why Perception's Representation of Disability in Video Games is Important**. *Cultured Vultures*, 29 out. 2016. Disponível em: <https://culturedvultures.com/perception-disability-in-video-games/>. Acesso em: 20 abr. 2021.

FALK, Camila. **Rioter responde comentários sobre a "Irelia Bumbum Gelado" pós-rework**. 2018. Streamie. Disponível em: <https://streamie.com.br/irelia-bumbum-gelado/>. Acesso em: 14 abr. 2021

GADELHA, J. **A Evolução dos Computadores**. Universidade Federal Fluminense, 2001. Pesquisa on-line site Instituto de Computação. Disponível em: <http://www.ic.uff.br/~aconci/evolucao>. Acesso em 3 abr 2021

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Cerqueira César: Editora Perspectiva S.A., 2020. 304 p. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=ZqLHDwAAQBAJ>. Acesso em: 03 maio 2020.

JAQUES, R. R.; BISOL, C. A. **Representações do corpo com deficiência em videogames**. *Antares: letras e humanidades, Caxias do Sul*, v. 12, n. 28, p. 69-84, 23 dez. 2020. Universidade Caixias do Sul. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v12.n28.04>. Acesso em: 17 abr. 2021.

LEMES, D. O. **Games independentes: fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais**. 2009. 158 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://tedeantiga.pucsp.br/handle/handle/18241>. Acesso em: 07 nov. 2021.

LÖBACH, B. **Design Industrial - Bases para a configuração de produtos industriais**. 1. ed. São Paulo: Edigard Bluncher, 2001.

LUZ, A. R. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica – Do Nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem.** São Paulo: Editora Blucher, 2010.

LUZ, A. R. **O processo de Design e a mudança na natureza dos games nos anos 1970 a 1980.** USP, 2018.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação.** Brasil, Papyrus Editora, 2017.

MADEIRO, Carlos. **Negros são 75% entre os mais pobres; brancos, 70% entre os mais ricos.** 2019. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2019/11/13/percentual-de-negros-entre-10-mais-pobre-e-triplo-do-que-entre-mais-ricos.htm>. Acesso em: 9 dez. 2021.

MORAES, A. P. **Conheça a artista 3D Soa Lee.** 2018. Revolution Now. Disponível em: <https://revolutionnow.com.br/conheca-artista-3d-soa-lee/>. 2018. Acesso em 11 abr 2021.

MOURA, E.; MALTA, J. **Negros são maioria entre os gamers no Brasil mas não veem seu reflexo nas telas.** 2021. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/04/negros-sao-maioria-entre-os-gamers-no-brasil-mas-nao-veem-o-seu-reflexo-nas-telas.shtml?utm_source=twitter&utm_medium=social&utm_campaign=comptw. Acesso em: 24 abr. 2020.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** Martins Fontes, São Paulo, 2002.

MUNIZ, V. **Pesquisa de tendências: A potencialização da representatividade negra através do Design.** 2017

NAKATA, M. K.; J. C. P. da. **Concept art para design: Criação visual de objetos e personagens.** Bauru: Canal 6 Editora, 2013.

OLIVEIRA, M. **Autoimagem das mulheres com deficiência física congênita.** São Paulo, 2021.

PARLOCK, J. **Video games and disability: Looking back at a challenging decade.** Polygon. 8 jan. 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/1/8/21056713/disabilities-video-game-characters-inclusion-accessibility-decade-inreview>. Acesso em: 20 abr. 2021.

PIPES, A. **Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção.** São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2010.

SANTOS, Carolina Marins. **Por que as mulheres “desapareceram” dos cursos de computação?** 2018. Disponível em: <https://jornal.usp.br/universidade/por-que-as-mulheres-desapareceram-dos-cursos-de-computacao/>. Acesso em: 9 dez. 2021.

The World Design Organization (WDO). **DEFINITION OF INDUSTRIAL DESIGN.** Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 12 abr 2021.

TORQUATO, A. Um estudo em gênero sobre a representação gráfica feminina no jogo League Of Legends. 2018

ZUPI, **Concept Art Issue**. São Paulo: Zupi, n. 01, 2010.

APÊNDICE A – Arte conceitual: testes de características.

Fonte: Elaborado pela autora.



Fonte: Elaborado pela autora.