

Male e female gaze: uma breve análise comparativa sobre a representação feminina e comunicação visual no design de personagem em League of Legends e Arcane

Male y female gaze: un breve análisis comparativo sobre la representación femenina y la comunicación visual en el diseño de personajes en League of Legends y Arcane

Male and female gaze: a brief comparative analysis about female representation and visual communication on character design in League of Legends and Arcane

Letícia B. Lima, Camila A. P. Silva, Angélica de S. G. Acioly

design de personagem, female gaze, male gaze, representação feminina, comunicação visual

O mercado de games no Brasil cresce rapidamente, destacando-se como líder na América Latina e atraindo investimentos e pesquisas acadêmicas. A representação feminina nos jogos ganha destaque, com debates sobre o "male gaze" (olhar masculino) e o "female gaze" (olhar feminino), que influenciam a construção de personagens. A análise da personagem Caitlyn, de League of Legends e da série Arcane, revela mudanças na identidade visual feminina, refletindo expectativas do público e explorando narrativas mais complexas e emocionais. O presente estudo investiga como as mídias e os públicos impactam a representação e percepção das personagens femininas.

diseño de personajes, female gaze, male gaze, representación femenina, comunicación visual

El mercado de videojuegos en Brasil está creciendo rápidamente, destacándose como líder en América Latina y atrayendo inversiones e investigación académica. La representación femenina en los juegos gana protagonismo, con debates sobre la "mirada masculina" y la "mirada femenina", que influyen en la construcción de personajes. Un análisis del personaje Caitlyn, de League of Legends y la serie Arcane, revela cambios en la identidad visual femenina, reflejando las expectativas de la audiencia y explorando narrativas más complejas y emocionales. Este estudio investiga cómo los medios y las audiencias impactan la representación y percepción de los personajes femeninos.

character design, female gaze, male gaze, female representation, visual communication

The gaming market in Brazil is growing rapidly, standing out as a leader in Latin America and attracting investment and academic research. Female representation in games is gaining prominence, with debates about the "male gaze" and "female gaze" that influence the construction of characters. The analysis of the character Caitlyn, from League of Legends and the Arcane series, reveals changes in female visual identity, reflecting audience expectations and exploring more complex and emotional narratives. This study investigates how media and audiences impact the representation and perception of female characters.

1 Introdução

Dentro do campo do design, o segmento de jogos desponta como uma oportunidade tanto para investimento econômico quanto para pesquisa acadêmica. O Sebrae (2023) aponta tendências e oportunidades para empreender no mercado de games, e informa que o “Brasil assumiu, em 2021 o posto de maior mercado de videogames na América Latina, superando o México, e a receita do setor em território nacional pode duplicar até 2026”. A indústria doméstica já naquele ano havia contabilizado receita de US\$1,4 bilhão e o público feminino já era a maioria representando 51% do público entrevistado. O cenário tornou-se ainda mais promissor com a criação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos em maio de 2024 a partir do decreto da lei nº 14.852, que legisla sobre “a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos” (Brasil, 2024).

Em paralelo ao debate sobre o impacto no ambiente econômico do mercado de games, é possível traçar um debate sobre um igual impacto sobre o ambiente sociocultural, com o aumento do protagonismo feminino. Tanto pela presença de jogadoras mulheres quanto pela presença de “heroínas, guerreiras e deusas como personagens principais e antagonistas nos games” (The Feminist Patronum, 2025). Questiona-se, no entanto, como tais personagens femininas são representadas pelos criadores e percebidas pelo público. Assim como, em que medida, dentro do campo da construção de identidades e narrativas visuais, a identidade visual de personagens femininas vem sendo remodelada frente às expectativas do crescente público de jovens mulheres. Tais personagens dialogam mais com o público masculino ou com o público feminino? Em outros termos, estão associadas ao “*male gaze*” (olhar masculino) ou ao “*female gaze*” (olhar feminino).

O “Male Gaze”, termo cunhado pela cineasta Laura Mulvey em 1975, é usado para descrever a objetificação e sexualização do corpo feminino dentro das mídias, além de reforçar estereótipos de gênero e limitar as narrativas femininas. Esse olhar masculino projeta fantasias sobre as mulheres, transformando-as em objetos de desejo e submetendo-as a padrões de beleza idealizados. Em contraponto, o “*female gaze*” busca oferecer uma perspectiva feminina sobre a representação. Ao contrário do “*male gaze*”, o “*female gaze*” é fluido e está em constante construção, focando em novas possibilidades narrativas que exploram a subjetividade e as emoções femininas (Soloway, 2022).

Diante desse cenário, vislumbrou-se a oportunidade de analisar os elementos gráficos que compõem uma personagem feminina de um jogo amplamente jogado por ambos os públicos. A personagem Caitlyn do jogo *League of Legends* (LoL) foi selecionada para o presente trabalho. Lançado no Brasil em 2012, LoL era o jogo mais jogado no momento (Globo, 2025). Em 2021, a série Arcane, inspirada no jogo, foi lançada na plataforma de streaming Netflix. Em 2024, com a popularidade do jogo ainda em alta (Esports, 2024), foi lançada a segunda temporada.

Na série, o design de Caitlyn reflete uma parte de sua personalidade e traumas, e é através da conexão emocional que o público, tanto masculino quanto feminino, parece se identificar mais profundamente com essas figuras. Enquanto o jogo prioriza uma estética impactante, com

o objetivo de atrair através do olhar, *Arcane* (2021) oferece uma visão mais complexa e sensível, na qual a aparência física é apenas um dos elementos que compõem a identidade das personagens. A série opta por uma abordagem que evoca emoções e explora a subjetividade das personagens, promovendo uma narrativa que dialoga tanto com questões de gênero quanto com os arquétipos de poder, fragilidade e vulnerabilidade.

Situado no eixo de pesquisa de comunicação e mídias, este estudo se propõe analisar de que forma a transição da personagem de *LoL* para *Arcane* reflete uma mudança nas expectativas e percepções do público; bem como, o formato de mídia e público influencia a construção e a reconstrução da identidade visual feminina. A comparação entre os designs originais do jogo e os designs da série proporciona uma oportunidade para explorar as dinâmicas entre o *Male Gaze* e o *Female Gaze* e suas implicações na forma como personagens femininas são criadas e vistas.

2 Metodologia

Como abordagem de análise, caracteriza-se como qualitativa, pois apresenta teor subjetivo na análise de dados, sem carência de técnicas analíticas quantitativas e estatísticas. Tal abordagem busca interpretar os fenômenos sociais a partir dos sentidos atribuídos pelos sujeitos, sendo frequentemente denominada pesquisa interpretativa. (Brandão, 2001, p.13.)

Esta pesquisa apresenta como objeto de estudo a análise do design da personagem Caitlyn em *LoL* e *Arcane*. Um design de personagem possui as mesmas características da construção de uma identidade visual, e, sabendo que esta é um conjunto de elementos gráficos utilizados para apresentar a personalidade visual de algo (Strunck, 2012), podemos selecionar os seguintes elementos para a presente análise: silhueta; expressão corporal e facial; vestimenta; e acessórios.

A silhueta de um personagem é influenciada pela forma do corpo, como cabeça, busto, cintura, quadril, membros superiores e inferiores e qualquer outro elemento evidente (Lippincott, 2007). De modo simples, a forma informa sobre como é a aparência exterior do objeto (Gomes Filho, 2009), sendo assim, a forma também é um reflexo da função do personagem.

A expressão corporal é outro aspecto vital, que inclui a pose e a mensagem que a imagem do personagem comunica. A maneira como um personagem se posiciona e a sua expressão corporal transmitem informações sobre sua personalidade e estado emocional. A face, com suas características e expressões, é um componente crucial para a identificação e conexão emocional, permitindo que o público entenda o personagem (Seegmiller, 2008).

A vestimenta e os acessórios do personagem devem refletir sua personalidade e papel na narrativa, o seu Arquétipo. A escolha de roupas e acessórios pode indicar status social, profissão, ou aspectos da personalidade, contribuindo para a construção de uma identidade visual coesa. O design dos trajes e acessórios deve ser funcional e adequado ao contexto da

história, ajudando a reforçar a função do personagem e a sua ligação com o mundo ao seu redor (Withrow e Danner, 2009).

Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a fim de aprofundar os conceitos base sobre os temas Male e Female Gaze e Jogos Digitais. Além de um levantamento de campo, através de sites, como Netflix, League of Legends Fandom, Riot Games, YouTube e Artstation sobre a personagem analisada.

Em termos gerais, a análise foi estruturada a partir de, primeiramente, contextualização da personagem, da descrição dos elementos já citados, finalizando na análise narrativa versus estética, a partir dos pressupostos e características apresentadas pelos autores Lippincott (2007), Seegmiller (2008), Withrow e Danner (2009).

3 Male e female gaze: a imagem feminina nas mídias

O cinema, por muito tempo, foi um palco onde o olhar masculino dominava, objetificando e sexualizando o corpo feminino. Em 1975, a cineasta Laura Mulvey cunhou o termo “*male gaze*” para descrever essa dinâmica, que não se limita à objetificação, mas também reforça estereótipos de gênero, limita as possibilidades narrativas para as mulheres, contribuindo para a cultura do estupro. Esse olhar, presente tanto na produção quanto no consumo de filmes, projeta fantasias masculinas sobre as mulheres, transformando-as em objetos de desejo e submetendo-as a um padrão de beleza idealizado. O *male gaze* não se limitou ao cinema, é possível observar a forma como corpos femininos são objetificados em diversas mídias, onde essas personagens são criadas para serem exibidas e vistas, muitas vezes sem nenhuma outra função além dessa. (Mulvey, 1975).

Em contraponto, surge o conceito de “*female gaze*”, que busca oferecer uma perspectiva feminina sobre a representação. No entanto, ao contrário do *male gaze*, que é uma estrutura de poder consolidada, o *female gaze* é um conceito mais fluido e em constante construção. Ele não se limita a inverter os papéis, mas sim a oferecer novas perspectivas e representações, colocando em questão os padrões estabelecidos e ampliando as possibilidades narrativas. O *female gaze* não é homogêneo, mas sim um conjunto de práticas e estéticas que visam a construir uma representação mais autêntica e complexa da experiência feminina. O ponto de virada nesse embate narrativo é observar que enquanto o *male gaze* tende a reduzir as mulheres a objetos de desejo, o *female gaze* busca explorar a subjetividade feminina, suas emoções e seus próprios desejos (Soloway, 2016).

O *male gaze* não afeta apenas a representação das personagens femininas, mas também molda a forma como os homens percebem as mulheres, impactando diretamente as relações sociais no mundo real. Ele transforma as personagens femininas em produtos para consumo visual, sensualizando-as e limitando-as a um papel estético e submisso, construindo uma visão distorcida da figura feminina para os homens que consomem esse conteúdo. (We Are Social, 2022)

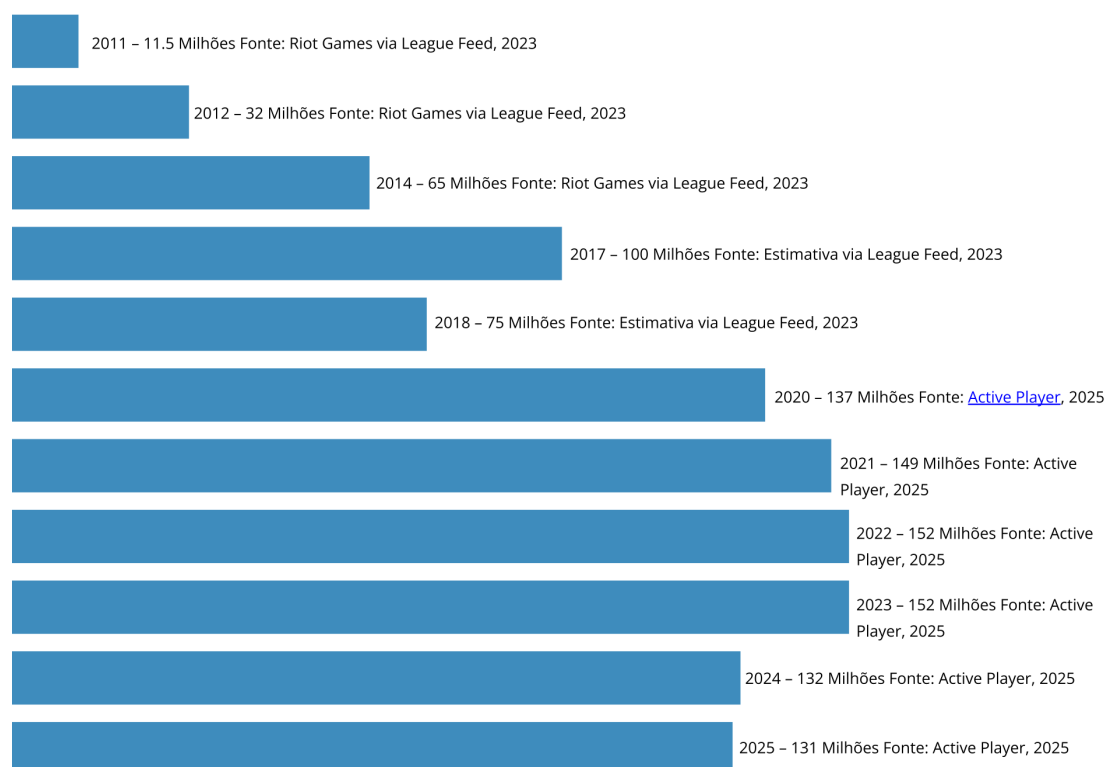
Ao promover o male gaze nos jogos, a indústria de entretenimento digital reforça padrões de objetificação que impactam a vida real, influenciando a forma como os homens percebem e tratam as mulheres. Isso pode levar desde desrespeito e desvalorização das habilidades femininas até comportamentos mais tóxicos. O assédio no ambiente gamer, por exemplo, ilustra como o male gaze legitima uma cultura misógina, onde mulheres são tratadas como intrusas em um espaço masculinizado. Essa mentalidade não só marginaliza jogadoras, mas também distorce a percepção da figura feminina no mundo real, reduzindo-a a um papel passivo ou decorativo, sem autonomia. (Craig, 2024)

4 Análises

A Objetificação da Imagem Feminina na personagem no jogo League of Legends e na Série Arcane

Após seu lançamento mundial em 2009 pela Riot Games, League of Legends (LoL) rapidamente se consolidou como um dos jogos mais populares do mundo. O número de jogadores ativos tem apresentado crescimento ao longo dos anos (League Feed, 2023), como pode ser visto na Figura 01.

Figura 01: Gráfico de Jogadores ao longo dos anos



Fonte: Autoras, 2025

Apesar da escassez de dados sobre a distribuição por gênero entre os jogadores ativos de LoL, destaca-se que quase metade dos entusiastas de jogos no mundo são mulheres (Newzoo, 2024). A Pesquisa Game Brasil (2025) aponta que no Brasil, as mulheres representam a maioria do público, sendo 53,2% (Figura 02)

Figura 02: Demográfico gamer no Brasil



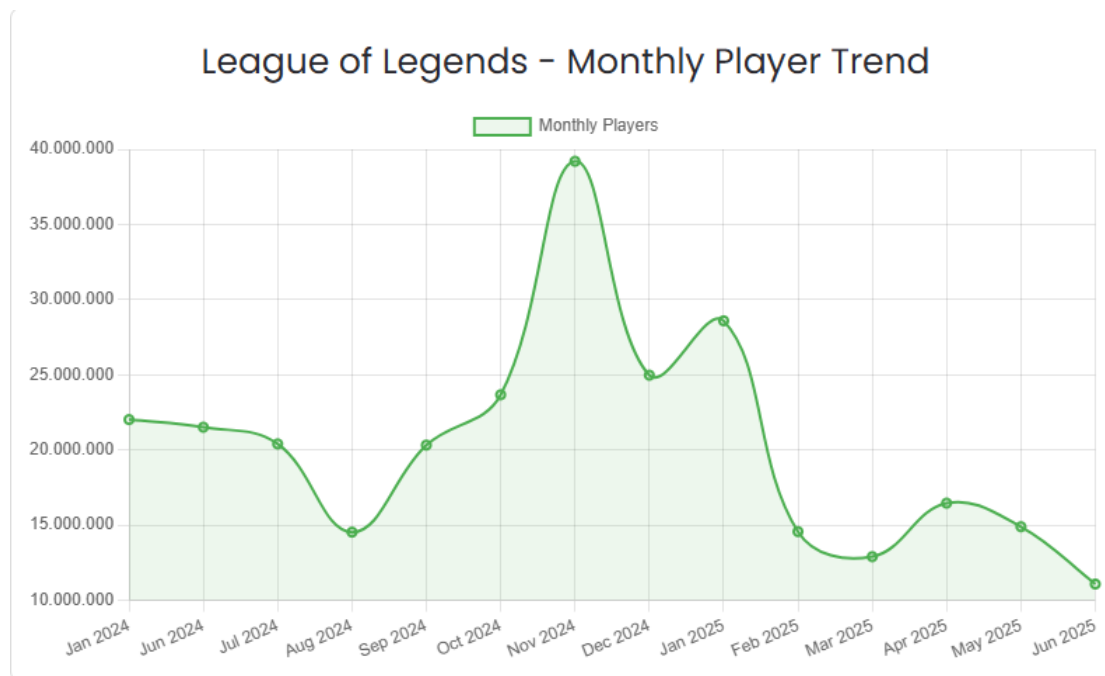
Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2025

Entretanto, apesar de serem uma grande parcela nas porcentagens, as mulheres ainda são marginalizadas. A comunidade de LoL composta majoritariamente por homens, se destacou por ser uma das mais tóxicas (Craig, 2024). Desde seu lançamento, o jogo trouxe uma série de personagens femininas com designs sexualizados, o que gerou críticas e discussões ao longo dos anos. A sexualização das personagens em LoL reflete uma tendência comum em jogos, onde o visual de mulheres muitas vezes apela ao *male gaze* (We Are Social, 2022), tal tendência pode ser um dos motivos para a toxicidade dentro do jogo. Jogadoras relatam experiências de discriminação e assédio em LoL, e essa hostilidade é um problema constante (Craig, 2024).

Diante desse cenário, a Riot Games provavelmente buscou reduzir a toxicidade e atrair mais jogadoras para expandir a base de usuários de LoL. Arcane parece ter sido uma dessas estratégias. Dados dos últimos 12 meses mostram flutuações no número de jogadores ativos (Figura 03), mas há um pico significativo em novembro de 2024, atingindo 39 milhões (aumento de 63%) (Active Player, 2025), coincidindo com o lançamento da segunda temporada de

Arcane. Além disso, em 2025, a Riot planeja implementar o Game Changers em LoL, criando um circuito competitivo oficial para mulheres e gêneros marginalizados (Luque, 2025).

Figura 03: Gráfico mensal de jogadores Janeiro de 2024 - Junho de 2025



Fonte: Active Player, 2025

Com o crescimento do público feminino nos jogos, mudanças nos designs das personagens também foram introduzidas ao longo dos anos. O visual de muitas personagens femininas foi moderado. Um ponto de virada para a discussão sobre a objetificação das personagens femininas do jogo ocorreu com o lançamento da série animada Arcane em 2021, produzida pela Netflix. A série trouxe representações mais complexas das personagens femininas, como Jinx e Vi, que tem como foco suas personalidades e arcos emocionais ligados a sua relação de irmãs, ao invés de simplesmente investirem nos designs apelativos divulgados pelo jogo. Essa decisão narrativa afetou diretamente a comunicação visual dessas e outras personagens.

Arcane trouxe uma nova camada de complexidade ao universo de LoL. A adaptação trouxe as histórias do jogo para uma nova mídia, incluindo a necessidade de adaptação do design, retirando as personagens do campo do apelo visual para colocá-las no campo do apelo narrativo, onde elas desenvolvem suas histórias, conflitos internos e relações interpessoais.

Diferentemente do jogo, onde as personagens femininas muitas vezes são apresentadas de maneira hipersexualizada, Arcane se destaca por abordar a representação feminina sob uma ótica mais complexa e emocional. A série se concentra principalmente nas histórias de três personagens centrais: Jinx, Vi e Caitlyn. Jinx e Vi são irmãs, cuja relação deteriorada é o cerne de grande parte do conflito narrativo, enquanto o relacionamento entre Vi e Caitlyn, possui um contexto sáfico que adiciona camadas emocionais e de diversidade à história. O foco nas

relações entre as mulheres marca uma diferença significativa em comparação ao jogo que deu origem a animação, onde as interações e o desenvolvimento narrativo não eram uma parte ativa.

A adaptação de Arcane exigiu uma reformulação no design das personagens, adequando-as ao contexto de uma narrativa audiovisual mais densa. Enquanto no jogo suas aparências serviam para capturar a atenção do público, na série, os designs foram ajustados para refletir mais autenticidade e profundidade emocional. Dessa forma, Arcane conseguiu atingir um público mais amplo, principalmente mulheres, que se conectaram mais facilmente com a história através da representação realista e complexa das protagonistas.

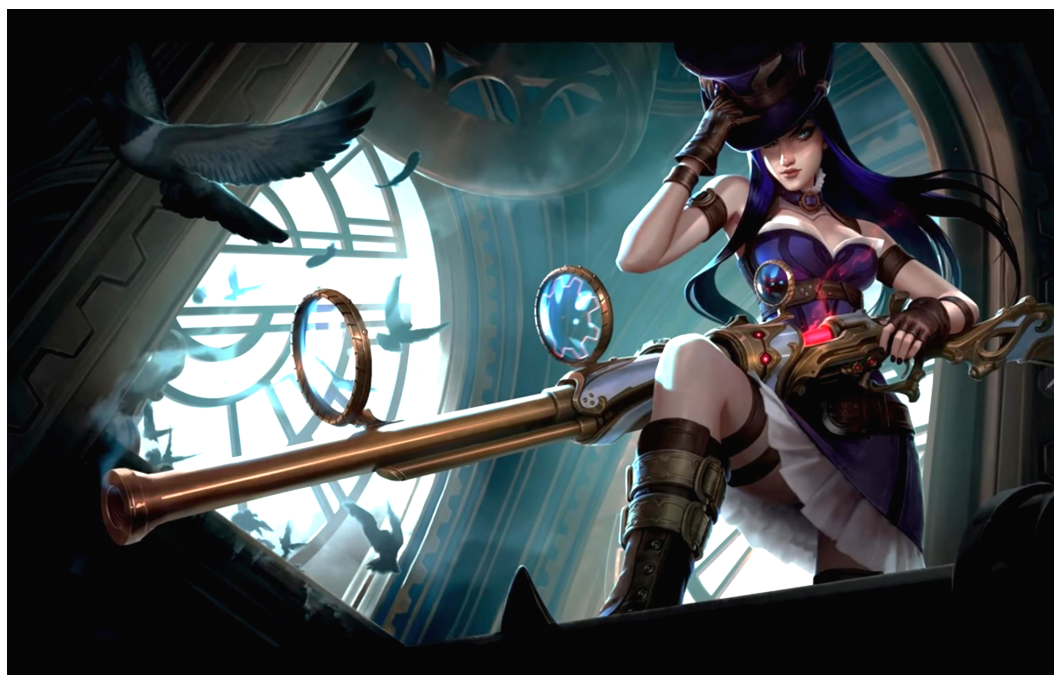
A personagem Caitlyn, a xerife de Piltover: narrativa versus estética

Caitlyn Kiramman, é uma personagem icônica do universo de LoL (2009). No jogo, Caitlyn é uma das principais campeãs de Piltover, conhecida como a "Atiradora de Elite" e a mais habilidosa caçadora de criminosos da cidade. Ela é uma detetive de renome que usa seu intelecto aguçado e uma impressionante variedade de armas de longo alcance para manter a ordem. Sua história é marcada por sua dedicação à justiça e pelo desejo de erradicar o crime em Piltover. (Riot Games, 2011).

Em Arcane, Caitlyn recebe um desenvolvimento mais profundo e uma reinterpretação da sua história. Arcane explora a vida de Caitlyn como uma jovem e promissora detetive em Piltover. A série apresenta sua relação com sua família, seus desafios pessoais e sua crescente parceria com Vi, outra personagem central da série. Caitlyn é retratada como idealista e determinada, cuja jornada para se tornar uma grande detetive é acompanhada por conflitos e descobertas emocionantes que moldam seu caráter e sua visão de justiça. A série oferece uma visão mais rica e complexa da trajetória de Caitlyn, aprofundando sua personalidade e suas motivações em uma narrativa envolvente (Arcane, 2021).

O jogo possui uma infinidade de designs para o mesmo personagem (as chamadas *skins*), como uma forma de personalização para o jogador. Tendo isso em mente, o design do jogo que será analisado será o da skin clássica (Figura 04 e Figura 05) da Caitlyn, e o design inicial da personagem na série (Figura 06 e Figura 07).

Figura 04: Splash Art da Skin Clássica do Jogo



Fonte: Riot Games (2011)

Figura 05: Skin Clássica dentro do jogo



Fonte: Riot Games (2011)

Figura 06: Design inicial da Caitlyn em Arcane



Fonte: Theuillon (2021)

Figura 07: Design inicial da Caitlyn em Arcane com a arma



Fonte: Theuillon (2021)

Caitlyn, habita um mundo fortemente influenciado pela estética *steampunk*. Esse estilo é caracterizado por uma fusão de elementos futuristas e do período vitoriano, como engrenagens, cobre, vapor, e roupas de época com toques futuristas e retrôs. No design original de Caitlyn, muitos desses elementos são destacados em sua vestimenta: roupas ornamentadas com babados, o chapéu, as fivelas e engrenagens expostas e detalhes em

bronze. Porém, ao observarmos sua função como personagem, notamos uma desconexão entre a estética e a mensagem que ela deveria transmitir.

O arquétipo da personagem Policial/Detetive, pode ser associado a temas de justiça, ordem e vigilância. Esteticamente, esses personagens podem incorporar elementos visuais que reforcem seu papel narrativo. A vestimenta pode incluir uniformes ou trajes que remetam a uma imagem de profissionalismo e preparação. A combinação dessas características não apenas define a função prática do personagem dentro do enredo, mas também estabelece uma conexão emocional com o público.

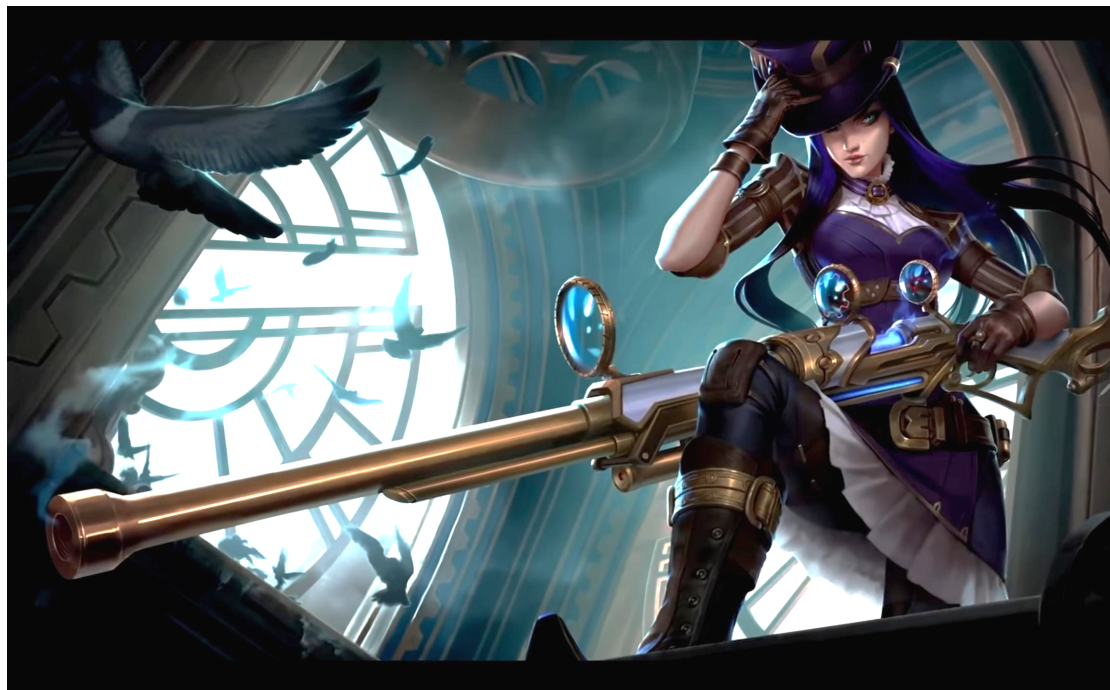
Embora Caitlyn seja descrita como uma "atiradora e pacificadora", atuando como uma policial da cidade de Piltover, no seu design original no jogo (Figura 04 e Figura 05), apesar dos elementos *steampunk* e da sua arma, o restante de sua vestimenta aparentemente foi construída para mostrar o corpo da personagem. O design dificilmente reflete seu papel narrativo. A aparência de Caitlyn aparenta se alinhar mais com o intuito de atrair determinado público do que com o arquétipo de uma policial ou detetive.

Com o lançamento da série Arcane (2021), o design de Caitlyn (Figura 06 e Figura 07) manteve a essência *steampunk*, porém foi remodelado de forma a reforçar sua função narrativa. Suas roupas e acessórios foram ajustados para refletir sua posição como uma pacificadora e detetive de Piltover. A personagem agora carrega elementos que comunicam sua prerrogativa, alinhando seu visual com o propósito que ela desempenha na história.

Essa transformação no design mostra como a narrativa e a estética podem se unir para criar um personagem que seja tanto visualmente interessante quanto coerente com sua função dentro do enredo (Withrow e Danner, 2009). Essa abordagem mais cuidadosa com o design de Caitlyn em Arcane (2021) é um exemplo de como o design de personagens pode ser mais do que apenas uma escolha estilística; ele é uma ferramenta narrativa poderosa quando bem alinhado com o papel e as características centrais da personagem. (Seegmiller, 2008)

Com a repercussão da série e a pressão popular, vinda especialmente do público feminino, a Riot Games atualizou o design de algumas personagens no jogo, dentre elas a Caitlyn, como podemos ver na Figura 08 e Figura 09. O design atualizado agora cobre mais o corpo da personagem, apesar de ainda conter alguns dos antigos problemas, é possível observar que o design se distancia do antigo objetivo de apelar ao olhar masculino através da sexualização da personagem.

Figura 08: Atualização da Splash Art da Skin Clássica



Fonte: Riot Games (2021)

Figura 09: Atualização da Skin Clássica no Jogo



Fonte: League of Legends (2021)

Silhueta, expressão corporal e facial

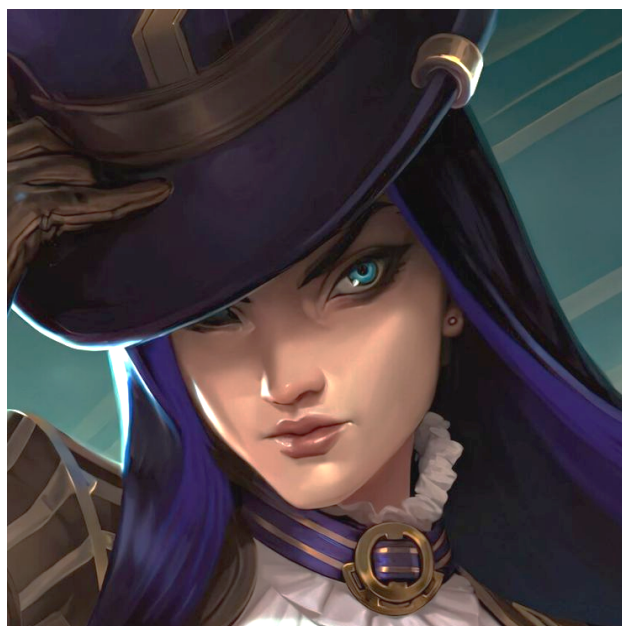
Quando se compara a personagem Caitlyn em League of Legends e em Arcane, observa-se contrastes em termos de silhueta e proporção corporal. No jogo, Caitlyn é representada de maneira sexualizada: suas poses destacam de forma exagerada seu corpo, com foco em roupas curtas e decotes profundos. O design no jogo tende a apelar visualmente ao *male gaze*, ressaltando uma feminilidade exagerada e estereotipada (Figura 04).

Já na série Arcane, Caitlyn passa por uma reformulação que muda sua representação para uma forma mais condizente com a narrativa. Sua postura na série é firme e reflete sua essência como uma figura de autoridade (Figura 08 e Figura 09). Esse contraste na representação visual resalta a diferença de abordagem entre um design voltado para a objetificação no jogo e uma construção mais profunda e humanizada na série.

A expressão facial de Caitlyn é também remodelada. Na splash art do jogo, Caitlyn possui uma expressão séria, mas que carrega traços de suavidade e sensualidade. Seu rosto delicado é realçado por maquiagem, com lábios delicados e olhos destacados, transmitindo uma seriedade que flerta com o conceito de "séria sexy". A maquiagem e os traços mais refinados contribuem para a criação de uma imagem que prioriza a atração visual (Figura 10).

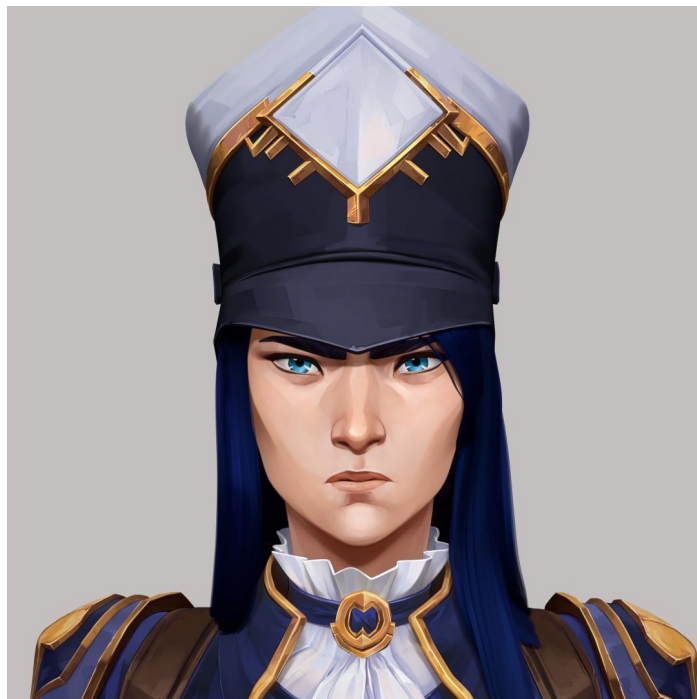
Já na série, Caitlyn exibe uma expressão facial mais autêntica e condizente com sua personalidade e circunstâncias. Sua face, embora ainda feminina, é mais limpa e desprovida de maquiagens exageradas. A seriedade expressa em suas feições reflete concentração e determinação (Figura 11 e Figura 12). A série enfatiza o uso da expressão facial como meio de reforçar a complexidade emocional que a personagem carrega. Isso permite que o espectador se conecte melhor com Caitlyn como pessoa, em vez de apenas vê-la como um símbolo visual de atração.

Figura 10 - Face de Caitlyn splash art skin clássica



Fonte: Riot Games (2011)

Figura 11 - Face de Caitlyn em Arcane



Fonte: Arcane (2022)

Figura 12 - Face de Caitlyn em Arcane



Fonte: Theuillon (2021)

Vestimenta e Acessórios

No primeiro design da personagem Caitlyn, no jogo League of Legends (2009), suas vestimentas e acessórios enfatizavam a estética. Ela usava um vestido curto com babados; expondo bastante pele, sem transmitir qualquer praticidade ou conexão com sua função como policial atiradora. A escolha do vestido e gargantilha, remetia mais a elementos de fetiche do que a um uniforme prático. Os dois cintos com fivelas em cada perna podem fazer alusão às cintas-ligas; voltados ao olhar masculino (Figura 04 e Figura 05).

Outros elementos de seu traje incluíam botas com diversas fivelas que, embora tivessem uma abordagem *steampunk*, eram mais um adorno do que um item para combate. As luvas táticas, pulseiras e braceletes adicionavam mais detalhes, enquanto o grande chapéu em estilo cartola reforçava um ar excêntrico. A única peça realmente prática e representativa da personagem como atiradora era o rifle.

Por outro lado, na série Arcane (2021), o design de Caitlyn foi profundamente alterado para refletir melhor sua personalidade (Figura 6, Figura 7 e Figura 13), sua função dentro da narrativa, e o ambiente em que está inserida. Sua roupa, que ainda apresenta os elementos *steampunk*, é um vestido que, apesar de ainda ter alguns babados, vai pouco acima dos joelhos, com ombreiras proeminentes que dão um aspecto mais rígido e imponente. O vestido cobre todo o torso, incluindo uma gola alta que reforça um visual mais sério e respeitável.

Figura 13: Roupa de Caitlyn em Arcane



Fonte: Theuillon (2021)

Caitlyn usa botas longas e luvas táticas, ambos em harmonia com o visual de uma personagem policial. No segundo ato da série, ela aparece com um chapéu como parte de seu uniforme (Figura 11), reforçando ainda mais sua identidade de policial. Mesmo sem portar seu rifle nos primeiros episódios, a postura e os elementos de sua vestimenta deixam claro que Caitlyn faz parte de uma força policial. O design em Arcane (2021) comunica uma personagem focada em seu dever, com vestimentas que refletem sua posição. Essa transformação no design demonstra a mudança na representação da personagem: enquanto no jogo suas roupas eram construídas possivelmente para chamar atenção masculina, na série ela é uma mulher confiante e competente, cujo traje é um reflexo de sua seriedade e papel dentro da narrativa.

5 Resultados

Ao analisar os dados, nota-se que os elementos da personagem em LoL se caracterizam por roupas mais curtas, poses e expressões sugestivas e sensuais, alinhando-se ao conceito de Male Gaze de Laura Mulvey (1975). Como mencionado pela autora, a objetificação do corpo feminino no cinema, perpetua uma série de comportamentos tóxicos no mundo real, em paralelo com o jogo, onde a objetificação de personagens femininas como Caitlyn pode ser um dos motivos pela toxicidade do público masculino para com as mulheres na comunidade (We are social, 2023). Enquanto na série Arcane, a personagem sofre uma significativa transformação em diversos aspectos, e esses novos elementos não servem ao propósito de objetificar a personagem, mas sim de trazer a tona partes importantes de sua história, corroborando com os conceitos do que seria o Female Gaze discutido por Joey Soloway (2016). O redesign da personagem no jogo após a série demonstra seu impacto, especialmente considerando o crescente público feminino nos games (We Are Social, 2023) e por tanto faz-se necessário prestar mais atenção ao que de fato agrada e representa tal público. O design de personagem sendo uma identidade visual, tem como função comunicar uma ideia, e apesar de compartilharem a mesma história, os designs da personagem no jogo e na série divergem em aspectos cruciais, mostrando diferenças significativas em sua representação.

6 Considerações finais

A análise das representações da personagem no jogo e na série destaca uma transformação significativa nas narrativas e no design da personagem, refletindo o embate entre o *male gaze* e o *female gaze* na construção de identidades visuais. Inicialmente projetada para satisfazer fantasias masculinas, refletindo a dinâmica de poder dominante na indústria de jogos, a personagem Caitlyn foi remodelada de forma a atender às expectativas do crescente público feminino, que evidenciou a crescente demanda por diversidade e inclusão na narrativa dos jogos. Por fim, a transição das personagens femininas de League of Legends para Arcane demonstra como as narrativas podem ser transformadas através de uma abordagem que prioriza a complexidade e a diversidade das experiências femininas. O sucesso da série

demonstra a necessidade da indústria de repensar as representações no entretenimento digital, não apenas para criar ambientes mais inclusivos e respeitosos, mas também para enriquecer a experiência do público como um todo. A indústria do entretenimento, ao permitir a visão feminina na produção de suas diversas obras, integrando o *female gaze*, tem a oportunidade de contribuir para a desconstrução de normas prejudiciais e de fomentar uma cultura que valoriza e respeita as mulheres, tanto nos jogos quanto fora deles.

7 Referências

- ActivePlayer. (2025). *League of Legends Live Player Count and Statistics*. Disponível em: <https://activeplayer.io/league-of-legends/#league-of-legends-live-player-count-and-statistics-%F0%9F%8E%AE>. Acesso em: 14 jun. 2025.
- Arcane. (2021). Diretor: Barthélemy Maunoury. Produção: Christian Linke. Produtora: Fortiche Production e Riot Games. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 08 out. 2024.
- Arcane. (2022). Página do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/arcaneshow/posts/officer-kiramman-and-company-details-on-caitlyn-and-the-enforcers-of-piltover-ar/367293475573184/>. Acesso em: 08 out. 2024.
- Brandão, Z. A dialética macro/micro na sociologia da educação. São Paulo: Cadernos de Pesquisa, 2001.
- Brasil. (2024). *Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso: 16 mar. 2025.
- Caitlyn (Arcane) WIKI. (n.d.). Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Arcane>. Acesso em: 08 out. 2024.
- Caitlyn (League of Legends) WIKI. (n.d.). Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/LoL?so=search>. Acesso em: 08 out. 2024.
- Gomes Filho, J. (2009). Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras.
- Craig, M. I. (2024). *The toxic side of gaming for women*. Disponível em: <https://mustangnews.net/the-toxic-side-of-gaming-for-women/>. Acesso em: 08 out. 2024.
- Esports. (2024). *TOP 10 jogos mais jogados no Brasil*. Disponível em: <https://www.esports.net/br/noticias/jogos-mais-jogados-no-brasil/>. Acesso em: 19 mar. 2025.
- League Feed (2023). *Did You Know? Total League of Legends Player Count (Updated)*. Disponível em: <https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/>. Acesso em: 14 jun. 2025.
- League of Legends. (2009). Riot Games. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 19 mar. 2025.
- Lippincott, G. A. (2007). *The fantasy illustrator's technique book*. London: Barron's.

- Luwque, A. (2023). *Sources: Riot to launch first-ever LoL Game Changers initiative in EMEA starting in April*. Sheep Esports. Disponível em: <https://www.sheepesports.com/pt/articles/sources-riot-to-launch-first-ever-lol-game-changers-initiative-in-emea-starting-in-april/en>. Acesso em: 14 jun. 2025.
- Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Screen, Volume 16, Issue 3. Disponível em: https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdflibrary/Mulvey_%20Visual%20Pleasure.pdf. Acesso em: 15 abr. 2024.
- Newzoo. (2024). *Spotlighting Women Gamers and How They Play and Spend on Video Games*. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games>. Acesso em: 14 jun. 2025.
- O Globo. (2012). 'League of Legends' é lançado oficialmente no Brasil. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/league-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html>. Acesso em: 19 mar. 2025.
- Perry, D., Demaria, R. (2009). *Game Design: A Brainstorming Toolbox*. Boston: Course Technology.
- Pesquisa Game Brasil. (2025). *Trend Report 25*. Disponível em: www.pesquisagamebrasil.com.br. Acesso em: 14 jun. 2025.
- Remus. (2021). *Caitlyn Visual Update Rework 2021 All Skins Old vs New Comparison – League of Legends*. Publicado por Remus. Disponível em: <https://youtu.be/1EgzQxh1Nxc?si=oN7d8JgUWKaimQmV>. Acesso em: 08 out. 2024.
- Riot Games. (2011). *Caitlyn: Biography*. 2011. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/en_GB/story/champion/caitlyn/. Acesso em: 08 out. 2024.
- SEBRAE. 2023. *Mercado de games: tendências e oportunidades*. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso: 16 mar. 2025.
- Seegmiller, D. (2008). *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media.
- Soloway, J. (2017). On The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016. Publicado por TIFF Originals. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I&ab_channel=TIFFOriginals. Acesso em: 15 abr. 2024.
- Strunck, G. (2012) Como criar identidades visuais para marcas de sucesso. Rio de Janeiro: Editora Rio Books, 2012
- The Feminist Patronum. (2021). Protagonismo feminino na história dos games no decorrer dos anos. Disponível em: <https://thefeministpatronum.com/2021/07/27/protagonismo-feminino-na-historia-dos-games-no-decorrer-dos-anos/>. Acesso: 16 mar. 2025.
- Theuillon, C. (2021). Arcane – Caitlyn Texturing. Disponível em: <https://candicetheuillon.artstation.com/projects/aGy4zz>. Acesso em: 08 out. 2024.
- We are social. (2022). Girl gamers have risen, brands need to listen. 2022. Disponível em: <https://wearesocial.com/us/blog/2022/03/girl-gamers-have-risen-brands-need-to-listen/>. Acesso em: 08 out. 2024.

Withrow, S., Danner, A. (2009). *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili.

Sobre as autoras:

Letícia B. Lima, Bacharela, UFCG, Brasil <leticiabezerral@gmail.com>

Camila A. P. Silva, Dra, UFRJ, Brasil <camila.assis@eba.ufrj.br>

Angélica de S. G. Acioly, Dra, UFPB, Brasil <angelica.acioly@academico.ufpb.br>