

Masculinidades negras em League of Legends: reflexões acerca de elaborações de masculinidades alternativas

Black masculinities on League of Legends: reflections about the elaborations of alternative masculinities

Rodrigo Cleber Leão de Oliveira¹, Renata Christine da Silva Melo¹, Dafne Borralho Pimentel¹, Eric Campos Alvarenga¹

¹Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Belém – PA – Brasil

rodrigo.leaoo2212@gmail.com, rernatamelo@gmail.com,
dafneborralho@gmail.com, alvarenga@ufpa.br

Abstract. *This work aimed to analyze the masculinities of black men on games, focusing on League of Legends (lol). The methodology followed the qualitative approach, documentary type and three characters of lol (Ekko, K'sante and Lucian) were analyzed based on content analysis of Bardin (2011) related to discussions of masculinities and race. It was noticed that, although underrepresented in the game, they reflect realities of black men in current society and go through a process of elaboration of alternative masculinities that are not expected from them (white and patriarchal). It is expected that this study will contribute to the discussion about the importance of minority representation on games.*

Keywords: *Masculinities, Race, Gender, Video games, League of Legends.*

Resumo. *Esse trabalho objetivou analisar as masculinidades de homens negros nos games, com foco no League of Legends (LoL). A metodologia seguiu a abordagem qualitativa do tipo documental, foram analisados três personagens do LoL (Ekko, K'sante e Lucian), com base na análise de conteúdo de Bardin (2011) vinculada a discussões de masculinidades e raça. Percebeu-se que, ainda que subrepresentados no jogo, eles refletem realidades de homens negros na sociedade atual e passam por um processo de elaboração de masculinidades alternativas que não as esperadas deles (branca e patriarcal). Espera-se que esse trabalho contribua com a discussão sobre a importância da representatividade de minorias nos games.*

Palavras-chave: *Masculinidades, Raça, Gênero, Videogames, League of Legends.*

1. Introdução

O universo dos videogames (*games* ou jogos eletrônicos) durante muito tempo seguiu uma lógica de mercado focada no público masculino, não à toa eram vistos (e ainda podem ser) como “brinquedo de meninos” [Cassell e Jenkins 1998]. A noção de performance de gênero [Butler, 2018] cabe bem nesse contexto, onde a reprodução de modelos normativos do que se entende como feminino e masculino é expressiva, seja em como esses artefatos são projetados, vendidos e/ou consumidos.

Atualmente, a relação de homens jovens e adultos com os jogos ainda é forte. No Brasil, eles são 49,1% dos/as jogadores/as e são os que mais se consideram jogadores “hardcore”, sendo mais presentes nas plataformas console (61,5%) e computador (66,9%) [Pesquisa Game Brasil 2024]. Dentro desse território, devemos questionar também de quais homens jovens e adultos falamos. Percebe-se uma maior presença de pessoas pretas e pardas apenas nos últimos anos, chegando à metade das/os jogadoras/es, principalmente, devido aos jogos de celular, pois o jogar sempre esteve relacionado ao quanto se pode pagar [Pesquisa Game Brasil 2024]. Esse elitismo da indústria nos provoca a pensar que os *games* não carregam apenas pelo recorte de gênero, mas de classe e raça, pois são pensados, majoritariamente, para homens brancos jovens e adultos.

A Riot Games, desenvolvedora dos jogos *League of Legends* e *Valorant*, por exemplo, anunciou em 2022 que 27,5% de seus/suas funcionários/as eram mulheres e 51,2% eram brancos/as, enquanto apenas 3,5% eram negros/as ou afro-americanos/as [Riot Games 2022]. Isso pode refletir também em como os títulos de jogos são criados, pois esse processo inclui os valores e as crenças pessoais do/a desenvolvedor/a sobre as/os consumidoras/es que se almeja alcançar. Pode ocorrer então a reprodução de conteúdo hegemônicos nos jogos, seja de feminilidades, masculinidades e heteronormatividade [Fontoura *et al.* 2019] e raça e etnia [Williams *et al.* 2008] em personagens, nas narrativas ou nos cenários.

Connell (2003) afirma que cada cultura cria regras sobre como os homens devem se comportar, a esse molde das masculinidades a autora nomeia “masculinidades hegemônicas”. No Brasil, essas são provenientes de um processo de colonização que se baseia em critérios eurocêntricos, logo, a grande base para as masculinidades hegemônicas é o homem presente no que se convencionou chamar de “família tradicional brasileira” que, em sua maioria, corresponde a um homem branco, hétero, cisgênero, cristão e de classe média alta, ou alta (a representação dos colonizadores portugueses) [Oliveira 2004].

Em contrapartida, Vigoya (2018) nos apresenta o conceito de masculinidades interseccionais, reconhecendo que, para além das masculinidades hegemônicas, existem inúmeros fatores que podem atuar na produção de novas masculinidades ou masculinidades alternativas, dentre eles a raça, a sexualidade e o território. Reconhecer novas formas de organização das masculinidades no mundo não é negar a existência das hegemonias, mas entender que pessoas negras, LGBTQIAPN+, entre outros, têm se construindo a partir das brechas da normatividade e se reinventando em sociedade.

Desse modo, compreendendo a importância da representatividade de grupos sub-representados na sociedade e nos jogos, esse trabalho analisou três personagens do gênero masculino e negros do jogo *League of Legends*, trançando um debate a partir dos estudos de gênero, masculinidades, raça e intersecções.

2. League of Legends (LoL): um breve passeio no campo de batalha

O *League of Legends* ou o chamado LoL, é um jogo do gênero MOBA (Arena de Batalha Multiplayer Online) que foi desenvolvido em 2009. Em suma, o LoL é um jogo de estratégia em que dois times de cinco jogadores batalham para vencer a partida.

No mapa principal, Summoner's Rift, o objetivo é conquistar a base inimiga e destruir seu coração, uma estrutura em seu centro chamada "Nexus". Ao decorrer de cada

partida, os campeões se tornam mais fortes derrotando os monstros distribuídos pelo mapa, coletando assim pontos de experiência e ouro para comprar itens que os ajudem a derrotar a equipe adversária [Riot Games 2024a].

O jogo permite a/o jogador/a escolher a posição e função (topo, meio, caçador, atirador e suporte) e cada jogador/a controla um/a personagem ou “campeão/a” de sua preferência a cada partida, seleção que deve ser estratégica para o combate. Atualmente, há um total de 167 campeões/as no LoL, que podem variar entre humanos/as, outros animais e monstros, por exemplo, cada um tem habilidades (*skills*), histórias (lore), falas, aparência e *skins*¹ específicas.

Mas por que o LoL? Assim como muitas/os, também jogamos ou conhecemos pessoas que jogam LoL. Esse é um dos jogos mais populares no mundo, ficando na sétima posição no ranking dos mais jogados da plataforma PC e entre os cinco jogos mais antigos que capturam 27% de tempo de jogo de consumidores/as [Newzoo 2024]. Além disso, nos últimos anos, a Riot Games se propôs ser mais diversa e inclusiva tanto para o quadro de trabalhadoras/es, quanto para os jogos em si e seus/suas jogadores/as. Isso também pode ser lido como uma resposta às críticas da comunidade e a denúncias de funcionárias por perpetuar cultura sexista, como discriminação de gênero e assédios [Porto 2019].

Assim, entre 2019 e 2022 foram publicados no site oficial da Riot, um “relatório anual de impacto” propondo transparência quanto a ações de inclusão e diversidade da empresa. Dentre os tópicos apresentados no último relatório, destaca-se a questão da representatividade nos jogos e a importância de criar personagens diversos e “culturalmente autênticos” por meio de uma equipe de desenvolvimento que seja também diversa para garantia de representação fiel e não estereotipada [Riot Games 2022].

Vale ressaltar que personagens não brancos são minoritários, apesar da Riot ter estabelecido o compromisso de oferecer aos jogadores/as mais maneiras de se verem refletidos/as em seus jogos. Pois ao considerarmos a aparência principal desses no jogo e as características como cor da pele e outros traços étnicos, poucos parecem claramente ser negros, alguns exemplos são: Karma, Lucian, Senna, Rell, Ekko e K’sante.

Frente a isso, o LoL surgiu como um potencial campo de análise no que tange a questão da representatividade em personagens de jogo, tanto pela expressiva popularização e consumo do jogo, quanto pela postura da empresa e os possíveis impactos disso, os quais devem ser acompanhados e discutidos dentro e fora da academia.

3. Trabalhos relacionados

Para o aprofundamento acerca do tema, é preciso mencionar sobre como a temática de representações de masculinidades, raça, gênero e intersecções em personagens de jogos tem sido analisada, principalmente os de *League of Legends*.

Com foco no LoL, Mostardeiro e Real (2017) realizaram uma pesquisa qualitativa com jogadores, por meio de um questionário online publicado nas redes sociais e nos fóruns do próprio jogo. Foi observado que as características dos/as personagens são importantes fatores que fazem com que as/os jogadoras/es se identifiquem com esses. Além de que alguns personagens como Taric, Ezreal, Vi e Illaoi, que de certa forma

¹ Aparência diferente da principal, geralmente contendo roupas e acessórios virtuais diferentes, algumas vezes são temáticas, como *skin* de verão ou natal, por exemplo.

destoam dos estereótipos de feminilidade e masculinidade, são lidos como LGBTQIAPN+.

Araújo e Monteiro (2019) analisaram os personagens negros do jogo *Overwatch* e a maneira com estes personagens pavimentam a construção de uma nova visão mais igualitária desse grupo que por muito foi, e continua sendo, invisibilizado. Enquanto isso, Siqueira, Bahls e Caldas (2021) discutem gênero e construção de masculinidades em personagens masculinos e femininos do jogo *FreeFire* e salientaram que, esses seguem estereótipos de gênero. No caso dos masculinos, têm-se um padrão de masculinidade hegemônica, enquanto outras masculinidades não são representadas.

Ademais, Santos Filho e Silva (2021) identificaram e problematizaram a escassa participação de pessoas negras, especialmente mulheres negras, na produção de jogos e a representação estereotipada tanto em questões de gênero feminino, como de raça e como isso perpetua representações racistas e sexista nessa mídia.

Pode-se notar, nesse breve recorte, que é crescente a discussão sobre representatividade de minorias nos *games*, no entanto, apesar da importância desses estudos, destaca-se que a maioria deles se atenta à questão de gênero focado nas mulheres, sendo a relação de masculinidades, raça e intersecções pouco aprofundada, sobretudo quando falamos de *League of Legends*.

4. Metodologia

O percurso metodológico desse trabalho segue a abordagem qualitativa de pesquisa, a qual é muito utilizada em pesquisas sociais para compreender fenômenos sociais, sem se ater a uma padronização rígida de pesquisa ou mensurar dados, no lugar disso, busca-se estudar minuciosamente significados e características conforme os diferentes contextos, espaços e sujeitos da sociedade e suas reverberações [Flick, 2013].

O tipo da pesquisa se configura como documental, visto que é um estudo que intenta explorar fontes documentais, materiais sem tratamento analítico, como uma carta, uma imagem, um filme, entre outros [Gil 2008]. No caso desse trabalho, os materiais foram imagens, falas no jogo e história (lore) dos personagens, os quais foram escolhidos com base no critério de serem humanos, do gênero masculino cuja a aparência principal no jogo deixa claro que são negros. Além disso, os instrumentos utilizados para a realização desta pesquisa foram computador com acesso ao site oficial do jogo e ao jogo *League of Legends*. Os procedimentos seguiram os seguintes passos, as autoras e os autores exploraram o universo do jogo, conhecendo os/as personagens e definiram os três escolhidos (Ekko, K'sante e Lucian) e, então, o próximo passo foi a análise.

A análise de conteúdo se baseou nas ideias de Bardin (2011), que permite realizar uma análise interpretativa e reflexiva de diversos conteúdos, como imagens, escritas e discursos. O processo de análise seguiu três etapas: 1) a pré-análise, nesse momento inicial escolhemos as fontes que iríamos explorar, como imagem dos personagens no jogo (principal e *skins*), a história de cada um, falas no jogo e definimos nossos objetivos; 2) na exploração do material, definimos unidades de registro de acordo com nossos objetivos, tais como: características físicas e sociodemográficas e falas relacionadas às masculinidades e raça, atentado para presença e ausência dessas em cada contexto; 3) o tratamento do material foi a última etapa, na qual de modo coletivo, reunimos as

anotações pessoais e as interpretamos sob uma perspectiva crítico-social alinhada ao referencial teórico de masculinidades, raça, gênero, sexualidade e jogos.

5. Reflexões sobre masculinidades negras no LoL

Como dito anteriormente, há uma sub-representação de personagens que são claramente negros no LoL. Diante disso, foram escolhidos, entre estes, os três únicos personagens humanos, do gênero masculino e que identificamos como negros na aparência principal e em suas *skins*, a saber: Ekko, K'sante e Lucian. Eles foram analisados para além de suas formulações físicas, entendendo suas histórias e fazendo o paralelo com a realidade e a busca desenfreada pelo ideal de masculinidades brancas e patriarcais vividos pelos homens negros, seus estereótipos e imagens de controle.

Fisicamente, os três personagens apresentam traços ditos como negróides em suas concepções físicas, seja os lábios grossos, a cor da pele e/ou o nariz largo (figura 1). Nota-se que todos apresentam os dreads em grande parte de suas *skins* (figura 2), se não em todas, um dos grandes símbolos da cultura africana ainda presente no Brasil. Todavia, seus corpos, apesar de não apresentarem possibilidades para além de corpos malhados e fortes, apresentam três biotipos diferentes



Figura 1. Aparência principal de Ekko, K'sante e Lucian [Riot Games 2024b;2024d;2024f]

Ekko, cuja função no jogo é assassino, tem corpo magro e pequeno que o concede velocidade, em contrapartida, o tanque K'sante é o oposto, seu corpo grande e musculoso o coloca como alguém extremamente forte. Por fim, o atirador Lucian apresenta um biotipo intermediário entre os dois.

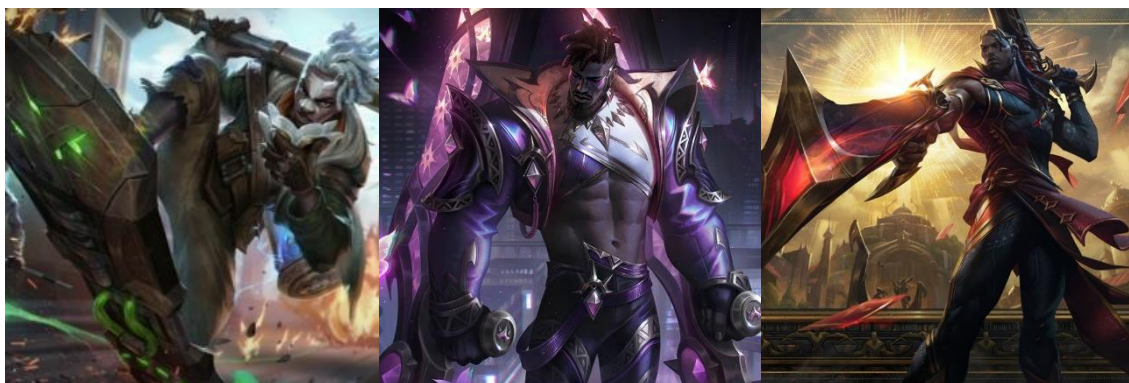


Figura 2. *Skins* de Ekko "fogolome", de K'sante "Empírio de prestígio" e de Lucian "Arcana" [Riot Games 2024b;2024d;2024f]

Outro aspecto importante de ser analisado são seus semblantes e principais características. Ekko é constantemente visto (em suas *skins*) com o semblante sereno e leve. Já K'sante transpassa orgulho e força em seu rosto, o que contrasta com o semblante cerrado e a seriedade de Lucian. Todas essas características podem ser lidas como pertencentes a construção do masculino e das diversas imagens de controle do negro como as citadas por Hooks (2022). A seguir, discutiremos mais sobre essas figuras, a partir de suas histórias vinculadas ao debate de raça, masculinidades e intersecções.

5.1. Ekko: “Eu prefiro errar do que não fazer nada”

Ekko é um prodígio da tecnologia, pois desde a infância conseguiu enxergar além da poluição e da criminalidade de Zaun com uma inteligência fora do comum. O espírito resiliente e cheio de potencial de sua população o encorajou a viver uma juventude cheia de invenções, inovações e criatividade.

Uma noite, ao vasculhar os destroços de um laboratório recentemente demolido, ele encontrou um fragmento de cristal verde azulado brilhante, característica da tecnologia Hextec. Assim, ele fez inúmeras experiências com o cristal, e em uma delas, a pedra explodiu ativando turbilhões de distorção temporal. Ao se recuperar da explosão, ele foi despertado por várias realidades fragmentadas, com versões suas "ecoadas". Após aperfeiçoamentos, ele criou um dispositivo que o permitia manipular curtos intervalos de tempo utilizando os poderes temporais do cristal quebrado. Isso o tornou um interesse de pessoas importantes, mas seu foco nunca foi a ascensão social e sim, seus amigos, sua família e sua cidade [Riot Games, 2024c].

O ambiente em que Ekko foi criado diz muito a respeito de constituição masculina. A Cidade de Zaun era lida como criminoso e poluída, principalmente em comparação com Piltover que é limpa. A perspectiva de vida dos habitantes de Zaun era sair daquela realidade e adentrar na realidade do dito “desenvolvido”. É pensando nisso que Souza (2021) estabelece o mito negro, a ideia de que os negros, para sair das estruturas precárias onde são colocados socialmente, devem se aproximar o máximo possível do ideal branco, agindo como eles, tornando-se o mais branco possível.

É a essa expectativa, tanto de seus pais, quanto dos próprios estudiosos de Piltover, que Ekko escolhe não corresponder, reconhecendo as potencialidades de seu lugar de origem e as valorizando. Isso pode ser observado nas falas dele no jogo, como quando expressa “Zaun é o futuro!”, “O progresso não pertence somente a uma cidade” e ao provocar inimigos “piltovenses”, “Quantos Pilties são necessários para fazer um martelo?... Nenhum. Ele é feito em Zaun!”. Logicamente, como afirma a autora, romper com a lógica estabelecida faz com que esse indivíduo vivencie muito mais violências na tentativa de o realocar no lugar de submisso e conformado com sua situação.

Pode-se dizer que o Ekko rompe com um dos maiores estereótipos advindos do período de escravidão para homens negros, o qual estabelece esses homens como contendo apenas força física, sem inteligência para estabelecer um conhecimento complexo [hooks 2022]. Pelo contrário, o personagem é notado pela sua inteligência desde tenra idade.

Todavia, o lugar onde se encontra ainda o coloca dentro de uma das imagens para estabelecer controle aos homens negros, a do Gangsta [hooks 2022]. A ideia do negro criminoso, que consegue o que tem a partir do roubo ou da criminalização, algo vivido

por Ekko durante a sua história. Inclusive, é saqueando lixões que ele consegue achar os cristais que o levarão à quebra do tempo. Algumas falas de Ekko evidenciam isso, como a que ele diz “Qualquer hora é boa pra ser imprudente!”, “Essa briga eu já ganhei. Só vim de novo pela diversão” ou “Hora de começar uma encrenca”. Com supracitado, Araújo e Monteiro (2019) também mostraram um *design* não excludente de representação em personagens negros do *Overwatch*, mas pontuaram esse estereótipo de latinos e negros em Lúcio, o qual assim como Ekko, representa a resistência às relações de poder e de desigualdades que oprimem os concebidos como “subalternos”.

Transpondo a uma perspectiva brasileira, Ribeiro (2020) fala das possibilidades de imagens de controle de homens negros no Brasil e estabelece o “Cafuçu”, também conhecido como “malaco” ou “marginal”, o jovem que era visto como pivete na infância e é frequentemente associado a coisas ilícitas. Esse estereótipo étnico-racial também pode ser observado na famosa franquia Grand Theft Auto (GTA), que inova trazendo protagonistas não hegemônicos, como homens negros, mas que são associados a criminalidade [Caramello 2016].

5.2. K’sante: “Ouça meu nome e conheça a minha força”

K’sante foi criado em Nazumah para ser um guerreiro implacável, rodeado pelas lendas daqueles que antes dele usavam a bravura e a força para conquistar vitórias. Em suas primeiras caçadas, K’Sante forjou uma relação com um jovem chamado Tope. O laço entre os dois só se estreitava a cada batalha, tão forte que ultrapassou os limites da amizade.

A grande prova do relacionamento dos dois e do amadurecimento de K’sante foi o Baccai, uma criatura com corpo de leão e serpente que aterrorizava cidades. Contudo, o casal passou por repetidas derrotas contra a mesma criatura e K’sante, com sua obsessão em ser o guerreiro mais forte, começou a ignorar os conselhos de seu companheiro. O estopim da crise desse relacionamento foi Tope sugerindo que eles chamassem mais pessoas para derrotar o monstro, o que K’sante entendeu como uma ofensa à força dele e à força deles juntos. Após combates infrutíferos que ocasionaram mais brigas entres os dois, eles decidiram seguir caminhos separados, como fica evidente na fala dele, “Fomos amigos, depois namorados, depois separados. Algumas caçadas falham, algumas histórias de amor também”.

Por um ano K’sante falhou em sua missão. Quando percebeu que precisava de ajuda e foi atrás do companheiro, tudo o que restava dele era um diário, com tudo o que Tope tinha aprendido da criatura. K’sante estudou o diário com dedicação, tornando-se um guerreiro melhor com ajuda dos ensinamentos de Tope e assim, conseguindo derrotar o monstro e se tornar o orgulho de sua nação. Então, K’sante aprendeu que o orgulho o desviou do caminho certo e que seu ego não pode ser seu guia [Riot Games 2024e], como ele versa, “Não há monstros maior que o orgulho”.

O personagem, à primeira vista, cumpre vários dos estereótipos, principalmente físicos, estabelecidos pelas masculinidades hegemônicas [Connell 2003], brancas e patriarcais. Seja pela sua estrutura que denota força e coragem e sua posição como tanque, capaz de aguentar muita coisa sozinho. Características como orgulho, virilidade e força são comuns em personagens masculinos de jogos, sobretudo de tiro como *Battlefield*, *Call of Duty*, *Resident Evil* [Caramello 2016] e *Freestyle* [Siqueira, Bahls e Caldas 2021]. Visto

que desde sua concepção, o universo dos videogames reproduz masculinidades militarizadas e hegemônicas [Johnson 2018].

Todavia, assim como Ekko, K'sante também perpassa por um processo de entendimento de si mesmo, rompendo com formas e com estereótipos das masculinidades negras ao mesmo tempo que se estabelece tranquilamente em muitas outras durante sua história. Ele estabelece uma das características elencadas a respeito do negro diante de uma sociedade branca. A necessidade de ser o melhor no que faz.

Souza (2021) levanta a discussão sobre como o negro acaba se esforçando muito mais do que uma pessoa branca na realização de um ato. Duas frases usadas por ele cabem nesse contexto, “Bom não é o suficiente” e “Rendição é a palavra dos fracos”. Podemos pensar que diversos autores colocam a dor [Welzer-Lang 2001] e o medo [Franco e Parma 2021] como sentimentos inerentes à formação das masculinidades. A dor de abrir mão para se estabelecer e se provar enquanto homem e o medo de perder seu posto dentro das masculinidades. Ambos os sentimentos são experienciados por K'sante na sua busca pela masculinidade branca e patriarcal.

É válido frisar que a narrativa de K'sante também atenta para a importância da ancestralidade e da luta para manter a tradição do seu amado povo de Nazumah. Por isso, ele apresenta muita força e resiliência para combater qualquer inimigo que tente colonizá-los e dominá-los. As falas dele reiteram isso, “Meus ancestrais construíram Nazumah. Nenhum deus, rei ou fera conseguiu conquistá-los e nenhum me conquistará”, “Olá, colonizador, como gostaria de morrer hoje?” e “Um futuro iluminado, Jayce? [outro personagem do jogo] Para todos ou só para os iguais a você?”.

Todavia, uma das maiores características que levam K'sante à construção de uma nova masculinidade é o seu reconhecimento enquanto um personagem LGBTQIAPN+. Principalmente pensando na imagem da bixa preta como construção social que impede esses indivíduos, na maioria das vezes, de serem reconhecidos enquanto homens [Ribeiro 2020], é na aproximação subjetiva do “feminino”, por causa da orientação sexual, que corrobora a possibilidade de emascular esses indivíduos [Welzer-Lang 2001]. No caso de K'sante, isso é balanceado por sua personalidade, seu físico musculoso e suas armas grandes.

5.3. Lucian: “Um tiro pelos anos perdidos e outro pelo amor que não volta mais”

Lucian tinha o sonho de ser um Sentinela da luz igual seu pai, Urias, pois queria proteger seu reino contra espíritos imortais e ser um herói como ele. Urias desejava um futuro melhor para um filho, em segurança e longe dos perigos do trabalho de sentinela.

Em uma de suas missões, Urias não retornou. Em vez disso, uma mulher apareceu na porta de Lucian para lhe informar que seu pai não voltaria mais, e que ela foi sua aprendiz durante todos esses anos. Então, ele se ofereceu para acompanhar Senna durante a vigília dos Sentinelas que faleceram. Senna aceitou, relutante, e os dois se confortaram com memórias do patriarca durante o percurso.

Assim, Senna começou a treina-lo e o tempo juntos fez com que o amor surgisse entre os dois. Em uma luta contra seu antagonista, Thresh, o guardião das correntes, por uma decisão precipitada de Lucian, Senna acaba morrendo e o espírito dela fica preso na lanterna de Thresh. Amargo pelo ódio, ressentimento e luto, Lucian vagava em busca de se vingar do espectro, perdendo toda a bondade que o definia antes.

Ele conseguiu libertar o espírito de Senna, que para surpresa dele, devido a força do amor dos dois, voltou a vida. Contudo, o período em que o ódio funcionou como seu combustível o marcou de forma irreparável e agora além de seguir seus planos de vingança, ele precisa voltar a ser quem era antes [Riot Games 2024g].

Lucian, em sua história, é um dos grandes exemplos dos homens negros em sua busca pelo ideal de masculinidades brancas. Ele tem um apressado enorme pela sua família, desde o seu pai que se torna o seu exemplo de vida a ser seguido [hooks 2022] até sua relação com Senna, na qual busca ser o homem protetor, aquele que tem o dever de proteger a mulher [Grossi 2004]. Em diversas falas, ele menciona Senna e o desejo ou até dever de salvá-la, como por exemplo, “Todos os meus alvos são o algoz dela. Todos que eu salvo são ela”.

Somado a isso, Lucian vivencia diversos processos de luto não elaborados. É ao perder sua mulher, depois de perder o pai, que o personagem se vê retirado do lugar do homem. Como é dito por ele, “Não são os espectros que me assombram, mas como tudo poderia ter sido”. Todavia, é negado ao homem negro o lugar do luto, pois, este seria extremamente forte e aguentaria essas circunstâncias, assim, ao invés de falar sobre seus sentimentos, escolhem a raiva ou o ódio como escape de suas dores, tornando-os ainda mais solitários [hooks 2022]. É o que acontece com Lucian, essa retórica pode ser percebida em algumas falas dele, tais como, “Eu descansarei quando eles estiverem mortos”, “Essas armas se alimentam de fúria. E eu tenho de sobra” e “Esse trabalho não tem espaço para emoção. Um coração grande é um alvo maior”.

A ira, o ódio e o desejo de vingança o levam ainda mais perto da imagem de animal que hooks (2022) muito bem descreve. Isso é, o pensamento de que esse homem negro é guiado apenas pelos seus instintos, sendo raivoso e animalesco. Lucian vivencia isso, mesmo depois de matar quem aprisionou Senna e agora busca se entender na criação de novas masculinidades. Talvez o retorno inesperado dela intensifique isso, em algumas frases ele parece estar perdido, “Como funciona o luto quando quem você perdeu, volta?”, mas no caminho de aceitar novas realidades, “Minha esposa é uma morta-viva. Mas tudo bem, posso amar a parte viva”.

É importante enfatizar que todos os personagens aqui apresentados, em algum momento de suas histórias, passam pelo processo de se reconhecer como impossibilitados de vivenciar as masculinidades hegemônicas (brancas) e se reestruturam na criação de novas formas de masculinidades, rompendo com alguns estereótipos e se reconhecendo em outros, levando em consideração todos os aspectos de si de maneira interseccional [Vigoya 2018]. Ressalta-se que mesmo com a presença de personagens negros, analisamos que há uma pequena representação deles no jogo. Isto parece configurar os reflexos de um capitalismo racial [Bento 2022] que privilegia a representação de personagens brancos.

Mesmo escassos, esses personagens representam uma boa variedade de experiências negras, desde sua constituição física, bem como em seus territórios (especificamente Ekko e K'sante) e em suas relações. Logo, existe um trabalho para que a representação de homens negros em jogos como o LOL consiga alcançar uma variedade maior de indivíduos, sendo notável um *design* que se esforçou para ser diverso e atentou para a não reprodução de estereótipos étnico-raciais e de gênero, ainda que os personagens não estejam totalmente isentos desses.

Fanon (1960/2008) escreve que o negro veste sua “máscara de branco” em busca de reconhecimento diante de uma sociedade racista. Os homens negros estão associados aos “selvagens”, logo, não são homens. Esta categoria “homens”, de acordo com o autor, parece reservada aos brancos. Daí deriva uma de suas mais conhecidas afirmações “O negro não é um homem [...] O negro é um homem negro” (p. 26), ele se situa em uma zona de não-ser. E em sua busca por afirmação, os homens negros, assim como os personagens aqui analisados, performarão também masculinidades coloniais.

De acordo com o pensador quilombola Antonio Bispo dos Santos (2023), o colonizador busca desterritorializar o outro, destruindo sua identidade, apagando por completo sua memória e impondo-lhe novos modos de vida. E a vitória no *League of Legends* não vem justamente do domínio completo de um grupo sobre o outro?

Considerações finais

Para concluir, destacamos que apesar de sub-representados, Ekko, K’sante e Lucian proporcionaram um importante diálogo que entrelaça raça, gênero e outras intersecções. Esses personagens homens claramente negros do jogo, suas histórias, características e estruturas, dadas as devidas proporções, ainda refletem realidades de homens negros na sociedade atual. Pois, os três personagens elencados ainda expressam representações da imagem social das masculinidades negras na busca pelo ideal branco, em contrapartida.

Vale ressaltar que esses personagens, no decorrer de suas histórias, passam por um processo de autoconhecimento e de elaboração de masculinidades alternativas que não correspondem às masculinidades esperadas deles (branca e patriarcal), destoando de estereótipos étnico-raciais e de gênero comuns nessa mídia. Seja não renegando suas origens como Ekko, entendendo-se, sem muitas questões, enquanto uma pessoa LGBTQIAPN+, no caso de K’sante ou tentando elaborar os próprios sentimentos, como Lucian. Aspectos que divergem do que se espera de homens negros em suas trajetórias.

Ademais, é importante frisar que apesar da sub-representação de minorias, nos últimos anos, parece haver um esforço para que o *League of Legends* se torne mais diverso, o que deveria ser uma postura da indústria de jogos como um todo. Por fim, espera-se que esse estudo contribua com a discussão sobre a necessidade da diversidade no conteúdo dos *games*, para que cada vez mais pessoas que fogem do padrão branco e cisheteronormativo possam se sentir representadas nesse universo.

Referências

- Araújo, G. P. C. de. e Monteiro, G. S. (2019), “De todas as cores: Overwatch e a representação racial nos jogos digitais”. *Revista Sistemas e Mídias Digitais*, [online], 4(1), p. 1-15. <https://revistasmd.virtual.ufc.br/arquivos/volume-4/numero-1/rsmd-v4-n1-1.pdf>
- Bardin, L. (2011), *Análise de conteúdo*, São Paulo, Edições 70.
- Bento, C. (2022), *O pacto da branquitude*, São Paulo, Companhia das letras.
- Butler, J. P. (2018), *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, 16. ed., Rio de Janeiro, Civilização Brasileira.
- Caramello, E. F. (2016), “O perfil dos protagonistas nas grandes franquias contemporâneas de jogos digitais.”, In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento*

- Digital – SBGames, São Paulo, SBGames, p. 1131-1134.
<https://sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156908.pdf>
- Cassell, J. and Jenkins, H. (1998), “Chess for girls? Feminism and computer games”, In: From Barbie to Mortal Kombat, Cassell, J. and Jenkins, H. (Ed.), Cambridge, The MIT Press, p. 2-45.
- Connell, R. W. (2003), Masculinidades, México, UNAN-PUEG.
- Fanon, F. (2008), Pele negra, máscaras brancas, 1. ed, Bahia, EDUFBA.
- Flick, U. (2013), Introdução à metodologia de pesquisa: um guia para iniciantes, Porto Alegre, Penso.
- Franco, B. E. C. e Parma, J. A. C. (2021), “Masculinidades: uma perspectiva latino-americana”. Revista Tempus Psicológico, 4(1), p. 45-65.
- Gil, A. C. (2008), Métodos e técnicas de pesquisa social, 6. ed, São Paulo, Atlas.
- Grossi, M. (2004), “Masculinidades: Uma revisão teórica”. *Revista antropologia em primeira mão*, Florianópolis, 01, p. 5-37.
<https://miriamgrossi.paginas.ufsc.br/files/2012/03/Visualizar3.pdf>
- Hooks, B. (2022), A gente é da hora: homens negros e masculinidade, São Paulo, Elefante Editora.
- Johnson, R. (2018), “Technomascularity and its influence in video game production”, In: Masculinities in play, Taylor, N. and Voorhees, G. (Ed.), London, Palgrave MacMillan, Cap. 14, p. 249-262.
- Mostardeiro, K. V. e Real, L. M. C. (2017), “Gênero e Personagens em League of Legends: Um Estudo de Caso”, In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames, Paraná, Sociedade Brasileira de Computação, p. 967-970.
<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/173523.pdf>
- Newzoo (2024), The PC & Console Gaming Report 2024, Newzoo.
- Oliveira, P. P. de. (2004), A construção social da masculinidade, Belo Horizonte, Editora UFMG.
- Pesquisa Game Brasil – PGB. (2024), Pesquisa Game Brasil: edição gratuita 2024, 11. ed., São Paulo, PGB.
- Porto, V. H. (2019), “LoL: Funcionários da Riot Games realizam passeata contra empresa”, Maisesports. <https://maisesports.com.br/lol-funcionarios-riot-games-passeata-empresa/>
- Ribeiro, M. (2020), ““Eu decido se ‘cês vão lidar com king ou se vão lidar com kong” homens pretos, masculinidades negras e imagens de controle na sociedade Brasileira”. *Revista humanidades e inovação*, 7(25), p. 118-134.
<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/4911>
- Riot Games (2022), “Relatório anual de impacto de 2022”, Riot Games.
<https://www.riotgames.com/pt-br/2022-riot-games-impact-report>
- Riot Games (2024a), “Como jogar?”, Riot Games. <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to->

[play/?_gl=1*_yzet0g*_ga*MjA3MTkzODcxNS4xNzEzMzY4ODAx*_ga_FXBJE5DEDD*MTcxMzQ2MzIwNi40LjEuMTcxMzQ2NDYxMy4wLjAuMA](https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/ekko/)

- Riot Games (2024b), “O rapaz que estrilhou o tempo: Ekko”, Riot Games. <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/ekko/>
- Riot Games (2024c), “Ekko: biografia”, Riot Games. https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/ekko/
- Riot Games (2024d), “K’sante: o orgulho de Nazumah”, Riot Games. <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/k-sante/>
- Riot Games (2024e), “K’sante: biografia”, Riot Games. https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/ksante/
- Riot Games (2024f), “Lucian: o purificador”, Riot Games. <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/lucian/>
- Riot Games (2024g), “Lucian: biografia”, Riot Games. https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/lucian/
- Santos, A. B. D. (2023), *A terra dá, a terra quer*, São Paulo, Ubu editora.
- Santos Filho, E. F. dos e Silva, B. R. da. (2021), “Invisibilidade do protagonismo negro feminino e o design de games: mercado, desenvolvimento e produção”. *Revista da ABPN*, [online], 13(38), p. 119-138. <https://abpnrevista.org.br/site/article/view/1206/1229>
- Siqueira, C. C., Bahls, D. P., Caldas, F. R. (2021), “Representações de gênero no jogo FreeFire: uma problemática fundamentada na cultura visual”, In: *Como pode uma pedagogia viver fora da escola? Estudos sobre pedagogias culturais*, Accorsi, F. A., Baliscei, J. P., Takara, S. (Org.), Londrina, Syntagma Editores, p. 50-73.
- Souza, N. S. (2021), *Tornar-se negro: as vicissitudes da identidade do negro brasileiro em ascensão social*, Rio de Janeiro, Zahar.
- Vigoya, M. V. (2018), *As cores da masculinidade: experiências interseccionais e práticas de poder na nossa américa*, Rio de Janeiro, Papéis Selvagens.
- Welzer-Lang, D. (2001), “A construção do masculino, dominação das mulheres e homofobia”. *Revista estudos feministas*. 9(2), p. 460-482. <https://www.scielo.br/j/ref/a/WTHZtPmvYdK8xxzF4RT4CzD/?format=pdf&lang=pt>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. e Ivory, J. D. (2009), “The virtual census: representations of gender, race and age in video games”. *SAGE*, [online], 11(5), p. 815-834. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444809105354>