



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM  
CURSO LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA/2016

JÉSSYCA CRISTIEN CARVALHO NEGRÃO

**ANÁLISE DO *GAME LEAGUE OF LEGENDS* SOB O OLHAR DA SEMIÓTICA  
PEIRCEANA**

ABAETETUBA-PA  
2021

JÉSSYCA CRISTIEN CARVALHO NEGRÃO

ANÁLISE DO *GAME LEAGUE OF LEGENDS* SOB O OLHAR DA SEMIÓTICA  
PEIRCEANA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Pará – Campus  
Universitário de Abaetetuba, Curso: Letras  
Língua Portuguesa 2016, como requisito para  
obtenção de nota na disciplina TCC.  
Orientador: Prof. Me. José Eduardo Pastana  
Silva.

ABAETETUBA-PA

2021

**JÉSSYCA CRISTIEN CARVALHO NEGRÃO**

**ANÁLISE DO *GAME LEAGUE OF LEGENDS* SOB O OLHAR DA  
SEMIÓTICA PEIRCEANA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Pará – Campus  
Universitário de Abaetetuba, Curso: Letras  
Língua Portuguesa 2016, como requisito para  
obtenção de nota na disciplina TCC.  
Orientador: Prof. Me. José Eduardo Pastana  
Silva.

**Banca examinadora:**

---

Prof. Dr. Robson Borges Rua

---

Prof.

Apresentado em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

Conceito: \_\_\_\_\_.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD Sistema  
de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará**  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- N385a Negrão, Jéssyca Cristien Carvalho.  
Análise do game League of Legends sob o olhar da semiótica peirceana  
/ Jéssyca Cristien Carvalho Negrão. — 2021.  
36 f. : il. color.
- Orientador(a): Prof. Me. José Eduardo Pastana Silva  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de  
Língua Portuguesa, Abaetetuba, 2021. 1. Semiótica. 2.  
Signo. 3. League of Legends. 4. Linguagem. 5. Game. I. Título.

---

CDD 401.41

## AGRADECIMENTOS

A Deus que sempre está conosco.

A mim, por não desistir e sempre me desafiar a ser uma pessoa e profissional melhor. A meu orientador, Prof. Me. José Eduardo Pastana Silva, por ter me apresentado mesmo que de forma indireta (a priori) a Semiótica.

À minha mãe, Selma Carvalho, que sempre acredita no meu potencial, compreende e investe em meus estudos mesmo diante das dificuldades.

A meu pai Aristides Negrão por desde sempre me incentivar a amar os estudos.

A meu padrasto Paulo Ronaldo por acreditar em mim e me presentear com o meu primeiro livro sobre Semiótica.

A meu companheiro de longa data, Lucas Lima, que me apresentou o League of Legends. A meu parceiro de todas as horas, Flávio Silvio, que me incentivou e acreditou no meu potencial. A minha família, em especial a família materna que sempre acreditam no meu potencial e me auxiliaram durante o processo.

A minha psicóloga Débora Silva, por estar comigo nesta caminhada, a me impulsionar a não desistir e me encontrar em meio tanto caos.

Aos meus ansiolíticos que foram de suma importância no processo.

Aos meus colegas de classe que estiveram presentes durante esta caminhada, auxiliando de forma direta e indireta durante todo o processo. Em especial, quero agradecer pelo apoio, diálogos e paciência das minhas amigas Jhessyca Miranda, Juliana Alves, Keise Barreto, Sandra Elynara e Adriane Martins.

A todos os meus professores que foram essenciais para o cumprimento desta etapa.

A todos que contribuíram de forma direta ou indireta nesta minha caminhada.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objeto de estudo o signo *game* pela abordagem da semiótica Peirceana, analisado pela relação do signo com o seu objeto, considerando o aspecto Icônico, Indicial e simbólico. Para isso, escolheu-se o jogo *League of Legends* da *Riot Games*. A base teórica deste trabalho foi fundamentada no estudo da semiótica americana, tendo o game *League of Legends* como objeto. Por fim, apresentar a contribuição que o *game League of Legends* oferece para a semiótica.

**Palavras-chave:** jogo; game; *League of Legends*; semiótica; linguagem.

## **ABSTRACT**

The present work has as its object of study the sign game through the Peirceana semiotics approach, analyzed by the relation sign and its object. For that, it was chosen the game League of Legends from Riot Games. This work was based on the study of American semiotics, considering the League of Legends game as an object. Finally, present the contribution that the game League of Legends makes to semiotics.

**Keywords:** game; League of Legends; semiotics; language.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01</b> – Mapa do League of Legends .....	19
<b>Figura 02</b> – Alcova da rota superior e da rota inferior .....	20
<b>Figura 03</b> – Minions .....	20
<b>Figura 04</b> – Dragão Infernal .....	21
<b>Figura 05</b> – Baron Nashor .....	22
<b>Figura 06</b> – Arbustos .....	22
<b>Figura 07</b> – Arauto.....	23
<b>Figura 08</b> – Azuporã .....	23
<b>Figura 09</b> – Rubrivia/ Red Brambleback .....	24
<b>Figura 10</b> – Alguns dos campeões do game .....	25
<b>Figura 11</b> – Base aliada .....	26
<b>Figura 12</b> – Mapa detalhado de lol .....	27

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 SEMIÓTICA.....</b>	<b>10</b>
2.1 <b>Signo.....</b>	<b>11</b>
2.2 <b>Tríade.....</b>	<b>11</b>
2.3 <b>A face da significação.....</b>	<b>13</b>
2.3.1 <b>Aspecto Icônico.....</b>	<b>13</b>
2.3.2 <b>Aspecto Indicial.....</b>	<b>13</b>
2.3.3 <b>Aspecto Simbólico.....</b>	<b>14</b>
<b>3 O JOGO.....</b>	<b>15</b>
3.1 <b>Ciberspaço.....</b>	<b>17</b>
<b>4 ANÁLISE DE <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>.....</b>	<b>19</b>
4.1 <b>Aspecto Icônico no LOL.....</b>	<b>19</b>
4.2 <b>Aspecto Indicial no LOL.....</b>	<b>27</b>
4.3 <b>Aspecto Simbólico no LOL.....</b>	<b>31</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>34</b>

## 1 INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral que, com o avanço tecnológico, o acesso às informações se tornou cada vez mais rápido e eficaz. Dessa forma, o contato com diversas culturas, línguas e conhecimentos em geral sobre o mundo se tornou mais acessível.

A língua está em constante processo de transformação e evolução. Portanto, os estudos signícos e os possíveis objetos de análise estão evidentemente expandindo e a cada dia temos uma nova análise e/ou estudo sobre os signos, acrescentando no universo científico. Para acrescer na ciência trazemos na presente pesquisa como objeto de análise um jogo chamado *League of Legends*, que é jogado em diferentes locais do mundo, há uma extensa propagação midiática, uma linguagem própria reconhecida por seus jogadores e simpatizantes dos conteúdos fornecidos.

É notório que, há sempre mensagens ou interpretações novas sobre um mesmo texto seja ele discursivo ou midiático. Nesta perspectiva traz-se o *game League of Legends*- também conhecido como *lol*- que possui uma estrutura atrativa para pessoas de diversas idades, linguagem e estilo próprio e diversos personagens, cada um com uma história de vida, habilidades e colocações diferentes. A representação imagética do jogo e seu mecanismo são também uma de suas características marcantes, permitindo o jogador a possuir uma experiência única e adentrar neste universo recheado de estratégia, contos e magia, sem contar que a flexibilidade do *game* possui um nível global, mostrando que a linguagem possui poder cultural, neste caso estreito ao *game*.

Diante da evolução tecnológica e a influência do *game* na sociedade atual, a presente pesquisa aborda a Semiótica e o *game League of Legends*, levantando o seguinte questionamento: cientificamente a semiótica possui alguma influência na interpretação e compreensão de jogos do estilo *MOBA*<sup>1</sup>?

Para responder essa questão, o objetivo geral do trabalho foi aplicar a semiótica Peirceana no *Game League of Legends*. Especificamente, tivemos como objetivos: i) discutir a Teoria Semiótica Peirceana; ii) coletar imagens do Jogo *League of Legends*; iii) aplicar a teoria de Peirce (2005) no jogo *League of Legends*; considerando os aspectos Icônico, Indicial e simbólico.

---

<sup>1</sup> *MOBA* “*Multiplayer Online Battle Arena*” é uma arena de batalha para vários jogadores.

Assim, o percurso metodológico da pesquisa foi elaborado por meio de levantamento bibliográfico, fazendo uso como principal autor Charles Sanches Peirce (2005), pois o mesmo é reconhecido como pai da semiótica americana, Lucia Santaella (2017) e Coelho (2014) para compreender melhor a semiótica de Peirce e a semiose, MC Gonagal (2012), Mirna e Santaella (2009) e Huizinga (2010) para abordar sobre jogo, objeto de pesquisa deste trabalho, Prensky (2012) para falar sobre o ciberespaço, pois é onde o game está inserido, Riot Games (2019) para falar com propriedade dos elementos que compõem o jogo e Sun Tzu (1910) abordando a face Indicial do game, mais especificadamente as estratégias de guerra. Seguidamente, foi realizada análise do *game League of Legends*, com objetivo de aplicar a semiótica no mesmo.

## 2 SEMIÓTICA

A semiótica é o estudo que analisa todo e/ou qualquer sistema de signos, seja ele artístico, religioso, abstrato, científico, etc. Temos como pai da semiótica Charles Sanders Peirce, seus estudos foram importantíssimos para a criação e o desenvolvimento desta ciência.

A fenomenologia Peirceana começa sem qualquer julgamento, livre, este fenômeno seria correspondente a tudo que aparece à mente, independentemente de ser real ou não.

(SANTAELLA, 2017, p. 08) “A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido.”

É notório que estamos em constante processo de transformação e evolução, porém este fator ocorre através da necessidade do homem de criar novos meios para isso, seja explorando ou inventando algo, com a linguagem não é diferente, ela está em constante evolução, apresentando inúmeros signos novos e, que vem aumentando demasiadamente, principalmente com o avanço tecnológico. Logo, a linguagem está se expandindo e não está restrita ao texto escrito é tudo que nos rodeia sendo reconhecidos como possíveis objetos de produção de sentido e significação, ou seja, vivemos um mundo repleto de signos, sendo assim a semiótica se faz necessária, sendo ela a ciência de todas as linguagens.

Esta ciência trabalha com tudo que expressa algum significado, com signos, independentemente de ser algo concreto ou abstrato, real ou imaginário, por exemplo: com os estudos da semiótica é possível analisar qualquer coisa que expresse significado para nós, qualquer coisa que nos rodeia, desde um monumento, uma dança, reportagem, game, etc. A semiótica é incrivelmente rica, esta ciência por possuir embasamento filosófico, sendo reconhecida como lógica, é ramificada em três ramos, sendo elas:

Caberia a uma *gramática pura* determinar o que deve ser verdadeiro quanto ao signo para que este possa veicular um significado. O segundo ramo é da *lógica* propriamente dita, ou o estudo do que é verdadeiro em relação ao signo para que este possa aplicar-se a um objeto. *Retórica pura* é o terceiro ramo, cujo objetivo é estudar as leis pelas quais um signo dá origem a outro em pensamento provoca outro. (COELHO, 2014, p.57)

No entanto, o ramo trabalhado na presente pesquisa é chamado de gramática especulativa, pois se trata do Game League of Legends da Riot Games como um signo a ser

classificado e analisado sob a relação do signo com seu objeto, considerando o aspecto Icônico, Indicial e simbólico.

## 2.1 Signo

Através dos signos a existência da linguagem é possível e conseqüentemente há comunicação, seja ela oral, escrita, visual, auditiva, tátil, etc. Sua existência é essencial para toda e qualquer ciência, pois sem os signos o mundo não teria sentido, forma e nem mesmo graça.

PEIRCE (2005, p. 28) “O signo é tudo aquilo que está relacionado com uma Segunda coisa, o seu *Objeto*, com respeito a uma Qualidade, de modo tal a trazer uma Terceira coisa, seu *Interpretante*, para uma relação com o mesmo objeto.” Para ser signo é necessário que expresse alguma significação para alguém, não é restrita a realidade, ele pode ser apresentado como lembranças, traços culturais, publicitário, etc.

O signo está diretamente ligado à evocação de significado para alguém, um exemplo característico disso são as marcas como Apple. Nela vemos a apresentação de uma maçã mordida, mas para os conhecedores da marca a imagem da maçã mordida evoca a marca. Outro exemplo comum são as lembranças desencadeadas por meio de uma música, fragrâncias ou objetos elas nos remetem memórias relacionadas ao objeto, independente de ser real ou ficcional, evoca a mente alguma lembrança obtendo assim algum significado.

Segundo Nöth e Santaella (2017, p.11) “Signo é algo que se refere a algo diferente de si mesmo. Essa outra coisa é chamada de *referente* do signo ou, na terminologia da semiótica de Charles

S. Peirce, o *objeto do signo*. O signo refere-se a, representa ou indica o seu objeto.” Logo, apenas é signo quando há um interpretante, pois o mesmo possui significado para alguém, esta significação não é exata, pode variar de interpretante para interpretante.

Os signos são objetos que possuem influência do contexto sociocultural, há elementos que são reconhecidos culturalmente, assim como também há atribuição de significados individuais como, por exemplo, a imagem de uma lagarta e uma borboleta, pra algumas pessoas, é apenas a imagem da metamorfose do animal, para outros é a representação de um animal da espécie x ou remete a ideia de que tudo há seu tempo, transformação e evolução.

## 2.2 Tríade

Na fenomenologia de Peirce segundo Santaella (2017), a descrição e análise das experiências estão em aberto para todos, em todo e qualquer lugar, em cada espaço do nosso cotidiano. Desse modo, podemos afirmar que a semiótica americana não possui seu objeto de análise limitado a textos, espaço e/ou necessita obrigatoriamente ser ficcional ou palpável, o principal é expressar significado. O estudo da semiótica é riquíssimo ao estudo da linguagem, pois nele vemos de modo concreto que a comunicação vai muito além de textos, de gêneros, comunicação é uma manifestação de vida, são memórias, experiências, representações, não há limites de interpretações nem de objetos, desde que o interpretante tenha uma referência sobre o que está sendo “dito”.

Temos a Primeiridade que equivale à qualidade que o signo apresenta, a Secundidade equivale à reação e relação do signo e a Terceiridade equivale à representação e mediação do signo. SANTAELLA (2017, p.41) “[...] é qualidade de sentimento e, por isso mesmo, é a primeira, ou seja, a primeira apreensão das coisas, que para no aparecem, já é tradução, finíssima película de mediação entre nós e os fenômenos.”

A Primeiridade, assim sendo, é a concepção dos sentimentos e sentidos imediatos a situações vividas, sem percepção deles até que se pense nele, mas compreendendo que eles sempre estiveram presentes fazendo-me compreender tudo que sinto e percebo externo ou interno. Sendo essa categoria caracterizada por aspectos puramente qualitativos, préreflexivos.

SANTAELLA (2017, p.43) “Agir, reagir, interagir e fazer são modos marcantes, concretos e materiais de dizer que o mundo, interação dialógica, ao nível de ação, do homem com sua historicidade.” A Secundidade, assim mostra-se como a compreensão do que está externo sólido e independente ao pensamento.

A Secundidade é o agir, interagir, reagir e fazer modos marcantes, concretos e materiais de dizer o mundo: interagindo, dialogando com aquilo que se está vivendo do homem com sua historicidade. Está envolvida com o factual, existente aquilo que é manifestado. Tem relação com o outro possuindo assim uma relação física com o espaço e tempo em que está inserido, relacionando-se em causa e efeito.

Terceiridade, a mais complexa entre as duas anteriores apresenta a compreensão das duas áreas a percepção sensorial interna, e a compreensão do que está presente no externo, material e tangível, firmando assim a percepção e reflexão das nossas sensações com o

material, de maneiras s gnicas. SANTAELLA (2017, p.43) “Terceiridade, que aproxima um primeiro e um segundo numa s ntese intelectual, corresponde   camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, atrav s da qual representamos e interpretamos o mundo.”

A considera  o do terceiro   t -lo como signo, pois este segue tendo em si um primeiro e um segundo, possui a qualidade (rela  es pessoais, sentimentais e motivacionais), a a  o (decorrente daquilo que est  lhe afetando diretamente devido a algo praticado) e previs o (a  o decorrente daquilo que motivou a a  o apresentando assim o resultado). Absorvendo o que foi apresentado sobre as categorias da semi tica Peirciana, evidenciaremos a segunda tricotomia de Peirce na qual se estreitara a an lise do jogo, sua composi  o   feita por  cone,  ndice e s mbolo.

### **2.3 A face da significa  o**

Diante de tudo que j  abordamos, chegamos numa parte crucial para a exist ncia de um signo, neste caso a visualiza  o dos aspectos de significa  o dos objetos. Por meio de tudo que j  foi abordado at  aqui neste trabalho, limitamos a rela  o do signo com o objeto, onde Peirce (2005) classifica-os em tr s aspectos: ic nico, indicial e simb lico.

#### **2.3.1 Aspecto Ic nico**

O  cone   um signo que tem alguma semelhan a com o objeto representado, este elemento   pertencente   categoria Primeiridade, pois remete a algo puro,   livre e sem julgamentos, logo,   o primeiro, o que vem   mente, evoca o outro para que ocorra uma interpreta  o.

Um  cone   um signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres pr prios, caracteres que ele igualmente possui quer um tal objeto realmente exista ou n o.   certo que, a menos que realmente exista um tal objeto, o  cone n o atua como signo, o que nada tem a ver com seu car ter como signo. Qualquer coisa, seja uma qualidade, um existente individual ou uma lei,    cone de qualquer coisa, na medida em que for semelhante a essa coisa e utilizado como um signo. (Peirce, 2005, p.52)

No presente objeto de estudo, o ic nico est  presente desde o cen rio, onde visualizamos uma arena dividida em tr s amplos caminhos e outras pequenas ramifica  es rochosas e marcadas por lodo, os campos principais s o composto por monumentos (torres),

chão de terra e leve gramado, nas ramificações é onde habitam as criaturas, esta o lago as moitas. Ao todo, é neste cenário que os campeões aliados e inimigos batalham, interagem com as frases automáticas e danças próprias de cada campeão.

### 2.3.2 Aspecto Indicial

O Indicial remete ao indício de algo, um exemplo comum sugerir que “onde há fumaça há fogo” isso é apenas a suposição de algo, pode haver fogo, ou não, trata-se de uma possibilidade.

Neste aspecto, o signo remete a um objeto, a relação é concreta, pois o signo reporta-se a algo existente.

Um índice é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de se realmente afetado por esse objeto. Portanto, não pode ser um Qualissigno, uma vez que as qualidades são o que são independentemente de qualquer outra coisa. Na medida em que o índice é afetado pelo objeto, tem ele necessariamente alguma qualidade em comum com o objeto, e é com respeito a estas qualidades que ele se refere ao objeto. (PEIRCE, 2010, p. 52)

Ao trazer a possibilidade de ser/ter algo no game é possível notar que a composição dos campeões, o mapa e a jogabilidade presente nos evoca a lembrança das históricas guerras, aqui visivelmente temos o imagético do *game*. De modo lógico, caso interpretante possua conhecimento sobre as guerras que já ocorreram ou estão ocorrendo, é possível associar por meio das estratégias usadas no confronto entre os campeões, o combate por território (objetivo do jogo) e a luta para alcançar a vitória, é possível que na mente do interpretante esses acontecimentos históricos (guerras) sejam evocados quando jogar/assistir uma partida de *lol*, tornando dessa forma o presente jogo próximo da realidade. Outro ponto que reforça essa ideia são as imagens de computação gráfica, elas são ilustrativas, porém de alta qualidade que faz com que o *game* se assemelhe com a realidade.

### 2.3.3 Aspecto Simbólico

Neste aspecto chegamos ao que o signo de fato representa, aqui chegamos ao ponto do que há de fato por trás do *lol*, que mensagem o *game* remete ao interpretante? Toda mensagem

expressa algo direta ou indiretamente. Este feito só é possível quando o interpretante acessa a sua memória, suas experiências e aplica ao objeto, buscando de alguma forma compreender o que está sendo repassado a ele. PEIRCE (2010, p.52) “Um Símbolo é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de idéias gerais que operam o sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àqueles Objetos.”

No *game League of Legends* da *RIOT games* possui seus aspectos simbólicos fundados nas imagens que gráficas que rodam o game, estas imagens possui o fundamental papel de entretenimento dos jogadores e simpatizantes do jogo. O imagético realizado, através da computação gráfica é importantíssimo para aproximação do jogador com o lol, permitindo que a vivência seja mais realística, sendo o cenário apresentado o meio pelo qual os jogadores se encantam com o jogo e sentem-se parte do cenário apresentado, tornando a vivência mais real, deixando fluir a fantasia.

O *lol* diferente de muitos jogos, não possui a necessidade de comprar acessórios dentro do jogo para ter bom desempenho, inclusive às únicas coisas possíveis de compra são as *skins* e novos campeões, porém o jogo dá a possibilidade de ganhá-los de modo sortido no decorrer que você vence as partidas. O *game*, por possui excelente designer gráfico, sempre busca estar atualizado, presentear seus jogadores e, também por ser considerado um jogo equilibrado<sup>2</sup> determina a vitória pela jogabilidade dos usuários e não de modo financeiro.

A parte comercial do *game* se dá por meio da expansão imagética, pois a publicidade do jogo é massivamente explorada, dessa forma a *RIOT* oferece aos seus usuários e simpatizantes uma experiência melhor e realística, mesmo que seja um espaço abstrato e fantasioso, exemplos disso é a existência de série das histórias dos campeões do *lol*, enredo da vida dos personagens explicando suas habilidades e brevemente a sua história de vida, apresentando os principais rivais ou aliados, há campeonatos entre times simulando o *CBLOL* ou *Championship League of Legends*, despertando ainda mais o lado competitivo entre os jogadores.

---

<sup>2</sup> Jogo equilibrado é usado pelos usuários do lol para reafirmar que o jogo não é determinado por quem possui mais recursos financeiros, para ganhar é preciso além dos acessórios (computador) é necessário saber jogar.

### 3 O JOGO

Os jogos iniciaram aproximadamente no século XVI, na Grécia, porém neste período era utilizado como entretenimento e dessa forma foi considerado sinônimo de baderna. No entanto, foi após o Renascimento que os jogos foram inseridos na vida das crianças e jovens, mas sua utilização era limitada ao aprendizado das letras. Com a evolução científica e juntamente da tecnologia os estudos com relação aos jogos foram evoluindo e o brincar está constantemente em processo de transformação.

Segundo McGonigal (2012, p.306) “o jogo é a mais importante mídia do século XXI”, sem dúvida alguma os jogos estão cada vez mais presentes na vida do homem, e as pessoas estão cada vez mais abdicando da sua realidade para ficar no mundo virtual, pois não estão satisfeitas com a sua realidade e procuram cada vez mais algo que lhes proporcione felicidade, satisfação, enfim, algo estimule mais a sua vida.

Para Mirna e Santaella (2009, p. 209) “E a verdade é esta: na sociedade atual os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar.”

Os Jogos eletrônicos, a priori, eram limitados tanto em qualidade quanto em acesso, porém com a evolução do universo *gamer* e avanço da tecnologia ocorreu um crescimento massivo em seu acesso. Sendo assim, é possível afirmar que os jogos estão ganhando cada vez mais espaço no cotidiano do homem, seja como meio de entretenimento ou até mesmo trabalho através de *lives* e campeonatos que são promovidos, objetivando estimular e desafiar os jogadores despertando ainda mais o seu lado competitivo.

Primeiramente, com o investimento nos games, ocorreu a inserção dos jogos de *console*<sup>2</sup>, temos como exemplo: o *Nintendo*; *Playstation 2*; *Playstation 3*; *Xbox*, entre outros, estes são limitados a 1 ou 2 jogadores, possuindo uma socialização mais limitada. Porém, para inovar e ampliar o público *gamer* ocorreu à inclusão dos jogos do gênero *MOBA* (*Massive Online Battle Arena*), entre os jogos criados se destaca nesta pesquisa o game *League of Legends* criado pelo Riot Games em 2009.

---

<sup>2</sup> Console nome dado ao controle usado para jogar em vídeo games.

Este *game*, rapidamente conquistou diversos jogadores com o seu modo mais famoso chamado de *Summoner's Rift*, no qual o jogador escolhe um *Champion*<sup>3</sup>, e seu principal objetivo é destruir as *torres* e, por fim o *nexus da base* inimiga. No entanto, para conquistar este feito é necessário possuir uma boa jogabilidade, estratégia e comunicação. Para Huizinga (2010):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 2010, p.33)

Ninguém é obrigado a jogar, o jogador é instigado por meio dos signos presentes no jogo, pois nele você pode ser quem quiser possuindo habilidades únicas, tornando o jogo algo mais atrativo. E, especificadamente, no *lol* é possível escolher a *lane* que deseja jogar, este é um fator crucial no jogo, porque ela de forma direta ou não determina a seleção de campeões que o jogador deve jogar.

### 3.1 Ciberespaço

Em meio a toda expansão do mundo tecnológico-científico-informacional, não há como negar a nossa vivência nesse mundo virtual, a cada dia as pessoas estão mais compactuadas com a ideia de que o mundo virtual é um espaço de constante evolução, seja no meio científico, comercial, etc. O mundo tornou-se minúsculo por causa das informações que conseguimos acessar diariamente de forma prática e rápida. Logo, a presença do ciberespaço é crucial para o ser humano da modernidade, através deste pensamento os games estão cada vez mais se apropriando do ciberespaço e, por meio desta pesquisa podemos afirmar que este meio contribui incessantemente para a evolução neste ramo, tornando os jogos não apenas um espaço de entretenimento, mas sim um espaço social.

Desta forma, a união entre os *games* e o ciberespaço se tornou ubíquos, ou seja, estão presentes em todos os lugares, seja no celular, computador, consoles, no caso do *lol*, no momento, este *game* é acessado apenas por meio do computador, porém, sempre fazendo uso

---

<sup>3</sup> O personagem escolhido pelos jogadores é chamado de *Champion* formalmente, porém também são conhecidos como *boneco*.

do espaço virtual, todo esse conjunto é importantíssimo para que o jogo se torne interessante, prático e divertido.

Segundo Prensky (2012 p.184), “o computador cumpre bem o papel de repassar as regras ao jogador, abrangendo todos os detalhes, permitindo que possua uma maior vivência no jogo.” No caso do *lol* temos os tutoriais que são responsáveis por esta apresentação do *game*. Além disso, há o computador, são necessários um mouse e um teclado, para acessar o jogo. A priori acontece a apresentação do game evidenciando as rotas (Lanes) existentes, alguns personagens “básicos”, explicando o objetivo do jogo que é avançar a Lane até chegar e destruir o Nexus principal do inimigo. Você terá a oportunidade de escolher entre três personagens, a escolha de um deles determina a sua rota. Há *boots* que são personagens controlados pela máquina, é como se o jogo jogasse aquela isca, tornando a vitória fácil para que o jogador ganhe confiança e jogue mais.

O League of Legends é um *game* de estilo *MOBA* (*Massive Online Battle Arena*) seus objetivos são baseados no *Dota* e a característica de seus mapas é do *game Warcraft*. Sendo assim, este game é baseado em uma batalha de cinco contra cinco, sendo que cada *Champion* é designado em sua posição com o objetivo de destruir as torres para chegar ao inibidor inimigo e vencer o jogo.

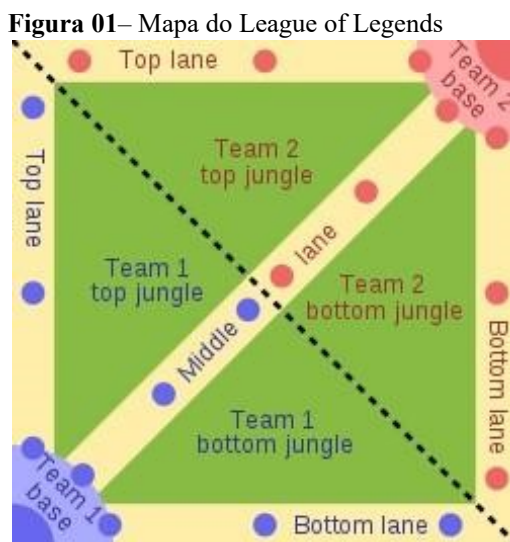
O *LOL* apresenta quatro arenas, sendo três fixas, que são *Summoners Rift*, *ARAM* e *Twistline*, esses três estilos de arenas torna o jogo bastante interessante e ambos possuem o mesmo objetivo, destruir o *nexus* do adversário, conseqüentemente conquistar espaço no mapa e fazer abates seja em *mínios* ou no inimigo, apesar de todos os mapas serem interessantes, daremos ênfase na arena *Summoners Rift*, na presente pesquisa, pois é a mais acessada no momento.

## 4 ANÁLISE DE *LEAGUE OF LEGENDS*

### 4.1 Aspecto Icônico no *LOL*

Esta categoria Peirceana faz referência ao primeiro contato com o signo, nela não há julgamentos ou associação de algo. Aplicando-se ao objeto deste trabalho, apresento-lhes o nosso espaço virtual do game, como ele está estruturado e a posição em que seus componentes se apresentam.

Para compreender melhor a arena do *Summoners Rift*, vejamos o mapa abaixo:



Fonte: Wikipédia.org

A arena de batalha do *lol* como qualquer outro jogo de estilo MOBA possui padrões definidos pelo jogo DotA, sendo assim o mapa é dividido em três *lanes*<sup>5</sup>, sendo elas:

*Top lane*: está localizada na parte superior do mapa.

*Middle lane*: está localizada no meio do mapa.

*Bottom lane*: está localizada na parte inferior do mapa.

*Jungle*: localizada em ambos os lados do mapa.

---

5 *Lane*: linha ou seção do mapa em que o jogador se encontra, também traduzida por 'rota'.

Summoner's Rift, o maior mapa de League of Legends, é espelhado diagonalmente e dispõe de três rotas que vão em direção à base inimiga. Cada rota é defendida por três torres e um inibidor enquanto o nexus é protegido por um par de torres. Ambos os lados do mapa têm uma selva grande que proporciona efeitos poderosos. O rio central é o lar de dois monstros-chefe e do Aronguejo, que dá benefícios a ambas as equipes. (RIOT GAMES, 2019)

Na atualização da pré-temporada de 2020, o lol apresenta em sua arena alcovas idênticas localizadas na rota superior e inferior do mapa, sua composição é de rochas e arbustos, possibilitando os jogadores a fazer novas jogadas, seja para abate ou fuga.

**Figura 02** – Alcova da rota superior e da rota inferior



Fonte: RIOT, 2019.

Com intuito de compreender a composição do mapa, e como funciona se faz necessário que conheça melhor a sua composição, por esse motivo iremos explicitar melhor no decorrer desta análise. Abaixo serão detalhadas as *Tropas neutras*<sup>6</sup>.

**Figura 03**–Minions



Fonte: elaborada pela autora.

No game todas as criaturas são essenciais para a evolução do campeão no *game*, porém podemos afirmar que se classifica como um dos principais, os *minios*<sup>7</sup>, são pequenas criaturas trajando roupas de mago, a priori o objetivo deste jogo é conseguir *farme*<sup>8</sup> com o objetivo de obter ouro para comprar itens, experiência para subir de nível, conseguir avançar a *lane*, pois esses pequenos soldadinhos podem ser usados como escudo para seu time aliado, logo é usado como instrumento de defesa facilitando um possível um abate.

**Figura 04**– Dragão Infernal



Fonte: Riot Games, 2019.

*Dragão*: Os dragões estão localizados no lago, próximo da *Botlane* em um cercado de rochas. A derrota de um dragão segundo a Riot Games (2019) concede ao time efeitos permanentes e acumulativos, chamado “Matador de dragões” e, eles ajudam muito na resistência e presta dano adicional. Na pré-atualização, foram disponibilizados os dragões elementais, cada dragão nasce em um determinado momento do jogo, alterando assim o visual da arena e são divididos em:

- 
- 6 *Tropas neutras* são tropas que não se encontram nas rotas, é chamado assim por não possuir relação com o algum time e seu abate causa efeitos adicionais.
  - 7 Minions são unidades alinhadas que possuem a função de atacar automaticamente os inimigos ou estruturas do time inimigo e, são essas unidades são compostas por: Lacaio (corpo a corpo), Lacaio lançadores, Lacaio de Cerco e super minions.
  - 8 *Farme* é nome dado quando se consegue dar o último golpe em alguma criatura da tropa neutra, adquirindo assim ouro e experiência.

*Dragão Infernal:* quando este dragão aparece podemos notar que o mapa apresenta efeitos, como: rochas e arbustos queimando, no covil onde o dragão se localiza, o chão fica coberto por larva fervente que escorre pela lateral do covil.

*Dragão do oceano:* Este dragão traz uma nova vida à arena, aumentando os arbustos existentes e criando novos em suas proximidades permitindo que os jogadores montem novas estratégias de emboscada e o ambiente apresenta chuva e poças d'água.

*Dragão da montanha:* segundo a Riot Games (2019), este dragão aciona um deslocamento sísmico pela arena, apresentando inclinações rochosas, pontos de obstrução e locais para emboscada. Esta aparência proporciona aos jogadores melhores alternativas de abate do time inimigo, pois é possível encurralar o oponente.

*Dragão das nuvens:* quando este dragão aparece na arena, podemos notar correntes de ar que propagam pela selva e pelo covil do dragão.

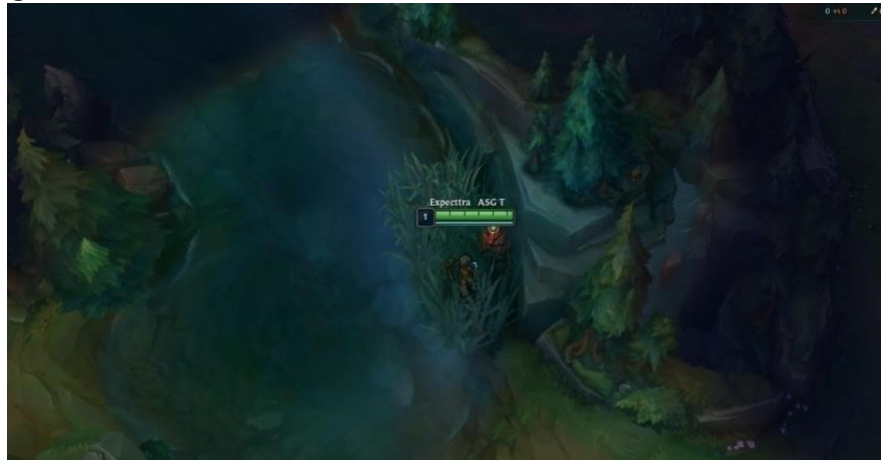
**Figura 05**– Baron Nashor



Fonte: Elaborada pela autora.

*Baron Nashor*, este monstro vive no rio em um covil de rochas com lodo, próximo da *Toplane*, ele é considerado o monstro mais forte da tropa neutra, o time que derrotá-lo conquista o poderoso efeito da “Mão do barão”.

**Figura 06**– Arbustos



**Fonte:** elaborada pela autora.

Arbustos, também chamado de mato pelos jogadores, fazem parte da composição da arena, mudando suas formas quando surge algum dos dragões. São ótimos esconderijos e estão presentes em toda extensão da arena, exceto na *base*.<sup>9</sup>

**Figura 07**– Arauto



**Fonte:** RIOT GAMES, 2019

*Arauto* é uma espécie de besouro que quando abatido e liberado na *Lane* ajuda o time a derrubar a torre inimiga.

---

<sup>9</sup> *Base* é o local onde está localizado o nexus principal, local mais protegido do mapa e onde está o altar que os aliados renascem.

**Figura 08**–Azuporã



Fonte: RIOT GAMES, 2019

*Azuporã*, também conhecido como Blue pelos jogadores, é um boneco de pedra e cristais azuis e está acompanhado por dois azuporins que são pequenas rochas e seu centro é na cor azul, o abate do *Blue* proporciona *mana*<sup>10</sup> adicional e experiência ao jogador.

**Figura 09**–Rubrivia/ RedBrambleback



Fonte: RIOT GAMES, 2019.

---

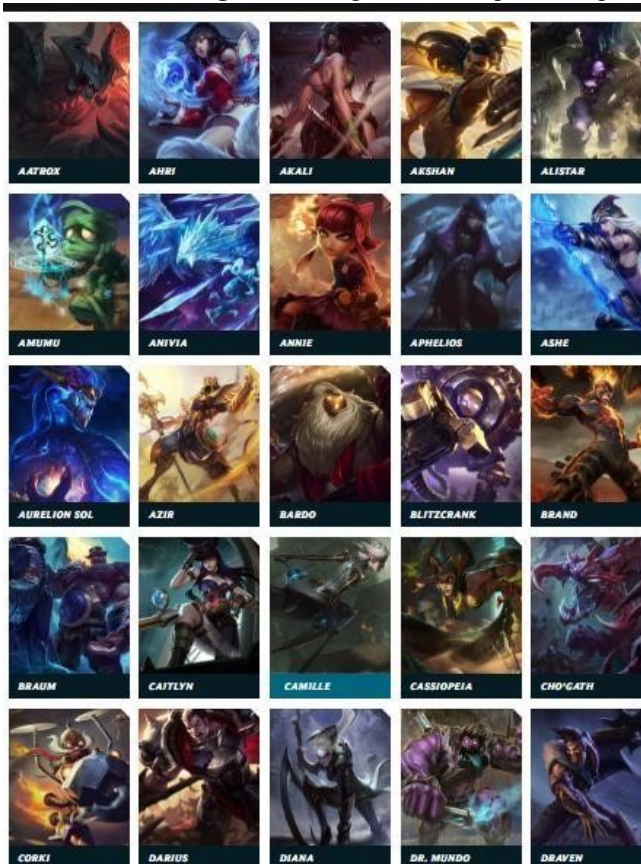
<sup>10</sup> *Mana* é a barra azul localizada abaixo da barra da vida, é essencial para aplicação de habilidades por alguns jogadores no *League of Legends*.

*Rubrivira* ou *Red Brambleback* é uma criatura que apresenta uma mistura entre a fauna e a flora, pois o seu corpo é composto por cascas, galhos, raízes e folhas de árvores, também há presença de larva vulcânica e, o seu comportamento se assemelha a de um animal selvagem.

O principal objetivo no *lol* é destruir o *nexus principal* da equipe inimiga, toda partida possui em seu final os gráficos e classificações que contribuem para que o jogador veja o seu desempenho e desenvolvimento no *lol*, isso pode estimular e desafiar o jogador a permanecer no *game* por mais tempo, pois o seu instinto competitivo é instigado. Assim como todo jogo o *lol* possui a sua história, os personagens são seres baseados em personagens de filmes, de outros jogos, de lendas, entre outros. Contamos com a presença de 200 *Champions*<sup>11</sup>, porém este número não é exato, pois constantemente ocorre o lançamento de novos campeões a cada temporada, tudo isso para agradar cada vez mais os jogadores e, todos estes personagens possuem uma história e seus motivos para entrar em batalha.

A seguir temos um exemplo de alguns dos campeões do *lol*:

**Figura 10**– Alguns dos campeões do game



Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>

Agora que você já conhece o League of Legends saúdo você com a famosa frase deste game: “*Bem vindo ao Summoners Rift*”, após conhecer o mapa e as regras deste jogo, iremos para a partida, inicialmente é preciso ajudar o invocador<sup>12</sup> a encontrar a sua *lane*, a priori o objetivo do jogo é apresentar as *lanes* disponibilizando alguns personagens gratuitos a fim de ajudar o invocador a identificar o que ele quer ser no *game*, há personagens de corpo a corpo, a distância, de dano mágico, físico, assassino, suporte e *jungle*. Este primeiro momento acontece com tutoriais que instruem o jogador sobre o item<sup>13</sup> que devem ser adquiridos, o que atacar e etc.

**Figura 11** – Base aliada



Fonte: elaborada pela autora.

O *game League of Legends* possui uma arena composta por um altar onde se inicia a partida e, é onde todos os aliados ressurgem, onde é comprado os itens, recarregado a vida e *mana*<sup>14</sup> do jogador. Temos a presença dos 5 jogadores aliados.

---

11 *Champion* nomeação dada aos campeões disponíveis para o invocador escolher/ser.

12 Invocador é como o jogador é chamado no *game*.

13 Item é o como os jogadores chamam os elementos que devem ser adquiridos para ficar mais forte dentro do jogo.

Na *Botlane*<sup>15</sup>, temos a presença de pequenas criaturas usando roupas de mago (*minios*<sup>16</sup>), arbustos, uma lagoa, um jogador aliado e um inimigo, a priori o objetivo deste jogo é conseguir *farme*<sup>17</sup> para obter ouro, logo comprar itens, avançar a *lane* e se possível conseguir um abate.

Trilhas com mata, localizadas na área da *selva*, personagens aliados, pedras com limo/lodo, solo composto por grama, rochas, pequenos pinheiros, troncos e/ou raízes de árvores e flores. Este espaço é o local onde os aliados estão esperando o *Red* “nascer”, com a meta de abatê-lo, esta área, também, é local de armadilha do time inimigo, pois quando os aliados não utilizam o *Ward*<sup>18</sup> o mapa fica escuro e o jogador sem visão.

*Middle Lane*- Rota mediana do mapa tem a presença de um lago que divide o mapa, arbustos, paredes rochosa, *minions*, solo composto por pedras, terra e grama.

Top- Rota superior, seu solo o composto por pedras, terra e grama, possui arbustos, lago do lado esquerdo, confronto entre os *minios* aliados, inimigos e alcova no lado direito do mapa.

Base inimiga é composta por três torres que vem de cada rota, seguida por dois nexus pequenos, o solo é de rochas compactadas, lodo e grama, minions aliados e inimigos, o caminho da arena se estreita até chegar em duas torres que protegem o nexus principal, duas estatuas de pedra com detalhes em cristal azul e a base inimiga, ou seja já dominou o mapa e está preste a conquistar a vitória.

---

14 *Mana é um dos recursos usados pelos campeões para executar habilidades, identificada por uma barra azul localizada abaixo da barra de vida (verde).*

15 *Botlane é como os jogadores brasileiros chamam a Bottom Lane.*

16 *Minions são unidades alinhadas que possuem a função de atacar automaticamente os inimigos ou estruturas do time inimigo e, são essas unidades são compostas por: Lacaio (corpo a corpo), Lacaio lançadores, Lacaio de Cerco e super minions.*

17 *Farme é quando o jogador dá o golpe final no minion, ganhando dessa forma ouro mais rápido para comprar seus itens e ficar mais forte.*

18 *Ward é o item responsável por dar visão no mapa ao jogador.*



conquistada quando se derrota o líder no caso do *game* o jogo termina quando o time consegue destruir o *nexus* principal, conquistando assim a base inimiga.

Segundo Sun Tzu (1910), o primeiro passo antes de entrar em uma batalha é conhecer o seu inimigo e conhecer a si mesmo, esse ponto é importantíssimo para alcançar a vitória. Esta regra é essencial no *lol*, pois para que consiga conquistar a *Lane* e vencer o seu oponente é preciso que na seleção de campeão fique atento em quem será o adversário, a fim de selecionar um campeão capaz *counterar*<sup>19</sup> o adversário e o mais importante é necessário saber as habilidades e possibilidades de uso do campeão selecionado.

Em uma batalha é necessário estar sempre atento, já que todos almejam a vitória. Dessa forma, é preciso sempre saber usar o seu campo de batalha, as habilidades de cada soldado e os instrumentos que possuem. Neste caso na arena do *Summoner's Rift* cada campeão é único e têm habilidades distintas, os itens comprados na loja desta arena oferecem maior desempenho e potencializarão suas habilidades (se souber usar) e conhecer a sua arena é um fator essencial para que se conquiste a vitória.

Seguindo este pensamento, na presente pesquisa, iremos trazer algumas estratégias usadas em guerras que ocorreram no mundo, a fim de equiparar com o *game* em questão. Primeiramente, temos o movimento de pinça, esta estratégia foi criada por Aníbal Barca, nela os soldados ficam em formação de “V”, a fim de encurralar o (s) inimigo (s). Este método é muito eficaz e aplicado constantemente no *game*, porém diferente da batalha de Aníbal ela é utilizada para abater um pequeno número de oponentes.

A inteligência é um fator essencial no quesito estratégia, assim como possuir informações sobre o seu oponente, espaço e tempo é fundamental. Neste ponto, podemos destacar a Guerra Fria, para se conquistar a vitória era necessário possuir conhecimento sobre o que estava ocorrendo neste período, por exemplo: a guerra fria, foi uma guerra sem conflitos sangrentos, com soldados e um local preciso, mas foi uma estratégia para conquista econômica, uma luta por e para potências.

---

19 Counterar é uma palavra comumente utilizada pelos jogadores do lol indicando que o personagem escolhido é a fraqueza do oponente, sendo mais fácil neutralizar o inimigo.

Durante esse período havia a expansão do meio técnico-científico-informacional, com informações obtidas por meio de atualização dos dados da época, uso das tecnologias de primeira mão foi possível elaborar meios para essa vitória. A estratégia adotada foi se aliar a outros países e negociar o interesse de cada um, essa foi uma luta de poder que influencia até hoje.

No *lol*, este conhecimento se dá primeiramente no conhecimento sobre o inimigo e domínio do campeão selecionado, porém, assim como os EUA se aliou a outros países para se tornar mais poderoso, os personagens do *game*, também, podem fazer isso com os seus aliados, por exemplo: no presente jogo temos o que os invocadores<sup>20</sup> chamam de *duo*<sup>21</sup>, normalmente vemos essa situação na *Botlane*<sup>22</sup>, há personagens que sabem “combar<sup>23</sup>” e fazer uso dos meios que o jogo oferece que são: o *voice*, *chat*, mapa, *ward*, *itens*, arbustos e habilidades. Uma boa seleção dos campeões, estratégias e informações são a chave para a vitória.

Além das informações e inteligência, é importante usar a força bruta, em muitos momentos a força bruta funciona em ataques surpresas, deixando o oponente desorientado, essa estratégia chamada pelos militares de guerra relâmpago ou Blitzkrieg bastante utilizado durante os ataques nazistas e segunda guerra mundial. No caso do *lol*, há campeões próprios para combate corpo a corpo, como por exemplo, o *Darius*, este campeão é considerado *tanque*<sup>24</sup>, normalmente a jogada usada é atrair o oponente para próximo, mostrando vulnerabilidade, porém, quando isso ocorre, o *Darius* realiza um ataque surpresa, puxando o inimigo com o seu machado, deixando-o próximo de sua torre, como a torre possui ataque automático será mais prático aplicar o seu *combo* conquistar rapidamente o abate.

---

20 *Invocador* é a nomeação que o *game* dá aos seus jogadores.

21 *Duo* é a nomeação dada quando dois jogadores se combinam e são companheiros em suas batalhas até o fim da partida.

22 *Botlane* é como os jogadores brasileiros chamam a *Bottom Lane*.

23 Combar é o termo usado pelos jogadores quando se sabe usar o conjunto de habilidades do campeão selecionado.

24 Tanque é o termo utilizado para dizer que o campeão possui resistência física elevada.

25 *Timing* é o termo usado pelos jogadores para indicar o tempo certo de agir ou recuar. 26 Farmando é o ato de abater as tropas neutras e/ou os minions.

Assim como em qualquer conflito é necessário além de conhecer o território, é preciso possuir *timing*<sup>25</sup>, pois a aplicação de uma habilidade no momento certo pode garantir a vitória ou evitar o abate do aliado. É importante possuir destreza sobre o momento certo de atacar e o mais importante avançar sem medo do oponente, os ataques surpresa em sua maioria são efetuados pelo *jungle*, este se encontra na selva *farmando*<sup>26</sup> e, sempre à espreita em meio os arbustos e/ou no lago aguardando o melhor momento de atacar o jogador inimigo.

A movimentação na arena é crucial, está sempre alerta na movimentação dos seus oponentes, também, é essencial, no caso do *lol* este acompanhamento é feito pelo mini mapa com auxílio da *ward*. Possuir uma boa visão nas arenas de guerra é importantíssimo, como podemos retratar na primeira guerra mundial e em guerras atuais, é comum que tenha um grupo de soldados acordados vigiando o território enquanto os demais descansam, a fim de evitar um possível ataque surpresa ou essa espreita ocorre com objetivo de atacar o oponente no melhor momento possível.

A estratégia de dominação por meio do medo provocado pelo inimigo foi muito comum no período da escravidão, quando o açoitador por ordens do seu senhor torturava os escravos na frente dos outros, esta é uma antiga estratégia de guerras usadas também no período da ditadura, no período do nazismo, entre outros momentos, e, possui como propósito deixar o oponente vulnerável, capturando-o mais rapidamente e poupando a resistência do mesmo, no caso do *lol* esta estratégia ocorre quando o seu aliado é abatido na sua frente, há momentos que você procura ajudá-lo, mas quando o mesmo morre acabamos deixando-o abater, este fato ocorre geralmente com alguns suportes, por exemplo, a *Soraka*, ela possui uma cura magnífica, porém quando o seu protegido é abatido em muitos casos ela se torna uma presa fácil e vulnerável.

Temos a estratégia de manipulação, é comum em guerras fazerem uso de agentes duplos ou até mesmo de apresentar falsas pistas, com intuito de direcionar o oponente para uma armadilha, temos como exemplo a guerra da Alemanha, na qual Hitler foi direcionada para o local errado e quando os alemães chegaram para combate o inimigo se encontrava distante. No caso do *game* em questão, a manipulação ocorre com a exposição de um campeão oponente andando sozinho, aparentemente uma “presa fácil”, no entanto, quando o campeão se atreve em avançar os demais oponentes saem dos arbustos e o abate.

Encurrular o soldado também é uma estratégia bastante utilizada, pois dessa forma ele fica sem mobilidade, cansado e acaba sendo derrotado. No *lol* é possível fazer isso nas alcovas

situadas na parte superior e inferior do mapa, além de ser uma excelente estratégia quando o dragão da montanha está na arena, pois as rochas presentes no mapa ficam na forma de um “C” tornando possível encurralar e abater o inimigo.

Na guerra, a formação do corpo de batalha é um fator decisivo para a vitória, normalmente os soldados mais resistentes e fortes ficam na linha de frente com o intuito de receber o impacto, cansando o oponente ou até mesmo distraíndo, deixando-o mais vulnerável para os soldados que não possuem muita força, mas têm destreza, velocidade, mobilidade, precisão, entre outras habilidades conquistem o abate.

No caso do *lol* os campeões são classificados em: Assassino, atirador, tanque, lutador, mago e suporte. O tanque é quem recebe o dano dos inimigos, o ADC (*Attack Damage Carry*<sup>27</sup>) é o campeão responsável pelo dano em uma partida, seus ataques são de distância, o jungle é uma peça chave, essencial nas emboscadas e no crescimento do time, na *tf* (*team fight*<sup>28</sup>) ele auxilia nos abates, o suporte auxilia na cura e proteção dos seus aliados.

Normalmente esta estratégia de colocar o aliado mais resistente como escudo é abundantemente aplicada na *Midlane*, por ser a rota mais rápida para conquistar a vitória, sendo assim uma das estratégias usadas quando o time já está forte é reunir a rota mediana e forçar<sup>29</sup> a *Lane*, essa tática é feita com objetivo de conquistar o território rapidamente, chegar à base inimiga, por fim, a união faz a força, jogadores que sabem compor seu time e lutar em equipe, conseqüentemente conquista a vitória.

### 4.3 Aspecto Simbólico no *LOL*

O *lol* é um jogo de nível mundial, sua propagação, principalmente midiática remete a *mimese* de figuras reais e abstratas do nosso universo. Já dizia diversos amantes do conteúdo em suas resenhas sobre o *game* "entrar neste universo lúdico". No jogo, podemos encontrar representações conhecidas como Jet Lee, fadas, justiceiros, “rebeldes”, monarcas, etc.

A expansão e investimento no *game* se tornaram abundante que neste ano de 2021 ocorreu o lançamento da prévia da série sobre a vida dos campeões. O fato da Riot sempre buscar atualização dentro do *game*, seja disponibilizando um novo *modo*<sup>30</sup> e novas *skins*<sup>31</sup> para presentear seus jogadores e melhorar a experiência dentro do *game*, pois as aparências adquiridas estão relacionadas com o contemporâneo, seja em nossa realidade ou na dos personagens. Temos presença de campeonatos, tendo em destaque o Campeonato Brasileiro

de *League of Legends* chamado de CBLOL e o campeonato mundial chamado de WORLD CHAMPIONSHIP LEAGUE OF LEGENDS<sup>32</sup>, onde jovens de várias partes do mundo jogam a fim de conquistar a Taça do Invocador, título e o valor de aproximadamente US\$11.000.000(2021).

Temos a presença de *Lores*<sup>33</sup> que contam as histórias dos campeões, há contos, além de amantes dos conteúdos estudarem, gravarem vídeos no *YouTube* buscando debater ou compartilhar o conhecimento sobre os campeões.

Por meio deste universo lúdico o jogador pode jogar com qual personagem se identificar, ser quem quiser dentro do jogo. Algo muito minucioso no *game* é o uso de histórias que por mais fantasiosas, abordam algo sobre a nossa realidade, há personagens que possuem depressão (doença do século), há personagens revoltados, revolucionários, os que lutam por território, carrascos, temos personagens que representam pessoas e outros que representam lugares, como por exemplo, a *Neeko*<sup>34</sup> que representa a floresta amazônica.

Cada campeão tem uma vida, pertence a uma sociedade dentro deste universo, possui propósitos, amores e rancores. O *game* é um conjunto, há frases de interações automáticas que alguns personagens só aplicam na presença de um personagem específico, isso de da porque é uma forma de refleti a vida deles no *games*, além disso, outro reflexo disso no *game* são os *counters*, que são personagens que representam o ponto fraco de algum personagem. Por isso, precisamos conhecer aliados e inimigos dentro do jogo. É essencial estudar vida e habilidades para compreender além da jogabilidade, o enredo e como alcançar a vitória.

Por mais que o enredo e os personagens do *lol* sejam abstratos, eles possuem relação com a realidade por meio de suas características de personalidade. Os seres humanos são norteados de emoções, vivências e traços de personalidades em comum, pelo fato dos campeões possuírem enredo e uma vida no universo lúdico, isso aproxima o personagem do jogo com o jogador, fazendo com que se identifique, indigne, enfim, desperte suas emoções deixando-o mais próximo do envoltório do *game*.

---

27 ADC (*Attack Damage Carry*) é o atirador do time, é chamado de ADC por possuir a responsabilidade pelo dano e ataque do time.

27 *Team fight* é luta de time, ocorre quando o time se reúne em uma rota.

28 Forçar a *lane* é um termo usado pelos jogadores do lol para avançar na rota e conquistar território.

29 30 Modo: é como os jogadores chamam um dos campos de batalha dentro do game.

31 *Skins*: aparência comercializada dentro do jogo. 32 *World Championship League of Legends*:

33 *Lore* é a história com informações do universo que o campeão está inserido. 34 É um dos bonecos (campeões) do *lol*.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho de pesquisa foi utilizado como base científica a Semiótica Americana, usando como objeto de análise o *game League of Legends*, mostrando que os jogos podem ser usados para discussões e reflexões no que concerne o estudo da teoria Peirceana. E, também por meio da semiótica de Peirce (2005) é possível visualizar melhor os signos presentes no jogo. Logo, demonstrou por meio de seus métodos que este signo game no seu aspecto simbólico remete do imagético presente, sendo visíveis os ganhos por meios principalmente do marketing, venda de acessórios de modo direto e indireto.

A aplicação das categorias de análise da semiótica Peirceana demonstra que um jogo pode ir muito além da sua jogabilidade. O entretenimento do *Game* esconde estratégias reais que podem ser exploradas por historiadores, professores e pessoas interessadas em questões bélicas. A teoria semiótica, em especial o aspecto Simbólico, contribui para a geração de sentidos que não estão presentes nas imagens. Criando-se assim, a possibilidade de diálogo com outras áreas do saber e aumentando as possibilidades de interpretação sónica.

Em síntese, o *game* além de cumprir seu papel primordial de entreter seu público, também possui ganhos por meio midiático por intermédio de séries e campeonatos, sendo eles fontes de riquezas signicas. O imagético na semiótica nos permite ter um olhar além do que está sendo apresentado, dessa forma *lol* não é apenas um jogo, e por meio dessa ciência é possível desvendar o significado dos signos, desenvolvendo o pensar crítico das pessoas diante a sociedade.

## REFERÊNCIAS

- COELLHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- FATOS DESCONHECIDOS. **7 melhores estratégias de guerra da história**. Disponível em: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-melhores-estrategias-de-guerra-dahistoria/> Acessado em: 17 ago. 2019.
- GE GLOBO. **Globo e-sports**. <https://ge.globo.com/esports/lol/> Acessado em: 15 mai. 2021.
- HUIIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- LEAGUE OF LEGENDS. **Site**. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/> Acessado em: 09 ago. 2021.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- NÖTH, W; SANTAELLA, L. **Introdução à Semiótica: passo a passo para compreender os signos e a significação**. São Paulo: Paulus, 2017.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PLAYMAKER BRASIL. **Cinco motivos para saber mais sobre a lore de league of legends**. Disponível em: <https://www.playmakerbrasil.com.br/noticia/cinco-motivosparasaber-mais-sobre-lore-de-league-legends> Acessado em: 15 jul. 2021.
- POLTRONA NERD. **Arcane série animada sobre league of legends ganha trailer no tudum**. Disponível em: <https://poltronanerd.com.br/streaming/netflix/arcane-serieanimadasobre-league-of-legends-ganha-trailer-no-tudum-126537> Acessado em: 25 set. 2021.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2012.
- RIOT GAMES. **Site**. <https://www.riotgames.com/pt-br> Acessado em: 18 mai. 2021.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2017.
- SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2018.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SILVA, J. E. P. **A PERSPECTIVA SEMIÓTICA PEIRCEANA NO GAME ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP**. In: JOSÉ FERRERIRA JÚNIOR; MÁRCIO CARNEIRO DOS SANTOS. (Org.). **COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO: ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DE UM CAMPO EM EXPANSÃO**. 1ed. PORTO ALEGRE: BUQUI, 2013, v., p. 198-209.

SILVA, J. E. P. **A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA NO GAME UFC3: O OLHAR SEMIÓTICO PEIRCIANO**, Ano de Obtenção: 2013.

SUPER INTERESSANTE. **Os 30 games mais importantes de todos os tempos**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/os-30-games-mais-importantes-de-todos-ostempos/> Acessado em: 20 jul. 2021.

TECHTUDO. **Bem-vindo a Summoner's Rift! Conheça o mapa competitivo do LoL**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/bem-vindo-a-summonersriftconheca-o-mapa-competitivo-do-lol-esports.ghnm> Acessado em: 26 set. 21.

TZU, Sun. **A arte da guerra**. Jandira, São Paulo: Ciranda Cultural, 2019.

WIKIPEDIA. **Campeonato Mundial de League of Legends**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato\\_Mundial\\_de\\_League\\_of\\_Legends](https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_League_of_Legends) Acessado em 30/05/2021