

REPRESENTAÇÃO DE MODA EM JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO SOBRE O FIGURINO DE PERSONAGENS FEMININAS

Leticia Lopes de Souza; Livia Marsari Pereira

⁽¹⁾ UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná; 86812-460, Apucarana, Paraná; letsou@alunos.utfpr.edu.br

Resumo

A Moda nos jogos eletrônicos tornou-se essencial para a construção de identidades e a imersão dos jogadores. O figurino dos personagens vai além da estética, atuando como uma ferramenta narrativa que molda percepções e fortalece a conexão emocional do jogo. Este estudo analisa essa dinâmica, focando nos trajes de personagens femininos do jogo "*Apex Legends*", avaliando modelagem, materiais têxteis e acessórios de personagens.

Palavras-chave: Moda. Jogos. Figurino

Área Temática: Moda

1. Introdução

Nos últimos anos, a representação das personagens em jogos eletrônicos tem sido objeto de debates e análises, refletindo a complexidade do universo virtual. O figurino das personagens desempenha um papel crucial, não apenas como elemento estético, mas também como uma ferramenta narrativa que contribui para a construção de identidades e a imersão dos jogadores. Um exemplo marcante dessa relação é a pesquisa de Lopez, Lucas e Farias (2022), que investigaram o consumo de Moda no mercado dos *games*, destacando a parceria inovadora em que, em setembro de 2021, a *Balenciaga* se tornou a primeira marca a permitir que jogadores do *Fortnite* adquirissem roupas virtuais e acessórios exclusivos assinadas pela grife.

A interação entre Moda e jogos eletrônicos tem se mostrado uma área multifacetada, onde a personalização de avatares e o design de roupas virtuais desempenham papéis cruciais. Segundo Santos (2023, p. 39), “a moda fez-se presente na customização e criação de roupas virtuais, acessórios e até na personalização física do avatar, abrindo espaço para criadores e designers de moda e oferecendo oportunidades de criação e estabelecimento no mercado dos videojogos”. A personalização vai além da estética; ela permite aos jogadores expressar sua identidade e estilo pessoal, o que pode aumentar a satisfação e o envolvimento com a experiência digital.

Além disso, a integração da Moda em jogos eletrônicos tem implicações significativas para a economia e a cultura de consumo digital. A venda e comercialização de *skins* e roupas virtuais tornaram-se um mercado lucrativo, com jogadores dispostos a investir dinheiro em itens que personalizam e valorizam seus avatares. Mendes (2019, p. 33) esclarece que “*skin* é um bem virtual consumido pelos *gamers* que, mesmo não mudando as habilidades do personagem virtual (como força, destreza ou velocidade), altera esteticamente a imagem do personagem ou de determinado objeto (como armas)”. Esse mercado não apenas influencia o desenvolvimento dos jogos, mas também cria oportunidades para designers e marcas de moda, que utilizam os jogos eletrônicos como uma plataforma para expandir o engajamento com públicos.

Os estilos de vestuário dos personagens em jogos são projetados para enriquecer a narrativa, influenciar a percepção do ambiente virtual e fortalecer a conexão entre o jogador e seu avatar, variando de fantasias medievais a alta costura, de acordo com o tema do jogo. Oliveira, Nery e Souza (2014) afirmam que “o figurino em jogos eletrônicos deve ser moldado com cores, formas e texturas adequadas para garantir a coerência com o contexto do jogo e a credibilidade do mundo virtual”.

A modelagem de roupas para personagens em jogos vai além do ajuste físico, incorporando funcionalidade e impacto visual. Roupas e acessórios são projetados para interagir realisticamente com o ambiente do jogo, com detalhes precisos como costuras, zíperes e bolsos que reagem aos movimentos dos personagens, garantindo uma experiência de jogo imersiva. Lisot et al. (2024) ressalta que parcerias estratégicas entre a moda e a indústria dos games, como a colaboração de 2019 entre *Louis Vuitton* e *Riot Games* para o campeonato mundial de *League of Legends*, demonstram como essas colaborações podem beneficiar ambos.

Nesse contexto, o objetivo deste artigo é analisar figurinos de personagens femininas em jogos eletrônicos, com ênfase na modelagem, materiais têxteis e acessórios, considerando detalhadamente cada aspecto. É importante ressaltar que a pesquisa está em andamento e que os resultados apresentados são parciais.

2. Metodologia

A metodologia desta investigação, baseada em pesquisa exploratória, foi conduzida em três etapas: levantamento teórico, levantamento de campo e análise dos resultados. A fase teórica abordou temas relacionados à Moda e aos jogos eletrônicos, oferecendo o embasamento necessário para entender a representação dos figurinos das personagens. No levantamento de campo, foram utilizados dados do relatório “*The PC & Console Gaming Report 2024*” da

Newzoo. A seleção dos jogos para análise baseou-se na métrica de Usuários Ativos Mensais (MAU), focando no jogo com a maior média de MAU em 2023 entre os jogos para PC com personagens prontos disponíveis. A análise dos figurinos de personagens femininas considerou modelagem, materiais têxteis e acessórios, avaliando sua contribuição para a autenticidade e imersão no universo do jogo, incluindo a representação de recortes e aviamentos, a simulação digital dos tecidos e a funcionalidade e impacto visual dos acessórios.

3. Resultados e conclusão

O jogo selecionado para análise foi o *Apex Legends*, um jogo de FPS (tiro em primeira pessoa) estilo *battle royale*, onde equipes de três competem em mapas dinâmicos. Cada personagem possui habilidades únicas, promovendo estratégia e trabalho em equipe. A Figura 1 apresenta o figurino da personagem Wraith.

Figura 1 – Personagem Wraith



Fonte: Adaptado de www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/characters/wraith, 2024

O figurino da Wraith é composto por peças sobrepostas, uma calça e uma blusa ajustadas ao corpo. A blusa possui recortes verticais na linha princesa para melhor ajuste ao busto, enquanto a calça apresenta recortes estratégicos com fechos e materiais têxteis diferentes nos joelhos, otimizando a movimentação. Detalhes brilhantes adornam a calça, botas e colete, que é estruturado com metelassê e possivelmente projetado para proteção. Os materiais têxteis incluem couro ou similar na calça, recortes nos joelhos em material inteligente que oferece elasticidade e respirabilidade. A blusa de tecido sintético ligeiramente elástico, ajusta-se ao corpo, e o colete, também de fibra sintética, é durável e típico de vestuário de combate. A personagem usa botas com acabamento em metelassê e faixas de ajuste. Os acessórios incluem

cotoveleiras, munhequeiras, luvas, cintos e uma capa, reforçando o visual de combate e a estética geral. A Figura 2 apresenta a personagem Loba e os principais detalhes do seu figurino.

Figura 2 – Personagem Loba



Fonte: Adaptado de www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/characters/loba

O traje de Loba exibe um estilo sofisticado, começando com um corpete com peplum, que adiciona volume extra na cintura e quadris, e recortes verticais com vivos dourado, possivelmente estruturado com barbatanas. O corpete é sobreposto por um bolero, um casaco curto com um tipo de rufo aberto, remanescente do estilo renascentista nobre. A calça ajustada ao corpo apresenta recortes, enquanto os materiais têxteis usados têm brilho e são estruturados na parte superior, e provavelmente elásticos na parte inferior. O figurino é complementado por acessórios como botas de cano alto com salto, cintos com fechos para armamento, luvas, pulseiras e um colar. A Figura 3 apresenta a personagem Lifeline e detalhes do seu figurino.

Figura 3 – Personagem Lifeline



Fonte: Adaptado de www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/characters/lifeline

O traje de Lifeline combina funcionalidade e estilo contemporâneo, adequando-se à sua função de fornecer cuidados e suporte, seu papel no jogo. O figurino é composto por uma blusa tomara que caia com mangas e uma calça cargo. A calça cargo é confeccionada em tecidos técnicos e robusto, oferecendo durabilidade e resistência. A blusa aparenta ser de malha, possivelmente feita de algodão ou tecido sintético. Complementam o figurino acessórios como faixa de cabelo, luvas de látex, e uma máscara com detalhes ilustrados, além de uma mochila de primeiros socorros e outros equipamentos médicos integrados, sublinhando sua especialização em suporte e resgate. Detalhes refletivos ou de alta visibilidade também são incorporados.

Como fechamento, a análise dos figurinos de personagens em jogos eletrônicos revelou a complexa interseção entre a Moda e jogos, evidenciando como as escolhas de modelagem, materiais têxteis e acessórios contribuem para a autenticidade e imersão no ambiente virtual. A representação detalhada e funcional dos trajes não apenas enriquece a experiência visual, mas também reforça a narrativa e a identidade dos personagens. Este estudo fornece uma base para futuras investigações, e análises mais aprofundadas continuarão a ser realizadas à medida que o trabalho avança, explorando novas dimensões e tendências emergentes na interação entre Moda e jogos eletrônicos.

4. Referências

OLIVEIRA, Juliana Ribeiro; NERY, Marcelo Souza; DE SOUZA, Augusto Godinho. Agulha, tesoura, linhas e tecidos virtuais: a moda nos jogos digitais. In: SBGAMES – Simpósio brasileiro de jogos de computador e entretenimento digital XIII, 2014, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: SBGames, 2014.

LOPES, Felipe do Nascimento; LUCAS, Isabelle Bernardo Ramos; FARIAS, Suany de Melo. *Virtual fashion: análise da coleção da Balenciaga e Fortnite*. Dossiê: Por uma moda crítica. **Revista Crises**, Caruaru-PE, v. 2, n. 1, p. 50-65, abr. 2022.

MENDES, Adler Ariel Moreno. **Mais que um jogo: consumo de skins por mulheres no game League of Legends**. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

SANTOS, Patrícia Breternitz Lino dos. **O mercado da moda e a nova realidade do mundo virtual: as skins e os designers de moda**. Dissertação (Mestrado em Design de Moda) – Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2023.

LISOT, Paula Winter et al. Estratégias colaborativas entre a indústria da moda e dos games. **ModaPalavra**, Florianópolis, v. 17, n. 42, p. 01-30, fev. 2024.