

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET
CURSO DE DESIGN

Lucas Glauber Silva Carvalho

**Autenticidade cultural como estratégia de design: análise das representações
plurais em Valorant**

São Luís - MA

2025

LUCAS GLAUBER SILVA CARVALHO

**Autenticidade cultural como estratégia de design: análise das representações
plurais em Valorant**

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão, como
requisito para obtenção do grau de Bacharel em
Design.

Orientadora:

Prof.^a Dr.^a Fabiane Rodrigues Fernandes

São Luís

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Silva, Lucas Glauber.

Autenticidade cultural como estratégia de design:
análise das representações plurais em Valorant / Lucas
Glauber Silva. - 2025.

153 p.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Fabiane Rodrigues.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade
Federal do Maranhão, Ufma, 2025.

1. Cultura. 2. Jogos Digitais. 3. Representação. 4.
Contemporâneo. I. Rodrigues, Prof.^a Dr.^a Fabiane. II.
Título.

**Autenticidade cultural como estratégia de design: análise das representações
plurais em Valorant**

Aprovado em 25/07/2025

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Fabiane Rodrigues Fernandes

Orientadora

Profª Drª Andrea Katiane Ferreira Costa

Membro da Banca

Profª Drª Priscila Andrade Silva (membro da banca - 2)

Membro da Banca

AGRADECIMENTOS

De primeira mão, gratidão, a quem nunca me deixou sem chão, a Deus (mesmo as vezes eu sendo pouco cristão) meus pais, minha irmã e sobrinha, que sempre fizeram questão, de proporcionar uma vida de conforto, apoio e noção, de localização, de sempre ter onde repousar, estudar e principalmente descansar meu coração.

A eles, que sempre me perguntam como anda o progresso, quando vou comemorar e se estou estou precisando de algo, de um descanso, um escape. Aqueles que eu agradeço a Deus, todos os dias por poder orbitar, por chamar de lar, e que sempre se preocupam como eu vou voltar, e se um dia eu duvidar da sensação de amar sempre vou lembrar do afago e do carinho dos meus amigos, que sempre sabem onde me encontrar.

A minha orientadora, que não somente me aceitou como orientando, como me instruiu e direcionou durante o percurso, sem ela, esse projeto não teria sido completo.

RESUMO

A presença da cultura nos meios digitais, especialmente nos jogos eletrônicos, não é uma inserção recente. Diversos elementos culturais já fazem parte da identidade de muitos títulos e gêneros, tanto antigos quanto atuais. No entanto, nem sempre tais símbolos são alocados de forma positiva para quem representam, o que pode levar à criação de estereótipos e imagens culturais negativas, baseadas em visões unilaterais e pouco aprofundadas. Em contraste, há jogos que se propõem a explorar, por meio de estudo dedicado e colaborações locais, as potencialidades culturais como fatores de sucesso e conexão com os jogadores e comunidades. Para exemplificar esse ponto, a pesquisa tem como objeto de análise o jogo Valorant, da empresa Riot Games, um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) que se destaca por apresentar um elenco multicultural com foco na representatividade cultural. No campo do design, valoriza-se a incorporação de elementos culturais em estéticas contemporâneas, fortalecendo o imaginário coletivo de forma positiva e conectando os jogadores a um mundo culturalmente globalizado. A pesquisa se apoia nos conceitos culturais de Stuart Hall (1997) e Grant McCracken (1985), além das reflexões de Chimamanda Ngozi Adichie (2009) sobre os perigos das narrativas únicas, e de Vit Sisler (2008), que analisa a representação muçulmana e árabe nos jogos digitais. Os resultados apontam para o impacto significativo que o design pode exercer ao representar símbolos culturais de maneira respeitosa e aprofundada, mesclando a cultura a elementos contemporâneos e contribuindo para o êxito do jogo e para a criação de vínculos com seus jogadores e comunidades.

Palavras-chave: Cultura; Jogos Digitais; Representação; Contemporâneo

ABSTRACT

The presence of culture in digital media, particularly in video games, is not a recent development. Cultural elements have long been part of the identity of numerous titles and genres, both old and new. However, such symbols are not always represented positively for the cultures they portray, often resulting in stereotypes or negative imagery rooted in one-sided and superficial perspectives. In contrast, some games aim to explore the benefits of dedicated cultural research and local collaborations, enhancing both their success and connection with players and communities. To illustrate this point, this research analyzes the game Valorant, developed by Riot Games—a first-person shooter (FPS) that stands out for its multicultural cast and emphasis on cultural representation. In terms of design, the game integrates cultural elements into contemporary aesthetics, reinforcing collective imagination in a positive way and connecting players to a culturally globalized world. This study draws on cultural theories from Stuart Hall (1997) and Grant McCracken (1985), along with Chimamanda Ngozi Adichie's (2009) reflections on the dangers of single stories, and Vit Sisler's (2008) analysis of Muslim and Arab representation in digital games. The findings demonstrate the significant impact design can have when cultural symbols are respectfully and thoughtfully incorporated, blending culture with contemporary elements and contributing to the game's success and the creation of bonds with its players and communities

Keywords: Culture; Digital Games; Representation; contemporary

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Triforce, símbolo presente no jogo The Legend of Zelda. Fonte: Wiki Zelda, 2020.....	8
Figura 2 – Mitsu Uroko, brasão do Clã Hōjō em armadura japonesa. Fonte: Moro Antik, 2020.....	9
Figura 3 – Call of Duty 4: Modern Warfare (2007).....	11
Figura 4 – Medal of Honor (2010) Fonte: Steam. Disponível em: , acesso em 14 de março de 2025.....	11
Figura 5 – Captura de tela de pesquisa no YouTube (2025) Fonte: YouTube.....	12
Figura 6 – Receita global de jogos por região / 2024 (2025) Fonte: Newzoo.....	16
Figura 07 – Gráfico sobre porcentagem de jogadores que pensam que diversidade importa, com intervalos de idade (2023) Fonte: Newzoo.....	17
Figura 08 – Mapa Sunset do jogo Valorant (2020) Fonte: Site oficial de Valorant. Disponível em:. Acesso em: 7 maio 2025.....	21
Figura 09 – Interface do Counter Strike 2 (2023) Fonte: Benchmark. acesso em 07 de maio de 2025.....	23
Figura 10 – Interface do Overwatch (2023) Fonte: Steam acesso em 07 de maio de 2025.....	23
Figura 11 – Interface do Valorant (2024) Fonte: Steam acesso em 07 de maio de 2025.....	23
Figura 12 – Arte da Raze, Iso e Neon Fonte: Site oficial do Valorant, disponível em 07 de maio de 2025.....	26
Figura 13 – Esquema metodológico de criação de personagem do jogo Valorant Fonte: Adaptado de Riot Games (2022).....	29
Figura 14 – Captura de tela da página da agente Waylay do jogo Valorant. Fonte: Jogo Valorant (2025).....	33
Figura 15 – Captura de tela da página de personalização de perfil do jogo Valorant. Fonte: Jogo Valorant (2025).....	34
Figura 16 – Captura de tela da aba de chaveiros do jogo Valorant. Fonte: Jogo Valorant (2025).....	34
Figura 17 - Arte do Rosto e Corpo Brimstone.....	36
Figura 18 - Modelo 3D do Brimstone.....	36
Figura 19 - Captura de Tela do Jogo : Página da Brimstone.....	37
Figura 20 - Chaveiro exclusivo do personagem.....	38
Figura 21 - Cartão de Jogador : Guerreiros de guerra.....	38
Figura 22 - Arte do Rosto e Corpo da Viper.....	39
Figura 23 - Modelo 3D da Viper.....	39
Figura 25 - Cartão de Jogador : Cerveja de sifão.....	41

Figura 26 - Cartão de Jogador : Nada a perder.....	41
Figura 27 - Arte do Rosto e Corpo Omen.....	42
Figura 28 - Modelo 3D do Omen.....	42
Figura 29 - Captura de Tela do Jogo : Página do Omen.....	43
Figura 30 - Spray "Isso é aterrorizante".....	43
Figura 31 - Arte do Rosto e Corpo Killjoy.....	45
Figura 32 - Modelo 3D da Killjoy.....	45
Figura 34 - Cartão de Jogador : Dia da dupla noite de jogos.....	46
Figura 35 - Cartão de Jogador : Alegria Fria.....	46
Figura 36 - Postagem na rede social X, Raze e Killjoy.....	47
Figura 37 - Arte do Rosto e Corpo Cypher.....	48
Figura 38 - Modelo 3D do Cypher.....	48
Figura 39 - Captura de Tela do Jogo : Página do Cypher.....	49
Figura 40 - Cartão de Jogador : Casa de Novo.....	50
Figura 41 - Cartão de Jogador : Loucura do Redentor.....	50
Figura 42 - Captura de tela do Youtube, onde mostra o clipe citado.....	51
Figura 43 - Arte do Rosto e Corpo do Sova.....	52
Figura 44 - Modelo 3D do Sova.....	52
Figura 46 - Captura de Tela do Jogo : Página do Sova.....	53
Figura 47 - Cartão de Jogador : Aço e Corda.....	54
Figura 48 - Cartão de Jogador : VERSUS // Sova + Cypher.....	54
Figura 49 - Arte do Rosto e Corpo da Sage.....	55
Figura 50 - Modelo 3D do Sage.....	55
Figura 51 - Captura de Tela do Jogo : Página da Sage.....	56
Figura 52 - Cartão de Jogador : A Fundação.....	57
Figura 53 - Cartão de Jogador : Desejando-lhe felicidade.....	57
Figura 54 - Arte do Rosto e Corpo do Phoenix.....	59
Figura 55 - Modelo 3D do Phoenix.....	59
Figura 56 - Captura de Tela do Jogo : Página do Phoenix.....	59
Figura 57 - Jardim dos Heróis: Fênix.....	61
Figura 58 - Cartão de Jogador : Sneakerhead.....	61
Figura 59 - Arte do Rosto e Corpo da Jett.....	63
Figura 60 - Modelo 3D da Jett.....	63
Figura 61 - Captura de Tela do Jogo : Página da Jett.....	64
Figura 62 - Cartão de Jogador : Casa novamente.....	65
Figura 63 - Arte promocional do ano novo chinês.....	65
Figura 64 : Frame do vídeo promocional da personagem Jett, destacando elementos culturais de sua cidade natal e estilo de vida.....	66
Figura 65 - Arte do Rosto e Corpo da Reina.....	67
Figura 66 - Modelo 3D da Reina.....	67
Figura 67 - Captura de Tela do Jogo : Página da Reyna.....	68

Figura 68 - Cartão de Jogador : Nunca Olvidados.....	69
Figura 69 - Frame do vídeo "Maior que um".....	69
Figura 70 - Arte do Rosto e Corpo da Raze.....	70
Figura 71 - Arte do Rosto e Corpo da Raze.....	70
Figura 72 - Captura de Tela do Jogo : Página da Raze.....	71
Figura 73 - Cartão de Jogador : Bem Vindo a Salvador!.....	74
Figura 74 - Cartão de Jogador : Versus // Raze + Killjoy.....	74
Figura 75 : Frame do vídeo "Desafie seus limites // Trailer de Gameplay - VALORANT será lançado em 2 de Junho".....	76
Figura 76 : Frame do vídeo "VALORANT Raze: A Cor da Cidade".....	77
Figura 77 : Frame do vídeo "VALORANT Raze - O que for bom!".....	78
Figura 78 - Arte do Rosto e Corpo da Astra.....	79
Figura 79- Arte do Rosto e Corpo da Astra.....	79
Figura 80 - Captura de Tela do Jogo : Página da Astra.....	80
Figura 81 - Cartão de Jogador : Imparável // Astra.....	82
Figura 82 - Arte oficial de divulgação de natal do Valorant.....	82
Figura 83 – Ilustração promocional de Astra em contato com uma superfície líquida cósmica, possivelmente simbolizando o Lago Bosumtwi, relacionado à sua origem espiritual.....	83
Figura 84 – Dossiê vazado no jogo, indicando que Astra, ou Eñia Danso, teve contato com um lago antigo ao adquirir seus poderes.....	83
Figura 85 - Arte do Rosto e Corpo da Fade.....	84
Figura 86 - Modelo 3D da Fade.....	84
Figura 87 - Captura de Tela do Jogo : Página da Fade.....	85
Figura 88 – Concept art de uma das habilidades da personagem Fade.....	88
Figura 89 – Arte oficial da personagem Fade.....	88
Figura 90 - Arte do Rosto e Corpo do Geeko.....	90
Figura 91 - Modelo 3D do Geeko.....	90
Figura 92 - Captura de Tela do Jogo : Página do Gekko.....	91
Figura 93 - Cartão de Jogador : Cera sobre cera.....	94
Figura 94 - Teaser de divulgação do personagem.....	94
Figura 95 – Frame do documentário Dev Diaries: Gekko – Viva la Familia.....	96
Figura 96 – Frame do trailer oficial MAIOR QUE UM // Trailer de Agente: Gekko.....	96
Figura 97 - Arte do Rosto e Corpo de Clove.....	97
Figura 98 - Modelo 3D de Clove.....	97
Figura 99 - Captura de Tela do Jogo : Página de Clove.....	98
Figura 100 – Cartão de Jogador : Rolar para iniciativa.....	101
Figura 101 – Cartão de Jogador : Metamorfose.....	101
Figura 102 – Mural da personagem Clove no Quality Yard, Edimburgo.....	102
Figura 103 - Captura de tela comentários do vídeo VALORANT Raze: A Cor da Cidade!.....	111
Figura 104 - Captura de tela comentários do vídeo VALORANT Raze: A Cor da Cidade!.....	112
Figura 105 - Captura de tela comentários do vídeo VALORANT Raze – O que for bom!.....	112

Figura 106- Captura de tela do vídeo VALORANT Raze – O que for bom!.....	113
Figura 107 - Captura de tela do vídeo Desafie seus Limites.....	114

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Modelo do quadro de análise dos personagens.....	49
Quadro 2 - Personagem Brimstone.....	50
Quadro 3 - Personagem Viper.....	53
Quadro 4 - Personagem Omen.....	56
Quadro 5 - Personagem Killjoy.....	59
Quadro 6 - Personagem Cypher.....	62
Quadro 7 - Personagem Sova.....	66
Quadro 8 - Personagem Sage.....	69
Quadro 9 - Personagem Phoenix.....	72
Quadro 11 - Personagem Reina.....	80
Quadro 12 - Personagem Raze.....	83
Quadro 13 - Personagem Astra.....	91
Quadro 14 - Personagem Fade.....	96
Quadro 15 - Personagem Geeko.....	101
Quadro 16 - Personagem Clove.....	108

LISTA DE SIGLAS

FPS - First Person Shooter

RPG - Role Playing Game

CS:GO - *Counter Striker - Global Offensive*

VCT - *Valorant Champions Tuor*

LOL - *League Of Legends*

MENA - *Middle East and North Africa*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.1 Objetivo Geral.....	15
1.2 Objetivo Específico.....	16
1.3 Justificativa.....	16
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	18
2.1 Representatividade e Design.....	18
2.2 Gênese, estrutura e ascensão competitiva de Valorant.....	31
2.3 Design e representação cultural em Valorant.....	39
3 METODOLOGIA.....	43
3.1 Caracterização da Pesquisa.....	43
3.2 Procedimentos adotados.....	43
4 RESULTADOS.....	50
4.1 Análise de personagens.....	50
4.2 Tópicos Analíticos.....	130
4.2.1. Elementos Visuais e Enredo.....	131
4.2.1.1. O conceito de multiverso como neutralização da vilanização cultural.....	131
4.2.1.2. O uso consciente da estética cultural nos agentes.....	131
4.2.2 Localização e Diversidade Cultural.....	133
4.2.3 Diálogo e Dublagem.....	134
4.2.3.1. Escolha de voz original.....	135
4.2.3.2. Dialeto e gírias culturais.....	136
4.2.4. Propaganda e recepção.....	137
4.2.5. Representatividade dentro e fora do jogo.....	142
4.3 Reflexão.....	144
5 CONCLUSÃO.....	145
REFERÊNCIAS.....	147

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais, plataformas de interação mediadas por dispositivos eletrônicos, consolidaram-se como fenômenos sociais e econômicos de expressiva magnitude. Caracterizam-se pela formação de comunidades específicas e pela criação de novas dinâmicas de sociabilidade, além de exercerem significativa influência cultural. O mercado brasileiro ilustra essa dimensão econômica, com gastos estimados em 2,7 bilhões de dólares em 2022 (Filho; Zambon, 2023). Juul (2005) aponta como traço distintivo desses jogos sua capacidade de gerar mundos ficcionais imersivos, onde o jogador engaja-se ativamente na interpretação de elementos audiovisuais.

A diversidade de gêneros de jogos digitais – abrangendo desde ação frenética até simulações complexas – demanda um design rigoroso. Este funciona como elemento estruturante, traduzindo a proposta conceitual em experiência concreta. Conforme Church (1999, p. 1), "o design é o jogo; sem ele, você teria um CD cheio de dados, mas sem nenhuma experiência". Buchanan (1995) amplia essa visão, situando o design como a disciplina que concebe todos os artefatos do mundo artificial – signos, objetos, atividades e sistemas –, estabelecendo a ponte entre o contexto cultural e a vivência do usuário.

Nesse processo de projeção do mundo humano nos universos digitais, elementos como narrativa, cenografia, sonoridade, mecânicas e, de modo destacado, a construção de personagens, assumem função comunicativa. Utilizam referências culturais e sensoriais compartilhadas para estabelecer conexões. Sales e Zimmerman (2012) argumentam que a busca por significado, intrínseca à experiência humana, reflete-se diretamente na estruturação dos jogos. Flanagan (2016) reforça que os jogos operam como instantâneos culturais, capturando e transmitindo valores de contextos históricos e sociais específicos de forma acessível.

Contudo, a capacidade representacional dos jogos demanda constante reflexão crítica. Šisler (2024) identifica, particularmente em jogos de ação e FPS (*First-Person Shooters*), uma tendência problemática: a representação binária e estereotipada do "outro". Com frequência, o jogador incorpora a perspectiva de um soldado ocidental, enquanto antagonistas são caracterizados por atributos simplificados – como turbantes, vestes largas ou tonalidades cutâneas específicas – associados de modo reducionista a noções de ameaça ou terrorismo.

Essa abordagem, segundo o autor, perpetua visões distorcidas sobre culturas não ocidentais.

Em contraste, títulos como Valorant (Riot Games) têm adotado metodologias mais reflexivas e plurais na representação cultural. A equipe de design do jogo distinguiu-se por incorporar diálogos com comunidades locais durante o desenvolvimento de personagens. Sertac, designer turco da equipe, relata que o anúncio da criação de um agente turco gerou preocupações na comunidade local quanto à possível recorrência de estereótipos (ex.: camelos ou o uso do fez). O lançamento da personagem Fade foi bem recebido, com *feedbacks* destacando sua representação como uma figura plausível nas ruas contemporâneas de Istambul, distanciando-se de caricaturas históricas.

Essa abordagem, centrada na representação cultural contemporânea e sensível, potencializa a experiência do jogador, fomentando identificação e reconhecimento cultural. A Riot Games, através da construção de personagens multiculturais em Valorant, explora dimensões visuais, narrativas e linguísticas com substancial profundidade, mesmo dentro do gênero FPS, tradicionalmente focado na ação. Considerando sua expressiva base de mais de 24,5 milhões de jogadores mensais ativos em 2024 (Active Players, s.d.), formula-se a seguinte questão: De que maneira a integração deliberada de elementos culturais no design de personagens influencia a experiência dos jogadores e contribui para o desempenho comercial e crítico do jogo?

A hipótese é que as estratégias de representação cultural empregadas pela Riot Games em Valorant – caracterizadas pela pesquisa etnográfica, consulta a comunidades e rejeição de estereótipos – promovem uma experiência de jogo mais autêntica e imersiva. Essa abordagem gera maior identificação por parte de públicos diversos e amplia o apelo global do jogo, constituindo-se como um fator determinante para seu êxito sustentado.

Parte-se do entendimento de que a representação cultural em jogos digitais transcende a mera estética, impactando significativamente a percepção do jogador, sua conexão emocional com o universo ficcional e, conseqüentemente, sua avaliação do produto e engajamento a longo prazo. A autenticidade e o respeito nas representações são percebidos pelo público e valorizados no mercado contemporâneo.

1.1 Objetivo Geral

Analisar os elementos culturais presentes no jogo *Valorant* e as escolhas estratégicas da

empresa para representações culturais nos personagens.

1.2 Objetivo Específico

- Revisar a literatura sobre representatividade cultural em jogos e design de personagens;
- Investigar o projeto metodológico da Riot Games para criação de agentes;
- Identificar os elementos culturais incorporados no jogo;
- Refletir sobre a inserção desses elementos e sua relevância simbólica;
- Analisar como esses elementos influenciam a identificação dos jogadores com os personagens.

1.3 Justificativa

Os jogos digitais acompanham o avanço tecnológico, expandindo-se e ganhando cada vez mais espaço no mercado do entretenimento. Dentro desse cenário, o design de games atua como um dos principais transmissores de ideias, sendo responsável por traduzir experiências, valores e significados por meio de elementos audiovisuais, narrativos e interativos. Embora o uso de referências culturais não seja algo novo nos jogos, é necessário que essa prática seja conduzida com estudo e atenção, a fim de garantir representações positivas e impactantes na experiência dos usuários.

A escolha de Valorant como objeto de estudo se justifica por ser um fenômeno dentro do gênero FPS (*first-person shooter*), alcançando grande sucesso ao incorporar elementos culturais diversos de maneira inovadora. O jogo se destaca por fugir da lógica da vilanização de personagens não ocidentais, muito comum em títulos do gênero, e por construir um elenco que promove a diversidade de forma respeitosa, detalhada e humanizada. Entre os destaques está a presença de uma personagem brasileira, representada de maneira contemporânea, afetuosa e positiva, o que cria uma atmosfera de troca cultural entre os jogadores e o universo do jogo.

Comparado a outros FPS populares, como *Overwatch* e *Counter-Strike*, Valorant avança em aspectos culturais e linguísticos. Enquanto *Overwatch 2* conta com 12 idiomas disponíveis em texto e voz, e *Counter-Strike* apresenta suporte a 27 idiomas em texto, mas apenas um idioma em voz (inglês), Valorant se destaca ao oferecer suporte a 20 idiomas tanto no jogo quanto no site oficial, com traduções e dublagens localizadas. Essa abrangência não apenas facilita o acesso global, mas também reforça o compromisso do jogo com uma representação

cultural rica e acessível — característica ainda rara no gênero.

Essa análise se mostra relevante não apenas para entender os impactos dessas escolhas na comunidade de jogadores, mas também como um incentivo à inserção de elementos culturais diversos nos games. Ainda são escassos os conteúdos que representam culturas de forma atualizada e aprofundada no campo do lazer digital, e quando essa representação ocorre sem preparo, os resultados podem ser estigmatizantes ou superficiais.

Diante desse contexto, investigar os mecanismos de incorporação cultural adotados por empresas como a Riot Games (manifestos na estética, na narrativa e no material promocional) configura-se como uma necessidade analítica. Compreender como tais escolhas impactam o engajamento da comunidade de jogadores oferece *insights* valiosos para o campo do game design. Adicionalmente, a crescente acessibilidade dos jogos digitais, viabilizada pela multiplicidade de plataformas (de dispositivos móveis a smart TVs) e seu alcance global, amplifica o impacto sociocultural dessas produções. Essa disseminação impõe às desenvolvedoras a obrigação de elaborar representações culturalmente responsáveis, que reconheçam e dignifiquem as identidades retratadas.

Como brasileiro, jogador e nordestino, reconheço a relevância de ver uma representação nacional construída com cuidado, atualidade e identidade real. A personagem Raze simboliza esse avanço, despertando afeto, identificação e orgulho, tanto entre os jogadores quanto na comunidade de criadores, que responde com produções de *cosplay*, fanarts e trilhas sonoras. A colaboração com artistas como BaianaSystem e Daniela Mercury, por exemplo, reforça como a cultura brasileira pode ser celebrada no cenário global dos games.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Representatividade e Design

Ao analisarmos palavras e expressões a fim de compreendê-las, nos deparamos com variados conceitos e discussões sociais a elas relacionadas. Encontram-se perspectivas de diferentes autores, bem como variações conceituais decorrentes de transformações históricas e contextos geográficos. No entanto, delimitando o escopo desta pesquisa, destacamos previamente dois conceitos fundamentais: representatividade e cultura. Embora cada um desses termos, isoladamente, possa assumir significados distintos, sua articulação abre abrem espaço para discussões atemporais nas mídias.

Para compreender o impacto desse termo na atualidade, podemos resgatar alguns conceitos de Hall (1997), em que a representatividade é entendida como um processo no qual significados são transmitidos a partir de uma linguagem (em um contexto expandido, como símbolos, sons, expressões). Já a cultura, segundo o autor, condiz com um modo de vida ou apenas valores compartilhados de um povo, comunidade, país ou até grupos sociais.

Dadas essas definições, podemos dizer de forma breve que representatividade cultural é como um canal de transmissão de uma linguagem que carrega os símbolos e valores de uma determinada cultura. Quando entendemos que esses conceitos estão alocados no nosso dia a dia, constituímos o que McCracken (2007) chama de “mundo cultural”, onde o autor discorre: “Cultura é a ‘planta baixa’ da atividade humana, determinando as coordenadas de ação social e atividade produtiva, e especificando os comportamentos e objetos que derivam de uma e de outra” (McCracken, 2007).

Esse entendimento torna-se um ponto de reflexão, uma vez que, constantemente, estamos vivenciando e reproduzindo a cultura — desde ações cotidianas mais simples até interações sociais complexas. Ou seja, ela dá significado às nossas noções mais básicas, como a concepção de tempo (seja em sua dimensão cronológica, segundos e horas, seja em sua expressão subjetiva, como no lazer e no repouso). Por exemplo, enquanto no Brasil se associa saias a mulheres, na Escócia existe o “kilt”, uma saia de lã usada por homens em eventos formais.

Seguindo o pensamento de McCracken (2007), esses conceitos se chamam, respectivamente, categorias culturais e princípios culturais. Quando colocamos esses elementos em questões geográficas, percebemos que normalmente dividimos valores e costumes semelhantes de acordo com o local onde vivemos. É comum que compartilhamos significados e

que tenhamos uma facilidade maior de diálogo e troca por termos uma base cultural parecida e vivermos em contextos semelhantes.

Mas e quando nos deparamos com outras culturas que apresentam singularidades diferentes das nossas? Culturas que, não raramente, estão em outros polos do mundo, sendo geograficamente distantes ou específicas de uma religião? No mundo globalizado em que vivemos, esses estilos de vida e costumes chegam até nós através das mídias, como filmes, jogos e até noticiários. É muito comum fazermos acepções rápidas, como, por exemplo, quando se relaciona de maneira generalista o Brasil ao samba ou ao futebol, mesmo sendo um país que carrega outras características bastante emblemáticas.

Essa visão, por mais que pouco representativa, ainda é fruto de uma representação cultural. No entanto, como citado, o Brasil possui outras facetas, outros signos — alguns que se modificam com o tempo ou que ganham novos sentidos, enquanto outros são tão enraizados que permanecem intocados e preservados. Todavia, esses elementos muitas vezes são deixados de lado ou excluídos quando se importa uma imagem do Brasil em que a visão é de alguém não pertencente à cultura, ou que não possui aprofundamento de conhecimento sobre o assunto.

Desse modo, parte fundamental da representação cultural é quem está contando, quem está transmitindo a mensagem. Existe uma grande responsabilidade a respeito disso, pois sua efetivação de forma negativa pode difundir ideais preconceituosos e excludentes. Para reafirmar essa ideia, a nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie (2009) expõe, em sua palestra denominada *“O perigo de uma única história”*, que normalmente narrativas são contadas por quem detém o poder — seja ele econômico, político, cultural ou apenas a grande capacidade de influenciar pessoas. Por conta disso, muitas vezes seu país de origem foi representado de forma negativa, sendo associado a guerras e à fome, criando a imagem de um lugar subdesenvolvido. Isso gera um olhar de misericórdia que pode desumanizar essas populações, ignorando suas ambições, desejos e conquistas.

Quando se trata do conjunto, a cultura local passa a ser invisível: a diversidade, as diferenças culturais e até mesmo as contribuições para a humanidade são deixadas de lado por uma visão preconceituosa, promovida por alguém com poder suficiente para expor determinada realidade de forma turva e estereotipada. Adichie (2009) defende a ideia de que múltiplas histórias precisam ser contadas. Devemos compreender o perigo de uma narrativa única, ou seja, a representação vinda apenas de um ponto de vista. A glamourização excessiva de culturas

ocidentais tem o poder de suprimir significados locais e culturais, levando-os a um lugar de inferioridade ou preconceito.

Nesse ínterim, podemos enxergar o impacto negativo que tais representações, quando não bem exploradas e aprofundadas, podem exercer na sociedade. A visão de uma única pessoa em um local de poder tem a capacidade de criar ou reforçar pensamentos que nem sempre são positivos. Essas visões e representações culturais são amplamente difundidas, principalmente em variados tipos de mídias — desde aquelas que recebem mais atenção e, por isso, podem ser mais questionadas quanto ao seu ponto de vista. Nesses meios, as representações culturais costumam ser mais aprofundadas, justamente por estarem mais expostas à crítica e à repulsa popular.

Contrastando com isso, Reichmuth e Werning (2006) abordam um termo chamado “mídia negligenciada”, que se refere a mídias de grande apelo popular e impacto econômico relevante, mas que não são tão notórias quanto as mídias tradicionais e carecem de prestígio científico. Por esse motivo, passam despercebidas perante as críticas midiáticas. Os autores discutem como esse conhecimento passivo é raramente aceito e valorizado quando se fala de cultura, mesmo tendo um profundo impacto no imaginário coletivo, ao ponto de ideais serem transmitidos por meio dessas mídias e influenciarem diretamente a formação de pensamentos e visões sobre determinado tema.

Uma dessas mídias é o universo dos jogos digitais, que carregam representações em variados aspectos — desde cenários e narrativas até personagens e outros elementos que compõem o jogo. Por se tratarem de uma “mídia negligenciada”, os jogos possuem a capacidade de transmitir significados que, como mencionado, contribuem para a formação de uma visão sobre algo. Esse ponto de vista, quando não bem estruturado, pode reforçar estereótipos distorcidos e preconceituosos. E, por muitas vezes não apresentarem relevância científica aos olhos da crítica, esses jogos acabam passando despercebidos, resultando em uma influência negativa sobre seus jogadores, promovendo exclusão e preconceito.

Os elementos ligados à cultura nos jogos vêm sendo inseridos desde meados das décadas de 1980 e 1990. Jogos como *The Legend of Zelda* (1986) já buscavam anexar tais elementos por meio da inspiração cultural. Uma das referências marcantes é o símbolo composto por três triângulos, representando uma espécie de “santa trindade”:

A Triforce, sendo una e ao mesmo tempo tripartida, assemelha-se à Santíssima Trindade cristã, na qual Pai-Filho-Espírito Santo, enquanto três elementos diferentes, compartilham da mesma unidade de substância, a consubstancialidade

(homoousia), enquanto no jogo Link-Zelda-Ganondorf representam os três vértices da trindade (Oliveira; Camargo, 2020).

Essa Triforce, no jogo, é representada como um conjunto de deusas que possuem uma forte ligação entre si. O que os autores abordam é que essas entidades se assemelham, em sentido simbólico, à Santíssima Trindade Cristã. Por outro lado, o trio composto por Link, Zelda e Ganondorf atua como um espelho da narrativa arquetípica de herói-princesa-vilão (Carlos; Wendel, 2020).

Essa analogia demonstra o quão facilmente fazemos acepções com a realidade. A estrutura formada por três características divinas está presente desde religiões mundialmente conhecidas até mitologias transmitidas ao longo das gerações. Um exemplo disso são as figuras de Zeus, Hades e Poseidon, da mitologia grega — personagens marcantes que já serviram de referência para inúmeras mídias contemporâneas.

Ressalta-se que essas duas composições de tríades — a das deusas e a dos personagens principais — culminam no símbolo anteriormente citado: os três triângulos formando uma pirâmide, símbolo central do universo de *The Legend of Zelda*.



Figura 1 – Triforce, símbolo presente no jogo The Legend of Zelda.

Fonte: Wiki Zelda, 2020.

Esse símbolo ganha ainda mais sentido quando se compreende a história citada anteriormente: a presença das três divindades e os papéis que os indivíduos desempenham no jogo. Paralelamente, essa imagem (Figura 1) também remete a um tributo da cultura japonesa, simbolizando o Clã Hōjō, com o emblema conhecido como *Mitsu Uroko*, representado na Figura 2. Esse símbolo é igualmente constituído por três triângulos dispostos de forma idêntica, evidenciando como elementos culturais podem ser resgatados, reinterpretados e adaptados para diferentes contextos midiáticos.



Figura 2 – Mitsu Uroko, brasão do Clã Hōjō em armadura japonesa.

Fonte: Moro Antik, 2020

A Figura 2 nos mostra que esse símbolo já estava presente na história e pertencia a uma cultura. A combinação entre elementos culturais e características fantásticas facilita a inserção do jogador naquele universo ficcional. O ponto principal aqui é compreender que o simbolismo cultural transita por elementos visuais, sonoros e narrativos, criando um elo entre o jogador e a cultura retratada — o pensamento de que aquela imagem, som ou significado remete a algo real ou familiar.

Para Silva (2014), “a cultura local funciona como contraponto da ficção, oferecendo ao jogador uma ponte com o real, com sua própria identidade e cultura, criando assim um vínculo de familiaridade com ele”. Essa associação traz benefícios tanto para o jogo, que consegue localizar o jogador dentro de sua narrativa, quanto para o próprio jogador, que, ao ser inserido no universo fantástico, se reconhece e se engaja ainda mais, sentindo necessidade de explorar o jogo.

The Legend of Zelda foi apenas um dos primeiros títulos a inserir elementos culturais em narrativas fantásticas. Pouco tempo depois, em 1989, temos o lançamento de *Prince of Persia*, com ambientação no Oriente Médio e claras referências históricas e arquitetônicas. O uso desse recurso se expandiu para diferentes gêneros, como em *Street Fighter II*, no qual lutadores de variadas etnias, como Índia e China, se enfrentavam — um dos maiores clássicos dos jogos de luta.

Em 1994, o gênero RPG (Role-Playing Game) passou a incorporar influências de diferentes culturas. Um exemplo é *Final Fantasy IV*, com referências à cultura europeia e japonesa, e elementos narrativos inspirados em acontecimentos como a Revolução Industrial.

Atualmente, é difícil encontrar jogos que não apresentem traços histórico-culturais; isso se tornou quase intrínseco aos games, mesmo que em detalhes sutis.

Focando no gênero principal desta pesquisa, os FPS (*First Person Shooter*) — ou, em português, jogos de tiro em primeira pessoa — já começaram a surgir nos anos 1990 com fortes elementos culturais e históricos. É o caso de *Wolfenstein 3D* (1992), que acompanha um soldado americano infiltrado em um regime nazista. Conforme Miller (2021), o jogo foi pioneiro ao colocar uma arma no centro da tela, marcando o início de uma era.

Ainda segundo o autor (Miller, 2021), “Doom (1993) não influenciou só o gênero, mas também os videogames em geral”. Com um fuzileiro espacial enfrentando monstros, o jogo inovou ao introduzir o modo multiplayer, que foi rapidamente adotado e melhorado por outros títulos. Embora apenas *Wolfenstein* se passasse em um contexto histórico real, ambos os jogos serviram de base para os FPS modernos.

Esse formato se popularizou, evoluindo para o modelo 5x5, no qual dois grupos de cinco jogadores se enfrentam. Em *Counter-Strike* (2001), esse modelo foi elevado a outro nível. O jogo dividia os jogadores entre terroristas, que tinham como missão instalar uma bomba, e contra terroristas, que deveriam impedi-los. A necessidade de estratégia e trabalho em equipe tornava as partidas dinâmicas, competitivas e repletas de adrenalina. Como destaca Guize (2023):

A criação de ligas e competições profissionais elevou o *Counter-Strike* a um novo patamar. Os melhores jogadores do mundo se enfrentavam em eventos repletos de adrenalina, onde a precisão e a estratégia eram levadas ao limite. Os fãs do jogo assistiam às partidas com entusiasmo, torcendo por seus jogadores favoritos e vibrando com cada momento emocionante. O *Counter-Strike* se tornou um esporte eletrônico de renome, atraindo um público cada vez maior e conquistando seu espaço na indústria do entretenimento (Guize, 2023).

A profissionalização das competições elevou o jogo a um patamar ainda mais relevante, conforme afirma o autor, gerando até mesmo um olhar mais sério sobre o jogo e respeito pelas figuras de destaque que se enfrentavam nas competições. Esse marco fortaleceu a comunidade e incentivou a formação de torcidas, além de servir como estímulo para outros jogos do gênero.

O *Counter-Strike* em si não possuía um enredo histórico ou cultural explícito, apresentando apenas modos de jogo que simulavam missões antiterroristas. No entanto, alguns mapas eram ambientados em cenários inspirados em locais reais, como o mapa "Dust", que remete à arquitetura do Oriente Médio. Ressalta-se que a associação entre terrorismo e essa

região não é rara. Lee (2016) discute o problema da representação negativa do Islã e de culturas marginalizadas, destacando como elas são frequentemente reduzidas ou simplificadas de maneira estereotipada. A autora baseia-se também em um discurso apresentado na *Game Developers Conference* de 2016. Durante um painel do evento, o desenvolvedor Rami Ismail afirmou: “Isso é *Call of Duty*, de novo e de novo. Atire em todos os muçulmanos”. A fala é uma crítica à forma como o jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) utiliza elementos visuais associados à cultura islâmica, como ilustrado na Figura 3.



Figura 3 – Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

Fonte: ISLAMOFOBİNİN Dijital Pelerin İçinde Yeniden Üretimi: Call of Duty Oyunu Üzerine Bir İnceleme. *ResearchGate*.

A associação entre o terrorismo e o Oriente Médio não se limita apenas aos jogos eletrônicos; esse estereótipo, como evidenciado na Figura 3, do chamado “vilão árabe”, foi construído e reforçado ao longo do tempo pelas mídias em geral, moldando um imaginário coletivo baseado em caracterizações superficiais. Tal construção simbólica é intensificada por jogos que não apresentam um aprofundamento cultural, como *Battlefield* (2011) e *Medal of Honor* (2010), os quais perpetuam os paradigmas de que o “inimigo” está associado ao universo islâmico ou árabe.



Figura 4 – Medal of Honor (2010)
Fonte: Steam. Disponível em: , acesso em 14 de março de 2025

O uso de vestimentas atua como elemento de fácil identificação para localizar o "terrorista". Esses elementos, presentes em *Medal of Honor* (2010), são utilizados de forma a facilitar a distinção entre quem seriam os “mocinhos” e os “vilões”. Šisler (2006) argumenta que, nos jogos de tiro, o objetivo é eliminar o “outro”, e que esse “outro”, carregando traços árabes ou muçulmanos — como pele mais escura, acessórios de cabeça e roupas largas —, se distancia das figuras protagonistas, que com frequência são soldados americanos. O autor afirma que tais elementos são reduzidos a estereótipos visuais, negligenciando aspectos culturais importantes. Por exemplo, o chapéu tradicional conhecido como *chéchia* ou a vestimenta ampla chamada *thobe* — que possuem significados simbólicos relevantes — são simplificados e transformados em marcadores visuais do "inimigo". Essa representação é transmitida de forma tão naturalizada que sua absorção pelo público se torna quase subliminar.

Outro ponto relevante abordado por Šisler (2006) é que os soldados “bons” são apresentados de forma individualizada, com apelidos e histórias próprias, enquanto os “vilões” são geralmente reduzidos a grupos genéricos como "terroristas", "insurgentes" ou "rebeldes". Essa descaracterização reforça uma glamourização do herói e uma desumanização do outro, colocando-o em uma posição de inferioridade narrativa. A influência negativa torna-se ainda mais evidente quando observamos reações ou vídeos de jogadores. Uma simples busca no YouTube, plataforma que abriga diversos vídeos de *gameplay* (jogos sendo jogados e comentados), mostra, apenas pelas capas dos vídeos, como esse tipo de representação afeta diretamente o imaginário coletivo.



Figura 5 – Captura de tela de pesquisa no YouTube (2025)

Fonte: YouTube

Nesse ponto, torna-se visível como jogadores casuais associam elementos e moldam suas próprias referências com base em jogos que não apresentam aprofundamentos culturais, resultando em assimilações como as evidenciadas na Figura 5. A presença de bombas, das vestimentas já citadas e até mesmo do uso da imagem de Osama Bin Laden — que esteve envolvido em um episódio de terrorismo distinto do narrado nos jogos — demonstra como associações visuais com culturas específicas podem gerar conexões perigosas e equivocadas. A repetição desses símbolos e elementos em determinados contextos acaba por reforçar uma visão estereotipada e reduzida dessas culturas, criando uma barreira entre o jogador e a verdadeira riqueza cultural do Oriente Médio e de outros povos retratados superficialmente.

Ambos os jogos citados anteriormente foram alvo de críticas quanto às suas representações culturais, gerando questionamentos e reações adversas. Essas respostas do público são extremamente valiosas, pois impulsionam estúdios e desenvolvedores a repensar suas escolhas criativas. Um exemplo notório dessa mudança pode ser observado na franquia já citada *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). Apesar de ainda conter algumas controvérsias culturais, o jogo introduziu a personagem jogável Farah Karim, uma mulher de origem fictícia, mas fortemente inspirada em povos do Oriente Médio. Farah carrega um enredo centrado em sua luta contra o terrorismo em sua terra natal. Ela se destacou por ser a primeira personagem feminina jogável da série, representando elementos simbólicos de culturas árabes e muçulmanas. Sua recepção positiva foi tamanha que ela retornou na sequência do jogo, em 2022, agora com um desenvolvimento narrativo mais profundo, abordando temas como a participação das mulheres em cenários de guerra, dando voz e contexto a personagens de origem árabe.

Essa conscientização por parte do público, mesmo que gradual, pressionou as empresas a buscarem representações mais fiéis e realistas, favorecendo o desenvolvimento de personagens com maior profundidade e diversidade. Dentro do gênero FPS — foco central desta pesquisa — personagens de diferentes etnias ganharam espaço, enquanto elementos culturais passaram a ser representados de maneira mais cuidadosa. A introdução de sotaques distintos, adaptações linguísticas e localizações culturais ampliaram o alcance dos jogos e contribuíram para uma maior identificação com o público. Como destaca Souza (2021, p. 215):

Na sociedade contemporânea, é importante mostrar para as pessoas exemplos de diversidade e inclusão social de grupos que foram omitidos e marginalizados por séculos e entender que existem alternativas e possibilidades para o eu, para a identidade e para o comportamento social.

Como salienta o autor (Souza, 2021), os termos ‘alternativas e possibilidades’ configuram-se como expressões precisas para descrever a necessidade urgente de aprofundar conceitos e representações nos jogos, evitando visões obsoletas e preconceituosas. Torna-se essencial a criação de cenários mais diversos, com personagens e culturas igualmente plurais. Neste sentido, alguns jogos vêm se destacando ao longo dos anos por sua abordagem consciente e contemporânea, utilizando elementos culturais de maneira significativa e oferecendo profundidade a personagens de variadas origens. Um exemplo expressivo é *Overwatch* (2016), um FPS que apresenta cerca de 40 personagens de diferentes nacionalidades e mais de 20 mapas ambientados em regiões distintas do mundo. O jogo conseguiu harmonizar elementos culturais com tecnologias e ambientes futuristas, estabelecendo uma representação global e inclusiva. E isso foi executado em detalhes minuciosos. Hudson (2023) comenta, inclusive, que durante o processo de criação de personagens, até mesmo para detalhes como tatuagens regionais, existe uma consulta com profissionais da área. Como aconteceu durante a criação do personagem samoano, onde, durante uma revisão cultural para garantir mais autenticidade, recorreram a um mestre de tatuagens tradicionais da ilha, o Si'I Liafau, que participou diretamente do processo de design das tatuagens.

Lima (2023) discorre sobre o uso de equipes locais, como historiadores e consultores, para a criação do cotidiano, economia, arte, entre outros aspectos que culminaram na construção do *Assassin's Creed Mirage* (2023), que se passa em Bagdá, capital do Iraque. Nesse jogo, o jogador tem a oportunidade de visitar mais de 60 locais históricos da capital. A participação de especialistas locais cria profundidade e desperta a curiosidade dos jogadores sobre variadas culturas, colaborando para a criação de um imaginário mais fiel.

O mesmo ocorre em *Ghost of Tsushima* (2020). A empresa americana Sucker Punch, para representar de maneira fiel a cultura de Tsushima, contou com a presença do produtor japonês de jogos Shuhei Yoshida e da Japan Studio (desenvolvedora japonesa), o que foi crucial para o sucesso do jogo, agradando inclusive o público do Japão. Yoshida (2025), em entrevista à *Kinda Funny Games*, comenta sobre sua participação na produção do game, o que ajudou a evitar desconfortos culturais e garantiu uma representação mais assertiva.

O impacto dentro e fora das telas começou a ser notado quando fãs arrecadaram cerca de 27 milhões de ienes (aproximadamente 1 milhão e 30 mil reais) para a reconstrução, manutenção e turismo do portão Torii do Watazumi Shrine, uma localização presente no jogo. Segundo Plaza (2025), a visita a esse espaço é um claro exemplo do impacto positivo causado pelo jogo. A curiosidade e a vontade gerada de visitar um local histórico refletem um resultado positivo do envolvimento com o jogo, que ainda serviu como ferramenta para a revitalização do espaço, mostrando as consequências reais que os jogos digitais, quando bem explorados, podem ter.

Este uso positivo da cultura não se limita ao exterior. No Brasil, existe uma gama de jogos desenvolvidos com base em diferentes localidades. Em Aridá (2019), jogo desenvolvido por um estúdio brasileiro, narra-se uma aventura no sertão nordestino. O jogo conta com toda a ambientação visual e sonora do sertão. O site Impacta Nordeste (2020) aborda as conquistas do estúdio e seu ganho de notoriedade até mesmo no âmbito internacional. Desenvolvido por locais, o jogo apresenta características fiéis que podem trazer até mesmo memórias afetivas para jogadores da região. Mesmo enfrentando resistência preconceituosa, inclusive de brasileiros em fóruns, o estúdio se manteve resiliente. Como afirma a Aoca Game Lab (2020): “O game design pode ser um ato político”.

Essa afirmação serve de base para a continuidade de projetos como esse, para que a imagem que se tem do sertão e do nordeste não se resuma apenas em visões estereotipadas, como aborda Chammas (2009, p. 23):

Seus hábitos, formas de falar e de pensar são generalizados como sendo características de toda a região Nordeste, área inóspita, atrasada cultural e economicamente, onde a paisagem seria composta por cactos e caveiras de animais mortos.

É destacável que algumas regiões do Brasil são representadas de maneira diminuída, visão essa difundida em novelas, filmes, músicas e outras mídias. Enquanto isso, a parte cultural e a contribuição histórica dessas regiões são frequentemente deixadas de lado ou reduzidas a concepções simplistas, como aponta a autora. Nesse quesito, os jogos podem servir como ferramenta para introdução de um ponto de vista mais detalhado e sensível às nuances culturais.

Além disso, os estúdios também vêm representando figuras históricas. O jogo Dandara (2018), desenvolvido por brasileiros, atraiu atenção internacional ao representar Dandara dos Palmares, figura importante na luta contra a escravidão. Com uma jogabilidade diferente, o

jogo conquistou seu espaço aos poucos. Em vez de investir na criação de um novo enredo, optou por um caminho de valorização cultural ao usar uma figura importante da história brasileira. A Aoca Game Lab (2020) afirma que “a diversidade é um diferencial competitivo que pode ser revigorante para o próprio negócio do entretenimento”.

O mercado de jogos eletrônicos apresenta crescimento contínuo. Segundo dados da Newzoo (2025), plataforma especializada em análise de mercado para o setor de games e suas vertentes, o setor aumentou em 0,6% em relação a 2023, estabilizando-se em 177,9 bilhões de dólares em 2024, divididos em receitas por regiões, conforme mostra a figura 6.

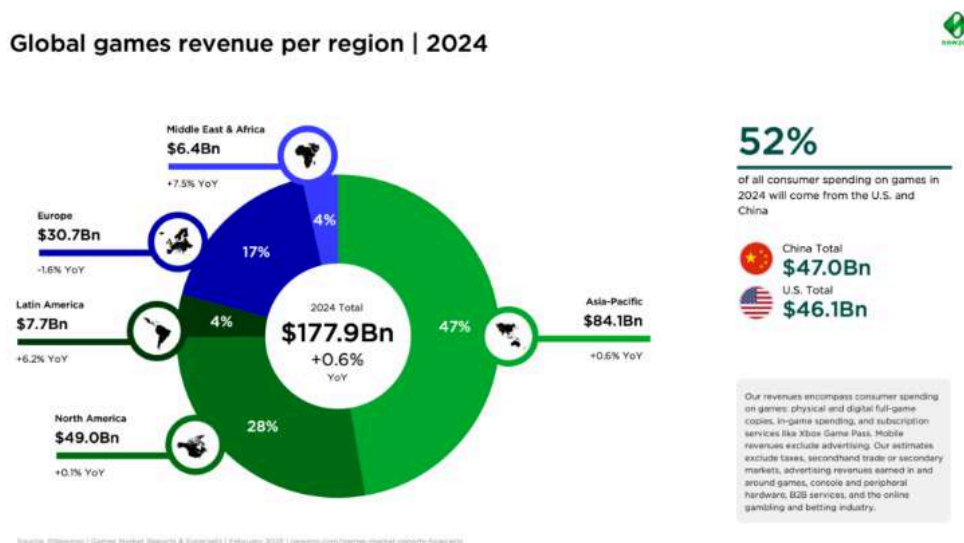


Figura 6 – Receita global de jogos por região / 2024 (2025)

Fonte: Newzoo

Na figura 6, observa-se que 52% dos consumidores vêm da região Ásia-Pacífico, enquanto os demais 48% se distribuem decrescentemente entre América do Norte, América Latina, Europa, Oriente Médio e África. China e Estados Unidos são os maiores destaques em número de consumidores. No entanto, ainda que exista uma concentração maior em determinadas regiões, esses números representam pessoas — jogadores — que não pertencem a um único gênero, etnia, religião ou cultura, refletindo a diversidade de traços individuais e humanos.

Tue (2023) argumenta que quanto mais acolhedor um jogo é, maior a probabilidade de alcançar um público global. Por conseguinte, a diversidade torna-se substancial para o sucesso dos jogos. As discussões sobre narrativa, identidade e cultura são essenciais para compreender como os jogadores dão sentido aos jogos, segundo Gray (2020).

A necessidade de diversidade pode ser observada ao longo do tempo. Por exemplo, *League of Legends*, segundo Eurístines, Feres e Machado (2018), possuía 79% dos personagens brancos e 21% de não brancos em 2019. Contudo, segundo o site *MaisEsports* (2024), no intervalo entre 2020 e 2025, dos 24 personagens lançados, apenas 5 eram brancos, 4 eram criaturas fantasiosas e os outros 15 eram não brancos. Essa variação indica um avanço significativo na diversidade, com a inserção de personagens com diferentes traços étnicos.

Para o público, a diversidade também tem se mostrado um diferencial, como é visível na figura 7.

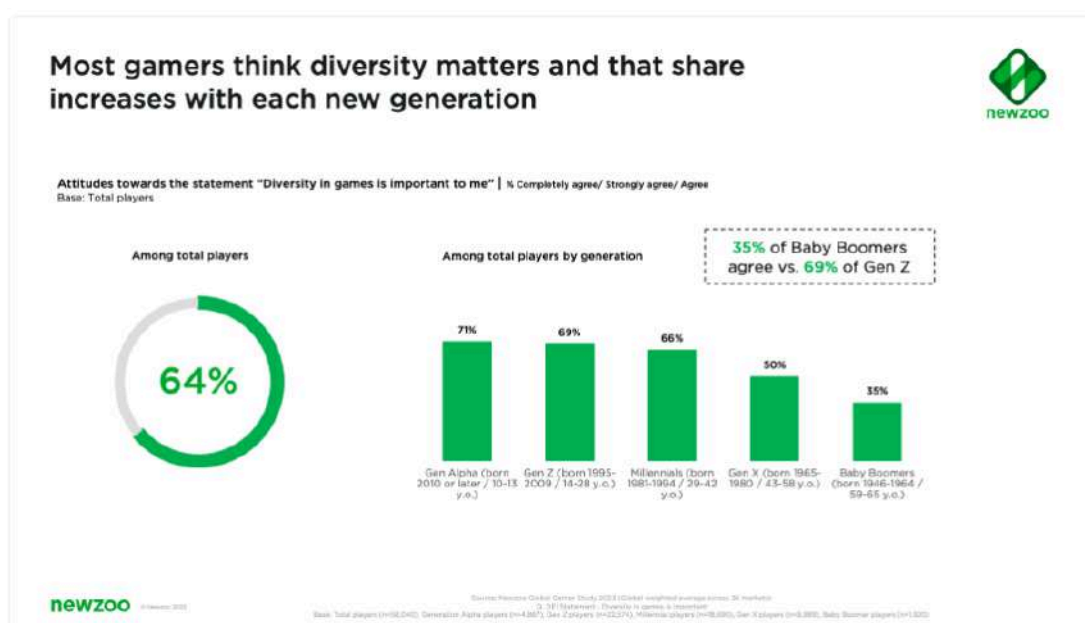


Figura 07 – Gráfico sobre porcentagem de jogadores que pensam que diversidade importa, com intervalos de idade (2023)

Fonte: Newzoo

Em resumo, a pesquisa mostra que 64% dos jogadores concordam que diversidade é importante. O gráfico também demonstra que esse pensamento é mais comum entre gerações recentes, com a porcentagem se mantendo acima de 60% entre as faixas etárias de 10 a 42 anos. Isso sugere que a diversidade é cada vez mais aceita por jogadores mais jovens, o que pode indicar uma visão otimista para o futuro da representatividade nos jogos.

Na perspectiva do design, a diversidade está diretamente atrelada ao público-alvo. Um bom design exige cuidado, planejamento e reflexão, além de atenção consciente às necessidades do usuário (Norman, 1988). No caso dos jogos digitais focados em personagens, o produto vai

além do jogo — ele é também o personagem. E a análise de necessidade começa a orbitar questões como: o que esse personagem representa? Como é representado? Qual sua função?

No design, de forma superficial, pode ser difícil organizar todas essas necessidades, dada a escala global dos jogos digitais. Atrelar a representação a um contexto de diversidade pode ser um desafio para os designers. No entanto, as empresas têm contornado esse problema ao se aprofundar na imagem que desejam projetar. Como citado anteriormente, a busca por profissionais locais e o desenvolvimento baseado no feedback desses especialistas têm apresentado resultados positivos.

É o caso de Valorant, foco desta pesquisa. A presença de equipes locais ajuda a nortear grande parte do processo de criação, como afirma a desenvolvedora Riot Games (2022):

Valorant é o nosso primeiro jogo que não foi inspirado no universo do League of Legends: ele é ambientado na Terra, e os agentes têm sua própria terra natal. No caso da Raze, é Salvador, a primeira capital do Brasil e coração cultural do país. Essa decisão, como muitas outras ao longo do caminho, foi tomada pelos Rioters do Brasil para capturar a verdadeira essência do que significa ser brasileiro.

A fala se refere à Raze, personagem brasileira do Valorant, desenvolvida juntamente com uma equipe brasileira. É perceptível a preocupação com o olhar local sobre o desenvolvimento da personagem, bem como o respeito por sua terra natal. Essa parceria não só garante que diferentes aspectos das culturas sejam explorados, como também pode trazer uma visão mais contemporânea sobre elas.

Essa abordagem colaborativa no desenvolvimento de personagens, como no caso de Raze, não apenas enriquece a diversidade cultural representada no jogo, mas também contribui para o seu apelo global. Ao incorporar perspectivas locais autênticas, a Riot Games reforça a imersão narrativa e a conexão emocional com públicos de diferentes regiões — fatores que, somados à jogabilidade inovadora e ao marketing estratégico, ajudam a explicar o rápido crescimento e consolidação de Valorant. Esses elementos são analisados adiante, com foco nas métricas de sucesso do jogo, seu alcance global e a construção de sua narrativa.

2.2 Gênese, estrutura e ascensão competitiva de Valorant

Em 15 de outubro de 2019, durante a comemoração dos 10 anos da empresa, a desenvolvedora Riot Games, pertencente à empresa de tecnologia Tencent, apresentou seus projetos futuros, entre eles o chamado “Projeto A”. Em um vídeo de lançamento, a diretora Anna Donlon afirmou que se tratava de um “jogo de tiro tático com foco no personagem”, mantendo o

aspecto competitivo — vinculado a torneios e disputas — e preciso, ou seja, baseado na habilidade dos jogadores de acertar os alvos. Ambientado em um futuro próximo, o jogo contaria com “um elenco letal de personagens, cada um com suas habilidades únicas”. A expectativa em torno do anúncio foi alta, impulsionada também pelo fato da Riot ser a responsável por *League of Legends*, um dos jogos mais populares do mundo à época.

Em 2 de março de 2020, o “Projeto A” foi oficialmente chamado *Valorant*, sendo lançado em 2 de junho do mesmo ano. Rapidamente, o título foi comparado a grandes nomes do gênero, como *Counter-Strike: Global Offensive*, da Valve Corporation, e *Overwatch*, da Blizzard. O primeiro, por seu foco em partidas táticas de tiro em primeira pessoa, e o segundo, pela presença de personagens com habilidades únicas.

De fato, *Valorant* incorpora elementos semelhantes a ambos os jogos, porém organizados de forma própria. Inicialmente, o jogo oferecia dois modos principais: o mais famoso, “Disputa da Spike”, assemelha-se a *Counter-Strike*, por se tratar de um confronto 5 contra 5, no qual uma equipe precisa plantar um artefato chamado Spike (“atacantes”) e a outra impedir ou desarmá-lo (“defensores”); o outro modo é o “Mata-Mata”, uma disputa entre 14 jogadores em que vence aquele que atingir 100 eliminações primeiro, vale ressaltar que outros modos foram inseridos em atualizações posteriores.

A comparação com *Overwatch* reside na presença de habilidades específicas para cada personagem, o que caracteriza o conceito de “heróis com jogabilidade única”. Contudo, o vice-diretor da Riot, Greg Street (2019), esclarece:

Embora estejamos honrados pelas comparações entre o Projeto A da Riot e *Overwatch*, os dois não pertencem exatamente ao mesmo gênero. O Projeto A é um jogo de tiro tático. A letalidade é alta e você não reaparece. O controle do mapa e o uso de armas são essenciais. As habilidades estão mais relacionadas à utilidade.

Essa colocação ressalta a principal diferença: enquanto *Overwatch*, os personagens renascem durante a partida e suas habilidades são o ponto central, além de apresentarem variações na quantidade de pontos de vida de acordo com a classe. Em *Valorant*, todos os personagens têm a mesma quantidade de vida, e as habilidades funcionam como suporte à jogabilidade, cujo foco é a precisão no disparo.

No modo padrão “Disputa da Spike”, o jogador escolhe um entre os 28 personagens disponíveis (chamados de “agentes”), que se dividem em quatro categorias:

- **Duelistas:** gameplay agressiva; iniciam confrontos e têm habilidades voltadas ao combate direto e reposicionamento;
- **Sentinelas:** função defensiva e de suporte; protegem áreas com armadilhas, curas ou barreiras;
- **Controladores:** táticos, controlam o ritmo do jogo por meio de fumaças e obstrução de visão;
- **Iniciadores:** preparam a entrada da equipe, rastreando inimigos e aplicando penalidades como cegueira ou lentidão.

Após a escolha do agente, os jogadores são alocados em um dos mapas disponíveis, cada um, ambientado em diferentes regiões do mundo. Inicialmente, todos os participantes dispõem de 100 pontos de integridade física e acessam um sistema de aquisição de equipamentos por um período de 30 segundos, onde podem provisionar armamentos, dispositivos de proteção e habilidades específicas. As partidas duram até 25 rodadas, com tempo de 1 minuto e 40 segundos por rodada. Vence a equipe que alcançar 13 vitórias, podendo haver prorrogação em caso de empate.

A ambientação dos mapas contribui para o enredo do jogo, que é desenvolvido gradualmente por meio de atualizações e do lançamento de novos personagens e mapas. A narrativa se passa em um futuro próximo, marcado por um evento global denominado “Primeira Luz”, que introduz um novo elemento na Terra: a Radianita, uma fonte de energia altamente poderosa. Esse material concede habilidades especiais a certos indivíduos, que passam a ser chamados de Radiantes. Para controlar possíveis ameaças, é fundado o *Protocolo VALORANT*, uma organização que reúne Radiantes e Humanos com acesso à tecnologia baseada em Radianita.

Com o tempo e posteriores atualizações, revela-se a existência de duas versões da Terra: Alpha e Ômega. A Terra Ômega, enfrentando escassez de Radianita, envia agentes para extrair o material da Terra Alpha, o que causa desequilíbrios e desastres ambientais.

Vale salientar que a história no jogo se desenvolve de maneira lenta e fragmentada, sendo contada por meio de elementos dentro e fora do próprio jogo, como mapas, falas dos personagens, trailers e arquivos como e-mails ou documentos encontrados nos cenários. Esta abordagem consolida o caráter transmídia da narrativa, permitindo aos jogadores reconstruírem

o universo ficcional de forma gradual e não-linear, conforme interagem com as diferentes plataformas de conteúdo..

A figura 8 mostra as consequências das extrações de Radianita no mapa Sunset, localizado em Los Angeles, onde parte da cidade sofre colapso estrutural e energético. Nesse panorama, o Protocolo Valorant assume uma nova missão: proteger a Terra Alpha das ações da Terra Ômega. Como existem versões duplicadas dos personagens em ambas as Terras, a narrativa justifica a presença do mesmo agente nos dois times durante as partidas.



Figura 08 – Mapa Sunset do jogo Valorant (2020)

Fonte: Site oficial de Valorant. Disponível em:. Acesso em: 7 maio 2025.

Essa complexa narrativa, que articula ficção científica com questões ambientais e conflitos interdimensionais, não apenas enriqueceu o universo de Valorant, mas também se mostrou um elemento para capturar o interesse da comunidade gamer desde os estágios iniciais.

Desde sua fase beta — etapa preliminar em que um número limitado de jogadores tem acesso ao jogo para fornecer *feedback* e auxiliar no balanceamento — Valorant já demonstrava sinais de um lançamento promissor. Segundo a Folha de S.Paulo (2020), durante esse período foram registrados cerca de 3 milhões de jogadores. Em plataformas de *streaming* como a Twitch e a AfreecaTV (serviço de origem sul-coreana), o jogo somou aproximadamente 470 milhões de horas assistidas.

No primeiro aniversário, em 2021, Valorant acumulava cerca de 14 milhões de jogadores ativos por mês. Segundo Anna Donlon, diretora da Riot Games, apesar de uma queda inicial após o lançamento, o jogo se estabilizou com as atualizações subsequentes (Barbosa, 2021). Em comparação, os principais concorrentes da época apresentavam os seguintes números:

Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), com nove anos de existência, possuía cerca de 26,9 milhões de jogadores mensais, enquanto *Overwatch*, em seu quinto ano, contava com aproximadamente 10 milhões. Esses dados revelam que Valorant obteve um crescimento expressivo em um curto período, resultado de seu apelo competitivo, design de personagens culturalmente referenciados e da estratégia consolidada da desenvolvedora.

Esse sucesso também se deve à experiência prévia da Riot Games, empresa responsável por *League of Legends (LoL)* — um dos maiores fenômenos dos esports. Segundo o site *GamesIndustry.biz* (2019), em agosto daquele ano, o *LoL* atingiu cerca de 8 milhões de usuários simultâneos, número superior à soma dos dez jogos mais populares da Steam naquele período. No cenário competitivo, o jogo foi premiado como “*Best Esports Game*” por três anos consecutivos (2019–2021), com picos de audiência entre 45 e 75 milhões de espectadores simultâneos em suas finais mundiais. Com isso, Valorant herda não apenas o nome da Riot, mas sua expertise em criação de comunidades engajadas, sistemas de ranqueamento e estrutura de ligas competitivas.

Paralelo a isso, comparar Valorant com *CS:GO* e *Overwatch* é continuamente pertinente, pois o jogo combina elementos centrais de ambos: do primeiro, herda a estrutura tática e o sistema de armamentos; do segundo, as habilidades únicas e funções distintas de personagens. À época de seu lançamento, não havia outro título de peso que oferecesse essa mesma convergência de características.

A interface de Valorant (figura 11) compartilha diversos elementos com *Counter-Strike* (figura 09): arma primária, secundária e faca, além do minimapa, vida e munição posicionados de forma semelhante. Já a semelhança com *Overwatch* (figura 11) se aproxima mais pelo uso de habilidades e personagens com funções distintas. A combinação dessas influências pode ter sido determinante para a boa recepção do jogo, uma vez que não havia, à época, outro título de peso com essa conjunção de características.



Figura 09 – Interface do Counter Strike 2 (2023)
 Fonte: Benchmark. acesso em 07 de maio de 2025.



Figura 10 – Interface do Overwatch (2023)
 Fonte: Steam acesso em 07 de maio de 2025.



Figura 11 – Interface do Valorant (2024)

Fonte: Steam acesso em 07 de maio de 2025.

A ascensão do jogo seguiu constante. Em agosto de 2024, segundo o site *Tracker Network* (2024), Valorant possuía cerca de 24 milhões de jogadores mensais. Já em abril de 2025, o número de jogadores diários ativos alcançava aproximadamente 4 milhões. Um dos pilares que sustentam jogos competitivos é o cenário de campeonatos, associado ao envolvimento da comunidade e ao engajamento com as equipes que os jogadores apoiam. Como citado anteriormente, Valorant é um jogo fortemente voltado para esse ambiente competitivo.

De acordo com o site *MaisEsports* (2024), Valorant tornou-se o FPS mais popular do mundo naquele ano. No mesmo período, o *Valorant Champions Tour* (VCT), principal campeonato internacional do título, atingiu um pico de 9,1 milhões de espectadores simultâneos, impulsionado pela vitória da equipe chinesa Edward Gaming (EDG), que obteve projeção global.

Além do cenário masculino, a Riot Games criou, em 2021, o circuito feminino *Game Changers*, com duas frentes: o *VCT Game Changers Series*, voltado ao alto nível competitivo, e o *VCT Game Changers Academy*, com foco no desenvolvimento de jogadoras em categorias de base (ESPN, 2021). Em sua estreia, o torneio registrou 16 milhões de horas assistidas, consolidando-se como um dos maiores eventos inclusivos do cenário de *esports*.

O Brasil também se destacou e foi essencial para o crescimento da audiência. Em 2022, a equipe masculina LOUD venceu o *Valorant Champions*, realizado na Turquia. Em 2023, a equipe feminina Team Liquid Brasil foi vice-campeã do *Game Changers Championship*, perdendo a final para a equipe canadense Shopify Rebellion, com pico de audiência de cerca de 105 mil espectadores — o dobro da edição anterior. O investimento no cenário competitivo brasileiro contribuiu para ampliar o engajamento da comunidade e fortalecer a presença global do jogo.

Esse panorama demonstra o impacto de Valorant como fenômeno competitivo e sua capacidade de alcançar e manter um público numeroso. Ao longo dos anos, foram implementadas atualizações frequentes, incluindo aprimoramentos no sistema *anti-cheat* Vanguard — software responsável por detectar e prevenir trapaças, que se adapta a novas ameaças. Além disso, o elenco de personagens cresceu consideravelmente. Em seu lançamento,

o jogo contava com 11 agentes de nacionalidades diversas, como Rússia, China, México e Brasil. Até a data desta pesquisa, Valorant já incluía 28 agentes, incorporando ainda mais nacionalidades e representações culturais marcantes.

A análise do impacto competitivo e do crescimento exponencial de Valorant revela uma correlação direta entre estratégia de representação cultural autêntica e seu sucesso comercial. O investimento em personagens como Raze, desenvolvidos em colaboração com equipes locais, não apenas ampliou o apelo global do jogo, mas também demonstrou como a diversidade cultural pode ser um catalisador para a imersão do jogador e para a construção de comunidades engajadas.

Esse fenômeno levanta questões sobre o papel dos jogos digitais como veículos de transmissão cultural: até que ponto a fidelidade na representação de identidade locais influencia a recepção do jogo? Como a indústria pode equilibrar a demanda por competitividade com a responsabilidade de evitar reducionismos culturais?

A resposta parece residir na abordagem adotada por Valorant, que ao integrar consultores locais e narrativas transmidiáticas, subverteu as expectativas do gênero FPS. Essa iniciativa não apenas humanizou seus agentes, mas também os transformou em embaixadores de culturas específicas, deslocando o eixo da discussão de “como representar” para “quem representa”. A representação cultural deixa de ser um acessório estético para se tornar um pilar estrutural do design de jogos, capaz de ressignificar estereótipos e conectar públicos diversos.

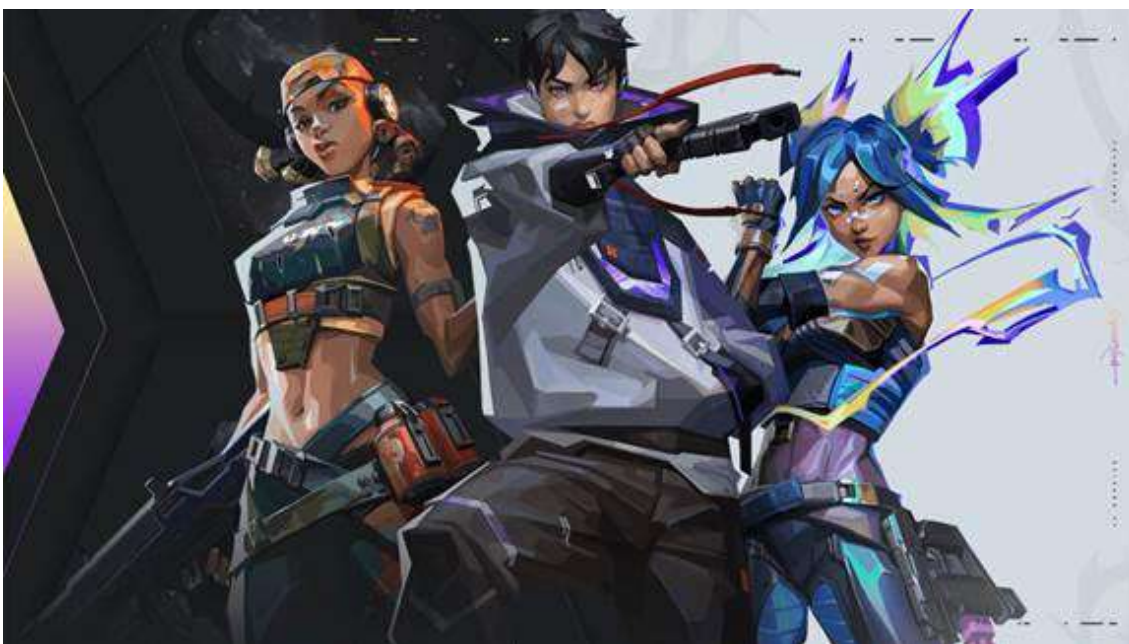
Essa abordagem levanta questões importantes para a indústria de jogos: de que forma a cultura é representada na mecânica e narrativa do jogo? Qual o peso real dessas representações no êxito da obra? E, principalmente, como Valorant se configura como um espaço para construção de imaginários culturais coletivos?

Essas indagações ganham especial relevância quando consideramos o paradoxo inerente ao gênero: tradicionalmente, jogos de tiro táticos priorizam precisão e estratégia em detrimento de representações culturais mais sofisticadas — podendo, em alguns casos, até reforçar estereótipos. Valorant, contudo, subverte essa lógica ao integrar de forma orgânica elementos culturais específicos em seu design, desde a concepção dos agentes até a ambientação dos mapas.

2.3 Design e representação cultural em Valorant

O estilo artístico do Valorant foi algo destacado por trazer uma estética moderna às artes presentes no jogo. Constata-se que as artes 2D dos agentes de Valorant são produzidas por uma equipe multidisciplinar coordenada pela Riot Games, com contribuições de artistas internos e externos. O estilo visual mescla realismo e estilização gráfica, com forte influência da arte digital contemporânea, é notório também que as pinturas tenham traços mais retos e geométricos. Essas artes reforçam aspectos narrativos, culturais e estéticos dos personagens, funcionando tanto como representação identitária quanto como ferramenta de divulgação e engajamento com o público, fortalecendo assim a singularidade do jogo no meio comercial. Outro ponto marcante, existe um respeito cultural na representação dessas artes, como cor de pele e formatos de elementos do rosto, contribuindo para uma localização mais efetiva no ambiente cultural.

A figura 12, pode ser explicada de maneira mais assertiva nas palavras do próprio gerente de arte, Moby Francke (2021), que argui que o estilo de arte é facilmente reconhecível e ao mesmo tempo descomplicado, ele fala que o Valorant se equilibra entre o realismo e o “cel shaded” - técnica que imita estilização de quadrinhos e desenhos animados) - essa junção explicada pelo gerente, garante a singularidade.



Para localizar os detalhes culturais presentes no jogo Valorant, é necessário compreender como são criados os personagens e qual a metodologia utilizada nesse processo. Como ponto de partida para esta análise, Cameron (2022) nos oferece um norte:

Essencialmente, Valorant é para todos. A equipe queria que qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo, pudesse rodar o jogo com configurações básicas de um PC facilmente acessível, mas que também pudesse se identificar com o elenco de personagens. (Cameron, 2022).

Nesse ponto, é notável o desejo de alcance e inclusão que a Riot Games busca ao desenvolver seus personagens. A empresa enfatiza tanto a acessibilidade em termos técnicos — permitindo que o jogo rode em computadores com configurações modestas — quanto a identificação do público com o elenco, composto por personagens inspirados em diversas nacionalidades reais (Cameron, 2022). Vale ressaltar que o processo metodológico apresentado neste trabalho resulta da junção de diversas fontes originais da Riot Games, que se complementam e contribuem para uma visão mais completa.

A metodologia de criação dos personagens inicia-se com a análise de necessidades e do público-alvo. Segundo Scott (2021), líder de design de personagens, o processo começa com as perguntas: “Quem deveria jogar com esse personagem? E por quê?” Esse questionamento leva em consideração o estilo de jogo do usuário: se prefere uma abordagem mais agressiva e rápida, mais tática, ou voltada ao suporte da equipe. A partir dessa definição, determina-se a função do personagem, que pode ser classificada como: iniciador, sentinela, duelista ou controlador.

Outro elemento essencial nesta etapa é a inovação. A equipe não busca apenas adicionar um personagem a uma classe existente, mas trazer algo novo a ela. Cameron (2022) exemplifica esse aspecto com a personagem Killjoy, uma sentinela. Apesar de sua função clássica de proteger e atrasar a entrada inimiga, suas habilidades se destacam por uma abordagem mais agressiva, com alto potencial de dano — o que a diferencia de outros sentinelas do jogo.

Além disso, é nesta fase que são definidos os equipamentos e o conceito central do personagem. Por exemplo, a criação da personagem Neon partiu da ideia de corrida e energia.

Goscicki (2022), um dos designers envolvidos no projeto, afirma: "Sempre soubemos que queríamos ter sprint no jogo, e essa foi a semente que deu início a muitas das conversas em torno dela". A habilidade de "sprint" — correr por curtas distâncias rapidamente — foi o ponto inicial do conceito. A partir disso, entre ideias e discussões, surgiu a associação com eletricidade. Lim (2022) complementa: “chegamos à ideia de eletricidade, que se prestou à ideia de velocidade.” Essa definição de papel, função e estilo constitui a primeira etapa do processo.

Por se tratar de um jogo tático e competitivo, é compreensível que o primeiro foco esteja na jogabilidade. Entretanto, a segunda etapa concentra-se na localização do personagem. Muitas vezes, essa definição cultural já está presente desde a etapa anterior. No caso da personagem Neon, por exemplo, sua associação com a eletricidade e velocidade levou à escolha das Filipinas como sua origem. Gem Lim (2022), artista conceitual filipino, explica:

Também tinha essa boa ligação com o local de onde queríamos que esses personagens fossem no mundo real: as Filipinas. Eu cresci em Manila e estávamos planejando fazer personagens filipinos — algo que significa muito para mim, pessoalmente. E em Manila temos muitos apagões e problemas de eletricidade em geral. Parecia um pequeno aceno para a vida lá.

Os apagões mencionados por Lim (2022) referem-se aos problemas de fornecimento de energia elétrica na capital filipina, frequentemente atribuídos à distribuidora Manila Electric Company (Meralco). Esse detalhe foi incorporado à construção da personagem para torná-la mais próxima da realidade dos jogadores locais, oferecendo uma experiência de identificação cultural.

Com a localização definida, o processo avança para a fase de prototipagem e pré-produção. Nesse momento, define-se a estética do personagem, sua paleta de cores, as habilidades e sua aparência visual. É também quando se verifica se a ideia inicial está sendo de fato concretizada. Scott (2021) destaca que essa fase é crucial para testar a receptividade do público-alvo em relação às escolhas realizadas. O processo é lento, pois envolve a modelagem 3D do personagem, bem como o desenvolvimento dos efeitos visuais de suas habilidades.

Na sequência, a fase de produção é marcada pelo refinamento dos elementos visuais e funcionais. As habilidades e o visual do personagem já estão mais definidos, e começa-se a trabalhar sua personalidade, diálogos, efeitos sonoros e dublagem. No caso da Neon, a dublagem em inglês foi feita por Vanille Velasquez, atriz filipina. Em entrevista, ela afirma que

“Eu cresci jogando videogame e, quando era jovem, realmente não me ocorreu porque não havia muitos personagens filipinos nos jogos que eu jogava” (Velasquez, 2022).

Esse relato reforça a importância da representatividade e remete à reflexão proposta por Chimamanda Adichie (2009), sobre o perigo de uma história única. Ter uma dubladora local fortalece a identificação dos jogadores filipinos com a personagem e oferece ao público global uma representação mais autêntica da cultura retratada.

Nesse ponto, é interessante destacar o uso da dublagem também como forma de localização. A escolha estratégica de dubladores locais ou com ascendência cultural próxima ao personagem — como ocorreu com Vanille, atriz filipina que dá voz à personagem Neon — reafirma o compromisso do Valorant de representar de forma fiel e autêntica diferentes culturas. Como destacam O’Hagan e Mangiron (2013), a dublagem em jogos vai além da tradução linguística, pois transmite nuances emocionais e culturais que reforçam a imersão e a identificação dos jogadores com os personagens.

A última etapa do processo é o balanceamento e coleta de *feedback*. Nessa fase, a jogabilidade do personagem é testada por jogadores, e ajustes são feitos para garantir que ele não se torne desproporcionalmente forte — ou “apelão”, como dizem os jogadores. Após o lançamento, o personagem continua sendo monitorado, e alterações podem ser implementadas em atualizações posteriores, caso necessário. Para sintetizar o processo metodológico, as etapas descritas são representadas na figura 13.



Figura 13 – Esquema metodológico de criação de personagem do jogo Valorant

Fonte: Adaptado de Riot Games (2022)

Com o entendimento das etapas de criação dos personagens, torna-se possível analisar de forma individual os resultados obtidos, de modo a verificar se o método proposto pela Riot Games foi eficaz na integração entre jogabilidade e representações culturais. Essa análise é fundamental para compreender como o jogo contribui para a construção de representações e para o engajamento de públicos diversos.

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização da Pesquisa

Trata-se de uma pesquisa aplicada, pois busca compreender um fenômeno (a representatividade cultural em Valorant) com o objetivo de gerar *insights* práticos para o design de jogos e a experiência do jogador. É uma pesquisa exploratória, que se inicia com um levantamento bibliográfico sobre representação cultural, identidade e design de personagens em jogos digitais, passando pela coleta e análise de dados para aprimorar a compreensão do fenômeno.

3.2 Procedimentos adotados

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, cujo objetivo é analisar como a cultura é representada em Valorant, identificar possíveis estereótipos, e se a cultura é elemento de oferta de valor ao criar personagens imersivos e autênticos. Trata-se de um estudo de caso, cujo evento focal é a análise da representação cultural nos personagens de Valorant (vestimentas, dublagens, personalidade) e seu impacto na recepção dos jogadores. O estudo combina:

- **Revisão bibliográfica:** teorias sobre cultura, design de jogos, identidade e o jogo Valorant (apresentadas no tópico Referencial teórico);
- **Análise de conteúdo:** dos personagens (semiótica e comparação cultural);
- **Discussão de dados coletados :** por meio de tópicos analíticos separados por temas presentes nas tabelas : elementos visuais e enredo; localização e diversidade cultural; diálogo e dublagem; propaganda e recepção; representatividade dentro e fora do jogo.
- **Análise de dados secundários:** comentários em fóruns sobre personagens de Valorant (sentimento em relação à representação e discussões de estereótipos ou apropriação cultural).

Essa abordagem permite mapear como a cultura é traduzida em design de jogos, avaliar se a representação é percebida como autêntica ou estereotipada e correlacionar representatividade com engajamento dos jogadores.

Importante salientar que a coleta de informações para a análise de conteúdo foi realizada tanto dentro quanto fora do jogo, utilizando-se de observações diretas da jogabilidade, interface e narrativa, bem como de uso de conteúdos externos, como entrevistas, contos oficiais, materiais

promocionais e links de fontes especializadas. Vale destacar que a história do universo de Valorant é desenvolvida de forma fragmentada e contínua, com a inserção de elementos narrativos por meio de mídias internas e externas, como contos dos personagens, vídeos oficiais, quadrinhos e outros materiais publicados pela Riot Games.

Para a análise de cada personagem, foram primeiramente reunidos seus dados básicos: nome, nacionalidade e função dentro do jogo. Com essas informações iniciais, passou-se à investigação do visual dos agentes, por meio da análise de artes conceituais em 2D e modelos tridimensionais (3D) disponíveis no jogo, buscando identificar elementos visuais que remetem a traços culturais específicos.

Na etapa seguinte, a análise se aprofundou no background de cada personagem — termo que, segundo o *Oxford Dictionary of English*, designa “um conjunto de condições, circunstâncias ou experiências passadas que moldam a identidade de alguém” (Oxford, 2015). Nesse momento de contexto narrativo, foram exploradas suas motivações, origens geográficas e as influências culturais representadas em seus comportamentos, discursos e visual.

Também foram considerados os traços culturais e localizações associadas aos personagens, levando em conta a representação simbólica e estética de suas culturas de origem, conforme propõe Geertz (1989), ao tratar a cultura como um “sistema de significações” que pode ser interpretado a partir de expressões visuais, gestos, práticas e discursos.

A análise inclui ainda os elementos cosméticos do jogo — como chaveiros de armas, sprays e cartões de jogador — que contribuem para reforçar a identidade visual e simbólica dos agentes. Assim como, também será mencionado habilidades caso elas carreguem elementos ligados à cultura do personagem.

Por fim, a seção “Adicionais” foi criada com o intuito de reunir comentários sobre aspectos externos ao jogo, como a recepção do personagem por parte da comunidade, paralelos com outras mídias, comparações simbólicas ou leituras socioculturais mais amplas — dentro ou fora do universo ficcional de Valorant. Essa etapa permite observar como o personagem transcende a experiência jogável, conectando-se com debates contemporâneos sobre identidade, representação e recepção.

A análise foi estruturada em forma de tabela descritiva, visando uma organização mais clara e sistemática das informações. Essa estrutura permite ao leitor acompanhar de forma segmentada os diferentes aspectos de cada personagem, facilitando a identificação de dados

básicos, observações visuais, elementos culturais e narrativos, falas, dublagens e materiais adicionais.

A escolha dos personagens analisados neste trabalho não se deu de forma aleatória. Inicialmente, foram considerados os 11 agentes lançados até 2021, a fim de compreender o processo metodológico da Riot na construção dos personagens desde o início do jogo. A partir disso, foi selecionado um agente representativo por ano entre 2022 e 2024 — considerando que, em média, são lançados dois personagens por ano — para observar a continuidade e evolução da abordagem cultural nas criações recentes.

Outro critério fundamental adotado foi a diversificação regional. As escolhas buscaram representar diferentes partes do mundo, equilibrando a análise entre continentes e culturas distintas. A seguir, a distribuição geográfica dos personagens analisados:

- Ásia: Sage (China), Jett (Coreia do Sul), Fade (Turquia)
- Europa: Phoenix (Reino Unido), Killjoy (Alemanha), Clove (Escócia), Viper (Estados Unidos, de ascendência europeia)
- América: Raze (Brasil), Gekko (Estados Unidos, com ascendência mexicana), Reyna (México), Brimstone (Estados Unidos)
- África: Astra (Gana)
- Oriente Médio e Norte da África (MENA): Cypher (Marrocos)

Essa seleção visa garantir uma amostra variada e representativa, capaz de demonstrar como o jogo Valorant articula narrativas e estéticas de diversas culturas, respeitando singularidades regionais enquanto adapta essas identidades ao universo ficcional do jogo.

Com o intuito de ampliar a compreensão dos elementos visuais do jogo, as figuras a seguir apresentam trechos da interface de Valorant, oferecendo uma visualização direta de como os conteúdos culturais e estéticos são inseridos no ambiente do jogo.

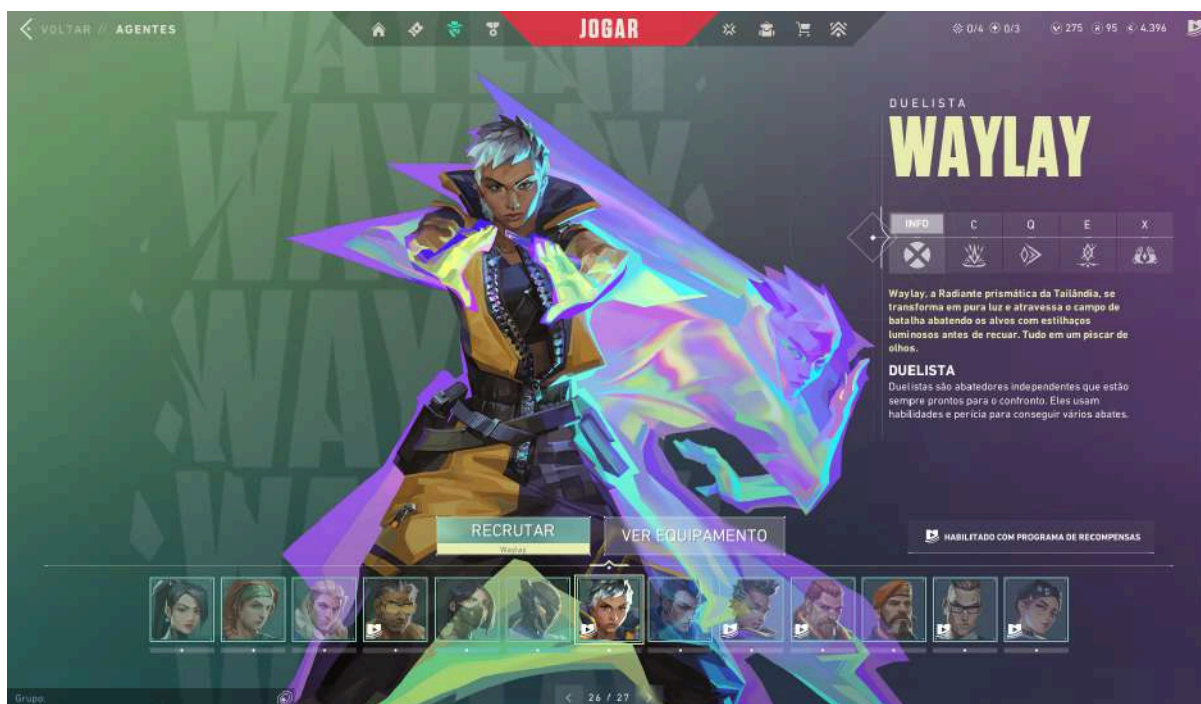


Figura 14 – Captura de tela da página da agente Waylay do jogo Valorant.

Fonte: Jogo Valorant (2025)

A Figura 14 mostra a aba de apresentação dos agentes (especificamente da Waylay, personagem da Jordânia), na qual é possível “contratar” personagens — ou seja, habilitá-los para jogar — além de visualizar suas habilidades, nacionalidades e funções estratégicas. O resumo apresentado ao lado de cada personagem destaca elementos narrativos e reforça traços culturais importantes para a construção da identidade de cada agente

Já as Figuras 15 e 16 ilustram opções de personalização visual, como cosméticos e itens estéticos do jogo. A Figura 15 apresenta os cartões de personagem, que trazem artes conceituais, slogans e trechos narrativos que ajudam a expandir o universo do jogo e fortalecer a relação entre jogador e personagem. A Figura 16 mostra os “chaveiros de arma”, acessórios aplicáveis às armas utilizadas nas partidas e que, em muitos casos, contêm símbolos ou ícones que reforçam a identidade visual dos personagens ou eventos sazonais dentro do universo Valorant.



Figura 15 – Captura de tela da página de personalização de perfil do jogo Valorant.
Fonte: Jogo Valorant (2025)

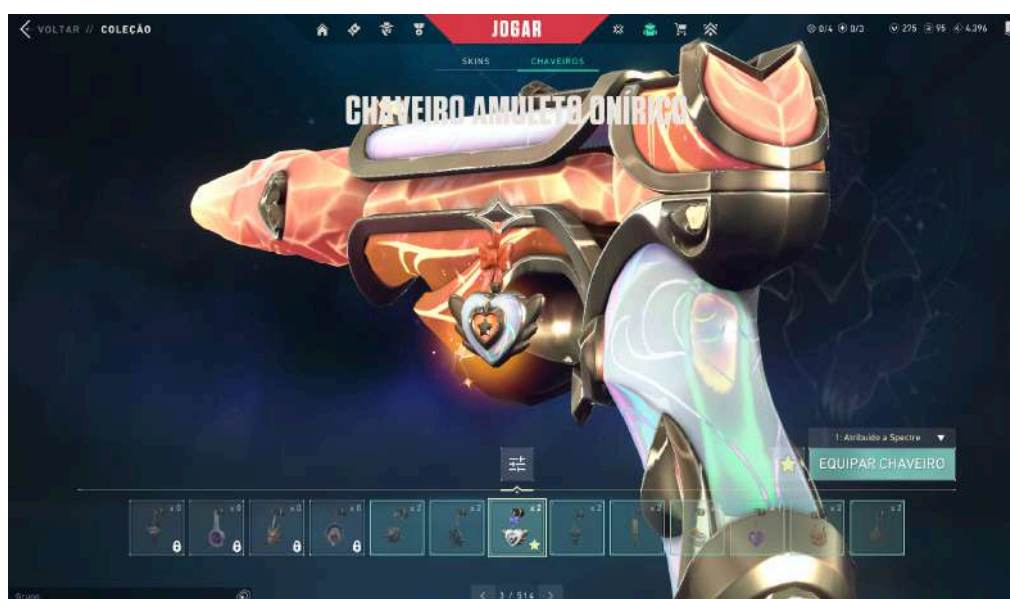


Figura 16 – Captura de tela da aba de chaveiros do jogo Valorant.
Fonte: Jogo Valorant (2025)

Essas opções de personalização, por representarem elementos narrativos e culturais do jogo, também serão abordadas no quadro elaborado.

A disposição tabular também segue a segmentação metodológica já explicada, refletindo as etapas da análise: identificação básica, contexto narrativo, leitura visual (2D e 3D), identificação de traços culturais, observação de elementos cosméticos e comentários adicionais. Essa escolha metodológica se justifica pela necessidade de transmitir conteúdos

multidimensionais de forma didática, mantendo a coerência entre análise cultural e estética e facilitando o canal entre autor e leitor. O quadro 1 apresenta o modelo da análise de conteúdo.

Quadro 1 - Modelo do quadro de análise dos personagens.

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Visual do personagem		Visual dentro do jogo	
Figura x- Arte do rosto e corpo do agente Fonte:		Figura x - Modelo 3D do agente Fonte:	
Apresentação em jogo			
Contexto e análise visual			
<i>Frase em destaque do personagem</i> Data de lançamento: Contexto: é citado seu background, com pontos importantes da sua história e inserção no jogo. Personalidade: espaço para mostrar como é expressada a personalidade de cada agente no jogo. Análise visual: cabe a análise visual, com comentários de análise própria. Cabe também, possíveis menções de elementos culturais agregadas a estética do personagem.			
Elementos culturais e localização			
Traços culturais: Após a coleta visual e contextual, as partes são associadas a fatores culturais que exprimem a presença cultural no personagem, também é mostrado os cosméticos citados anteriormente que carregam esses traços.			
Figura x		Figura x	
Fonte:		Fonte:	
Espaço para explicação das figuras			

Linhas de diálogo e dublagem
Voz Original:
Linhas de diálogo destaque: Espaço para abordar falas do personagem que carreguem sua personalidade e cultura. Análise de diálogo: Espaço para discorrer os pontos importantes dentro das linhas de voz do personagem.
Adicionais
Por fim, a seção “Adicionais” foi criada com o intuito de reunir comentários sobre aspectos externos ao jogo, como a recepção do personagem por parte da comunidade, paralelos com outras mídias, comparações simbólicas ou leituras socioculturais mais amplas — dentro ou fora do universo ficcional de Valorant.

Fonte: Autor (2025).

4 RESULTADOS

4.1 Análise de personagens

A análise de conteúdo foi conduzida de forma sistemática, seguindo etapas estruturadas, organizadas em uma tabela descritiva (quadros 2-16), para garantir clareza e reprodutibilidade. Os dados foram sintetizados em análises individuais por agentes.

Quadro 2 - Personagem Brimstone

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Brimstone	Liam Byrne	Baltimore, Maryland/Estados Unidos	Controlador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 17 - Arte do Rosto e Corpo Brimstone		Figura 18 - Modelo 3D do Brimstone	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			

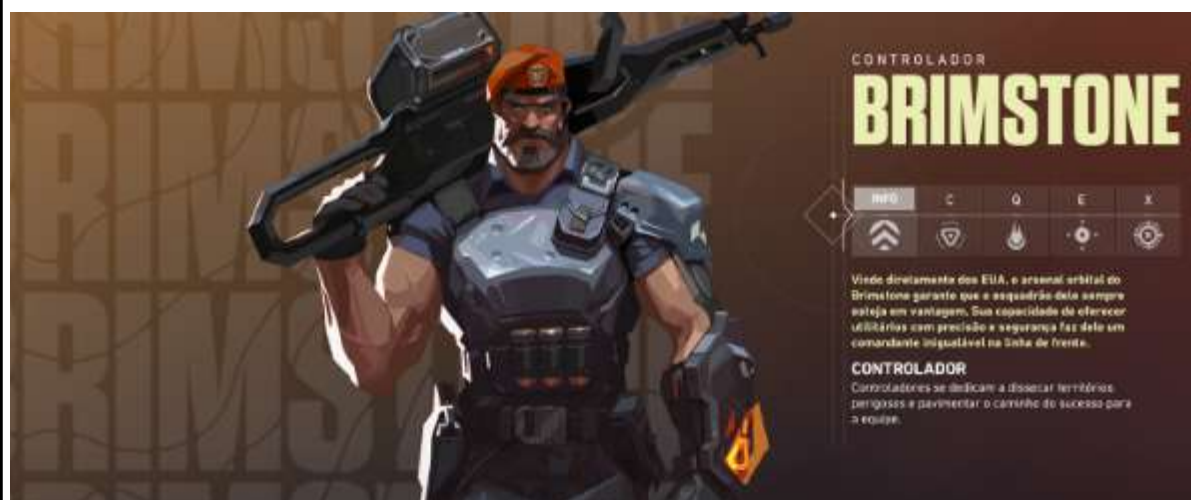


Figura 19 - Captura de Tela do Jogo : Página da Brimstone

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Tudo bem, equipe, vamos escrever essa história de guerra, certo?" - Brimstone

Data de Lançamento : 02, de junho de 2022

Contexto : Brimstone é o comandante do Protocolo VALORANT, ex-bombeiro e soldado de Baltimore, ele assumiu o posto após o evento "Primeira Luz", ele quem dá as ordens e coordena as missões de suas equipes. Com suas habilidades, ele consegue controlar o campo de visão do inimigo, estimular seus aliados e dar dano aos inimigos.

Personalidade : Sendo o mais velho do protocolo, ele é visto como o “protetor” e “comandante”, possui aspectos de liderança, proteção e cuidado,

Visual : O seu porte alto e grande é vestido por uma mistura de equipamentos táticos e uniforme, lembrando a estética de militares de elite, presente em jogos como Call of Duty e filmes ambientados em guerras.

Elementos culturais e localização

Traços culturais : O Brimstone carrega o estereótipo soldado vetereno de guerra dos EUA, ele possui um ar patriótico e tático. Carrega o título de liderança e valorização da tecnologia militar e "espírito americano" - aspectos comuns em FPS, pela hegemonia cultural dos EUA no gênero. Sua estética se baseia principalmente no aspecto militar, visível em alguns cosméticos do jogo nas figuras abaixo



Figura 20 - Chaveiro exclusivo do personagem	Figura 21 - Cartão de Jogador : Guerreiros de guerra
Fonte : Valorant Wiki	Fonte : Valorant Wiki
Linhas de diálogo e Dublagem	
Dublador inglês : Steve Blum (americano)	
Linhas de diálogo destaque :	
"Por isso que me botaram no comando"	
"Ninguém morre aqui, vamos todos pra casa"	
"Do jeitinho que treinamos"	
Análise de diálogo : Suas falas assumem um tom de liderança, com uma linguagem objetiva e tática. Destaca-se, ainda, a ausência de gírias, o que reforça seu perfil disciplinado e estratégico.	

Fonte : Autor (2025)

Quadro 3 - Personagem Viper

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Viper	Sabine Callas	Estados Unidos	Controlador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 22 - Arte do Rosto e Corpo da Viper		Figura 23 - Modelo 3D da Viper	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			

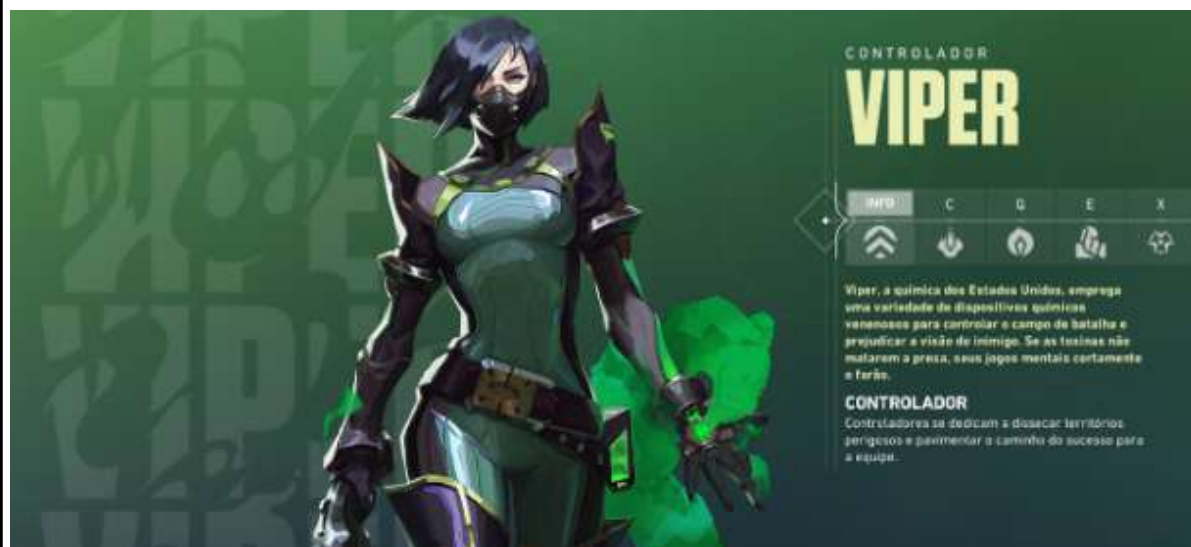


Figura 24- Captura de Tela do Jogo : Página da Viper

Fonte : Jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Ninguém é herói enquanto morre sufocado" - Viper

Data de Lançamento: 02, de junho de 2022

Contexto : Viper foi uma das primeiras cientistas a conduzir pesquisas sobre a Radianita, sendo pioneira nos estudos que desvendaram o potencial — e os riscos — da substância. Sua investigação atraiu a atenção de uma corporação rival, que chegou a contratar um assassino para eliminá-la. Embora tenha sobrevivido à tentativa de assassinato, ela emergiu profundamente transformada, tanto física quanto emocionalmente, desenvolvendo uma personalidade marcada por ressentimento, frieza e desejo de vingança.

Após esse evento, Viper passou a atuar de forma decisiva na fundação do Protocolo Valorant, contribuindo com sua experiência científica e tática para o avanço da organização. Sua história reforça não apenas sua importância estratégica dentro do universo do jogo, mas também os conflitos éticos e emocionais que moldam sua conduta — entre o dever científico e os traumas pessoais. Suas habilidades refletem seus jogos mentais, causando dano, obstruindo espaços e criando atmosferas que desorientam os inimigos.

Personalidade: A estética de biotecnologia, e aparência tóxica culmina para um visual vilanesco, ela após os acontecimentos citados adotou também uma postura mais fria e superior. Ela também aborda sobre gostar de jogos psicológicos e parece se divertir enquanto brinca com a mente dos seus oponentes.

Análise Visual : Seu uniforme é composto por um recipiente onde guarda suas toxinas, sendo liberadas pelas luvas, suas botas e ombreiras pontudas remetem a presas que combinam com o seu nome. O seu ar frio também é transmitido pelo corte de cabelo sóbrio e olhos verdes fortes.

Elementos culturais e localização

Traços culturais: Sabine, conhecida pelo codinome Viper, carrega uma atmosfera vilanesca e intimidadora, frequentemente associada aos perigos do avanço tecnológico desmedido. Embora sua inteligência e conhecimento científico sejam fundamentais para as operações do Protocolo Valorant, sua personalidade fria e metódica levanta reflexões sobre os limites éticos da ciência no universo do jogo.

Por ser estadunidense, Viper pode ser interpretada como um espelho de uma cultura que valoriza o domínio científico, o controle sistemático e a instrumentalização da tecnologia. Toda sua estética visual remete a um ambiente laboratorial, desde sua roupa com traços de trajes de contenção química até suas habilidades baseadas em substâncias tóxicas e experimentos voláteis. Assim, Viper personifica a dualidade entre conhecimento como ferramenta de proteção e como potencial arma, reforçando uma crítica implícita à desumanização que pode surgir do racionalismo extremo.



Figura 25 - Cartão de Jogador : Cerveja de sifão

Figura 26 - Cartão de Jogador : Nada a perder

Fonte : Valorant Wiki

Fonte : Valorant Wiki

A figura 25 e 26 ilustram o conceito da personagem, a exploração científica e o seu veneno característico de suas habilidades.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador inglês: Ashly Burch (estadunidense)

Linhas de diálogo destaque:

"Minha prioridade é o sofrimento deles"

"Vamos passar por eles como fumaça nos pulmões"

"Eu sou seu monstro, vocês me transformaram nisso"

Análise de diálogo: Suas falas carregam um tom vilanesco e ameaçador, que frequentemente levanta dúvidas até mesmo entre os jogadores sobre sua verdadeira lealdade dentro do Protocolo Valorant.

A forma como se comunica — com frieza, ironia e uma constante menção à dor, controle e manipulação — sugere uma personagem marcada por traumas e obsessões, cujos objetivos nem sempre parecem alinhados com os de uma heroína tradicional.

Essa ambiguidade narrativa reforça sua complexidade e a coloca no limiar entre gênio estratégico e possível antagonista, contribuindo para o clima de tensão psicológica e desconfiança em torno de sua figura.

Fonte : Autor (2025)

Quadro 4 - Personagem Omen

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Omen	Não é revelado	Desconhecida	Controlador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 27 - Arte do Rosto e Corpo Omen		Figura 28 - Modelo 3D do Omen	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 29 - Captura de Tela do Jogo : Página do Omen

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Se eu devo viver neste pesadelo, meus inimigos podem muito bem se juntar a mim." - Omen

Data de Lançamento : 02, de junho de 2022

Contexto : Omen é envolto em mistério e incerteza sobre seu passado. Ele não possui lembranças claras do que aconteceu consigo, estando constantemente em busca de respostas sobre sua origem — o que o impede de alcançar a paz. Em atualizações do jogo, descobre-se que ele foi enviado para eliminar a agente Viper, mas acabou sendo lançado dentro de uma câmara durante o confronto e passou a ser utilizado como experimento. Esse processo o deixou em um estado "fantasmagórico", marcado por fragmentação e instabilidade. Como radiante, possui habilidades de se teleportar, criar esferas de sombras e cegar seus oponentes.

Personalidade : Sua personalidade introspectiva reflete a confusão de sua própria existência. Omen vive em constante estado de “pesadelo”, apresentando traços de trauma e despersonalização. Apesar disso, suas falas demonstram empatia ocasional pelos colegas de equipe, sugerindo uma tentativa de manter vínculos mesmo diante de sua condição fragmentada

Análise Visual : Visualmente, Omen é representado com uma armadura coberta por tecidos e bandagens que ocultam todo o seu corpo, emitindo apenas três feixes de luz a partir de onde estariam seus olhos. Esse design reforça sua aparência espectral e enigmática, remetendo à figura de um fantasma. Além disso, sua voz apresenta distorções que ampliam o aspecto de desconexão com a realidade.

Elementos culturais e localização

Com base em sua história, Omen representa uma figura marcada pelo vazio existencial e pela busca por identidade — resultado direto da perda de sua memória e personalidade. Esse arquétipo é comum em narrativas mais sombrias e introspectivas, evocando temas de trauma, desconexão e solidão. Em jogos com ambientações obscuras, personagens como Omen reforçam a dimensão psicológica e metafórica do sofrimento, funcionando como símbolo de angústia e de uma existência fragmentada.



Figura 30 - Spray "Isso é aterroziante"

Fonte : Valorant Wiki

A figura 30 faz referência à obra *O Grito*, do artista norueguês Edvard Munch, evocando a angústia e o desespero presentes na pintura original. O spray associa essa carga emocional à representação do personagem, inserindo-o em um contexto visual de medo e imagens sombrias.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador inglês : Jason Marnocha (americano)

Linhas de diálogo destaque :

"Meu fardo nunca acaba."

"Você pensou que poderia escapar do meu pesadelo?!"

"Tenha pena do homem que morre sem sentido."

Análise de diálogo : As falas de Omen refletem seu caráter enigmático e sua relação intensa com a morte, a dor e o vazio existencial. “Meu fardo nunca acaba” sugere que Omen vive em um ciclo de sofrimento contínuo, possivelmente relacionado à sua origem desconhecida e ao fato de ter sido transformado em algo além do humano. A frase traz à tona o sentimento de maldição, como se sua existência fosse um peso eterno a ser carregado.

A linha “Você pensou que poderia escapar do meu pesadelo?!” aproxima Omen de uma figura quase espectral, um ser que encarna o medo, o escuro e o inevitável. O “pesadelo” aqui pode ser interpretado como metáfora de sua presença no campo de batalha — silenciosa, imprevisível e letal — mas também como expressão de seu estado de ser: alguém que é o próprio abismo.

Por fim, “Tenha pena do homem que morre sem sentido” revela uma filosofia niilista e melancólica. Omen demonstra consciência sobre a fragilidade da vida e parece reconhecer que, em um mundo caótico, o que resta é encontrar algum propósito — mesmo que seja dentro da dor ou da morte.

Essas falas reforçam o arquétipo de Omen como uma figura obscura, poética e trágica, que representa a materialização do trauma, da perda e da dúvida existencial — temas raramente tratados com tanta profundidade em personagens de jogos de tiro.

Adicionais

O Omen pode fazer referências diretas a obras literárias como Frankstein (1818) de Mary Shelley, onde narra um monstro criado pela ciência, que vive na solidão e não se encaixa na sociedade. Outro semelhante é o jogo Dark Souls (2011), onde o protagonista é condenado a vagar pelo mundo destruído mas sem memórias ou conhecimento sobre si mesmo.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 5 - Personagem Killjoy

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Killjoy	Klara Böhringer	Alemanha	Sentinela
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 31 - Arte do Rosto e Corpo Killjoy		Figura 32 - Modelo 3D da Killjoy	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 33 - Captura de Tela do Jogo : Página da Killjoy

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Eu construí literalmente tudo neste campo de batalha. Ja, até mesmo as coisas que podem nos matar. Que? Você quer que eu peça desculpas?" - Killjoy

Data de Lançamento : 04 de agosto de 2022

Contexto : A inventora alemã herdou de seu pai os genes de "gênio", ela é a quarta agente a se juntar ao protocolo. Ela trabalha criando invenções e aparatos para auxiliar sua equipe em missões e foi responsável também pelo aparelho que desarma as "spikes". Inclusive, todas as suas habilidades são invenções da própria, tendo como função principal proteger áreas de ataques inimigos.

Personalidade : Se descrevendo "legal como um pepino" ela demonstra uma personalidade simpática e ambiciosa ao mostrar muito interesse em inovações tecnológicas e aprimoramentos de suas ferramentas.

Análise Visual : Seu visual carrega uma temática mais "nerd" e "gamer" ou até mesmo de um programador, uma marca dela são os robôs autorais customizados, dando um tom mais amigável a si. O estereótipo de inteligência ligada à Alemanha reforça uma competência técnica mas sua personalidade descontraída quebra um ar de frieza alemã.

Elementos culturais e localização

Traços culturais : Um destaque cultural importante na construção da personagem Killjoy está presente em seu sobrenome: Böhringer, que tem origem alemã e faz referência a pessoas oriundas da localidade de Böhringen, situada no estado de Baden-Württemberg, no sudoeste da Alemanha. Esse detalhe contribui para reforçar a autenticidade de sua origem, inserindo a personagem em um contexto cultural mais específico dentro da representação nacional — além de ser coerente com sua personalidade analítica, pragmática e ligada à inovação tecnológica, aspectos frequentemente associados à imagem da engenharia alemã contemporânea.



Figura 34 - Cartão de Jogador : Dia da dupla noite de jogos

Figura 35 - Cartão de Jogador : Alegria Fria

Fonte : Valorant Wiki

Fonte : Valorant Wiki

A figura 34 e 35 culminam para a imagem "nerd" que a personagem possui. Na primeira ao jogar com sua namorada Raze e a segunda ao mostrar um dia típico de trabalho em seu espaço, que lembra setups mais elaborados para jogos e programas.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador inglês : Eva Feiler (britânica)

Linhas de diálogo destaque :

"Auf Wiedersehen!" - expressão alemã para dizer adeus

"This Scheiße hurt" - expressão alemã usada em situações difíceis e problemáticas, se assemelha a "que droga"

"Meine Güte!" - no português equivale a "Nossa Senhora" ou "Ai meu Deus"

Análise de diálogo : As falas de Killjoy são carregadas de gírias e expressões típicas do alemão, facilmente reconhecíveis pelas características sonoras e estruturais do idioma. Esse uso linguístico confere maior profundidade cultural à personagem, ajudando a construir um imaginário sobre sua origem e ambiente social.

Na dublagem brasileira, destaca-se também a manutenção de um sotaque estrangeiro marcante, o que sugere uma tentativa da equipe de localização de preservar a intencionalidade da dublagem original em inglês, na qual Killjoy apresenta um sotaque alemão evidente. Essa decisão contribui para reforçar sua identidade nacional, ao mesmo tempo em que aproxima o público de sua origem e personalidade — um exemplo eficaz de como a linguagem pode ser usada como ferramenta de construção cultural dentro de um jogo eletrônico.

Adicionais

A associação de inteligência com a cultura alemã pode se dar pelo histórico de nomes alemães famosos como Albert Einstein, Karl Marx e Amalie Emmy Noether, figuras com grande contribuição ao conhecimento científico da Alemanha. Outro ponto importante, é que a personagem Killjoy também é uma representante LGBTQIA+, de acordo uma postagem da empresa Riot(2020) no site X, onde ela aparece beijando outra agente do jogo, a Raze, personagem brasileira.

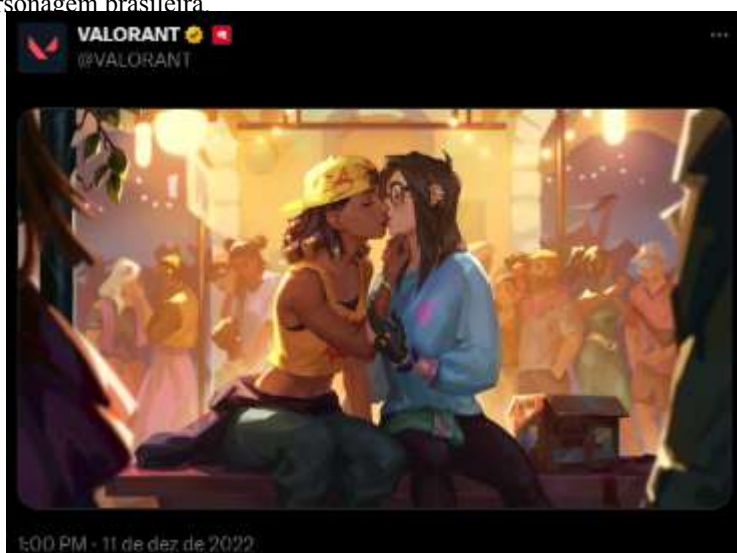


Figura 36 - Postagem na rede social X, Raze e Killjoy.

Fonte : X oficial do Valorant, disponível em <https://x.com/PlayVALORANT/status/1601970067356491776> , acesso em 14 de maio de 2025

Fonte : Autor (2025).

Quadro 6 - Personagem Cypher

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Cyper	Amir El Amari	Rabat/ Marrocos	Sentinela
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 37 - Arte do Rosto e Corpo Cypher		Figura 38 - Modelo 3D do Cypher	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 39 - Captura de Tela do Jogo : Página do Cypher

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Vou parar qualquer um que tente passar. Devo manter meus segredos comigo" - Viper

Data de Lançamento : 02, de junho de 2022

Contexto : Amir El Amari, natural de Rabat, Marrocos, cidade que enfrenta pobreza pela exploração de recursos devido às atividades da Kingdom Comporation (grande empresa no mundo onde se passa o Valorant, focada na extração e uso da radianita. Sua visão negativa sobre a empresa, faz com que ele entre no protocolo VALORANT, e sua principal marca é juntar informações sobre tudo, segredos, planos, nada passa despercebido. Paralelo a isso, o personagem leva uma vida secreta, pouco se sabia sobre o mesmo, seu nome veio a ser revelado em atualizações posteriores, mas sua aparência por baixo da máscara nunca foi revelado. Suas habilidades estão focadas em observação de área e localização de inimigos.

Personalidade : Ele cotidianamente está reunindo informações para si, tem uma personalidade simpática e cínica, sendo brincalhão e atrevido com alguns colegas de trabalho, como por exemplo chamar a Killjoy de "pequena engenheira". Além disso, ele demonstra ser muito observador e atencioso sobre os outros.

Análise Visual : Um destaque do seu visual é que ele cobre totalmente o corpo, não há espaço para pele ou pelos, ocultando assim qualquer traço corporal dele. Suas roupas também remetem ao tema de detetive e espião misto a uma estética "modernizada" do Oriente Médio, como a presença de uma peça que lembra a silhueta de uma djellaba (túnicas tradicionais do Magrebe), mas adaptada a um contexto "tático", há também uma pequena parte estampada com padrões geométricos, se assemelhando a padrões de estampa do Oriente Médio.

Elementos culturais e localização

Além dos elementos visuais e simbólicos que compõem sua identidade, Cypher carrega traços culturais que remetem à valorização da vida privada e à proteção da família — aspectos recorrentes em diversas sociedades do Norte da África e do Oriente Médio. No universo narrativo de Valorant, sabe-se que o personagem teve uma esposa e uma filha, embora as circunstâncias de suas mortes permaneçam desconhecidas. Essa ausência de informações reforça a construção de uma figura enigmática e contida, que oculta sua identidade por motivos emocionais e protetivos.

A ênfase na privacidade pode ser interpretada como um reflexo de valores presentes em culturas com forte influência do Islã, nas quais a proteção da intimidade e da estrutura familiar ocupa papel central. Segundo Said (2007), o Oriente é frequentemente representado como um espaço de reserva e interioridade, onde o universo privado tem significados culturais profundos. Da mesma forma, Mernissi (1991) destaca que, em sociedades islâmicas, a separação entre o público e o privado é regulada por princípios que buscam preservar a honra e a integridade familiar. A constante ocultação do rosto de Cypher, aliada à sua postura vigilante e silenciosa, reforça essa leitura e projeta no personagem uma identidade moldada não apenas por sua função tática, mas também por um ethos cultural de silêncio, honra e memória.



Figura 40 - Cartão de Jogador : Casa de Novo

Fonte : Valorant Wiki



Figura 41 - Cartão de Jogador : Loucura do Redentor

Fonte : Valorant Wiki

Ambas as figuras, 40 e 41 ,são marcadas pelos detalhes arquitetônicos presentes na cultura marroquina, deixando claro o lugar de origem do personagem.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador inglês : Nabil Elouahabi (britânico-marroquino)

Linhas de diálogo destaque :

"Sei exatamente onde você está"
"Noah, nos vemos em breve"
"Está decidido, a radianita deles nos pertence, entende? Sem dilema ético. Mesh moushkil." - o termo no final significa "não é um problema"
Análise de diálogo : Suas falas demonstram o controle de informações durante as partidas, algumas delas também fazem referência a sua família perdida. Outro ponto, é a presença de termos como Mesh moushkil e Khsara, ambos termos arábés significando respectivamente : "Não é um problema" e "Que perda"
Adicionais
O mapa Bind, presente no jogo Valorant, é inspirado na cidade de Rabat, capital do Marrocos e local de origem do agente Cypher. A ambientação do cenário carrega elementos tradicionais da arquitetura e cultura marroquina, como muros em tons de argila, portas arqueadas, mosaicos e estruturas estreitas, funcionando não apenas como uma representação estética, mas também como localização narrativa direta para o personagem. Outro ponto relevante é a estratégia de divulgação do jogo em diferentes regiões, por meio de clipes musicais localizados culturalmente. Para o Oriente Médio e o Norte da África, foi lançada a música أنت البطل (Você é o herói), uma colaboração entre artistas emergentes da região, como Issam Harris (rap marroquino), Marwan Moussa (trap egípcio) e a vocalista FAFA (Emirados Árabes Unidos). Segundo o jornal The Guardian (2021), a canção visa celebrar os jogadores da região e criar identificação cultural com o universo do jogo. O clipe oficial alcançou mais de 3 milhões de visualizações, como demonstrado na Figura 42, evidenciando o impacto positivo dessa ação regionalizada.

Figura 42 - Captura de tela do Youtube, onde mostra o clipe citado.

Fonte : Canal do Youtube : VALORANT // ARABIA , disponível em
https://www.youtube.com/watch?v=zs9TN7BdZdI&ab_channel=VALORANT%2F%2FArabia , acesso em
14/05/2025

Fonte : Autor (2025).

Quadro 7 - Personagem Sova

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Sova	Alexandre (Sasha) Novikov	Severomorsk, Oblast de Murmansk/ Rússia	Iniciador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 43 - Arte do Rosto e Corpo do Sova		Figura 44 - Modelo 3D do Sova	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 46 - Captura de Tela do Jogo : Página do Sova

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Eu acredito em todos vocês, como acredito em mim mesmo" - Sova

Data de Lançamento : 02, de junho de 2020

Contexto : Sova, foi o 6º agente contratado pelo protocolo, além de sua arquearia elevada, sua estratégia e observação sempre foram grandes destaques, como um grande caçador que é. Além de sua experiência em campo, o mesmo esteve presente em eventos envolvendo a radianita.

Personalidade : Sua personalidade está é retratada em todos os seus elementos, desde suas vestimentas até o seu modo de lidar com a vida, ele apresenta o clássico caçador russo, disciplinado, silencioso, atencioso e principalmente leal, sendo um destaque por isso dentro do protocolo, ele demonstra sempre confiar em sua equipe.

Análise Visual : Os trajes pesados e tons frios marcantes de sua região de origem - Severomorsk, cidade militar do norte russa - . A pelugem presente em sua roupa também remete ao clima de sua cidade, é possível ver alguns objetos também como faca de caça e bolsos utilitários, comuns entre caçadores. A presença de tecnologia culmina com o enredo do jogo, de trazer o lado cultural ligado a contemporaneidade, ligando tradições a tecnologia.

Elementos culturais e localização

O codinome de Sova, que em russo significa “coruja”, remete diretamente ao simbolismo do animal como representante da sabedoria, da vigilância e do silêncio — qualidades que se alinham à figura do caçador observador, central à caracterização do personagem. Sua vestimenta reforça essa identidade, com roupas pesadas e adequadas ao clima severo do Ártico, refletindo as condições da região norte da Rússia, de onde o agente se origina.

Além do aspecto visual, o comportamento de Sova revela traços associados ao chamado “espírito coletivo russo”, em que a contribuição individual é valorizada como parte de um esforço comunitário maior. Como afirma Borges (2023), há uma forte valorização da cooperação e do dever compartilhado, em que cada indivíduo colabora para o bem-estar coletivo. Essa postura leal e confiável do personagem com sua equipe reforça esse valor.

Outro elemento relevante na construção de Sova é sua relação com a natureza. A diversidade paisagística da Rússia, especialmente as florestas e regiões gélidas, não apenas influencia a vida cotidiana, como também se integra à identidade nacional e à profundidade simbólica da chamada “alma russa” (BORGES, 2023). Essa conexão entre território e subjetividade serve como ponte entre a personalidade silenciosa e resiliente do personagem e o ambiente natural que o molda.



Figura 47 - Cartão de Jogador : Aço e Corda

Fonte : Valorant Wiki



Figura 48 - Cartão de Jogador : VERSUS // Sova + Cypher

Fonte : Valorant Wiki

A figura 47 ambienta o Sova em seu habitat de exploração ,as florestas frias da Rússia, reforçando os atributos que o caçador possui. A figura 48, carrega mais detalhes sobre a história do jogo e diferenças de opinião dentro do protocolo, existe um atrito entre Cypher e Sova, visto que o primeiro como citado anteriormente, adota uma personalidade mais reservada, guardando segredos para si mesmo, enquanto uma das marcas do Sova é a valorização da lealdade e honestidade.

Linhas de diálogo e Dublagem	
Dublador Original : Aaron Vodovoz (americano com mãe russa)	
Linhas de diálogo destaque :	
"A neve deve esconder nossos rastros. Nós nunca estivemos aqui."	
"Minha babushka (avó) me disse para não me gabar. Mas para isso eu faço uma exceção!"	
""беги, Sova." - o termo russo significa "corra"	
Análise de diálogo: Novamente expressões culturais provindas da localização do personagem, o uso do "babushka" já é até conhecido pela presença em músicas e filmes, vale destacar que esses termos estão presentes na maioria das dublagens do jogo. Suas outras falas remetem a experiência de caçador e lealdade, traços principais de sua narrativa.	
Adicionais	
A Riot Games sempre demonstrou forte apoio ao cenário competitivo de Valorant, oferecendo suporte constante às equipes participantes dos torneios mundiais. No entanto, em 2022, a empresa comunicou por meio de suas redes sociais que, apesar de explorar diversas alternativas, não conseguiu garantir a presença de dois jogadores russos da equipe FunPlus Phoenix (FPX) no campeonato internacional. A ausência se deu devido às restrições de viagem decorrentes do conflito entre Rússia e Ucrânia, que impossibilitaram a mobilidade dos atletas.	

Fonte : Autor (2025).

Quadro 8 - Personagem Sage

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Sage	Ling Ying Wei (凌映薇)	Shaanxi/China	Sentinela
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 49 - Arte do Rosto e Corpo da Sage		Figura 50 - Modelo 3D do Sage	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 51 - Captura de Tela do Jogo : Página da Sage

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Eu não era forte o suficiente antes. Mas agora, agora sou forte o suficiente para todos nós." - Sage

Data de Lançamento : 02, de junho de 2020

Contexto : Ling Ying Wei, é uma radiante vinda da província Shaanxi na China, onde cresceu e recebeu treinamento, tornando-se uma monge. Quando convidada para o protocolo, a mesma provou ser bastante eficiente e centrada, o que garantiu rápida ascensão dentro da equipe, atualmente ela é responsável pelo treinamento de novos integrantes. Como radiante, ela é capaz de controlar uma espécie de energia, que pode curar seus aliados, mas que também pode atrasar seus inimigos.

Personalidade : Sua imagem é moldada em um caráter espiritual e resiliente, ligados ao budismo e tradições filosóficas chinesas, concedendo a mesma uma postura e fala calma. Sábia e pacífica, são palavras de fácil uso quando se trata de adjetivos sobre ela, possui uma postura firme e sempre quer ajudar seus aliados, na história ela demonstra se preocupar muito com os colegas de trabalho e com os novos agentes.

Análise Visual : Sua vestimenta remete a trajes monásticos e tradicionais da cultura, a presença da túnica oriental adaptada a um contexto moderno em que a agente vive, lhe garantindo personalidade e fácil movimentação, seu visual mesmo limpo consegue remeter a imagem de uma guerreira monge. É presente também, a cor verde em destaque, geralmente associada a vida, renovação e saúde, conversando diretamente com a proposta da personagem.

Elementos culturais e localização

Seu codinome, Sage, significa "sábia", evocando os traços da personagem ligados à espiritualidade, reforço e ancestralidade. No universo de Valorant, ela é descrita como uma “fortaleza”, em razão de sua postura firme e do ar de segurança que transmite onde quer que esteja.

Um paralelo possível com esse conceito é a Grande Muralha da China, que inicialmente teve caráter militar ao proteger o norte do país contra possíveis invasões. Além de ser um marco arquitetônico e tecnológico do mundo antigo, a Muralha tornou-se símbolo de resistência estratégica e é, hoje, reconhecida como uma das sete maravilhas do mundo (FREITAS, 2019).

Esse traço cultural torna-se ainda mais relevante ao considerar a região de origem da personagem, a província de Shaanxi, onde está localizada uma das extensões históricas da Muralha.

A valorização da espiritualidade por parte de Sage também é um elemento marcante em sua caracterização, resultado de um treinamento monástico que ela teria recebido. Conceitos como equilíbrio e sabedoria interior são fundamentais na tradição cultural chinesa, especialmente nas influências do taoísmo e do budismo chinês, que pregam o autodomínio e a harmonia como pilares da vida virtuosa. Como aponta Yang (1999), práticas espirituais e filosóficas estão fortemente ligadas à construção de identidades femininas na China contemporânea, oferecendo um contraponto entre força interior e delicadeza cultural.



Figura 52 - Cartão de Jogador : A Fundação

Fonte : Valorant Wiki



Figura 53 - Cartão de Jogador : Desejando-lhe felicidade

Fonte : Valorant Wiki

A Figura 52 remete ao treinamento recebido pela agente durante sua formação, destacando elementos ligados à sua origem espiritual. O traje utilizado nessa imagem apresenta fortes semelhanças com o uniforme atual da personagem no jogo, o que reforça sua ligação monástica e continuidade visual com sua identidade cultural e narrativa.

Já a Figura 53 representa um cartão de jogador obtido por meio do evento especial Celebração Lunar, o qual faz alusão ao Ano Novo Chinês — uma das festividades mais significativas da cultura chinesa. Na ilustração, Sage aparece ao lado de outras duas agentes: Jett, da Coreia do Sul, e Neon, das Filipinas. A presença das três personagens em um único cartão enfatiza a proposta multicultural do jogo, destacando o encontro simbólico entre tradições orientais distintas no contexto de uma comemoração pan-asiática (ideologia que visa criar unidade política e econômica entre povos asiáticos).

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Naomi Yang (americana)

Linhas de diálogo destaque :

"Sou tanto espada como escudo"

"A flor balança com o vento forte, mas eu não sou uma flor"

"Eu farei qualquer coisa por todos vocês. Vou subverter o fluxo. Eu segurarei as marés."

Análise de diálogo : Sua personalidade forte e resiliente é expressa significativamente em suas falas, é notório também a presença de uma grande preocupação com sua equipe, sendo querendo dar o seu melhor para ajudá-la ou exercendo sua força para completar missões.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 9 - Personagem Phoenix

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Phoenix	Jamie Adeyemi	Reino Unido/Londres	Duelista
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 54 - Arte do Rosto e Corpo do Phoenix		Figura 55 - Modelo 3D do Phoenix	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 56 - Captura de Tela do Jogo : Página do Phoenix

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Sim, sim, sou eu, autógrafos se sobrevivermos, certo?" - Phoenix

Data de Lançamento : 02, de junho de 2020

Contexto : Crescido no distrito de Peckham em Londres, o Phoenix era um garoto do teatro, e até posteriormente estudou em uma escola de arte, após o contato com a radianita, desenvolveu a habilidade de criar e manipular fogo, que segundo desenvolvedores está mais ligado a um tipo de "fogo solar", chamando assim, atenção do protocolo. Dentro do Protocolo VALORANT, ele atua como um duelista, garantindo abates e estando muitas vezes na linha de frente de algumas missões.

Personalidade : Auto-confiante e orgulhoso, ele é capaz de aumentar a confiança e ânimo da equipe. Ele é despreocupado e alegre, até mesmo impulsivo e difícil de controlar, assemelhando-se a sua capacidade de controle de fogo. O fato de as vezes agir por impulso preocupa a equipe, ele pode agir de maneira precipitada e imprudente, colocando a equipe e a si mesmo em situações delicadas. Durante sua criação é citado que queriam um personagem que nascesse da ideia de sobrevivência, e que pudesse lutar contra todas as adversidades (CAMERON, 2022).

Análise Visual : O Jamie, o jovem londrino carrega um estilo "street wear" - estilo que comumente reúne elementos do hiphop, do skate, punk, ela também remete ao estilo de vida e comportamento da pessoa - essa tendência transmite a imagem de um agente mais "descolado". O destaque da sua vestimenta, além da jaqueta branca, são os detalhes que conversam com sua habilidade, o amarelo vibrante do "fogo solar" garante uma estética mais estilizada ao personagem. Cameron (2022) se refere ao Phoenix como "máquina de combate estilosa".

Elementos culturais e localização

Seu codinome está diretamente ligado à figura mítica da fênix, ave da mitologia que emana fogo e possui a habilidade de renascer das cinzas. Essa capacidade simbólica está representada em sua habilidade suprema no jogo, em que o personagem estabelece um ponto de retorno no mapa e, ao ser eliminado ou ao término do tempo da habilidade, renasce nesse local, reconfigurando sua presença em combate.

Essa mecânica narrativa e simbólica aproxima Phoenix de arquétipos já consagrados na cultura pop, especialmente o do “jovem herói”, como no caso do Homem-Aranha. Ambos compartilham traços como ousadia, carisma, senso de humor e forte senso de proteção em relação aos aliados. Sua linguagem informal e atitude brincalhona contrastam com a seriedade da missão, o que o torna uma figura simpática e inspiradora — típica do herói urbano contemporâneo.



Figura 57 - Jardim dos Heróis: Fênix

Fonte : Valorant Wiki



Figura 58 - Cartão de Jogador : Sneakerhead

Fonte : Valorant Wiki

A Figura 57, intitulada Jardim dos Heróis: Fênix, reforça o arquétipo clássico do herói impulsivo e destemido. A imagem retrata o personagem liderando uma multidão, em meio ao caos, com uma tocha flamejante — metáfora direta de sua habilidade e de seu nome, “Phoenix”, a ave mítica que renasce das cinzas. O uso do fogo aqui não é apenas literal, mas simbólico: representa renovação, bravura e protagonismo. A pose heróica e o destaque visual que ele recebe na arte remetem à sua personalidade confiante e ao seu papel como símbolo de inspiração no jogo. A presença da estátua gigante ao fundo fortalece essa ideia de eternização — um jovem herói moderno transformado em ícone.

Já a Figura 58, Cartão de Jogador: Sneakerhead, revela um outro lado da construção do personagem, mais voltado à cultura jovem e urbana do Reino Unido, especialmente de Londres. Phoenix é retratado cercado por tênis de grife (sneakers), em uma postura descolada e estilosa. Esse detalhe aproxima o personagem do streetwear britânico contemporâneo, moda que reflete expressão pessoal, identidade cultural e pertencimento a uma comunidade jovem e atenta. Esse estilo se conecta com seu modo de falar, seu humor e sua atitude — tudo nele comunica juventude, irreverência e estilo próprio.

Essas duas imagens formam um contraste complementar: de um lado, o Phoenix como símbolo de bravura e esperança; do outro, como jovem londrino estiloso e conectado com sua cultura de origem. Ambas reforçam a complexidade do personagem e sua capacidade de dialogar com múltiplas camadas culturais.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Afolabi Alli (britânico)

Linhas de diálogo destaque :

"Na moral, cê morreu"

"Não se preocupem, rapazes, dizem que sou um prodígio. Não são minhas palavras, não são minhas palavras, querida."

"Relaxa, senta aí, eu cuido disso e não vou embora até terminarmos aqui, certo?"

Análise de diálogo : Suas falas exprimem sua enorme autoconfiança. Mas outro ponto importante, na língua original do personagem (inglês) seu vocabulário carrega uma enorme quantidade de gírias e expressões comumente usadas entre jovens, essas que são adaptadas em cada dublagem.

Adicionais

Um ponto adicional relevante é o visual de Phoenix, que remete diretamente à moda jovem contemporânea do Reino Unido. Seu estilo casual-esportivo, com jaqueta estilizada, tênis modernos e penteado marcado, reflete elementos da street fashion britânica, especialmente influenciada por subculturas urbanas de Londres, como o grime, o hip-hop britânico e o afrobeat. Esses movimentos, além de ditarem tendências visuais, funcionam como formas de expressão identitária e afirmação cultural, muitas vezes vinculadas a contextos de diversidade étnica e resistência social.

Phoenix, nesse sentido, não representa apenas um herói jovem, mas também um indivíduo profundamente inserido em uma estética urbana marcada pela autenticidade e pela representação de sua origem. Como destaca Entwistle (2002), a moda é uma prática social que comunica pertencimento e estilo de vida, sendo capaz de traduzir valores culturais por meio do corpo e do vestuário. Essa visualização ajuda a criar o um imaginário do Phoenix inserido em seu lugar, nos conseguimos imaginar ele andando na rua, ou em algo ligado a arte, talvez seja até alguém parecido que encontremos nas ruas de Peckham.

Fonte : Autor (2025)

Quadro 10 - Personagem Jett

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Jett	Sunwoo Han (한선우)	Seul/Coreia do Sul	Duelista
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 59 - Arte do Rosto e Corpo da Jett		Figura 60 - Modelo 3D da Jett	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 61 - Captura de Tela do Jogo : Página da Jett

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Acha que pode acompanhar? Quem estou enganando? Você sabe que não consegue acompanhar." - Jett

Data de Lançamento : 02, de junho de 2020

Contexto : Em sua juventude, a Jett ocupava um cargo de chefe de cozinha, até ser contratada com agente do protocolo Valorant, após ser atacada e caçada por sua contraparte (A Jett do mundo ômega, ressaltando que, no universo do jogo existem o mundo Alpha e Ômega, no enredo nós acompanhamos o primeiro). Após esse ataque, ela descobre seus poderes de radiante, podendo manipular o ar, e usá-lo para se locomover e manipular objetos, como faz com suas kunais, que segundo o site Arte e Acero (2019) é arma originária do Japão a qual seu nome se traduz em "sem dificuldade".

Personalidade : Detentora de uma personalidade semelhante à do agente Phoenix, Jett se destaca por sua autoconfiança marcante e disposição constante para o risco. Em diversas interações, ela adota uma postura provocativa e competitiva, frequentemente desafiando colegas de equipe com comentários ágeis e sarcásticos, o que pode transparecer um traço quase infantil. No entanto, ela também demonstra ser amigável e leal, estabelecendo vínculos de confiança com os demais agentes.

Sua ligação com a cultura de sua cidade natal na Coreia do Sul é evidente, especialmente por meio de referências a comidas tradicionais, o que pode remeter à sua primeira profissão como chef de cozinha. Essa relação com a culinária local reforça sua identidade cultural de forma sutil, mas significativa. Além disso, sua personalidade é reforçada por suas habilidades em combate, que simbolizam agilidade, liberdade e rebeldia, compondo o arquétipo de uma jovem independente e impulsiva, moldada pela dinâmica urbana contemporânea.

Análise Visual : Suas vestimentas possuem um visual mais esportivo carregando também um pouco do estilo "streetwear", as cores brancas e azuis são alocadas em cortes modernos. Em geral, seu traje carrega o estilo que a sua habilidade mostra, leveza e agilidade, traços esses que são reforçados através de símbolos associados ao vento, como espirais e redemoinhos. Ela também possui tatuagens que brilham ao usar seus poderes.

Elementos culturais e localização

O estilo de luta e movimentação de Jett, assim como seus acessórios, incorpora elementos comumente associados ao arquétipo do ninja. Segundo o Merriam-Webster Dictionary (2025), o termo refere-se a “uma pessoa treinada em artes marciais japonesas antigas, utilizadas principalmente para espionagem e eliminação de alvos”. Essa escolha estética é perceptível especialmente em sua habilidade suprema, Tempestade de Lâminas, que utiliza kunais — armas tradicionalmente ligadas à figura do ninja na cultura japonesa.

Para além da técnica de combate, a personagem Sunwoo Han também expressa elementos de moda contemporânea, conectando-se diretamente à cultura jovem da Coreia do Sul. Seu visual é fortemente inspirado no estilo streetwear, associado ao universo do K-pop (música pop coreana), caracterizado por calças largas, tons escuros e o uso de correntes e acessórios metálicos (KOZAEN, 2019).

Esse traço está presente desde a concepção da personagem. Em um vídeo do canal Proko, o artista Esben Rasmussen (2021), ilustrador sênior da Riot Games, revelou que se inspirou na rapper sul-coreana Lee “CL” Chae-rin, ex-integrante do grupo 2NE1, ao desenvolver aspectos visuais e de atitude da agente. Essa conexão fortalece o vínculo de Jett com a juventude coreana contemporânea e a torna uma representação híbrida de agilidade, rebeldia e identidade urbana.



Figura 62 - Cartão de Jogador : Casa novamente

Fonte : Valorant Wiki



Figura 63 - Arte promocional do ano novo chinês

Fonte : Valorant Wiki

Na figura 62, é notório sua ligação com a culinária local, essa ligação é presente em alguns outros cosméticos do jogo, já a figura seguinte,⁶³, reforça sua ligação com a cultural local, ao comemorar o Ano Novo Chinês com seus colegas de equipe.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Shannon Williams (britânico-coreana)

Linhas de diálogo destaque :

"Cadê aquele sorriso, Phoenix?"

"장난아니다! Astra, você é maravilhosa !" – O termo significa "não é brincadeira"

"E ai, Geeko? Ainda disponível para comer naquele lugar depois, aquele novo?"

Análise de diálogo : Seu diálogo com a equipe mostra o tom de amizade que traz em sua personalidade, é notório também o uso de expressões de sua língua original, que serve de aproximação cultural.

Adicionais

Ainda no contexto de divulgação musical, a personagem Jett ganhou um vídeo promocional que destaca aspectos de sua cultura de origem, incluindo sua cidade natal, estilo de vida atlético e jovem — elementos já discutidos anteriormente em sua caracterização visual e comportamental. O vídeo também apresenta suas principais habilidades dentro do jogo, articulando identidade narrativa e mecânica de gameplay.

Um ponto relevante nesse material é a trilha sonora, composta por três artistas sul-coreanos — ILLBOI, Mirani e GroovyRoom —, todos nomes de destaque no cenário do hip-hop e R&B sul-coreano contemporâneo. De acordo com o canal oficial VALORANT no YouTube (2022), a escolha desses artistas reforça o compromisso da Riot Games em valorizar a localização cultural de seus personagens, promovendo uma conexão mais autêntica com o público da região.

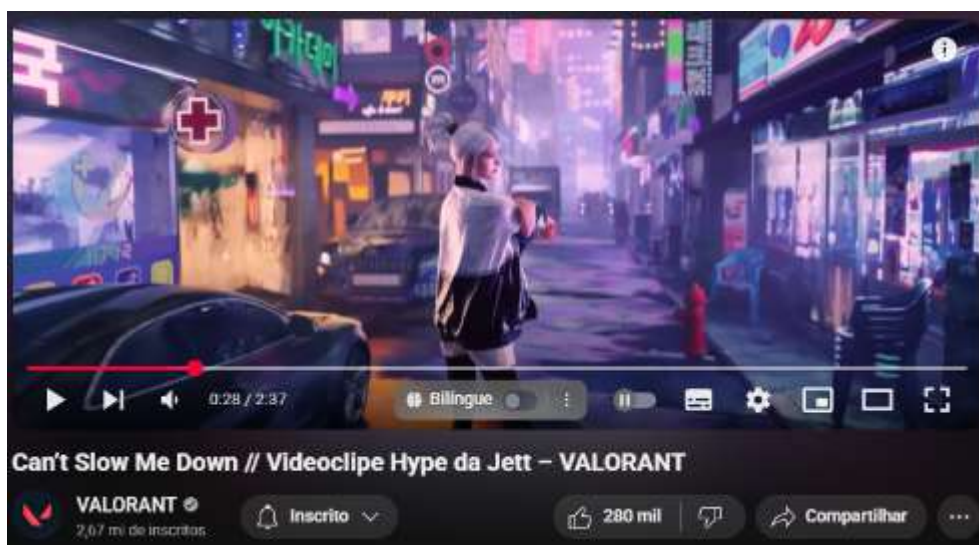


Figura 64 : Frame do vídeo promocional da personagem Jett, destacando elementos culturais de sua cidade natal e estilo de vida.

Fonte: VALORANT (2022). Acesso em: 20 maio 2025. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=aSUGP5sW1rw>

Fonte : Autor (2025).

Quadro 11 - Personagem Reina

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Reyna	Zyanya Mondragón	México	Duelista
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 65 - Arte do Rosto e Corpo da Reina		Figura 66 - Modelo 3D da Reina	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			

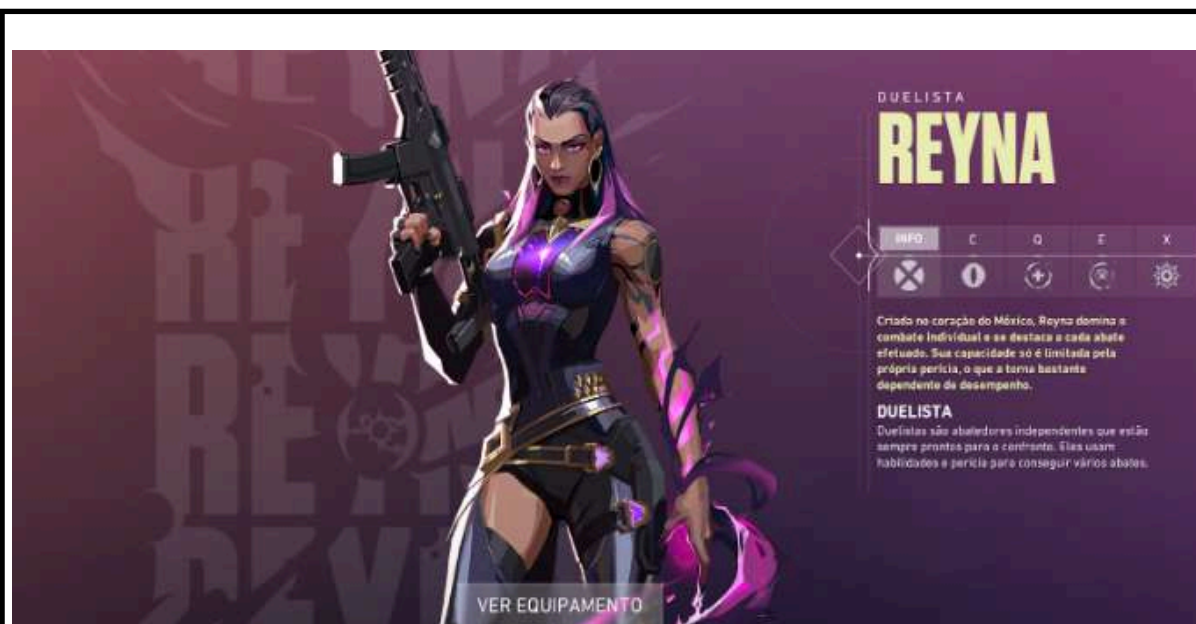


Figura 67 - Captura de Tela do Jogo : Página da Reyna

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

" Ah, que esperança essas criaturas têm? Eu quase tenho pena deles" - Reina

Data de Lançamento : 02 de junho de 2020

Contexto : A radiante vianda do México, Zyanya Mondragón, possui a capacidade de absorver energia vital das almas de seus inimigos. Antes de entrar no protocolo, sua irmã e a própria Reyna foram afetadas por experimentos desastrosos com a radianita, deixando sua irmã em um estado de saúde delicado, o que lhe gerou grande antipatia por tecnologia e humanidade. Esse traço, fez com que a radiante montasse um santuário para outros radiantes se estabelecer, proteger e cuidar, acreditando que eles são o futuro da terra. Após ser contratada pelo protocolo, ela trabalhou com alguns cientistas para reverter ou melhorar o quadro de sua irmã, porém o destino da mesma ainda é incerto.

Personalidade : Possuindo uma visão cínica e endurecida do mundo, Reyna expressa uma personalidade marcada por traços de superioridade, raiva intensa e sede de vingança. Essa combinação a aproxima de um arquétipo mais vilanesco e sombrio, capaz de ultrapassar quaisquer limites para atingir seus objetivos.

No entanto, atualizações posteriores do jogo revelaram nuances emocionais mais complexas em sua construção. Um exemplo significativo é seu comportamento de cuidado e proteção em relação a Radiantes mais jovens, como é o caso de Gekko, personagem americano de ascendência latina. No vídeo promocional "Maior que Um", publicado no canal oficial de Valorant em 2023, é possível observar a relação de afeto e companheirismo entre os dois, revelando uma faceta mais maternal ou fraternal da personagem. Esse contraste entre frieza e empatia contribui para uma caracterização mais rica, humanizando Reyna e ampliando sua profundidade narrativa.

Análise Visual : Seu arquétipo sombrio é reforçado com seus olhos ferozes, o roxo afirma o tom de mistério que cerca a personagem. Outro ponto em destaque é os adornos em suas roupa, detalhes como se fossem jóias, dando um tom mais nobre a personagem.

Elementos culturais e localização

O nome “Reyna”, que em espanhol significa “rainha”, dialoga diretamente com a postura de superioridade e autossuficiência da personagem, especialmente em relação aos não-Radiantes, que ela frequentemente menospreza. Já seu nome real, Zyanya Mondragón, adiciona uma dimensão mais pessoal e, ao mesmo tempo, contrasta com as representações culturais tradicionais do México.

Enquanto grande parte da cultura mexicana celebra a morte com cores, música e simbolismo festivo, como no Día de los Muertos, Reyna representa uma estética urbana mais sombria, violenta e solitária. Segundo Brandes (2006), o Día de los Muertos expressa uma relação coletiva e familiar com a morte, marcada por rituais alegres e simbólicos. Reyna, em contrapartida, transmite uma atmosfera de ferocidade e brutalidade individualista, opondo-se ao tom espiritual e comunitário das celebrações mexicanas. Durante as batalhas, ela se mostra selvagem e implacável, preocupando-se apenas em exercer sua força, ainda que isso implique “passar por cima de tudo e todos”.

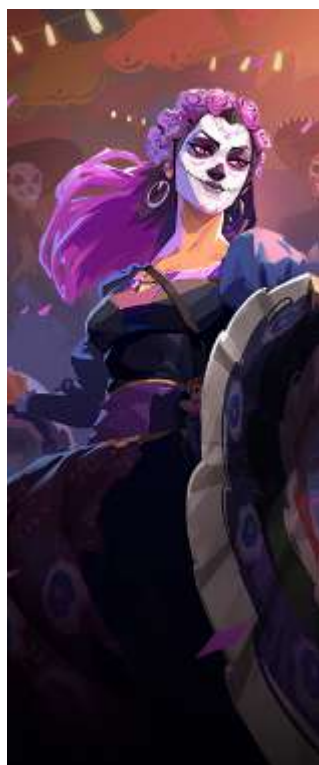


Figura 68 - Cartão de Jogador : Nunca Olvidados

Fonte : Valorant Wiki



Figura 69 - Frame do vídeo "Maior que um"

Fonte : Youtube

O Festival dos Mortos é marcado pela presença da tradicional "caveira mexicana". A fantasia ou caracterização serve como uma homenagem aos falecidos, enquanto as flores representam a beleza e a transitoriedade da vida (MUNIZ, s.d.). Ambos os elementos estão presentes na figura 68. Já a figura 69 evidencia a simpatia da personagem com os agentes mais jovens, especialmente com Gekko, possivelmente por compartilharem uma ascendência mexicana.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Karina Altamirano (mexicana)

Linhas de diálogo destaque :

"Desculpe, carinhão, você me lembra alguém"

"Eu pego o que eu quero"

"Por mais que esse mundo me machuque, ele é meu, e lutarei por ele"

Análise de diálogo : Suas falas dão voz à sua personalidade, expressando um ar de dominância e revelando uma relação de amor e ódio com a própria terra. Outro ponto relevante é o fato de que ela frequentemente se refere aos agentes mais jovens como “cariño”, termo em espanhol que significa “querido”. Na versão brasileira da dublagem, a presença de expressões em espanhol é facilmente percebida, refletindo a proximidade entre os dialetos e reforçando os traços culturais da personagem.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 12 - Personagem Raze

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Raze	Tayane Alves	Salvador – BA / Brasil	Duelista
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 70 - Arte do Rosto e Corpo da Raze		Figura 71 - Arte do Rosto e Corpo da Raze	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Valorant Wiki	
Apresentação em Jogo			

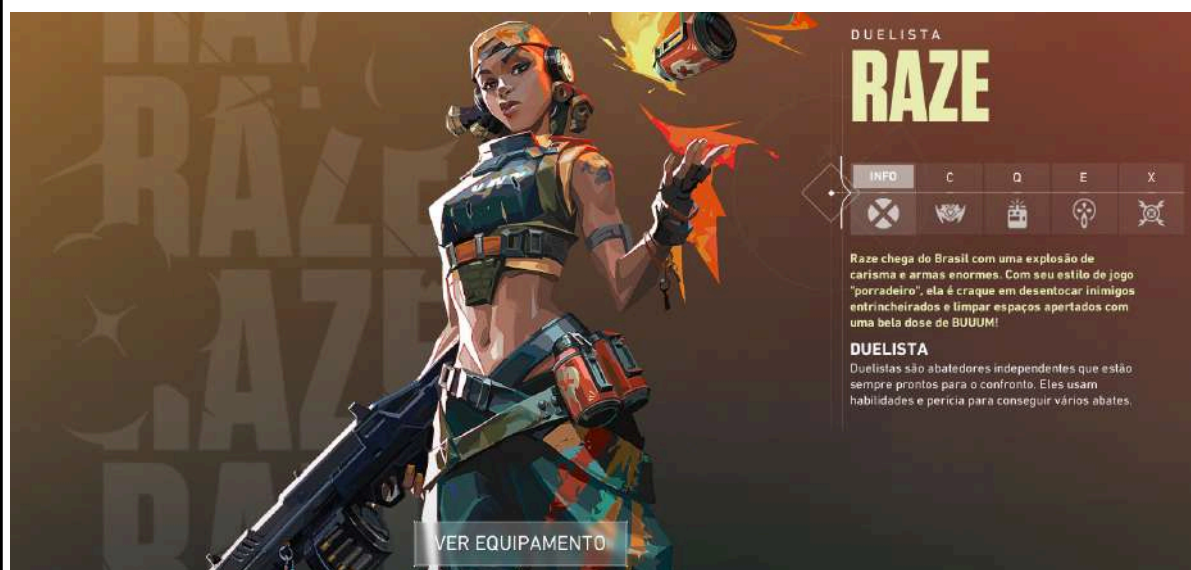


Figura 72 - Captura de Tela do Jogo : Página da Raze

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Você pode tirar a garota de Salvador, mas nunca vai tirar a garota de Salvador. Espera aí..." - Raze

Data de Lançamento : 02 de junho de 2020

Contexto : A engenheira Tayane Alves, natural de Salvador (BA), atuava como força de resistência contra as operações de extração de radianita conduzidas pela empresa Kingdom Corporation. Seu entusiasmo, aliado a um arsenal explosivo e visualmente vibrante, foi fundamental para expulsar a corporação de sua cidade natal — uma vitória que chamou a atenção do Protocolo Valorant, resultando em sua contratação como a décima segunda agente da organização.

Atualmente, dentro do universo narrativo do jogo, Raze é retratada como uma agente leal e extrovertida, que contribui ativamente na construção de equipamentos e dispositivos para as missões da equipe. Além disso, ela mantém um relacionamento afetivo com Killjoy, relação que é amplamente reforçada por meio de vídeos oficiais e materiais promocionais lançados pela Riot Games. Suas invenções assim como a Killjoy são demonstradas em suas habilidades, possuindo grande poder de fogo e movimentação.

Personalidade : Engenhosa, brincalhona e, por vezes, impulsiva, a personalidade de Raze reflete-se diretamente em suas criações. Sempre energizada e disposta a causar impacto nas batalhas, a espontânea Tayane demonstra grande apreço por sua equipe, frequentemente referindo-se aos colegas como “família”. A baiana valoriza intensamente sua cultura de origem, trazendo diversas referências a ela por meio de falas, atitudes e preferências pessoais. A música é um dos elementos centrais de sua identidade, com destaque para o reggae, ritmo citado em várias ocasiões por ela. Além disso, sua personalidade artística é evidente tanto em suas invenções quanto em sua estética visual, marcada por roupas coloridas e traços de grafite urbano. As cores verde, vermelho e amarelo, típicas do reggae, estão presentes em seu visual e reforçam essa ligação com o estilo musical e a cultura afrodescendente.

Análise Visual : Com um visual contemporâneo marcado por calça larga e tênis robustos, Raze resgata o estilo streetwear urbano. Sua caracterização é cuidadosamente elaborada para expressar energia, irreverência e uma forte autenticidade cultural, revelando elementos pontuais que traduzem sua personalidade explosiva e sua origem brasileira. As cores vibrantes verde, amarelo e vermelho estão presentes com destaque, reforçando a conexão com o reggae e com a cultura nacional afrodescendente.

Os traços táticos, como joelheiras, coletes e bolsas utilitárias, equilibram sua identidade de agente com sua faceta artística, representada pelas granadas estilizadas e pelos sprays de tinta, que remetem diretamente ao graffiti urbano — elemento central de sua estética visual e de sua representação cultural.

Outro aspecto fundamental é o uso de tranças grossas e adornadas, que destacam a valorização da identidade afro-brasileira. Essa construção ganha ainda mais significado ao ser localizada em Salvador, capital do estado da Bahia — cidade que, segundo o Guia Negro (2024), com base no Censo Demográfico de 2022 do IBGE, é a capital brasileira com o maior percentual de pessoas negras. A ambientação da personagem nessa região reforça a importância da representatividade racial e regional na criação de personagens em jogos digitais.

Para além disso, a ligação de Raze com a música é enfatizada até mesmo em elementos visuais como os fones de ouvido que ela carrega. Como observa Dos Anjos (2022), “ser de Salvador e ser brasileiro significa ter uma conexão com a música”. Quando não está tocando o terror perto da Spike, Raze está sempre dançando com seus fones de ouvido”, reafirmando sua conexão tanto com o ritmo do reggae quanto com a vivacidade da cultura popular brasileira.

Elementos culturais e localização

Os traços culturais que permeiam a personagem está presente desde seus conceitos iniciais, a Riot Games (2022) durante o artigo "Como os Rioters brasileiros ajudaram a criar Raze, a duelistas dançarina soteropolitana", comentam que como todo os agentes têm sua própria terra natal, a Raze, vem de Salvador, o coração cultural do Brasil, traço evidente no design da personagem, decisão essa que segundo a desenvolvedora foi tomada pelos "Rioters" do Brasil: Salvador não é a maior cidade do Brasil. A maior é São Paulo. Também não é uma das duas mais recentes capitais, que são Rio de Janeiro e Brasília. Porém, ela é o berço de muitos dos músicos mais famosos do Brasil, a capital do Estado da Bahia, uma das cidades com mais negros fora da África e o lugar para onde os brasileiros vão no Carnaval. Embora não seja tão conhecida pelo público estrangeiro como outras grandes cidades do Brasil, Salvador é extremamente importante para os brasileiros. (RIOT GAMES, 2022) O ponto levantado traz consigo a escolha estratégica de representação cultural que a personagem deveria carregar, ele traz a valorização da cultura afro-brasileira mesclado ao "jeito" brasileiro. Nós, brasileiros, costumamos nos ver como chamativos, espertos, irreverentes e criativos. Então a personalidade da Raze e seu kit refletem isso, disserta Gabriel dos Anjos (2022), gerente da comunicação de marketing da equipe brasileira., essa coesão de conceito reafirma o trabalho da empresa de trazer pontos que não são muito representados em jogos, normalmente o foco nas cidades mais populares como Rio De Janeiro e São Paulo é mais comum, no então a personagem ganha mais camadas ao ser atrelada ao "coração cultural do Brasil", que não só é comentado pelos desenvolvedores brasileiros, mas como também afirmado pelo O Antagonista (2025) ao dissertar "Salvador é frequentemente considerada o coração cultural do Brasil devido à sua rica herança afro-brasileira e à vibrante cena artística". Em outra faceta da personagem, a musicalidade presente foi expressa a partir de suas falas e seus vídeos de divulgação como o vídeo "Apenas Coisas Boas" e a "Cor da cidade", ambientando a personagem no cenário cultural e musical que faz parte do seu conceito. E sua ligação artística não se limita apenas a música, o grafite é uma parte primordial de sua criação, trazendo as cores vibrantes e a ligação "explosiva" entre suas criações e os traços da arte, "quando eu falo sobre o grafite estou falando sobre minha vida, sobre meu cotidiano" afirma Calango ou Éder Muniz (2022) - nome de peso no cenário do grafite soteropolitano - essa fala resgata o histórico de resistência da personagem, o que lhe concede mais uma camada dentre tantas outras. O conjunto de camadas da Rayane Alves, efetivou um aproximamento entre jogo e jogador, e sua efetivação é vista em um infográfico compartilhado pela Riot Games (2021) onde mostra que a personagem baiana foi a agente mais jogada entre os jogadores brasileiros no ano de lançamento do jogo, para além disso, em os vídeos de divulgação musicais citados é comum ver comentários positivos tanto de jogadores nacionais como de estrangeiros. Refletindo o impacto positivo da cultura quando bem explorada e representada.



Figura 73 - Cartão de Jogador : Bem Vindo a Salvador!

Fonte : Valorant Wiki



Figura 74 - Cartão de Jogador : Versus // Raze + Killjoy

Fonte : Valorant Wiki

Contribuindo para a construção de personagem, a figura 73 , traz um dia Tayane nas ruas de Salvador, seu estilo refletido nas roupas folgadas que são marcadas por cores que remetem ao Brasil, e ao mesmo tempo exibindo um turbante como marco da cultura afro-brasileira. Já a figura 74, além de trazer as cores marcantes da personagem e também do reggae, ela mostra um pouco de sua vida pessoa, com sua parceira de invenções e namorado, a Killjoy, é enfatizado pela desenvolvedora que ambas trabalham juntas em inovações tecnológicas e compartilham de um grande laço afetivo.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Carolina Ravassa (colombiana)

Linhas de diálogo destaque :

"bora tocar um rebú" - A expressão significa bagunçar , agitar de acordo com o historiador Cel Claudio (2021)

"Ô, Brimstone. Não posso mermo brigar com música? Cê tá barreando meu baba" - o termo siginfica algo como " você está atrapalhando meu esquema"

"ahh, tá toda família aqui juntinha?"

Análise de diálogo : Por mais que a voz original da personagem não seja de uma brasileira — sendo dublada originalmente pela atriz Carolina Ravassa, de origem colombiana —, a dublagem brasileira foi fundamental para a aproximação do público nacional com Raze, assim como para a valorização da cultura soteropolitana. A dublagem inclui expressões regionais, marcadamente baianas, que reforçam a ambientação da personagem. Mello (2023) exemplifica esse cuidado ao comparar uma das falas da personagem em inglês com a versão brasileira.

No original, Raze diz:

"Brimstonezinho, are you sure I can't listen to music? You're really bringing me down, here, man."

A tradução literal seria:

"Brimstonezinho, você tem certeza de que eu não posso escutar música? Você está me deixando para baixo aqui, cara."

Na versão dublada para o português brasileiro, a fala se transforma em:

"Ô, Brimston. Não posso mesmo mermo brigar com música? Cê tá barreando meu baba."

Essa adaptação não apenas mantém o sentido da fala original, mas a aloca culturalmente de forma muito mais potente. A expressão "barrear meu baba", por exemplo, é típica da Bahia e remete diretamente à cultura local, sendo reconhecida principalmente entre os moradores de Salvador e da região nordestina.

Essa escolha reforça o cuidado da Riot Games em localizar culturalmente a personagem de forma autêntica, criando uma ponte de identificação entre o público e Raze. É um exemplo claro de localização cultural efetiva, onde a adaptação de linguagem não apenas traduz, mas representa — fortalecendo o vínculo entre personagem e jogador.

Adicionais

Ressaltando o aspecto musical fortemente presente em Valorant, a empresa deu grande destaque à personagem Raze, justamente por ser diretamente ligada à música. No lançamento oficial do jogo, em 2020, durante a divulgação da jogabilidade de alguns personagens, o canal Valorant Brasil publicou o vídeo "Desafie seus Limites // Trailer de Gameplay – VALORANT será lançado em 2 de Junho", com trilha sonora assinada por dois grandes nomes da música brasileira: o grupo de Afro Rock BaianaSystem e o duo de DJs Tropkillaz. Dentre os personagens apresentados, há foco especial na Raze, cuja apresentação já destaca fortemente seu local de origem: Salvador, Bahia.

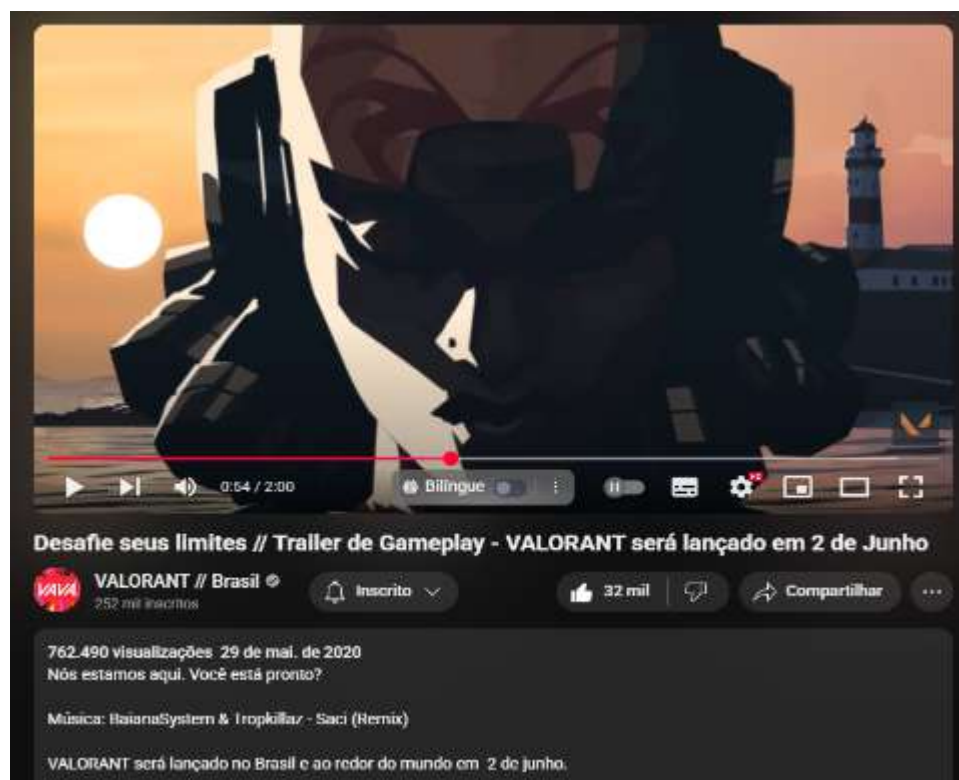


Figura 75 : Frame do video "Desafie seus limites // Trailer de Gameplay - VALORANT será lançado em 2 de Junho"

Fonte: Youtube, disponível em https://www.youtube.com/watch?v=h1Kp9x_ADZw&ab_channel=VALORANT%2F%2FBrasil, acesso 03 de junho de 2025.

À direita de Raze, na figura 75, é possível identificar o Farol da Barra, um dos principais cartões-postais de Salvador, reforçando visualmente sua herança cultural e regional. Essa conexão visual se soma ao desenvolvimento narrativo da personagem, que, segundo Anjos (2022), tornou-se um símbolo importante para os jogadores brasileiros.

Em 2021, para celebrar o primeiro aniversário da personagem, a equipe brasileira da Riot Games começou a trabalhar em um vídeo comemorativo. Como conta Rodrigo Friggi (2022), gerente de marca da equipe de São Paulo, a proposta era optar por uma música icônica e nostálgica, e não necessariamente moderna. Assim, escolheram “O Canto da Cidade”, da cantora Daniela Mercury, clássico da música baiana.

No entanto, até então, a canção nunca havia sido licenciada desde seu lançamento em 1992, conforme relatos da própria equipe, que foi desaconselhada pela gravadora Universal. Apesar disso, Friggi persistiu. Ao apresentar a personagem Raze e seus valores de força e autenticidade, conquistou o interesse pessoal de Daniela Mercury, que não apenas autorizou o uso da canção, mas também fez questão de regrava-la especialmente para o projeto. Assim nasceu o vídeo “A Cor da Cidade”, lançado em 10 de julho de 2021 no canal Valorant Brasil.

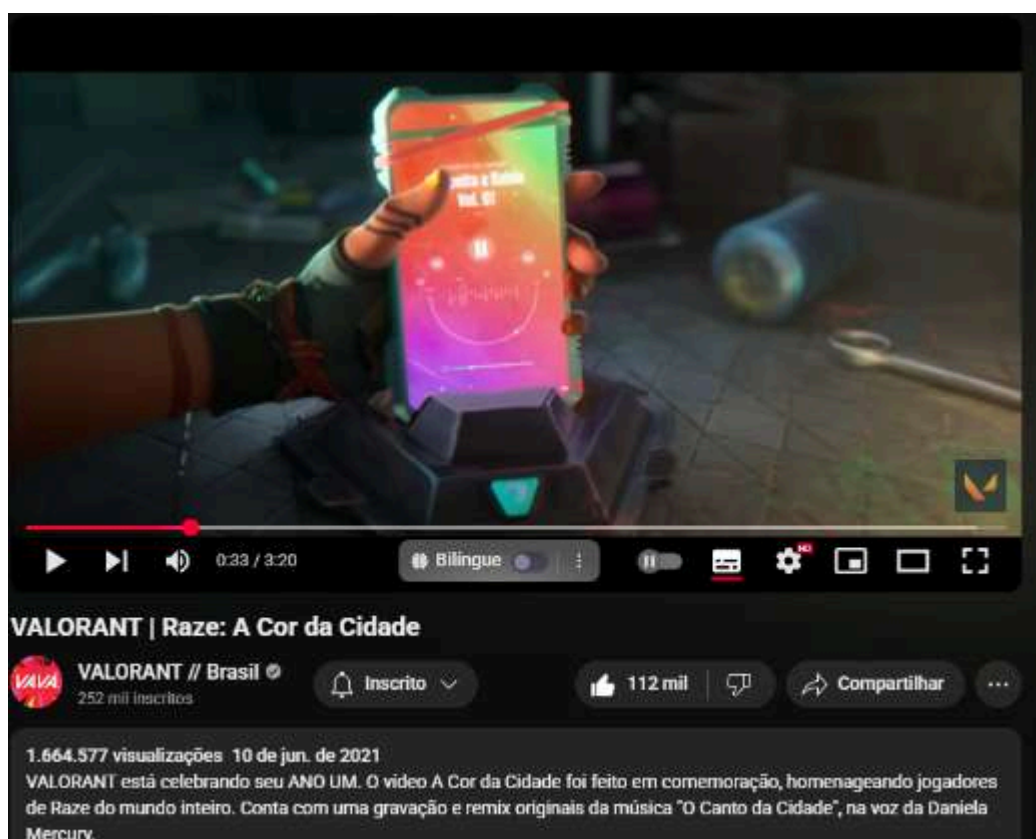


Figura 76 : Frame do vídeo "VALORANT | Raze: A Cor da Cidade"

Fonte: Youtube, disponível

https://www.youtube.com/watch?v=Pka9k_elCkA&ab_channel=VALORANT%2F%2FBrasil

O vídeo apresenta Raze em sua oficina em Salvador, trabalhando, se divertindo e dançando ao som de músicas regionais. Ele também intercala cenas com jogadores do mundo todo jogando com a personagem, demonstrando o alcance global da Raze e o carisma que conquistou a comunidade internacional.

Um ponto relevante é que a música recebeu ajustes técnicos para se adequar à proposta estética do jogo, mantendo sua essência cultural ao mesmo tempo em que trazia uma identidade mais moderna. O resultado foi extremamente positivo: mais de um milhão e meio de visualizações, além de comentários destacando a representatividade, a autenticidade e o orgulho nacional que o vídeo despertou nos jogadores brasileiros.

Com o sucesso de “A Cor da Cidade”, a equipe brasileira deu continuidade à proposta e, em 2022, lançou o vídeo “O que for bom!”, com a música “Banho de Folhas”, de Luedji Luna, que também autorizou a licença de uso.

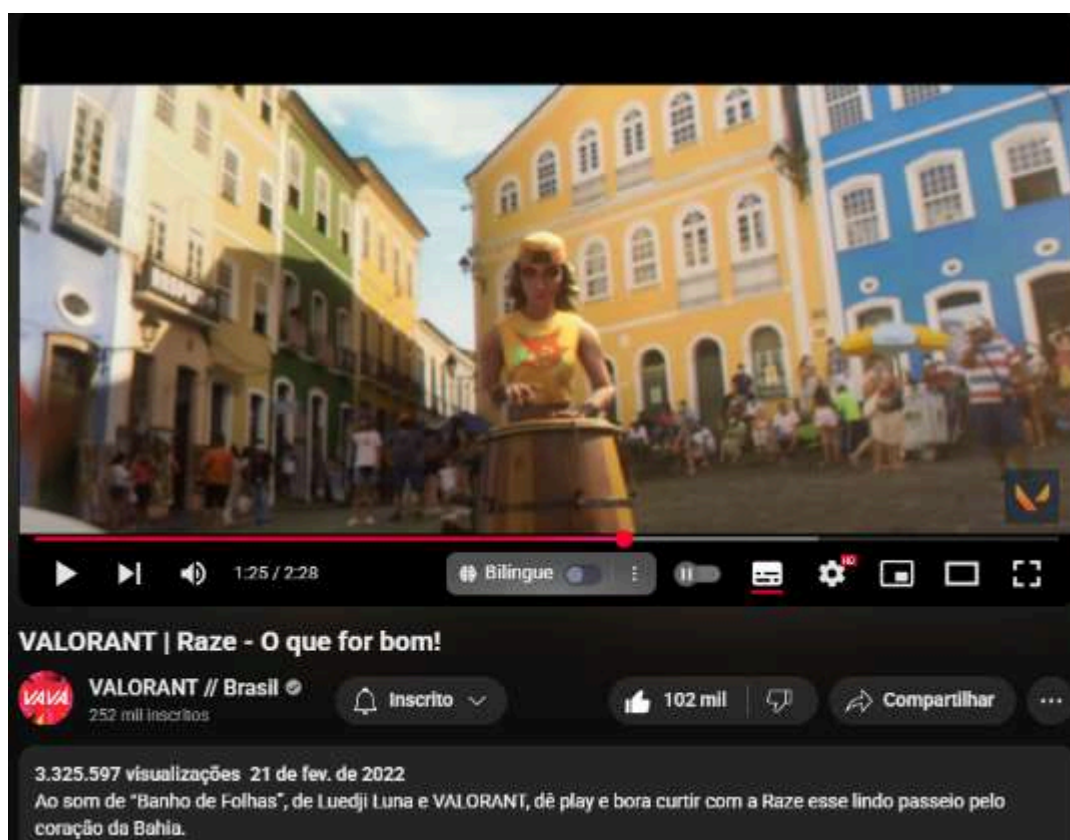


Figura 77 : Frame do vídeo "VALORANT | Raze - O que for bom!"

Fonte: Youtube, disponível
https://www.youtube.com/watch?v=L36C5IoA0KA&ab_channel=VALORANT%2F%2FBrasil, acesso 03 de junho de 2025.

Neste segundo vídeo, Raze aparece interagindo com o cenário real de Salvador, com a personagem digitalmente inserida nas ruas do Pelourinho e de outros pontos turísticos da cidade, como o Farol da Barra e a Praça Castro Alves . Ela dança, canta, sorri e celebra sua identidade cultural, aproximando-se visualmente do clipe original da cantora Luedji Luna.

O destaque fica por conta da forma como Raze incorpora tanto danças culturais quanto expressões contemporâneas, como as famosas “dancinhas” do TikTok. Essa fusão entre o tradicional e o moderno reforça a abordagem da Riot Games: representar uma personagem que não apenas carrega traços da cultura afro-brasileira, mas que também dialoga com o presente, com a juventude e com o mundo globalizado dos games. A atenção minuciosa da equipe, efetivou o sucesso do vídeo, desta vez, alcançando mais de 3 milhões de visualizações.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 13 - Personagem Astra

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Astra	Efia Danso	Accra, Ghana	Controlador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 78 - Arte do Rosto e Corpo da Astra		Figura 79- Arte do Rosto e Corpo da Astra	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Valorant Wiki	
Apresentação em Jogo			



Figura 80 - Captura de Tela do Jogo : Página da Astra

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Você pode dizer o caráter de uma pessoa por sua primeira ação. Verifique-me então, hein?" - Astra

Data de Lançamento : 02 de março de 2021

Contexto : A personagem introduziu um no jogo um novo conceito, os chamados Guardiões Ancestrais, um tipo de raça cósmica, que tem como objetivo manter o equilíbrio entre o cosmos e mundo, ainda mais no que se trata sobre viagem entre dimensões, como ocorre entra a Terra Alpha e Ômega, segundo o site Fandom (2021), ela é uma radiante vinda de Ghana, sua habilidade permite transitar no mundo cósmico, onde pode controlar estrelas e nuvens, o que se entende na história é que essa capacidade está atrelada aos seus ancestrais, ainda segundo o site. A Efa é contratada como 16º agente, mantendo sua função de guardiã astral e se aventurando em missões do protocolo.

Personalidade : Astra se demonstra muito energética e não esconde o que pensa, ela é direta para se expressar e definitivamente adora brincadeiras amigáveis com os colegas de equipe, afirma o site Valorant Wiki (2021), outro traço da personagem é que ela não gosta de lugares de lugares sem cor e pessoas sem personalidades. Paralelo a isso, a personagem se mostra muito perfeccionista, o que pode ser uma qualidade ou um defeito de acordo com a situação.

Análise Visual : A aparência de Astra é marcada por uma identidade visual forte e simbólica. Seu cabelo é estilizado em um moicano trançado, adornado com brilhos dourados, compondo um visual que expressa ancestralidade e futurismo. A personagem traz diversos elementos dourados, como piercings, brincos e argolas, que se destacam em contraste com os tons predominantes de roxo, azul e rosa em sua roupa. Essa vestimenta, por sua vez, é enriquecida com formas geométricas e cósmicas, incluindo espirais e constelações, reforçando a representação do seu poder místico. O braço esquerdo da agente é coberto por uma armadura dourada que parece conter e canalizar sua energia, visualmente representada como um fluxo cósmico.

A combinação entre geometria, dourado e cor resgata elementos comuns da arte africana tradicional, nos quais formas e padrões vão além do valor estético, atuando como signos espirituais e culturais. Segundo o site Tinga Tinga Art (2023), os padrões geométricos presentes nas pinturas africanas são usados para expressar forças cósmicas, entidades espirituais e a interconexão entre o mundo físico e o metafísico. O uso do dourado, nesse contexto, frequentemente simboliza sabedoria, iluminação, poder espiritual e realeza, sendo comum em trajes cerimoniais e objetos sagrados de diversas culturas do continente africano. Os elementos dourados presentes no visual de Astra carregam o emblema de riqueza, pureza espiritual e realeza, enquanto o azul possui conotações associadas ao divino e à conexão com o céu. Já o roxo representa a realeza, a sabedoria e a misticidade, valores frequentemente presentes nas cerimônias e tradições espirituais africanas. Esses significados simbólicos das cores são apontados por Kerwin (s.d.), ao discutir o uso das cores vibrantes na arte e na música africana como formas de comunicação cultural e identidade espiritual.

Elementos culturais e localização

A personagem Astra, assim como sua cidade de origem, carrega múltiplos significados que atravessam desde sua personalidade até os conceitos visuais e narrativos aplicados em sua construção. Uma de suas falas no jogo — “Eu gosto de flores e tal, eh, mas esse lugar é meio sem sal, apagado! Cadê o wow? o brilho?” — evidencia sua preferência por ambientes vibrantes e simbólicos. Essa fala ressoa diretamente com o que afirma o site da marca de moda africana Nkîti (s.d.), ao destacar que, em muitas regiões do continente africano, é raro encontrar cores “opacas” ou “chatas”, pois as cores vibrantes representam a energia vital e o futuro brilhante que se projeta para o povo africano.

Essa valorização do brilho e da estética viva conecta-se ao movimento conhecido como Afrofuturismo, termo cunhado por Mark Dery (1994) para designar produções artísticas que, por meio da ficção científica, projetam futuros alternativos para populações negras. Segundo Burocco (2019), essas expressões afrofuturistas se desdobram em diversas linguagens artísticas — como a música, a literatura, o cinema e o design — e estão em constante renovação. Um exemplo emblemático é o filme *Pantera Negra* (2018), que une elementos da ancestralidade africana com alta tecnologia, criando um universo visual e simbólico profundamente influenciado pelo afrofuturismo, como analisado pelo portal Tab UOL (2020).

Dentro desse panorama, a construção de Astra reflete diretamente a metodologia criativa do jogo *Valorant*, que busca incorporar traços culturais reais aos personagens de forma respeitosa e representativa. Astra simboliza não apenas a valorização da cultura e da ancestralidade africana, mas também uma visão contemporânea e tecnológica, como propõe o próprio afrofuturismo.

Além de sua conexão com a ficção científica e o cósmico, outro aspecto relevante da personagem é a maneira como ela foge dos estereótipos comumente atribuídos às mulheres negras nos jogos. Astra não se encaixa nos arquétipos da mulher hipersexualizada nem da chamada “angry black woman”, estereótipo que retrata mulheres negras como agressivas e irracionais. Como discute o artigo “O estereótipo da “mulher negra zangada” no trabalho (2022), publicado pela Harvard Business Review, esse tipo de representação contribui para a marginalização simbólica de mulheres negras em ambientes sociais e profissionais. Astra, no entanto, rema em outra direção: apresenta uma personalidade divertida, espirituosa e simbólica, com elementos visuais delicados, ao mesmo tempo em que assume um protagonismo firme e representativo dentro do universo do

jogo.



Figura 81 - Cartão de Jogador : Imparavel // Astra

Figura 82 - Arte oficial de divulgação de natal do Valorant

Fonte : Valorant Wiki

Fonte : Valorant Wiki

A Figura 81 apresenta a forma alternativa de Astra ao entrar no plano astral, estado que permite à personagem manipular suas habilidades de radiante com maior precisão. A composição visual reforça esse momento transcendental: a aura cósmica envolve seu corpo em movimento, enquanto estrelas douradas flutuam ao seu redor — símbolos que representam os pontos de energia que ela posiciona no mapa durante a partida. A presença de espirais, brilhos e o predomínio do roxo conectam sua identidade ao imaginário místico e afrofuturista.

Já a Figura 82 retrata Astra em um momento mais casual e descontraído, fora do campo de batalha. Ainda assim, é possível notar que suas roupas mantêm o uso de cores vibrantes, como azul e roxo, e padrões geométricos que remetem à estética africana contemporânea. Essa escolha de design demonstra que, mesmo em situações cotidianas, a personagem preserva sua identidade visual e cultural, reforçando a construção simbólica que acompanha sua representação dentro do universo do jogo.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Effie Nkrumah (ghanesa-australiana)

Linhas de diálogo destaque :

"Sem wahala, eu resolvo" - a expressão nigeriana wahala significa problema de acordo com Werna (2020)

"Chale, nos preparamos pra isso, certo meus amigos?" - a gíria ganense "chale" significa "mano" ou "amigo" (WORD PRESS, 2020)
"Meus acenstras dizem : eai!!"
Análise de diálogo Assim como ocorre com outros personagens do jogo, Astra também utiliza gírias culturais autênticas, como "wahala", termo de origem nigeriana que significa "problema" (WERNA, 2020), e "chale", uma gíria comum em Gana, equivalente a "mano" ou "amigo" (WORD PRESS, 2020). A incorporação dessas expressões no vocabulário da personagem evidencia o compromisso do jogo com a localização cultural e a representatividade linguística, respeitando os contextos socioculturais de origem. Outro aspecto notório em suas falas é o tom amigável e espirituoso, marcado por um senso de humor leve e acessível. Mesmo com sua ligação profunda com o plano espiritual, Astra demonstra uma personalidade carismática e acolhedora, o que equilibra sua função cósmica com uma humanidade calorosa. Essa dimensão é ainda reforçada por frases como "Meus ancestrais dizem: Eai!", que une humor e reverência ancestral, demonstrando como sua identidade é moldada por um sentimento de continuidade cultural e orgulho espiritual.
Adicionais
Segundo o Valorant Wiki (s.d.), um artigo posteriormente removido pela desenvolvedora Riot Games sugeria que a personagem Astra teria obtido seus poderes de um espírito ancestral ligado ao Lago Bosumtwi, localizado em Gana. Esse lago, que de fato existe, é de origem meteórica e se formou em uma cratera com mais de um milhão de anos, de acordo com o site Brittanica (s.d.). A escolha desse cenário não apenas reforça a conexão da personagem com sua cultura de origem, mas também dialoga simbolicamente com o universo do jogo, onde a Radianita — elemento fictício de grande poder — também teria surgido por meio de impactos cósmicos. Embora a ligação entre o lago real e a origem da personagem não tenha sido oficialmente confirmada, teorias da comunidade ganharam força com a divulgação de um dossiê narrativo dentro do próprio jogo, revelado durante o lançamento da personagem Fade. Nesse documento, a personagem Efiá Danso (nome real de Astra) é mencionada em conexão com um lago de origem antiga e misteriosa, sugerindo uma fonte ancestral de poder. Essa especulação foi reforçada por imagens promocionais da personagem, como a que mostra Astra tocando a superfície de um líquido brilhante, cercado de energia cósmica, o que pode ser interpretado como uma referência visual ao Lago Bosumtwi e à origem de sua conexão com o plano astral.



Figura 83 – Ilustração promocional de Astra em contato com uma superfície líquida cósmica, possivelmente simbolizando o Lago Bosumtwi, relacionado à sua origem espiritual.

Fonte: Riot Games, 2021. Acesso em: 20 maio 2025



Figura 84 – Dossiê vazado no jogo, indicando que Astra, ou Efia Danso, teve contato com um lago antigo ao adquirir seus poderes.

Fonte: Riot Games, via Fade Teasers, 2022. Acesso em: 20 maio 2025.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 14 - Personagem Fade

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Fade	Hazal Eyletmez	Istambul/Turquia	Iniciador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 85 - Arte do Rosto e Corpo da Fade		Figura 86 - Modelo 3D da Fade	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			

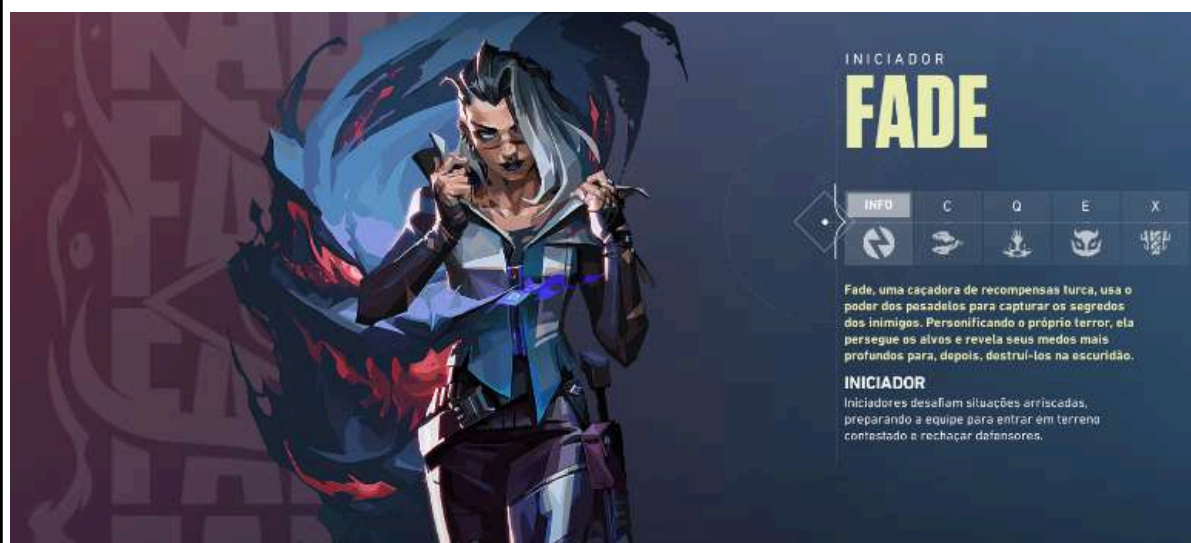


Figura 87 - Captura de Tela do Jogo : Página da Fade

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Não importa onde eles se escondam, eu os encontrarei. Eu sempre os encontro" - Fade

Data de Lançamento : 27 de abril de 2022

Contexto : Inicialmente apresentada como uma antagonista misteriosa, a personagem Fade, de origem turca, atuava como caçadora de recompensas, especializada em expor os segredos e planos mais profundos de seus alvos. Sua primeira interação com o Protocolo Valorant, segundo informações divulgadas no site oficial do jogo, foi marcada por tensão e desconfiança. A personagem acreditava que o Protocolo estaria envolvido no sequestro de uma pessoa importante para ela, e passou a ameaçar a organização, afirmando que revelaria publicamente todos os seus segredos caso descobrisse alguma ligação.

Em um primeiro momento, os agentes do Protocolo demonstraram pouco interesse em se defender, concentrando-se em capturá-la. Sentindo-se ignorada e provocada, Fade passou a entrar em contato com diversos agentes, revelando informações confidenciais e traumáticas sobre eles, o que lhe rendeu o rótulo de chantagista. O conflito se intensificou até que uma equipe foi enviada para capturá-la. Embora tenha conseguido escapar inicialmente, acabou sendo interceptada por outro agente que suprimiu seus poderes.

Uma vez capturada, a verdade foi revelada: o Protocolo não tinha qualquer envolvimento com o desaparecimento da pessoa que Fade buscava. Ela é então informada sobre a existência do multiverso e de diferentes versões da Terra, levantando a hipótese de que a responsável pelo sequestro seja uma entidade de outro mundo. Com essa nova perspectiva, o Protocolo a convida a se juntar à equipe, tornando-se oficialmente a 20ª agente — embora seu envolvimento seja motivado principalmente pela continuidade de sua busca pessoal.

A introdução de Fade foi um divisor de águas na narrativa do jogo, pois até então poucas informações concretas sobre os agentes estavam disponíveis. Seu lançamento foi acompanhado por uma série de "dossiês" narrativos — documentos secretos revelados ao longo de seu arco — que trouxeram à tona dados como nomes reais, origens e passados dos personagens, como ocorreu, por exemplo, com Astra. Esse recurso serviu como um meio orgânico e envolvente de expandir a narrativa e incluir os jogadores no universo ficcional.

Como radiante, Fade possui a capacidade de manipular pesadelos, acessar memórias e explorar os medos mais profundos de seus alvos. Suas habilidades permitem que ela obtenha informações e exponha segredos ocultos, o que a torna uma figura de alto impacto tático e simbólico dentro do time Valorant (VALORANT WIKI, n.d.; RIOT GAMES, 2022). Dentro do jogo, suas habilidades estão ligadas ao rastreamento de oponentes no mapa, assim como aplicar desvantagens como cegueira e surdez aos jogadores do outro time.

Personalidade : Um dos traços mais marcantes da personalidade de Fade é sua dureza emocional e aparente inexpressividade, que se manifestam em diálogos curtos e uma postura controlada. No entanto, essa frieza é frequentemente matizada por um humor irônico e perspicaz, com falas que completam seus pensamentos por meio de observações sutis ou piadas de duplo sentido. Segundo o Valorant Wiki (s.d.), essa característica é recorrente em suas interações durante as partidas, nas quais ela demonstra um tipo de inteligência emocional discreta, mais voltada à análise e observação do que à ação impulsiva.

Apesar de sua energia geralmente parecer baixa ou controlada, Fade expressa preocupação com o bem-estar de sua equipe. Em combate, ela encoraja os colegas a colaborarem entre si e ocasionalmente elogia seus desempenhos. Essas ações revelam que, embora mantenha uma postura introspectiva e sombria, não se posiciona como uma inimiga ou obstáculo ao trabalho coletivo. Ao contrário, sua personalidade sugere uma forma de liderança silenciosa e vigilante, mais focada no controle e na informação do que na empatia explícita.

Análise Visual : O visual da personagem Fade é marcado pelo uso de cores escuras e pouco saturadas, predominando o preto e o cinza azulado. Sua maquiagem reforça essa estética: olhos e lábios são destacados por tons escuros, com uma faixa visual que se projeta a partir dos olhos, como se fosse uma listra descendente. Esses elementos aproximam a personagem da estética gótica contemporânea, com referências claras ao uso de maquiagem pesada, minimalismo cromático e um estilo urbano mais sombrio.

No entanto, para além da estética ocidentalizada, o design da personagem é permeado por símbolos culturais turcos. Um dos mais significativos é o uso do olho turco ou nazar boncuğu, amuleto tradicional do país associado à proteção contra o mau-olhado. Segundo o gerente de comunidade da equipe de Istambul, Bahadır Güven (2022), o olho turco tem raízes que remontam ao culto do deus Tengri e é comumente visto nas casas turcas como forma de afastar energias negativas, espíritos malignos e azar. A equipe de desenvolvimento associou esse símbolo ao tema da personagem: ao lidar com pesadelos alheios, o amuleto funciona simbolicamente como proteção contra os próprios horrores que Fade presencia.

Outro aspecto cultural incorporado à personagem é a forte presença de gatos, especialmente ligada à cidade de Istambul. Como explicou Nihan Dinç (2022), supervisora de marca da Riot Turquia, os gatos são considerados animais sagrados e sensíveis às energias espirituais. "Se você ver um gato em frente a uma mesquita, saberá que está em Istambul", afirmou. Essa ideia foi levada ao design de Fade, que apresenta até mesmo marcas de pegadas de gato na sola de sua bota, como símbolo de conexão sensorial e espiritual.

Já as hennas (ou hênas), embora não tenham origem estritamente turca, são frequentemente usadas em rituais de passagem e celebrações tradicionais no país (como o casamento), como destacou Sertac Kilici (2022), gerente de narrativa da equipe. Essa referência aparece visualmente em detalhes de tatuagem e padrões orgânicos em sua arte conceitual e acessórios.

Um elemento curioso e significativo no design de Fade é sua heterocromia — ela possui um olho azul e outro castanho. Essa característica é compartilhada com o gato Angorá Turco, raça nativa da Turquia e considerada um tesouro nacional, protegida por programas de preservação. Segundo o portal Europa TV (s.d.), esses gatos são conhecidos por apresentarem olhos de cores diferentes, sendo uma inspiração direta para a identidade visual da personagem, afirma a produtora do jogo.

Elementos culturais e localização

A participação da equipe de Istambul foi essencial na criação da personagem Fade, refletindo uma preocupação clara com a representação cultural detalhada e respeitosa, livre de estereótipos. Segundo Sertac Killici (2022), durante o processo criativo, foram ouvidos moradores locais que expressaram desconforto com a forma como a Turquia costuma ser representada em obras ocidentais. Comentários como “não queremos outro personagem usando um fez” ou “não queremos ver um personagem com um camelo” revelam a rejeição a imagens caricatas que, segundo a equipe, não refletem a vivência real do povo turco.

Essa crítica se alinha ao conceito de orientalismo, proposto por Edward Said (1978), que aponta como o Ocidente historicamente construiu visões distorcidas e exóticas sobre culturas do Oriente, representando-as como primitivas ou folclóricas. Ao evitar esses elementos, a equipe da Riot promoveu uma representação contemporânea, urbana e autêntica, que se aproximasse da identidade real de jovens turcos.

Essa preocupação com o realismo cultural foi percebida também na reação da comunidade local à personagem. Muitos jogadores a identificaram com o perfil de uma “garota de Kadıköy” — bairro situado no lado asiático de Istambul, conhecido por seus preços acessíveis, público jovem, vida noturna ativa e ambiente alternativo (TONIN, 2019). Comentários como “tenho certeza que já saí com essa garota” ou “é ótimo ver que um personagem turco não precisa ser baseado em algo antigo da nossa cultura para representar a Turquia” demonstram o impacto positivo dessa abordagem. Para o público local, Fade representa alguém possível de se encontrar nas ruas de Istambul, não uma figura exótica congelada em tempos passados.

A localização cultural eficaz da personagem contribui não apenas para a construção de uma identidade narrativa crível, mas também para a formação de novos imaginários culturais nos jogos digitais. Ao representar uma jovem turca de forma contemporânea, a Riot Games se afasta de estereótipos e cria espaço para que outras culturas sejam vistas em sua pluralidade, sem recorrer a caricaturas ou exotismos. Fade, portanto, simboliza um avanço na forma como o design de personagens pode dialogar com o mundo real de maneira significativa e respeitosa.



Figura 88 – Concept art de uma das habilidades da personagem Fade.

Figura 89 – Arte oficial da personagem Fade..

Fonte: Site Oficial Valorant. Acesso em: 20 maio 2025.

Fonte: Site Oficial Valorant. Acesso em: 20 maio 2025.

A Figura 88 destaca a presença dos gatos como referência visual direta na composição das habilidades de Fade. Essa escolha se relaciona fortemente com a cultura de Istambul, considerada por muitos a “capital mundial dos gatos”, abrigando aproximadamente 200 mil felinos nas ruas. O fenômeno é explicado tanto por razões biológicas — como o controle de ratos em uma cidade portuária — quanto religiosas: no Islã, os gatos são vistos como símbolos de pureza e limpeza, sendo permitida até sua circulação dentro de mesquitas, como explica Brum (2025). Essa referência reforça a fala de Nihan Dinç (2022): “Se você ver um gato em frente a uma mesquita, sabe que está em Istambul”. A figura do gato, além de culturalmente precisa, projeta sobre Fade uma identidade de caçadora solitária, ágil e independente — característica chave de seu papel no jogo. A Riot chega a se referir a ela como a “Agente dos gatos” em um artigo de bastidores, o que

demonstra o quanto essa simbologia foi incorporada ao personagem de forma natural.

Já a Figura 89 ressalta a importância do uso da henna (kına) na composição estética e simbólica de Fade. Por se tratar de um jogo em primeira pessoa, a equipe de criação buscou inserir traços culturais marcantes que pudessem ser percebidos em detalhes visuais. Ao descobrirem a popularidade da henna na Turquia, os desenvolvedores decidiram incorporá-la imediatamente à identidade visual da personagem (VALORANT, 2022). Mais do que um recurso estético, a henna está fortemente associada a rituais de passagem e sacrifício, como explica Morrow (2016). Em celebrações conhecidas como kına gecesi (“noite da henna”), mulheres turcas se reúnem antes do casamento para marcar, com a pasta avermelhada, o sacrifício da vida de solteira em nome de uma nova etapa. A henna também é aplicada em jovens que ingressam no serviço militar, simbolizando o sacrifício pelo país.

A Riot utiliza esse mesmo conceito para representar o que Fade enfrenta: ela lida constantemente com os medos, traumas e pesadelos alheios, o que exige um sacrifício emocional profundo. Como explicam os desenvolvedores, “ela entende o que é sacrificar o próprio bem-estar para acessar os segredos dos outros” (VALORANT, 2022).

Ainda na Figura 75, é notável a presença do olho turco (nazar), símbolo tradicional de proteção contra o mau-olhado e energias negativas. Essa escolha reforça a ideia de que, ao mergulhar na escuridão emocional dos outros, Fade precisa se proteger espiritualmente. O uso do nazar serve, portanto, como um amuleto simbólico e narrativo, que conecta sua cultura de origem à natureza psicológica de suas habilidades.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Selin Çuhadaroglu (turca)

Linhas de diálogo destaque :

"Paguei muito caro para controlar o pesadelo. Não ó desperdicem."

"Boş yapmayın, continue lutando. O descanso é superestimado." - A expressão Boş yapmayın no turco significa "pare de brincar" (VALORANT WIKI, N.D.)

"Hadi, de novo. O medo deles é um rastro, um rastro fresco." - Hadi no turco, significa vamos lá (Valorant Wiki, n.d.)

Análise de diálogo : As linhas de voz da personagem Fade reforçam a profundidade simbólica de sua trajetória. Em frases como "Paguei muito caro para controlar o pesadelo. Não o desperdicem", fica evidente o preço emocional que ela teve de pagar para acessar e manipular os medos alheios, além da exposição psíquica constante a que está sujeita ao utilizar suas habilidades. Esse sentimento de desgaste e sacrifício dialoga diretamente com os elementos já abordados na análise visual e cultural da personagem.

Em outras falas, Fade revela seu instinto de rastreamento e vigilância, traço central em sua função dentro do jogo. O uso de palavras como "rastros" e "medo como trilha" reforça seu papel como caçadora de informações, característica que se reflete tanto em sua estética quanto na mecânica de suas habilidades.

Um elemento notável de localização cultural nas falas da personagem é o uso de expressões idiomáticas turcas, como “Boş yapmayın” (algo como “parem de brincadeira”) ou “Hadi” (vamos lá), que preservam a sonoridade do idioma original e aproximam a personagem de sua identidade cultural. Essa escolha narrativa reforça o compromisso da Riot Games com a autenticidade na representação de seus personagens, ao integrar vocabulário local sem perder a clareza para o jogador. Assim, por meio de suas falas, Fade se revela não apenas como uma combatente estratégica, mas como uma personagem profundamente marcada por sua cultura, seus traumas e sua missão pessoal.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 15 - Personagem Geeko

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Geeko	Mateo Armendáriz De la Fuente	Los Angeles, Califórnia, Estados Unidos	Iniciador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 90 - Arte do Rosto e Corpo do Geeko		Figura 91 - Modelo 3D do Geeko	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 92 - Captura de Tela do Jogo : Página do Gekko

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"Ok, manos, trabalho em equipe em três. Um dois três!" - Gekko

Data de Lançamento : 7 de março de 2023

Contexto : Mateo Armendáriz De la Fuente, nascido e criado em Los Angeles, é um agente com ascendência mexicana (segunda geração). Sua introdução na narrativa de Valorant ocorreu durante um evento envolvendo a empresa K-Sec, organização responsável por pesquisas com Radianita, sub empresa da Kingdom, que estava estudando os rádivoros — seres que se alimentam dessa substância e desenvolvem habilidades únicas. Segundo o Valorant Wiki (n.d.), os rádivoros possuem também a capacidade de se comunicar com humanos por meio de interações físicas como mordidas ou marcas simbólicas.

As atividades da K-Sec estavam sendo conduzidas em Los Angeles, o que levou a relatos de eventos anômalos nas redondezas. Nesse contexto, Mateo consegue invadir o laboratório e libertar os rádivoros que estavam sendo utilizados em experimentos. Após o resgate, os seres criam um vínculo imediato com Gekko, passando a acompanhá-lo e lutar ao seu lado — como ocorre com Dizzy, Thrash, Mosh e Wingman, suas criaturas companheiras.

A fuga de Gekko é facilitada pelo apoio indireto do Protocolo Valorant, que já monitorava a situação por meio da agente Killjoy, responsável por detectar os sinais incomuns na área. Após o evento, Mateo mantém contato com a equipe, e a Reyna sugere sua inclusão formal no time, considerando a conexão única que ele desenvolveu com os rádivoros. Apesar de preocupações iniciais quanto à sua juventude e possível imaturidade, Reyna assume informalmente a função de mentora, tornando-se o vigésimo segundo agente do protocolo, o que é visível inclusive no trailer de lançamento do personagem, divulgado pela Riot Games (VALORANT, 2023). Dentro do jogo, mesmo o Gekko não sendo um radiante, sua conexão com seus rádivoros permite que os mesmos usem suas habilidades durante as partidas, tendo diferentes utilidades, trazendo uma nova jogabilidade ao jogo.

Personalidade : Relaxado e despojado, o jovem Gekko se destaca por sua personalidade gentil, simpática e acolhedora. Suas falas durante o jogo revelam um forte vínculo emocional com os rádivoros, criaturas com as quais desenvolveu uma relação de parceria e amizade. Em diversos momentos, Gekko atua como uma espécie de intérprete ou mediador, traduzindo o que os rádivoros "dizem" à equipe, o que reforça sua habilidade de escuta e sensibilidade interpessoal.

Esse laço afetivo com seus companheiros não-humanos evidencia um dos traços mais marcantes do personagem: seu foco no trabalho em grupo. Gekko constantemente busca preservar a harmonia e o alto astral da equipe, contribuindo não apenas com suas habilidades táticas, mas também com uma energia emocional positiva durante as missões. Essa característica o posiciona como uma figura que equilibra leveza e eficácia, sendo um agente que valoriza tanto a estratégia quanto o bem-estar coletivo.

Análise Visual : O hispânico-americano Gekko possui um visual despojado, expressivo e contemporâneo, que traduz não apenas sua juventude, mas também a identidade urbana e cultural de Los Angeles, sua cidade natal. Seu estilo combina uma calça xadrez de corte solto com um cardigan de cores vibrantes — predominantemente verde e roxo — elementos que evocam a estética do streetwear latino-americano e da moda alternativa californiana.

Um dos itens mais marcantes de seu traje é a pochete utilitária, onde carrega seus companheiros rádivoros — criaturas que possuem a habilidade de encolher para serem transportadas com ele. Essa combinação de funcionalidade e estilo reforça a ideia de que Gekko está sempre pronto para agir, sem abrir mão de sua identidade visual descontraída.

Seu cabelo tingido de verde e as tatuagens visíveis fortalecem sua estética jovem, artística e rebelde. Durante o vídeo *Dev Diaries: Gekko – Viva la Familia* (2023), o designer de jogabilidade comenta que a intenção era transmitir um tom alegre e acessível ao personagem. Além disso, o vídeo revela que os desenvolvedores visitaram comunidades latinas em Los Angeles a fim de garantir uma representação autêntica e localizada. Como afirma Joe Killeen, diretor narrativo do projeto: “Sempre tentamos colocar nossos personagens em uma localização bem específica”. Ele destaca ainda que a equipe estudou como essas pessoas vivem, como é seu dia a dia e como se expressam, o que se reflete de forma direta na construção estética e cultural de Gekko.

A construção visual do personagem dialoga diretamente com as tradições do streetwear latino localizado em bairros como East L.A., particularmente influenciado pela moda chicana dos anos 1990. Elementos como calças largas, camisas xadrez e tênis clássicos, combinados com cores vibrantes e acessórios utilitários, demonstram o papel da moda como forma de identidade cultural e pertencimento à comunidade latina urbana. O estilo oversized, somado às referências gráficas e às raízes indígenas de algumas peças, reafirma a ligação de Gekko com a estética de uma juventude latinx contemporânea que expressa sua herança por meio da moda.

Elementos culturais e localização

A construção cultural de Gekko está profundamente ligada à sua origem em Los Angeles e à sua identidade como filho de imigrantes mexicanos nos Estados Unidos. No vídeo *Dev Diaries: Viva la Familia* (RIOT GAMES, 2023), os desenvolvedores revelam que buscaram representar não apenas o espaço geográfico, mas também o ambiente social e afetivo em que Mateo cresceu, explorando bairros latinos da cidade e dialogando com as comunidades locais.

Um dos pontos mais enfatizados é a relação familiar, especialmente com sua mãe, com quem Gekko interage em espanhol durante o trailer de apresentação. A língua, usada de forma natural e íntima, reforça seu vínculo com as raízes mexicanas e com a herança cultural de segunda geração. Essa representação rompe com estereótipos frequentemente associados à masculinidade latina em jogos, ao apresentar um personagem afetuoso, gentil e emocionalmente disponível.

Esse aspecto familiar também se estende aos rádivoros, seus companheiros, com quem Gekko estabelece uma relação de afeto, cuidado e comunicação recíproca. Em várias falas, ele os trata com carinho, chegando inclusive a traduzir seus “sentimentos” e reações para os outros agentes — o que indica não apenas empatia, mas uma forte identificação emocional. Como afirma John Goscicki (2023), produtor do jogo, o objetivo era deixar claro para os jogadores que essas criaturas são, para Gekko, uma verdadeira família. Essa relação afetuosa e simbiótica complementa sua identidade como personagem que valoriza o coletivo, a escuta e o apoio mútuo, mesmo em meio a um ambiente de confronto e ação.

Paralelamente, a questão da experiência migratória também permeia sua construção narrativa. Gekko é apresentado como alguém que navega entre dois mundos — a cultura dos Estados Unidos e a da América Latina — algo que se manifesta em sua linguagem, comportamento e visual. Para reforçar esse ponto, Maye Mac-Swiney (2023), Gerente de Comunicações de Marketing do escritório de Barcelona e de nacionalidade mexicano-espanhola, afirma: “Não importa quanto tempo você esteja fora do país ou longe de sua família, sempre há algo puxando você de volta”. Essa reflexão ecoa diretamente na identidade de Gekko, um jovem que transita pela diversidade de Los Angeles, mas que carrega, de forma constante, seu berço latino como âncora cultural e emocional.

O produtor John Goscicki, no mesmo *Dev Diaries*, reforça essa ideia ao comentar que Gekko “vive essa interseção”: quando está em casa, está imerso na cultura latina, e ao sair, adentra a pluralidade de Los Angeles — uma metrópole moderna e multicultural. Essa interseção cultural, entre o íntimo e o urbano, o local e o global, é central para a construção de Gekko enquanto personagem e símbolo da juventude latino-americana contemporânea.



Figura 93 - Cartão de Jogador : Cera sobre cera

Fonte: Valorant Wiki



Figura 94 - Teaser de divulgação do personagem

Fonte: Valorant Wiki

A Figura 93 ressalta a relação próxima de Gekko com um de seus rádivoros, Wingman — um dos quatro companheiros do personagem, ao lado de Dizzy, Mosh e Thrash. O cartão de jogador intitulado Cera sobre cera retrata Gekko em um momento descontraído, ouvindo discos de vinil ao lado de Wingman. A cena reforça o companheirismo e a conexão afetiva entre eles, que vai além das batalhas e se estende ao cotidiano. Esse vínculo traduz o aspecto familiar citado pelos desenvolvedores, que descreveram os rádivoros como parte da “família escolhida” de Gekko.

Já a Figura 94 pertence a um conjunto de teasers visuais divulgados antes do lançamento oficial do personagem. A imagem mostra um prato de tacos tradicionais mexicanos, fotografado em um celular. Esse detalhe reforça a identidade cultural latina de Gekko, remetendo diretamente às suas raízes mexicanas por meio da culinária — um elemento simbólico de forte valor cultural. Além disso, o estilo da imagem em formato de “câmera roll” no celular destaca a narrativa jovem do personagem, alinhada com a estética contemporânea das juventudes chicanas em Los Angeles.

Linhas de diálogo e Dublagem

Dublador Original : Alejandro Antonio Ruiz (latino-americano)
Linhas de diálogo destaque :
"Wáchale güey, minha galera ta chegando" - O termo inicial traduzido para o português significa : Cuidado cara
"Olha só Neon, o Mosh gostou de você"
"Hola mi Reyna! Abram caminho para a Rainha"
Análise de diálogo : O uso da expressão em espanhol “wáchale güey”, presente em uma das falas do personagem, reforça a introdução direta de elementos culturais latinos na linguagem do jogo. O termo, que pode ser traduzido livremente como “Cuidado, cara”, é utilizado sem tradução explícita no jogo, o que pode causar estranhamento inicial, mas também desperta curiosidade e reconhecimento cultural entre os jogadores que compreendem a referência, promovendo uma experiência de aproximação identitária. A segunda fala, “Olha só Neon, o Mosh gostou de você”, evidencia a relação emocional de Gekko com seus rádivoros. Ele age como um mediador entre os sentimentos das criaturas e os membros da equipe, o que humaniza ainda mais a sua personalidade e reforça o tema da família escolhida, comentado pelos desenvolvedores. Já a frase “Hola mi Reyna! Abram caminho para a Rainha” marca uma interação afetiva e respeitosa com a agente Reyna, outra personagem de origem latina. Essa fala revela o vínculo amistoso e de admiração entre os dois, reforçando que Reyna atuou como mentora e treinadora de Gekko após sua integração ao Protocolo Valorant. O uso do espanhol também aqui é significativo: ele ressalta a construção de uma comunidade cultural compartilhada dentro da narrativa, aproximando os dois personagens por meio da língua e das origens comuns. Um ponto de destaque na dublagem do personagem, é que o dublador além de também ser latino-americano
Adicionais
Um ponto de curiosidade é que, no trailer de divulgação do personagem — MAIOR QUE UM // Trailer de Agente: Gekko – VALORANT (2023) — Gekko caminha por sua cidade natal, e alguns pontos reais de Los Angeles são referenciados, como o cruzamento da Boyle Avenue com a 1st Street, localizado no bairro Boyle Heights. Esse mesmo cenário também é retratado no vídeo Gekko: Viva la Familia // Dev Diaries – VALORANT, reforçando o cuidado da Riot em criar uma localização precisa e verossímil para o personagem, ancorando sua história em um espaço cultural autêntico. Boyle Heights é uma região historicamente associada à comunidade latina, especialmente à cultura chicana. Conhecido por sua vitalidade cultural, o bairro é marcado por arte de rua, música, tradições locais e forte engajamento político-comunitário, sendo um dos pólos de resistência e identidade da população latina nos Estados Unidos. Segundo a plataforma Latino Metropolis (s.d.), a arte produzida nesse contexto frequentemente exhibe “mensagens de orgulho marrom e contava histórias das lutas pelas quais muitos latinos passaram e enfrentaram na época”. A escolha dessa ambientação, portanto, fortalece o enraizamento cultural do personagem, ligando-o a um espaço que carrega significados profundos de representatividade, ancestralidade e afirmação social — valores que dialogam diretamente com o papel de Gekko dentro do Protocolo Valorant e com a narrativa de juventude latina contemporânea que ele representa.

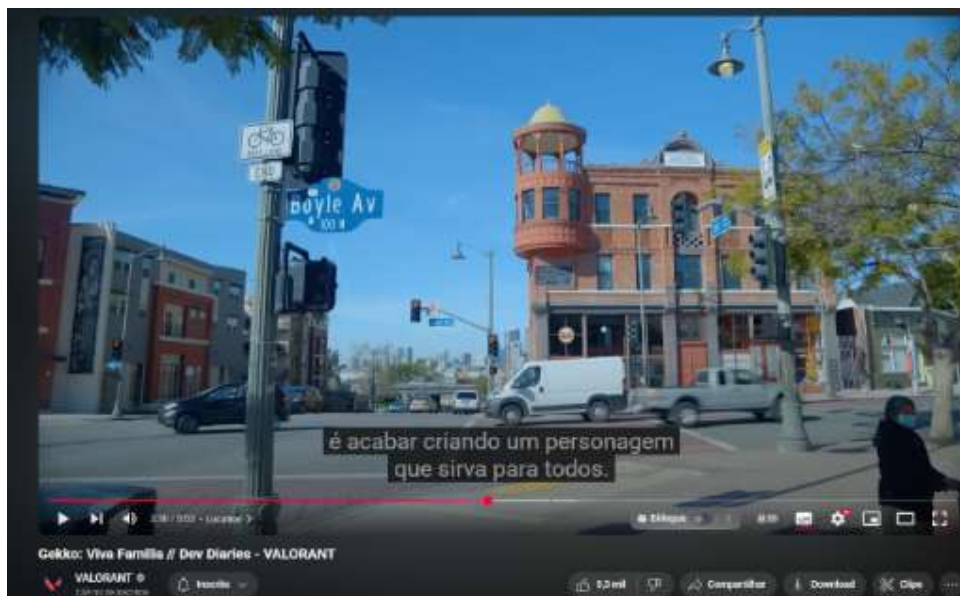


Figura 95 – Frame do documentário Dev Diaries: Gekko – Viva la Familia

Fonte: VALORANT. Dev Diaries: Gekko – Viva la Familia. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IwKkCh1M6K0>. Acesso em: 15 jun. 2025.



Figura 96 – Frame do trailer oficial MAIOR QUE UM // Trailer de Agente: Gekko

Fonte: VALORANT. MAIOR QUE UM // Trailer de Agente: Gekko. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fD2xT-1VxkI>. Acesso em: 15 jun. 2025.

Boyle Heights é uma região historicamente associada à comunidade latina, especialmente à cultura chicana. Conhecido por sua vitalidade cultural, o bairro é marcado por arte de rua, música, tradições locais e forte engajamento político-comunitário, sendo um dos pólos de resistência e identidade da população latina nos Estados Unidos. Segundo a plataforma Latino Metropolis (s.d.), a arte produzida nesse contexto frequentemente exhibe “mensagens de orgulho marrom e contava histórias das lutas pelas quais muitos latinos passaram e enfrentaram na época”.

A escolha dessa ambientação, portanto, fortalece o enraizamento cultural do personagem, ligando-o a um espaço que carrega significados profundos de representatividade, ancestralidade e afirmação social — valores que dialogam diretamente com o papel de Gekko dentro do Protocolo Valorant e com a narrativa de juventude latina contemporânea que ele representa.

Fonte : Autor (2025).

Quadro 16 - Personagem Clove

ANÁLISE DE PERSONAGEM			
Apelido de Agente	Nome do agente	Nacionalidade	Função
Clove	Não revelado	Edinburgh, Scotland, Reino Unido	Controlador
Visual do Personagem		Visual dentro do jogo	
			
Figura 97 - Arte do Rosto e Corpo de Clove		Figura 98 - Modelo 3D de Clove	
Fonte : Kingdom Archives		Fonte : Kingdom Archives	
Apresentação em Jogo			



Figura 99 - Captura de Tela do Jogo : Página de Clove

Fonte : jogo Valorant (2025)

Contexto e análise visual

"É divertido ser um agente secreto e tudo, mas eu realmente espero que haja um universo alternativo lá fora, onde eu estou envelhecendo com um monte de gatos." - Clove

Data de Lançamento : 26 de março de 2024

Contexto : Clove, primeiro personagem não binário do jogo e também primeiro personagem da Escócia, é introduzido em um momento de grandes transformações no universo narrativo de Valorant. Quando ele foi lançado, os jogadores também estavam sendo apresentados a uma nova sociedade secreta, chamada "Asseclas", que vem se consolidando como possível antagonista principal na trama — ainda em desenvolvimento nas atualizações mais recentes.

Embora poucas informações oficiais sobre ele tenham sido divulgadas inicialmente, é possível reconstruir parte do seu enredo a partir de interações dentro do jogo e conteúdos periféricos. Segundo o canal Lelas Gaming (2024), que organiza informações dispersas do universo de Valorant, Clove surge durante uma missão do personagem Omen, que procurava um diário em posse dos Asseclas — objeto que poderia revelar detalhes de seu próprio passado. Durante essa missão, Omen encontra Clove, que já estava sendo perseguido pelos mesmos inimigos, possivelmente por possuir uma habilidade rara: imortalidade temporária, capacidade nunca vista antes em outros Radiantes, como confirma a personagem Astra em áudios dentro do próprio jogo.

Após esse encontro, Clove é apresentado por Omen a Brimstone e Cypher, com quem passa a colaborar para decifrar os dados contidos no diário mencionado. Como forma de proteção e também para investigar a natureza de seus próprios poderes, Clove é integrado ao Protocolo Valorant como o 25º agente jogável.

No campo de batalha, ele exerce funções tradicionais da classe controlador, como manipulação de visão e debilitação de inimigos. No entanto, seu destaque mecânico se dá justamente pela capacidade de continuar

influenciando o combate mesmo após ser “mortx”, o que representa uma nova abordagem dentro da jogabilidade tática do jogo, trazendo uma jogabilidade mais agressiva a categoria de controladores, além de refletir metaforicamente sua relação com identidade e transformação.

Personalidade : Pelas próprias palavras da agente Deadlock, divulgadas em mídias internas do jogo (como e-mails acessíveis dentro do cliente de Valorant), Clove é descrita como “inteligente, intuitivo e certamente destemido”. Essa última característica é reforçada por sua relação única com a morte — ele não a encara com medo ou sofrimento, mas com naturalidade e até certa reverência. Em suas falas e habilidades, Clove demonstra que enxerga a morte como algo belo, intenso e transformador, o que explica sua postura arrojada e arriscada durante as partidas, sempre se lançando ao combate sem receio do desfecho.

Fora do campo de batalha, ele exibe uma personalidade leve, espirituosa e contagiante, frequentemente pontuada por piadas e interações bem-humoradas com os outros agentes. Um dos traços mais marcantes de sua personalidade é seu amor por contar histórias. Em alguns mapas, Clove chega a narrar eventos que ocorrem durante a missão, demonstrando prazer em interpretar e transformar os acontecimentos em narrativas. Esse gosto é ainda mais evidenciado quando ele revela, em suas falas, sua paixão por RPGs (Role Playing Games) — jogos de interpretação de personagens —, o que reforça seu perfil criativo, comunicativo e imaginativo.

Análise Visual : O visual de Clove reforça sua visão singular sobre vida e morte, contrariando a ideia de que o tema da mortalidade deva ser abordado de forma sombria e melancólica. Ele se apresenta com um figurino marcado por cores vivas — rosa, amarelo e lilás — irradiando uma atmosfera leve, irreverente e vibrante. As borboletas na meia-calça, por sua vez, têm um simbolismo profundo: como lembram Fernandes e Coelho (2015), “a crisálida contém a potencialidade do ser e a borboleta que dela emerge simboliza renascimento”. Essa metáfora espelha perfeitamente a habilidade de Clove de retornar da morte, presente tanto em suas falas quanto no design de suas habilidades, que destacam o ciclo e a continuidade após o fim.

A justaposição entre leveza visual e funcionalidade está evidente nos cintos utilitários, bolsas e insígnias táticas, elementos que equilibram o estilo alternativo jovem com a atuação como agente de campo. O design foi cuidadosamente pensado para refletir tanto sua identidade pessoal quanto sua eficiência estratégica.

Esse visual também explora estéticas color-punk e góticas modernas, que ecoam na cultura urbana da Escócia — especialmente nas cidades de Glasgow e Edimburgo, conhecidas por suas cenas artísticas contraculturais, como murais de arte de rua, moda alternativa e manifestações de rebeldia criativa. Esses vínculos culturais foram reforçados durante a campanha de divulgação oficial da personagem, na qual foi pintado um mural de Clove no centro artístico de Edimburgo. Segundo a própria equipe de criação do jogo, “esta parceria artística teve como objetivo explorar a vibrante cena artística alternativa de Edimburgo” (VALORANT, 2024). Ainda segundo os desenvolvedores, a intenção era que Clove ressoasse como um morador local, e não como um turista, o que reforça o compromisso da Riot com a autenticidade cultural e a representação verossímil.

Paralelo a isso, o design atua como uma declaração visual da identidade não binária da personagem, mesclando elementos tradicionalmente associados ao feminino — como a maquiagem marcante e os acessórios delicados — com traços neutros e funcionais. Essa construção estética simboliza uma quebra deliberada dos padrões binários de gênero, transformando Clove em um corpo político e simbólico dentro do jogo, que amplia os horizontes da representatividade e desafia estereótipos visuais cristalizados na cultura dos games

Elementos culturais e localização

É notório que, com o passar dos lançamentos, a localização exata dos personagens em Valorant passou a ser cada vez mais cuidadosamente estudada. Assim como ocorreu com Gekko — cuja comunidade real em Los Angeles foi incorporada visualmente em seu trailer —, Clove também teve sua identidade cultural profundamente ligada à sua cidade natal: Edimburgo, na Escócia.

A produção da personagem foi marcada por um forte compromisso com a autenticidade escocesa. A Riot Games conduziu pesquisas locais, contratou consultores acadêmicos e linguísticos, e realizou a gravação da dublagem presencialmente em Edimburgo, com o objetivo de garantir um sotaque regional fiel e evitar caricaturas. Esse esforço fica ainda mais evidente com a escolha da dubladora original: Isla Campbell, atriz escocesa, também natural de Edimburgo. Em um vídeo de apresentação publicado em 2024, Isla comenta que a melhor parte do processo foi o fato de Clove ser “uma autêntica pessoa escocesa, e isso é absolutamente espetacular”. Ela também destaca que a equipe de desenvolvimento valorizou o uso de expressões e construções típicas da língua escocesa, reforçando o compromisso do estúdio em alocar seus personagens em culturas específicas com respeito e precisão.

Para além do sotaque e da linguagem, o visual de Clove também carrega elementos inspirados nas manifestações artísticas urbanas de Edimburgo, como o mural pintado no centro da cidade durante a campanha de divulgação da personagem — ação que, segundo a equipe do Valorant, teve como objetivo “explorar a vibrante cena artística alternativa de Edimburgo” (VALORANT, 2024).

Outro traço marcante da personagem, sua paixão por narrativas e contar histórias, também está profundamente alinhado com o contexto cultural da Escócia. O país valoriza fortemente sua tradição oral, e essa herança é celebrada anualmente no Scottish International Storytelling Festival, realizado em outubro em Edimburgo. Como argumenta Moran (n.d.), “não podemos voltar no tempo e escutar a história; no entanto, podemos ouvir as histórias trazidas de tempos passados e levadas adiante por meio de palavras”. Essa prática é descrita como o “coração” do festival, e representa o poder da narrativa como forma de preservar memórias e tradições para as futuras gerações.

Nesse sentido, o ato de narrar cenários e acontecimentos — traço recorrente em Clove dentro do jogo — ganha ainda mais força simbólica. Ele não apenas reforça a personalidade lúdica da personagem, como também reflete uma herança cultural escocesa valorizada e viva. Reafirma-se, portanto, o cuidado da Riot ao contratar profissionais locais, valorizar elementos específicos da cidade e integrar, com sensibilidade, práticas culturais reais ao universo de Valorant.



Figura 100 – Cartão de Jogador : Rolar para iniciativa

Fonte: Jogo Valorant. Acesso em: 17 de junho de 2025.



Figura 101 – Cartão de Jogador : Metamorfose

Fonte: Site Oficial Valorant. Acesso em: 20 maio 2025.

A Figura 96 conecta o jogador ao hobby preferido de Clove: o RPG. A prática da narração aparece como parte da sua personalidade, e um ponto significativo dessa imagem é que ele está representado como “mestre da mesa”, ou seja, a pessoa responsável por narrar os enredos e inserir os personagens nos acontecimentos de forma criativa. Essa função de guia narrativo dialoga diretamente com o traço da personagem como contadora de histórias, já discutido anteriormente, e se relaciona com a tradição escocesa de storytelling oral, reforçando sua ambientação cultural e o cuidado com a construção simbólica da personagem.

Já a Figura 97 apresenta dois aspectos visuais importantes: a presença das borboletas, novamente remetendo à ideia de renascimento e transformação, e a estética visual das habilidades da personagem. Segundo os desenvolvedores (VALORANT, 2024), o conceito aplicado às habilidades de Clove envolvia uma “deterioração orgânica” com pitadas de nuvens de borboletas iridescentes, o que aqui é representado tanto na composição cromática quanto no simbolismo do voo e da transição. Outro ponto de destaque na imagem é o edifício ao fundo, que apresenta elementos da arquitetura gótica, como os telhados pontiagudos e as janelas altas e ogivais — referências que também remetem à arquitetura histórica presente em diversas construções de Edimburgo, capital escocesa da personagem. A cidade é conhecida por sua atmosfera gótica e neoclássica, visível em prédios como a St. Giles' Cathedral e nas estruturas da Royal Mile, o que reforça ainda mais o elo visual entre Clove e o imaginário urbano da Escócia.

Linhas de diálogo e Dublagem
Dublador Original : Isla Campbell (Escocesa)
Linhas de diálogo destaque :
"Seu grupo põe os pés em uma extensão gelada. Segredos há muito perdidos ressurgem através do gelo quebrado. O frio é implacável. Role para evitar queimaduras"
"Os joguinhos da Fade não são pareos para minha arma secreta...ibuprofeno"
"Skye, cê tá gatona hoje , olha o braço da mãe...ah deixa eu apertar, vái"
Análise de diálogo : Em suas falas, é perceptível a presença de um tom cômico e descontraído, marcado por piadas e comentários irônicos, que evidenciam a personalidade leve, irreverente e espirituosa de Clove. Paralelamente, destaca-se também sua inclinação narrativa: em alguns mapas, ao iniciar a partida, ele assume o papel de narrador, descrevendo o cenário ou criando pequenas histórias inventivas para contextualizar o momento. Esse recurso reforça os traços de contador de histórias, já observados em outros elementos da personagem, e aprofunda sua identidade como alguém que enxerga o mundo — até mesmo os combates — como uma sequência de eventos com começo, meio e fim a serem contados.
Adicionais

Figura 102 – Mural da personagem Clove no Quality Yard, Edimburgo.
Fonte: SACCO, Dom. Valorant Clove mural unveiled in Edinburgh – and Uni of Edinburgh Esports players had early access to the new agent. Esports News UK, 03 abr. 2024. Disponível em: https://esports-news.co.uk/2024/04/03/valorant-clove-mural-edinburgh/. Acesso em: 17 jun. 2025.

Como citado anteriormente, para o lançamento da personagem Clove, a Riot Games contratou o artista local Elph, nome artístico de Brian McFeely, para elaborar um mural exclusivo da personagem no Quality Yard, um espaço de exposição ao ar livre localizado no coração da Cidade Velha de Leith, em Edimburgo, Escócia (SACCO, 2024). A obra traz cores vibrantes, o nome da personagem em destaque e elementos visuais marcantes como as borboletas — símbolo central da sua identidade visual e temática de renascimento.

A ação teve grande repercussão local. Alex Fung, presidente da Eclipse Esports Society da Universidade de Edimburgo, afirmou que sua equipe teve acesso antecipado à personagem e destacou a importância da representatividade envolvida: “Vários jogadores em nossas equipes de Valorant são não-binários ou LGBTQIA+, então é muito especial nos vemos representados em vários níveis no jogo que amamos” (FUNG apud SACCO, 2024).

Esse mural se configura não apenas como uma peça de marketing, mas como uma valorização da cultura local e um símbolo do compromisso da Riot Games com a representação identitária autêntica. Ao trazer elementos locais para uma campanha global, a empresa não apenas exporta aspectos culturais da Escócia para o mundo, mas também fortalece o sentimento de pertencimento entre jogadores locais, conectando-os diretamente à personagem por meio da arte urbana.

Fonte : Autor (2025).

4.2 Tópicos Analíticos

A partir dos dados coletados nas análises individuais, retornamos aos principais pontos que fundamentam esta pesquisa, relacionando os conceitos teóricos discutidos anteriormente com o processo metodológico da Riot Games e suas escolhas criativas, especialmente no uso da cultura como elemento primordial na construção dos personagens. Assim, são desenvolvidos os tópicos analíticos que aprofundam essas questões.

Os quadros elaborados evidenciam a riqueza cultural presente até mesmo em gêneros de jogos como o FPS, tradicionalmente marcados por representações estereotipadas ou negativas de determinadas culturas. O caso de Valorant, no entanto, demonstra um movimento oposto: há uma tentativa clara de valorizar elementos culturais específicos e de alocá-los de forma respeitosa e criativa.

Um exemplo marcante disso está no quadro da personagem turca Fade (quadro 13), em que integrantes da comunidade local expressaram o desejo de não ver mais personagens turcos com estereótipos como o fez ou o camelo. Em resposta, as equipes de criação trabalharam em conjunto com representantes locais para desenvolver uma personagem verdadeiramente inserida nesse contexto — alguém com quem o público turco pudesse se identificar a ponto de dizer: *“acho que já saí com essa garota”*.

Essas decisões não promovem apenas uma representatividade voltada ao público global, mas também geram identificação e valorização local, permitindo que jogadores se vejam representados em suas complexidades culturais.

4.2.1. Elementos Visuais e Enredo

Os jogos do gênero FPS (*First-Person Shooter*) são, em geral, marcados por temáticas voltadas à ação, à guerra e a contextos militares — o que também se aplica ao universo de Valorant. Nesse cenário, espera-se que os elementos visuais, como vestimentas, acessórios e até mesmo traços raciais, dialoguem com esse pano de fundo narrativo. Em muitos casos, esses jogos utilizam construções visuais estereotipadas que reforçam a divisão entre heróis e inimigos a partir de marcadores culturais e raciais.

Como analisa Sisler (2006), há uma tendência histórica nos jogos de ação ocidentais em construir o “outro” como inimigo, com frequência representado por personagens com traços, vestimentas e nomes muçulmanos ou árabes, enquanto o “herói” é frequentemente um soldado branco e norte-americano. O autor discute esse padrão criticamente ao analisar jogos como *Medal of Honor* (2010), onde vestimentas como a chéchia e o thobe são simplificadas e associadas diretamente ao inimigo e ao terrorismo, contribuindo para um imaginário deturpado sobre as culturas do Oriente Médio.

Em Valorant, no entanto, dois aspectos se destacam como contrapontos a esse modelo tradicional.

4.2.1.1. O conceito de multiverso como neutralização da vilanização cultural

A narrativa do jogo se passa em um universo onde existem duas Terras — a Alpha e a Ômega — fazendo com que os jogadores enfrentem versões alternativas dos próprios personagens. Essa estrutura neutraliza o uso do “outro” como inimigo, evitando a construção de antagonistas culturalmente marcados de forma negativa. Essa escolha, além de inteligente do ponto de vista da jogabilidade, quebra com a lógica de vilanização de culturas específicas, permitindo que o “inimigo” seja uma variação de si mesmo — uma abordagem mais ética e representativa.

4.2.1.2. O uso consciente da estética cultural nos agentes

O segundo destaque está nas escolhas visuais feitas para os personagens, que equilibram elementos táticos com marcadores culturais localizados. Ao contrário da simplificação

estereotipada presente em jogos como *Medal of Honor*, Valorant apresenta personagens como Cypher, que mescla padrões geométricos típicos do design árabe e silhuetas que lembram a djellaba, com um visual funcional e moderno. A ausência de pele exposta e o uso de chapéu e máscara reforçam tanto o clima de mistério do personagem quanto podem ser interpretados como reflexo de uma vida privada e reservada — característica valorizada em muitas culturas muçulmanas.

Paralelo a esse design, a personagem Astra (de Gana) é um exemplo claro de como elementos visuais podem ser utilizados de maneira sensível e simbólica. Sua roupa incorpora padrões geométricos, cores vibrantes como roxo, azul e dourado, além de acessórios como brincos, piercings e tranças, todos elementos que remetem à espiritualidade, ancestralidade e futurismo africano. Esses elementos visuais oferecem uma narrativa contrária à forma como, historicamente, o continente africano foi representado em produtos midiáticos e culturais. Como destaca Achille Mbembe (2016), a África muitas vezes é retratada no imaginário ocidental como "um lugar sem história, sem inovação e sem modernidade" — uma visão reducionista que ignora a diversidade estética, política e cultural do continente.

Valorant, ao representar Astra de maneira poderosa, sofisticada e futurista, desafia essa representação empobrecida, mostrando que a estética africana contemporânea pode dialogar com o universo da ficção científica, da estratégia e da ação. A presença de elementos de afrofuturismo, como os símbolos cósmicos, o uso das cores e os adornos ancestrais, funciona como forma de reimaginar o lugar da mulher negra africana em espaços de protagonismo.

Outro modelo marcante é o personagem Gekko, cuja estética é fortemente influenciada pela moda jovem latina e pelo *streetwear* de Los Angeles. Suas roupas vibrantes, tatuagens e cabelo tingido não apenas comunicam sua juventude e personalidade, mas também conectam sua identidade visual à cultura urbana de segunda geração latina nos Estados Unidos. Esses elementos reforçam sua ligação com o bairro onde foi criado e com a vivência de migração cultural — compondo uma estética afetiva e representativa, que vai além da função tática no jogo.

Essas escolhas fogem dos estereótipos do “inimigo terrorista” ou do latino violento e propõem uma representação mais respeitosa e contextualizada, onde elementos tradicionais e contemporâneos são ressignificados dentro de um universo global de ação. Como argumenta Stuart Hall (2003), os processos de representação não são neutros: eles são espaços de disputa simbólica, onde o visual comunica ideologias, narrativas e identidades. A estética nos jogos,

portanto, não é neutra — ela carrega sentidos e simbologias que impactam diretamente o imaginário coletivo dos jogadores.

4.2.2 Localização e Diversidade Cultural

Como apresentado no processo metodológico anterior, a primeira etapa na criação de um personagem em Valorant está voltada à jogabilidade e inovação, atendendo ao propósito competitivo e estratégico do jogo. Em seguida, ocorre a fase de localização cultural, que define a origem geográfica e simbólica de cada agente. Como aponta Cameron (2022), o elenco de Valorant é composto por personagens inspirados em nacionalidades reais, reforçando o compromisso da Riot Games com a diversidade.

Nesse contexto, os quadros desenvolvidos revelam como a maioria dos agentes possui localizações altamente específicas, como bairros ou cidades, o que fortalece a construção da ideia de “cidade natal”. Personagens como Jett, Sova e Sage exemplificam bem esse cuidado: enquanto Jett representa traços contemporâneos e tradicionais da Coreia do Sul, Sova evoca o arquétipo do caçador russo do Ártico, e Sage traduz uma imagem ancestral, espiritual e protetora da China, com referências visuais e narrativas conectadas à sua cultura.

Mais do que apenas atribuir roupas, cores ou sotaques, o processo de localização busca incorporar símbolos culturais e significados profundos à construção dos personagens. No caso da Fade, por exemplo, sua identidade visual e narrativa é inteiramente construída com base na cultura turca: o uso do olho turco (nazar), de gatos — muito presentes em Istambul —, das hennas e da simbologia ligada ao pesadelo extrapolam a representação e se tornam metáforas culturais. Esses elementos evocam crenças e tradições que permitem não apenas o reconhecimento da personagem, mas também a identificação afetiva e simbólica com ela. Essa abordagem conversa diretamente com o conceito apresentado por Chimamanda Ngozi Adichie, que em sua palestra “O perigo de uma história única” (2009), alerta sobre os riscos de se contar apenas uma narrativa dominante sobre um povo ou cultura. Segundo a autora, quando apenas uma perspectiva é repetida, ela se torna a única referência possível, apagando a multiplicidade de vozes e experiências. A construção da Fade, nesse sentido, ajuda a romper com essa lógica, ao apresentar uma narrativa turca contemporânea, sensível e localizada, distante dos estereótipos ocidentais mais comuns. Esse conceito pode ser lembrado ainda no contexto da Astra, cuja representação futurista e afrocósmica propõe novas possibilidades para identidades africanas no imaginário dos jogos, e de Clove, que insere uma visão alternativa e atual da

Escócia, livre de estereótipos folclóricos e alinhada a uma juventude urbana, criativa e não normativa.

Reforçando o ponto, a representação cultural em *Valorant* não se limita a retratar aquilo que já se conhece de determinado povo, mas também incorpora ideais e projeções culturais, como ocorre com Astra, cuja conexão com o afrofuturismo transcende a mera origem geográfica. O movimento afrofuturista, como aponta Burocco (2019), busca imaginar futuros possíveis para os povos africanos a partir da valorização da ancestralidade e da tecnologia. Astra, nesse sentido, representa tanto um orgulho ancestral quanto uma visão de protagonismo negro e tecnológico em um futuro global.

Complementando esse panorama, a personagem Clove representa um novo patamar de sofisticação no processo de localização cultural. A Riot Games buscou criar uma personagem que ressoasse com a Escócia contemporânea, e não com estereótipos passados. Por isso, Clove foi inserida em Edimburgo, cidade conhecida por sua rica cena artística alternativa e por tradições orais marcantes. Seu gosto por contar histórias, sua ligação com o RPG e sua performance expressiva se alinham com a tradição escocesa da oralidade e da narrativa, como se vê no *Scottish International Storytelling Festival*. Assim, Clove não só representa a Escócia, mas também torna visíveis aspectos culturais locais que raramente ganham espaço na mídia global.

4.2.3 Diálogo e Dublagem

Reforçando o processo de localização dos agentes, a questão linguística contribui diretamente para a identificação e a comunicação entre o jogo e o jogador. Atualmente, segundo o suporte oficial da Riot Games, *Valorant* está disponível em 20 idiomas, tanto no cliente quanto no site oficial. São eles: Inglês (EUA), Árabe, Checo, Alemão, Grego, Espanhol (Espanha), Espanhol (Latino-América), Francês, Húngaro, Indonésio, Italiano, Japonês, Coreano, Polonês, Português (Brasil), Romeno, Russo, Tailandês, Turco, Vietnamita e Chinês Tradicional.

Essa abrangência garante que o jogo dialogue com diferentes polos culturais ao redor do mundo, o que o destaca entre os FPS contemporâneos. Em comparação, *Overwatch 2* oferece suporte completo a 12 idiomas (texto e voz), enquanto *CS:GO* apresenta 27 idiomas em sua interface textual, mas apenas um idioma no áudio: o inglês. Essa diferença reforça o

compromisso do Valorant com o fácil acesso e o amplo alcance global, conforme expressa a própria empresa: “Valorant é um jogo para todos”.

Contudo, para além da tradução técnica e do alcance comunicacional, a Riot investiu na linguagem como ferramenta de localização cultural e de construção narrativa. Esse processo acontece de duas maneiras principais:

4.2.3.1. Escolha de voz original.

Durante a análise dos quadros, é notório que a nacionalidade de alguns dubladores coincide com o país de origem dos personagens ou guarda relação por meio da ascendência. Isso ocorre nos casos de Cypher, Fade, Astra e Clove — agentes originários, respectivamente, de Marrocos, Turquia, Gana e Escócia. No caso de Clove, a localização foi ainda mais precisa: sua dubladora original é natural de Edimburgo, mesma cidade natal atribuída à personagem, fato destacado pela própria artista em entrevistas durante o lançamento.

Outro exemplo significativo é o de Gekko, cujo dublador original, Alejandro Antonio Ruiz, interpreta o personagem tanto em inglês quanto em espanhol. Essa escolha dialoga diretamente com a identidade cultural do agente, um jovem hispânico-americano nascido em Los Angeles com ascendência mexicana. A decisão de manter a voz original em dois idiomas reforça a localização do personagem e a conexão com públicos de diferentes regiões, evidenciando o cuidado da Riot em tornar suas vozes coerentes com a identidade proposta.

Essa abordagem reforça o que O’Hagan & Mangiron (2013) argumentam ao afirmar que a principal prioridade da localização de jogos é preservar a experiência do jogador. A dublagem, nesse sentido, vai além de uma tradução literal: ela se torna um veículo de representação cultural, fortalecendo a imersão narrativa.

Além disso, esse cuidado também se reflete nas adaptações linguísticas para outros idiomas. Costa (2014), ao analisar o dialeto e a localização de *World of Warcraft*, afirma que a cultura local funciona como contraponto da ficção, oferecendo ao público-alvo uma sensação de familiaridade. Esse princípio pode ser observado no caso da personagem Killjoy, cuja versão em português foi construída na tentativa de criar um sotaque que remete ao alemão — sua nacionalidade original. O uso intencional do sotaque, nesse caso, contribui para a construção de uma identidade cultural reconhecível, reforçando o vínculo entre a personagem e o público internacional.

Essa valorização da autenticidade também pode ser observada na personagem Neon. Dublada por Vanille Velasquez, atriz filipina, a personagem expressa sua identidade cultural com sotaque, expressões locais e até trechos em tagalo. Em entrevista, Velasquez (2022) comentou: "Eu cresci jogando videogame e, quando era jovem, realmente não me ocorreu porque não havia muitos personagens filipinos nos jogos que eu jogava." A representatividade gerada por essa escolha não apenas emociona os jogadores filipinos, mas também fortalece o vínculo entre o público e o universo narrativo do jogo.

Assim, observa-se que a escolha de dubladores locais ou com vínculos culturais diretos com os personagens contribui para ampliar o alcance simbólico das vozes e narrativas de Valorant. A dublagem se consolida como uma ferramenta fundamental de representação, acolhimento e identificação — elementos centrais na construção de um jogo que se propõe a ser verdadeiramente global e diverso.

4.2.3.2. Dialeto e gírias culturais

O uso de gírias e expressões idiomáticas locais no processo de dublagem em Valorant reforça não apenas a individualidade dos agentes, mas também sua inserção cultural, refletindo aspectos da linguagem informal de cada origem. Nos quadros apresentados, é possível observar esse cuidado na adaptação do vocabulário, como no caso da Fade, que utiliza a expressão turca "*Boş yapmayın*", traduzida como “pare de brincar” ou “não fale bobagem”, incorporando uma forma autêntica de comunicação do seu país de origem. Já o Gekko traz expressões comuns na cultura chicana de Los Angeles, como "*wáchale güey*", usada de forma espontânea para alertar os aliados com um “cuidado aí, cara!”, mesclando espanhol com gírias do inglês americano.

Esses elementos de linguagem foram respeitados inclusive em outras versões do jogo, demonstrando o esforço da Riot Games em preservar traços do dialeto original em múltiplas localizações. O caso da personagem brasileira Raze é um exemplo emblemático: embora tenha sido criada com um português neutro acessível ao público global, sua dublagem para o Brasil foi adaptada com expressões típicas da fala urbana brasileira, especialmente de regiões do Rio de Janeiro e Salvador. Mello (2023) exemplifica esse cuidado em seu trabalho de localização da personagem Raze, ao comparar uma das falas da personagem em inglês com a versão brasileira.

"Brimstonezinho, are you sure I can't listen to music? You're really bringing me down here, man."

Na tradução literal, teríamos:

“Brimstonezinho, você tem certeza de que eu não posso escutar música?

Você está me deixando para baixo aqui, cara.”

Na versão dublada para o português brasileiro, a fala se transforma em:

*“Ô, Brimston. Não posso mesmo **mermo** brigar com música? **Cê tá***

barreando meu baba.”

A presença de termos como “mermo” e “barreando meu baba” insere a personagem no léxico informal brasileiro, conectando-se diretamente com o público local, ao mesmo tempo em que preserva seu carisma e energia descontraída.

De acordo com Heber de Oliveira Costa e Silva (2014), ao analisar o uso de gírias e dialetos na tradução do jogo *World of Warcraft*, “as gírias traduzidas criam uma ponte entre o universo ficcional e o universo cotidiano do jogador”, funcionando como um contraponto cultural que amplia a imersão. Esse conceito é perfeitamente aplicável ao contexto de Valorant, onde a adoção de termos locais nas falas dos personagens aproxima o universo do jogo da experiência real de seus públicos-alvo.

Portanto, a preservação de gírias e dialetos regionais nas falas dos agentes não é um recurso aleatório, mas uma estratégia deliberada de localização que visa à imersão narrativa e à valorização de diferentes identidades linguísticas, contribuindo com uma representação mais autêntica, afetiva e culturalmente relevante.

4.2.4. Propaganda e recepção

A divulgação de Valorant vai muito além de trailers convencionais. A Riot Games investe constantemente em materiais promocionais que não apenas apresentam os personagens, mas os contextualizam dentro de suas culturas de origem. Isso se manifesta em clipes musicais, animações, vídeos de bastidores e campanhas de lançamento específicas para cada agente.

Um exemplo notável são os clipes temáticos lançados junto com a apresentação de novos personagens, que misturam música, animação e identidade visual para comunicar traços de personalidade e origem cultural. O agente Gekko, por exemplo, foi apresentado no clipe “*Más que Uno*”, com trilha sonora em espanhol e ambientação em bairros latinos de Los Angeles. Já a agente Clove teve um mural pintado por um artista escocês local no espaço *Quality Yard*, no bairro de Leith, em Edimburgo, simbolizando o vínculo entre a personagem e a comunidade artística da Escócia.

No caso brasileiro, esse processo de localização se intensifica com a agente Raze. Diversas ações promocionais foram realizadas no Brasil, incorporando elementos culturais, musicais e identitários tanto da cultura local como da personalidade musical da personagem. Um dos destaques é o videoclipe “*VALORANT | Raze: A Cor da Cidade!*” (2021), com estética baiana, trilha sonora em português e uso da canção “O Canto da Cidade”, licenciada exclusivamente por Daniela Mercury para o projeto, após conhecer a personagem. O vídeo soma atualmente mais de 1,5 milhão de visualizações no YouTube e teve excelente recepção (figura 103).

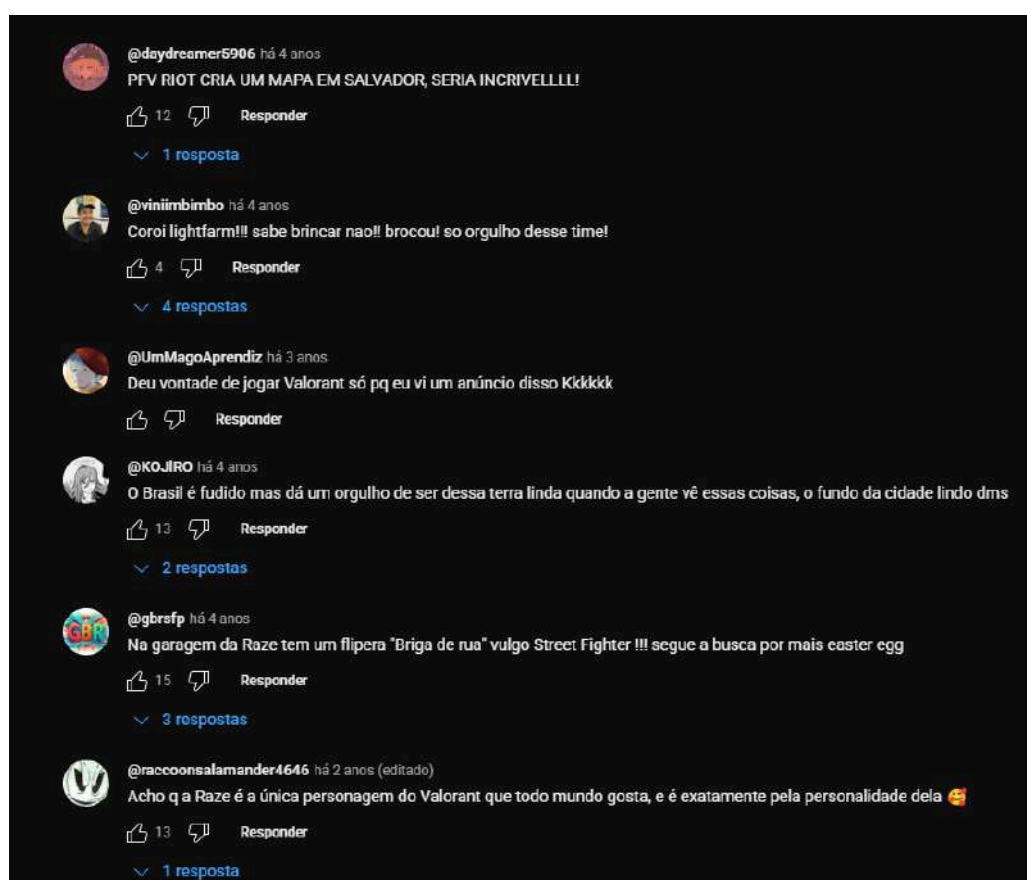


Figura 103 - Captura de tela comentários do vídeo VALORANT | Raze: A Cor da Cidade!

Fonte : Youtube

A Figura 103 mostra alguns comentários destacados nesse vídeo, com reações como “cria um mapa em Salvador” ou “brocou! orgulho desse time!”, usando o “brocar” comum no linguajar da personagem, além de depoimentos de jogadores motivados a começar no jogo após assistir à campanha. Esses comentários reforçam como a personagem cria um elo afetivo com os jogadores brasileiro.



Figura 104 - Captura de tela comentários do vídeo VALORANT | Raze: A Cor da Cidade!

Fonte : Youtube

Na Figura 104, a repercussão extrapola o público nacional: “Raze representa o Brasil, um país dinâmico e cheio de recursos”, diz um comentário francês. Outros ressaltam detalhes locais, como a referência ao “Rito Gomes Restaurante” — uma brincadeira com o nome da desenvolvedora Riot Games. Tais observações demonstram como a representação local também ressoa globalmente, promovendo identificação além das fronteiras..

Com o sucesso do clipe anterior, a Riot lançou “*VALORANT | Raze – O que for bom!*”, que ultrapassou 3 milhões de visualizações. O vídeo expande a história da personagem como artista urbana de Salvador e apresenta uma estética cuidadosamente construída para reafirmar sua identidade cultural, vibrante e musical.

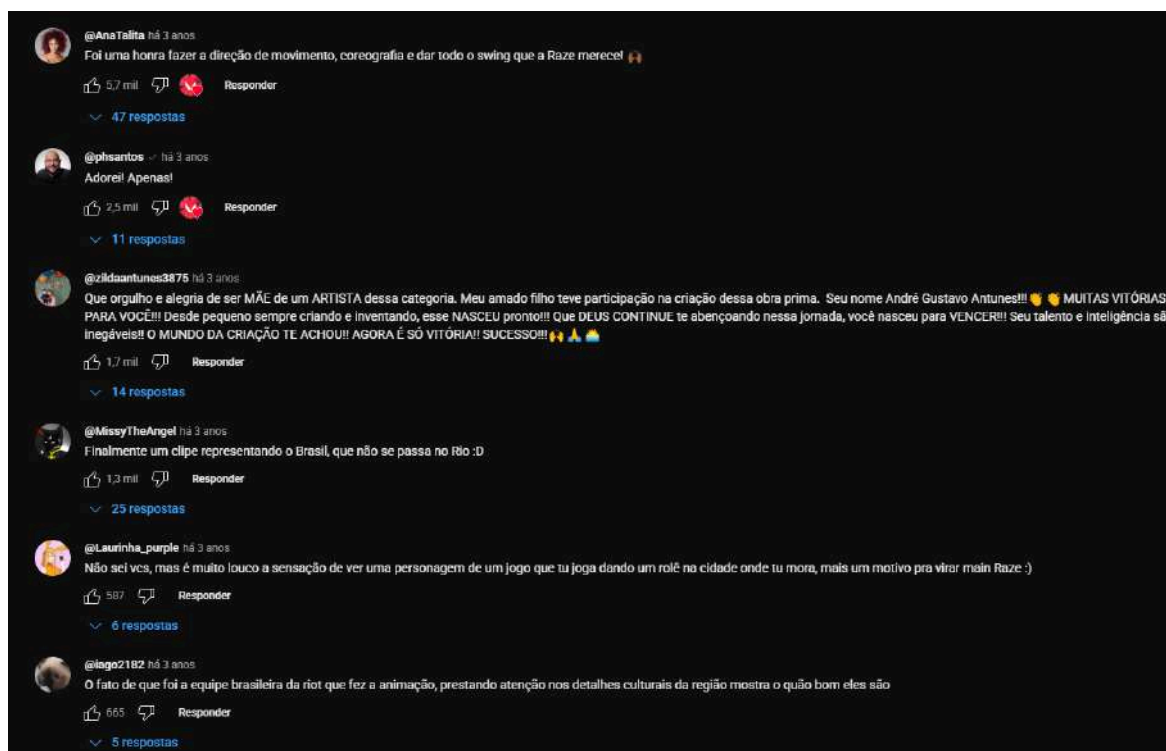


Figura 105 - Captura de tela comentários do vídeo VALORANT | Raze – O que for bom!

Fonte : Youtube

A Figura 105 ilustra comentários que enaltecem a produção nacional do vídeo, como: “ver uma personagem do jogo dando um rolê na cidade onde eu moro, mais um motivo pra virar main Raze” ou “o fato de que foi a equipe brasileira da Riot que fez a animação... mostra o quão bom eles são”. Comentários como esses revelam como a produção local fortalece o sentimento de pertencimento dos jogadores.



Figura 106- Captura de tela do vídeo VALORANT | Raze – O que for bom!

Fonte : Youtube

Além disso, o lançamento do vídeo foi usado como plataforma para uma ação solidária. A Figura 106 apresenta a campanha da Riot Games em parceria com a ONG Ação da Cidadania, promovendo arrecadações para ajudar comunidades afetadas pelas fortes chuvas na Bahia. Esse gesto reforça o vínculo entre empresa, personagens e território.

Outro ponto é que, a Riot utiliza a linguagem como ferramenta de pertencimento, como se vê na figura 107, retirada de um dos trailers oficiais de lançamento do jogo. Nela, o slogan “*Defy the Limits*” aparece traduzido em diversos idiomas — do português ao árabe, do japonês ao russo — reforçando o caráter global do projeto e a intencionalidade da empresa em criar um produto que dialogue com públicos de diferentes culturas. Esse uso de múltiplas línguas é também uma estratégia visual que comunica inclusão, conectividade e alcance.



Figura 107 - Captura de tela do vídeo Desafie seus Limites

Fonte : Youtube

4.2.5. Representatividade dentro e fora do jogo

Mesmo sendo um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS), Valorant demonstra um compromisso sólido com a valorização de aspectos culturais diversos, tanto dentro da experiência de jogo quanto em sua recepção pela comunidade. Ao longo das análises anteriores, foi possível observar como as escolhas visuais, narrativas e linguísticas de cada personagem foram cuidadosamente pensadas para refletir contextos culturais específicos. No entanto, um dos fatores que mais confirma a eficácia desse processo é a maneira como os jogadores reagem e se identificam com esses elementos.

Em fóruns como o Reddit, jogadores compartilham relatos emocionais sobre como se sentiram representados por personagens que refletem sua cultura. Um exemplo marcante é a recepção do agente Harbor por parte de jogadores da Malásia e da Índia. Um usuário relatou: "O Harbor me faz sentir representado... Quando eu era mais novo, não havia muitas representações positivas na mídia para mim, como malaio-americano." Comentários como esse reforçam que a presença de personagens culturalmente diversos contribui diretamente para o sentimento de pertencimento dentro do jogo.

Esse reforço cultural também se evidencia dentro da jogabilidade, mesmo com o desafio de um jogo em primeira pessoa, no qual os personagens não são totalmente visíveis durante as partidas. Os desenvolvedores adotaram soluções criativas para garantir que elementos identitários fossem reconhecíveis, como o uso de tatuagens, estampas únicas e frases

marcantes. Um exemplo notável é o da agente Fade: como mostrado nos quadros, os desenvolvedores usaram a tatuagem de henna em suas mãos como um símbolo significativo da cultura turca. Mesmo com a câmera em primeira pessoa, a presença das hennas é visível para o jogador durante o uso das habilidades, funcionando tanto como representação cultural quanto como extensão de sua identidade narrativa. Esses recursos visuais e sonoros ajudam a criar uma presença cultural constante e perceptível durante as partidas, mesmo que o personagem completo não esteja em evidência. Essa construção reforça a imersão e amplia a identificação dos jogadores com os agentes, tornando a experiência não apenas estratégica, mas também afetiva e simbólica.

Outro ponto importante diz respeito à diversidade de gênero e à representatividade LGBTQIA+. A própria Riot Games declarou que os personagens de Valorant não seguem necessariamente identidades binárias ou convencionais. A presença de personagens como Clove, não binária, reflete essa proposta e é celebrada por jogadores que se sentem representados por essas identidades. Conforme destacado por um representante da Riot (2022), “os personagens não representam apenas uma identidade mono ou uma identidade binária tradicional.”

Esses dados reforçam o que Chimamanda Ngozi Adichie alertava sobre o perigo de uma história única: oferecer múltiplas narrativas e múltiplas identidades amplia a visão do mundo e promove empatia. Em Valorant, essa multiplicidade se traduz em personagens que não apenas habitam o jogo, mas também ressoam culturalmente com públicos ao redor do mundo, reafirmando o potencial dos jogos como plataformas de representatividade e diversidade.

Para finalizar, a visão contemporânea que o jogo traz de culturas mundiais, além de dialogar com sua proposta narrativa e estética, funciona como um processo de renovação cultural e um canal de acesso a realidades distintas para jogadores que, muitas vezes, não têm contato direto com outras culturas. A combinação de elementos culturais precisos — pesquisados e aplicados por equipes locais — com uma estética táctica e contemporânea torna-se uma tradução eficaz para o público jovem-adulto, predominante entre os jogadores de Valorant, como sugerem dados demográficos não oficiais extraídos de plataformas como Statista e PlayerCounter (2023). Essa estratégia pode despertar curiosidade, identificação e respeito cultural por parte do público, ampliando os horizontes socioculturais da experiência de jogo.

4.3 Reflexão

O design de personagens e narrativas em jogos digitais vai além da estética ou da funcionalidade: ele atua como uma forma de tradução cultural. Em um cenário globalizado, o designer se torna um mediador entre mundos, traduzindo códigos, símbolos e visões de mundo. Conforme discute Bonsiepe (1997), o design é uma linguagem capaz de comunicar realidades complexas — e no caso dos games, isso inclui identidades, tradições e histórias invisibilizadas. A forma como o Valorant constrói cada agente ilustra como o design pode funcionar como uma ferramenta de leitura do mundo, e de incentivar a conexão de designers com maneiras diversas de representação cultural.

Contudo, não se trata apenas de inserir “marcadores culturais” como roupas ou sotaques. A eficácia da representação está diretamente ligada ao nível de profundidade e escuta cultural aplicado no processo. É aqui que entra o design colaborativo, como defendem autores como Manzini (2008), que ressalta o papel do “design situado” — aquele que é feito com comunidades locais, e não apenas sobre elas. A construção de personagens como Fade, Gekko ou Clove demonstra que ouvir artistas, linguistas e consultores regionais não apenas enriquece a construção, mas permite uma inserção cultural legítima e emocionalmente reconhecível, que serve como identificação local mas também ponte entre jogadores e o mundo multicultural.

Por fim, essa análise também aponta para a necessidade de incentivar o uso da cultura como motor criativo. Em um mercado saturado de narrativas homogêneas, o uso respeitoso e profundo da diversidade cultural não é apenas uma prática ética, mas também uma estratégia inovadora. Jogos como Valorant mostram que há espaço para múltiplas vozes, independente do gênero do jogo, e que representações bem construídas criam vínculos afetivos mais fortes, ampliam a recepção global e abrem espaço para o surgimento de novos imaginários. A cultura, quando levada a sério, não é obstáculo ao entretenimento e sim sua força vital.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho buscou analisar como o jogo *Valorant*, por meio da inserção cultural profunda e detalhada em seus diversos elementos — criação de personagens, desenvolvimento de enredo, escolhas publicitárias e constante diálogo com a comunidade — constrói uma experiência estética e narrativa rica em diversidade. A partir da análise de quinze personagens, é possível perceber como a Riot Games adota um modelo de design comprometido com a representatividade. Embora os três primeiros agentes lançados apresentem perfis mais padronizados — como o arquétipo do soldado fiel ou da personagem com aspecto vilanesco —, o aprofundamento da análise revela uma progressiva e consistente inserção cultural, marcada por um processo de localização respeitoso e bem explorado.

Os tópicos analíticos desenvolvidos — que abrangem desde o uso simbólico de cores e trajes até campanhas locais e escolhas linguísticas — revelam que a representação em jogos pode (e deve) ir além dos estereótipos ou da simples presença superficial. *Valorant* demonstra que é possível integrar cultura, estética e jogabilidade de maneira coesa, criativa e respeitosa.

Além de proporcionar experiências narrativas e visuais marcadas pela diversidade, *Valorant* também se destaca como uma mega estratégia de mercado por parte da Riot Games. Como destaca Grant McCracken (2007), bens de consumo não carregam apenas valor funcional, mas operam como portadores de significado cultural. Nesse sentido, o jogo se consolida como um produto que vende mais do que jogabilidade: vende identidade, pertencimento e representatividade. A construção de personagens culturalmente localizados, aliada a campanhas regionais e ao engajamento com comunidades específicas, demonstra como a representatividade pode funcionar não apenas como uma ferramenta ética e criativa, mas também como um diferencial competitivo. Essa abordagem coloca a diversidade no centro do desenvolvimento do jogo, funcionando como ponte entre o produto e diferentes públicos globais — consolidando-o como um sucesso tanto cultural quanto comercial.

Mais do que ilustrar práticas bem-sucedidas, esta análise aponta caminhos promissores para o futuro da indústria: o investimento em design culturalmente situado, o envolvimento de comunidades locais no processo criativo e a valorização da diversidade como potência estética e narrativa. Ao transformar personagens em pontes culturais, o jogo contribui não apenas para a diversão, mas para a ampliação do repertório simbólico dos jogadores.

É importante lembrar a força que os jogos digitais possuem na construção de imaginários coletivos, conectando jogadores a outras realidades culturais. Trata-se também de uma indústria com impacto mercadológico crescente, o que torna urgente a atenção e o cuidado com representações que possam reforçar visões unilaterais ou estigmatizadas sobre culturas e identidades.

Em um momento em que os discursos sobre identidade, representação e pertencimento ocupam o centro do debate social, estudos como este reforçam a importância de se pensar os jogos como espaços culturais ativos. Que esta pesquisa possa inspirar futuros desenvolvimentos na área de design de games, promovendo representações mais ricas, críticas e inclusivas.

REFERÊNCIAS

- ACTIVE PLAYER. *Valorant live player count & statistics*. [s.d.]. Disponível em: <https://activeplayer.io/valorant/>. Acesso em: 22 de maio. 2025
- ADAMS, Ernest. Fundamentos do Design de Games. [S. l.: s. n.], 2010. 697 p.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. O perigo de uma história única. TEDGlobal, 2009. Disponível em: https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story. Acesso em: 10 mar. 2025.
- AHLGREN, Robin; RIZAL, Dani-Alys. Characterization through character design in competitive multiplayer games: A comparative analysis of League of Legends and Valorant. Uppsala Universitet, [s. l.], 1 jun. 2023.
- ABRASOFFA. Djellaba marroquina. Disponível em: <https://abrasoffa.org.br/trajes-tipicos/djellaba-marroquina/>. Acesso em: 22 jun. 2025.
- BAB.LA. Tradução de 'meine gute'. Disponível em: <https://pt.bab.la/dicionario/alemao-portugues/meine-guete>. Acesso em: 22 jun. 2025.
- BASTION. Valorant Clove mural: new Scottish character debuts in Edinburgh. Disponível em: <https://www.bastion.co.uk/case-study/valorant-clove-mural-new-scottish-character-debuts-in-edinburgh>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- BENTO, Claudio Moreira. Gírias de cadetes utilizadas na AMAN e o livro Vida de Cadete do Cel João Bosco Camurça.
- BLOG SOBREBARBA. Fazendo a barba em Kadıköy, Istambul. Disponível em: <https://blog.sobrebarba.com.br/fazendo-a-barba-em-kadikoy-istambul>. Acesso em: 11 jun. 2025.
- BRANDES, Stanley. Skulls to the Living, Bread to the Dead: The Day of the Dead in Mexico and Beyond. Wiley-Blackwell, 2006.
- BRASIL ESCOLA. Ninja: o que é, significado e origem. YouTube, 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=oF8cC9ONt_M. Acesso em: 19 maio 2025.
- BRITANNICA. Lake Bosumtwi. Disponível em: <https://www.britannica.com/place/Lake-Bosumtwi>. Acesso em: 10 jun. 2025.

- BRITISH COUNCIL. Nigerian pidgin: Words and phrases. Disponível em: <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/nigerian-pidgin-words-phrases>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- BRUM, Rafael. Gatos e mesquitas: a relação sagrada na cultura islâmica. Revista O Oriente, 2025.
- BUCHANAN, Richard. Wicked problems in design thinking. Design Issues, v. 8, n. 2, p. 5–21, 1992.
- BUROCCO, Riccardo. De(s)colonizando o futuro: afrofuturismo e ativismo negro na arte contemporânea. Revista Periódicus, v. 1, n. 11, 2019.
- BYKERWIN. Africa's vibrant colour palette: Symbolism in art & music. Disponível em: <https://bykerwin.com/africas-vibrant-colour-palette-symbolism-in-art-music/>. Acesso em: 8 jun. 2025.
- CARTA CAPITAL. *Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada*. 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>. Acesso em: 2 jul. 2025.
- CAMERON, Phillip. Interview about Valorant Character Design. Riot Games, 2022.
- CHURCH, Doug. Formal Abstract Design Tools. Gamasutra, 1999. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/feature/131632/formal_abstract_design_tools.php. Acesso em: 05 maio 2025.
- COSTA, Heber de Oliveira. Tradução, localização e dialeto em World of Warcraft: reflexões sobre o português do Brasil. Tradução em Revista, n. 16, 2014.
- CRAWFORD, Chris. The Art of Computer Game Design. [S. l.: s. n.], 1997.
- DINÇ, Nihan. Declarações sobre o design de Fade. Riot Games Turquia, 2022. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/not%C3%ADcias/henna-gatos-e-o-olho-turco-como-os-rioters-da-turquia-ajudaram-a-criar-fade-de-valorant>. Acesso em: 16 de junho 2025.
- DONLON, Anna. Apresentação oficial de Projeto A. Riot Games, 2019. Vídeo. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=oF8cC9ONt_M. Acesso em: 19 maio 2025.
- DOS ANJOS, Gabriel. Valorant: conheça a Raze, a agente brasileira explosiva. ESPN, 2022. Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11054545/valorant-conheca-a-raze-a-agent-e-brasileira-explosiva. Acesso em: 02 jun. 2025.

FERNANDES, Carlos; COELHO, Julia. A simbologia da borboleta e sua representação no design. *Revista Design & Cultura*, 2015.

FILHO, M.; ZAMBON, P. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. Artigo. *Carta Capital*, 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/> Acesso em: 19 mai. 2025.

FLANAGAN, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press, 2016.

GAMESINDUSTRY. League of Legends hit 8 million peak concurrent players a day. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/league-of-legends-hit-8-million-peak-concurrent-players-a-day>. Acesso em: 19 mai. 2025.

GE. Valorant Masters: restrições à Rússia impedem time de competir. *Globo Esporte*, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2022/03/28/valorant-masters-restricoes-a-russia-impedem-time-de-competir.ghml>. Acesso em: 19 maio 2025.

MCCRACKEN, Grant. Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. *RAE - Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 47, n. 1, p. 99–115, jan./mar. 2007. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rae/article/view/36596>. Acesso em: 10 mar. 2025.

GUARDIAN NIGERIA. Riot Games MENA Breaks Cultural Barriers. Disponível em: <https://guardian.ng/apo-press-releases/riot-games-mena-breaks-cultural-barriers-to-unit-e-gamers-with-the-launch-of-anta-al-batal-a-new-music-beat-for-valorant/>. Acesso em: 22 jun. 2025.

GUIA NEGRO. Salvador é a capital brasileira com maior número de pessoas negras, aponta IBGE. 2024. Disponível em: <https://www.guianegro.com.br/salvador-capital-com-mais-negros-no-brasil/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; MORAES, Denise (orgs.). *Comunicação e cultura das mídias*. São Paulo: Loyola, 2003. p. 25–42.

- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HBR. The Angry Black Woman Stereotype at Work. Disponível em: <https://hbr.org/2022/01/the-angry-black-woman-stereotype-at-work>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- JUUL, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.
- KINGDOM ARCHIVES. Informações oficiais do universo Valorant. Disponível em: <https://kingdomarchives.com/>. Acesso em: 22 jun. 2025.
- MAIS ESPORTS. Neon do Valorant e Zeri do LoL. Disponível em: <https://maisesports.com.br/neon-do-valorant-e-zeri-do-lol-nao-possuem-ligacao-mas-fo-ram-feitas-juntas/>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- MAIS ESPORTS. Valorant: Raze e suas expressões. Disponível em: <https://maisesports.com.br/valorant-raze-expressoes-personagem/>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- MELLO, Luis. Chegou o Reggae: a localização da personagem Raze no jogo Valorant. 2023.
- MERRIAM-WEBSTER. Ninja. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/ninja>. Acesso em: 31 maio 2025.
- MERNISSI, Fatema. O harém e o Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- MORROW, Elizabeth. Henna rituals and the symbolic transitions in Turkish culture. Ankara: Cultural Press, 2016.
- MUNIZ, Éder. Entrevista para Riot Games. 2022. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/dev/cor-da-cidade/>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- NKITI DESIGNS. About Us. Disponível em: <https://nkitidesigns.com/pages/about>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- NKITI DESIGNS. Meaning behind colours in African culture. Disponível em: <https://nkitidesigns.com/blogs/stories/meaning-behind-colours-in-african-culture>. Acesso em: 8 jun. 2025.
- O ANTAGONISTA. Salvador é o coração cultural do Brasil, aponta reportagem. 2025. Disponível em: <https://www.oantagonista.com.br/cultura/salvador-coracao-cultural/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

- O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2013.
- ONE ESPORTS. Valorant agent design: Neon. Disponível em:
<https://www.oneesports.gg/valorant/valorant-agent-design-neon-riot-games/>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- ONE ESPORTS. Valorant Clove mural: new Scottish character debuts in Edinburgh. Disponível em:
<https://www.bastion.co.uk/case-study/valorant-clove-mural-new-scottish-character-debuts-in-edinburgh>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- ONE ESPORTS. Vanille Velasquez: Neon e representação. Disponível em:
<https://www.oneesports.gg/valorant/vanille-velasquez-neon-representation/>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- ONE ESPORTS. Zeri and Neon: Manila blackouts. Disponível em:
<https://www.oneesports.gg/league-of-legends/zeri-and-neon-manila-blackouts/>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- PROKO. Video sobre design de personagens. YouTube, 2023. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=oMWzv87nCIk>. Acesso em: 31 maio 2025.
- REVISTA AE. Os estereótipos da mulher negra no ambiente de trabalho. Disponível em:
<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/26373/15167>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- RIOT GAMES. Página oficial de Valorant. Disponível em: <https://playvalorant.com/>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- RIOT GAMES. Henna, gatos e o olho turco: como os Rioters da Turquia ajudaram a criar Fade, de Valorant. *Riot Games*, 2022. Disponível em:
<https://www.riotgames.com/pt-br/not%C3%ADcias/henna-gatos-e-o-olho-turco-como-os-rioters-da-turquia-ajudaram-a-criar-fade-de-valorant>. Acesso em: 1 jul. 2025.
- RIOT GAMES. Como os Rioters brasileiros ajudaram a criar Raze, a duelista dançarina soteropolitana. 2022. Disponível em:
<https://playvalorant.com/pt-br/news/dev/como-os-rioters-brasileiros-ajudaram-a-criar-raze/>. Acesso em: 13 maio 2025.
- RIOT GAMES. Infográfico: Agente mais jogada por país – Ano 1 de Valorant. 2021. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/ano-1/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

- RIOT GAMES. VALORANT – Maior que Um | Gekko: Apresentação de Agente. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2kNwE8I5X40>. Acesso em: 20 maio 2025.
- SAID, Edward W. Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SERTAC. Declarações sobre desenvolvimento cultural de agentes turcos. Riot Games, 2022. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/not%C3%ADcias/henna-gatos-e-o-olho-turco-como-os-rioters-da-turquia-ajudaram-a-criar-fade-de-valorant>. Acesso em: 16 de junho 2025.
- SINAL ABERTO. Arte de rua se espalha por Salvador. Disponível em: <https://sinalaberto.pt/arte-de-rua-se-espalha-por-salvador/>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- SISLER, Vit. Digital Arabs: Representation in Video Games. In: GAMEVIRONMENTS, n. 10, p. 198–217, 2024.
- SLANGSBYGHANAIAANS. Gírias do pidgin ganês. Disponível em: <https://slangsbyghanaiaans.wordpress.com/>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- TAB UOL. Além de Pantera Negra: o que é Afrofuturismo? Disponível em: <https://tab.uol.com.br/faq/alem-de-pantera-negra-o-que-e-afrofuturismo-e-como-entender-o-movimento.htm>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- TINGATINGA ART. The use of geometry and pattern in African paintings. Disponível em: <https://www.tingatingaart.com/blogs/articles/the-use-of-geometry-and-pattern-in-african-paintings>. Acesso em: 8 jun. 2025.
- TWITTER. VALORANT Oficial. Postagem sobre chaveiros. Disponível em: <https://x.com/VALORANT/status/1601970067356491776/photo/1>. Acesso em: 22 jun. 2025.
- VALORANT. Jogo eletrônico. Riot Games, 2020. Disponível para Windows. Acesso em: 28 jun. 2025.
- VALORANT. Behind the Scenes: Fade Character Design. Riot Games, 2022. Disponível em: <https://playvalorant.com/>. Acesso em: 20 maio 2025.
- VALORANT. Co-developing Neon & Zeri. Riot Games. Disponível em: <https://playvalorant.com/en-us/news/dev/co-developing-neon-zeri/>. Acesso em: 16 jun. 2025.

VALORANT. Maior que Um | Gekko: Apresentação de Agente. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2kNwE8I5X40>. Acesso em: 31 maio 2025.

VALORANT. Origem do agente Phoenix. Riot Games. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/dev/origem-de-agente-phoenix/>. Acesso em: 16 jun. 2025.

VALORANT FANDOM. Astra. Disponível em: https://valorant.fandom.com/wiki/Astra#cite_note-21. Acesso em: 8 jun. 2025.

VALORANT FANDOM. Astra/Quotes. Disponível em: <https://valorant.fandom.com/wiki/Astra/Quotes>. Acesso em: 10 jun. 2025.

VALORANT LORE WIKI. Astra. Disponível em: <https://valorant-lore.fandom.com/wiki/Astra>. Acesso em: 8 jun. 2025.

VALORANT ZONE. Estrela do K-pop serviu de inspiração no design da Jett, revela Rioter. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/estrela-do-k-pop-serviu-de-inspiracao-no-design-da-jett-revela-rioter/>. Acesso em: 31 maio 2025.

VIAGEM E TURISMO. Por que Istambul virou a capital dos gatos? Disponível em: <https://viagemeturismo.abril.com.br/mundo/por-que-istambul-virou-a-capital-dos-gatos/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

YANG, Mayfair Mei-hui. Spaces of Their Own: Women's Public Sphere in Transnational China. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

YOUTUBE. Astra Lore. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ilsMe-0keJk&t=634s>. Acesso em: 10 jun. 2025.

YOUTUBE. Interações dos agentes – Cypher. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rhCmR49K4G8>. Acesso em: 22 jun. 2025.

YOUTUBE. Interações dos agentes – Fade. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=08pVy5KpHuU>. Acesso em: 22 jun. 2025.

YOUTUBE. Neon Official Trailer. Valorant. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ifnxG2xpOiM>. Acesso em: 16 jun. 2025.

YOUTUBE. Neon – Brasil. Valorant Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SePd6SVaQzg>. Acesso em: 16 jun. 2025.