

**ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS ROUPAS VIRTUAIS DE  
PERSONAGENS DO JOGO LEAGUE OF LEGENDS**

**ANALYSIS OF THE CREATION PROCESS OF VIRTUAL OUTFITS FOR LEAGUE  
OF LEGENDS**

**Maria Alice Nascimento Santos<sup>1</sup>**

**João Vitor Sanchez Nogara<sup>2</sup>**

**Marizilda dos Santos Menezes<sup>3</sup>**

**Resumo**

A indústria de jogos digitais tem se destacado cultural e economicamente, com *League of Legends (LoL)* sendo um dos principais títulos do gênero MOBA. Entre seus elementos visuais, as *skins* possibilitam a personalização dos campeões sem impactar a jogabilidade. O desenvolvimento dessas *skins* envolve influências do design de moda e referências culturais, incorporando escolhas estéticas que dialogam com o universo do jogo. Este estudo, de caráter exploratório, busca examinar a relação entre o design de moda e a criação das *skins* em *LoL*. Para isso, pretende identificar os elementos do design de moda aplicados, analisar o processo criativo envolvido e investigar como esses fatores podem contribuir para a experiência estética dos jogadores. A pesquisa propõe uma reflexão sobre as possíveis interseções entre moda e jogos digitais, considerando o impacto dessas criações na construção de identidade e imersão no ambiente virtual.

**Palavras-chave:** Design de moda, jogos digitais; *League of legends*; moda virtual; *skins*.

**Abstract**

The digital gaming industry has been gaining cultural and economic prominence, with *League of Legends (LoL)* being one of the leading titles in the MOBA genre. Among its visual elements, skins allow for champion customization without affecting gameplay. The development of these skins involves influences from fashion design and cultural references, incorporating aesthetic choices that align with the game's universe. This exploratory study seeks to examine the relationship between fashion design and the creation of skins in *LoL*. To achieve this, it aims to identify the fashion design elements applied, analyze the creative process involved, and investigate how these factors may contribute to players' aesthetic experience. The research proposes a reflection on the possible intersections between fashion and digital games, considering the impact of these creations on identity formation and immersion in the virtual environment.

**Keywords:** fashion design; digital games; *League of legends*; virtual fashion; skins.

---

<sup>1</sup> Mestranda, UNESP – FAAC, Bauru, SP, Brasil, maria.n.santos@unesp.br; ORCID: 0009-0003-2021-3468

<sup>2</sup> Graduado, Unitoledo Wyden, Araçatuba, SP, Brasil, joaovitornogara@outlook.com; ORCID: 0009-0009-2608-3047

<sup>3</sup> Professora Doutora, UNESP – FAAC, Bauru, SP, Brasil. marizilda.menezes@unesp.br; ORCID: 0000-0003-4242-0698

## 1. Introdução

Nos últimos anos, a indústria de jogos digitais se firmou como um setor de grande importância tanto cultural quanto econômica. Nesse cenário, *League of Legends* (LoL), um dos títulos mais renomados do gênero Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), se destaca não apenas pela sua mecânica competitiva, mas também pela forma como estabelece conexões estéticas e emocionais com seus usuários através das "skins" – que são variações visuais para os personagens jogáveis, conhecidos como "campeões". Essas skins, sendo elementos estritamente decorativos, permitem que os jogadores personalizem seus campeões sem alterar a jogabilidade, oferecendo uma nova dimensão de imersão e individualidade. Esse formato se tornou crucial para o sucesso financeiro de LoL, cujas receitas dependem em grande parte da venda de itens cosméticos, além de promover o envolvimento da comunidade global de fãs.

A elaboração dessas skins é um processo complexo que incorpora uma variedade de influências, que incluem fundamentos do design de moda e referências culturais e artísticas. A utilização desses fundamentos não se dá por acaso; pelo contrário, envolve cuidadosas escolhas criativas que têm como objetivo captar a essência do jogo, ao mesmo tempo que refletem aspectos da moda e da cultura visual atual. Os criadores de LoL, ao projetarem cada skin, aplicam técnicas que aliam inovação, harmonia com o universo do jogo e tendências estéticas em voga, resultando em um produto que se conecta com a identidade dos jogadores.

Baseado em pesquisa exploratória, este estudo tem como intuito principal examinar a criação das skins no jogo *League of Legends*, levando em consideração como os fundamentos do design de moda influenciam essas decisões criativas. A pesquisa proposta busca, primeiramente, identificar quais elementos do design de moda são aplicados no desenvolvimento das skins. Em segundo lugar, pretende-se analisar o processo criativo que sustenta essas criações, investigando a adaptação de técnicas e referências culturais. Por último, o objetivo é compreender de que maneira esses fatores contribuem para a formação de uma experiência estética única e significativa para os jogadores de LoL. Ao abordar essas questões, a investigação visa não apenas aprofundar a compreensão sobre a intersecção entre moda e jogos digitais, mas também oferecer uma análise do potencial da moda no ambiente virtual.

## 2. Desenvolvimento

### 2.1. Princípios de criação no Design de Moda

Para compreender os fundamentos da criação no design de moda, é fundamental analisar o processo criativo sob diferentes ângulos. Segundo Ostrower (2010), esse processo é, em sua essência, intuitivo, derivando das vivências pessoais e percepções individuais. Começando de forma intuitiva, ele se torna mais consciente à medida que a obra vai ganhando forma. A inspiração resulta de um esforço constante e não se dissocia do trabalho em desenvolvimento, refletindo o envolvimento tanto intelectual quanto físico do criador. Essa perspectiva ressalta a interconexão entre o consciente e o inconsciente, que é crucial para a criação no campo do design de moda.

Mazzotti et al (2012) enriquecem essa perspectiva ao reexaminar as etapas clássicas do processo criativo, que foram inicialmente descritas por Wallas em 1926. Essas etapas incluem preparação, incubação, iluminação e verificação. Entretanto, Gomes (2011) propõe

uma abordagem mais elaborada ao dividir o processo em sete etapas distintas, cada uma demandando competências específicas em delineação, esboço e verificação para atingir um resultado criativo completo. Essa abordagem mais complexa é especialmente pertinente ao universo da moda, onde a criatividade requer, além de inspiração, uma metodologia estruturada, visto que o design de moda se destaca pela sua organização, inovação e pela incessante busca por novas tendências.

Kratz (2016) amplia essa perspectiva ao questionar a noção de inspiração espontânea, ressaltando que o processo criativo no design de moda transcende o aspecto artístico. Ele se insere em um contexto capitalista, onde o designer de moda é visto como um "trabalhador da arte". Essa realidade destaca a necessidade de equilibrar a criatividade com objetivos de mercado, posicionando o designer dentro de um sistema produtivo que exige adaptações, qualidade técnica e relevância social conforme dito por Lubart (2007). Dessa forma, o processo criativo no design de moda é dual, englobando tanto a inspiração pessoal quanto a análise das demandas e limitações do mercado.

Além disso, Kratz (2016) resalta que o design de moda é um fenômeno cultural multifacetado, ligado a ciclos de aceitação, reprodução e obsolescência, exigindo estratégias constantes para se diferenciar. Kawamura (2005) apud Kratz (2016), defende que a moda é intangível, funcionando como um produto simbólico que espelha e molda os valores sociais de um determinado período. Para Keller (2007), o estilo concebido por um designer pode ou não se transformar em moda, sendo essencial que ocorra uma disseminação social para isso. Assim, o design de moda ultrapassa a mera elaboração de vestuário; trata-se da criação de um estilo que se comunica e se entrelaça com o contexto sociocultural.

O processo criativo requer habilidades específicas, como aponta Rech (2002), incluindo a aptidão para pesquisa, organização, inovação, além da habilidade de articular fatores humanos, sociais e éticos. Segundo Treptow (2007), o designer deve focar não só na estética e na comercialização, mas também em como o produto funciona e quais benefícios oferece ao usuário, reconhecendo a moda como uma área que combina o que é palpável e o que é imaterial. Sanches (2008) divide o processo criativo em quatro etapas: planejamento, geração de alternativas, avaliação e detalhamento, enfatizando que cada uma delas é fundamental para a criação de uma coleção que tenha coerência e significado.

## **2.2. Moda Virtual**

Conforme mencionado por Rocha (2007), a moda virtual representa uma nova fronteira que possibilita aos estilistas a criação e apresentação de suas coleções em plataformas digitais, sem as barreiras impostas pelo mundo físico. Nesse cenário, é viável experimentar com texturas e formatos sem limite de materiais, incentivando a inovação e simplificando o processo de desenvolvimento profissional. A moda virtual oferece duas perspectivas criativas: uma liberdade completa para a criação ou a adaptação de coleções tangíveis para o ambiente digital, possibilitando que marcas físicas estabeleçam vínculos simbólicos com seus clientes no universo online.

Além disso, a moda virtual tem se tornado uma ferramenta essencial para a indústria da moda contemporânea, que busca unir sustentabilidade, inovação e experiência digital. Segundo Monçores e Spada (2022), o ambiente digital permite que estilistas testem materiais, cortes e caimentos de maneira simulada, evitando desperdícios e acelerando o desenvolvimento de coleções. O uso de tecnologias de renderização e modelagem 3D tem revolucionado o modo como as marcas comunicam suas propostas visuais, criando desfiles e

showrooms virtuais que conectam o público com novas experiências imersivas. Assim, a moda virtual atua como um laboratório criativo, expandindo o campo do design de moda para além da materialidade têxtil e estabelecendo um diálogo direto com o universo dos jogos digitais, onde o vestuário assume também um papel identitário e expressivo.

### 2.2.1 Design de *Skins*

Dentro da vertente de moda virtual, presente nos jogos, existem as *skins*. O termo "*skins*", que vem do inglês e se traduz para o português como "pele", refere-se, de acordo com Nascimento (2023), a uma mecânica presente em jogos que permite modificar a aparência de personagens ou objetos. Especialmente em jogos do gênero FPS (First Person Shooter), os jogadores têm a possibilidade de alterar as *skins* dos personagens, que não são visíveis para eles, mas sim para os demais jogadores, ou das armas, alterando sua cor e os acessórios que elas possuem. Esses elementos visuais normalmente são percebidos apenas pelo gamer que está controlando o personagem. O autor pontua também que uma prática frequente nos jogos de tiro, conhecidos como títulos de guerra em primeira pessoa, é quando, ao ser derrotado por um adversário, o jogador passa a ter acesso à perspectiva do inimigo. Isso pode ocorrer tanto após a sua morte quanto através de uma reprise do momento em que foi abatido. Nessa situação, o jogador que perdeu consegue visualizar a skin que o oponente está utilizando. Além disso, ao final de cada rodada, o último abate é sempre mostrado novamente para todos os participantes. Em jogos de um só jogador, onde os usuários jogam isoladamente e não precisam estar conectados à internet, a mecânica de *skins* também é bastante comum. Um exemplo disso pode ser visto no jogo *League of Legends* (LOL), onde as *skins* alteram a aparência dos personagens controlados pelos jogadores, assim como suas animações, habilidades e até falas.

Já na visão de Macedo (2017), as *skins* são consideradas como acessórios que buscam alterar e distinguir a experiência dos jogadores em relação a um personagem. Como cada jogo apresenta suas peculiaridades, seja em função da jogabilidade, do comportamento dos jogadores ou das diversas formas de comércio desses itens, torna-se complexo estabelecer uma definição precisa e fixa. O autor também reforça que, compreender a circulação dos diferentes tipos de bens virtuais em cada jogo digital exige uma visão sobre como os jogadores se apropriam desses jogos e geram valores que se tornam significativos para eles. Ao buscar uma definição geral e fundamentando-me em autores previamente mencionados, posso afirmar que a skin é um bem virtual que os gamers consomem. Embora não altere as habilidades do personagem virtual, como força, destreza ou velocidade, ela modifica esteticamente a aparência do personagem ou de um objeto específico. Além disso, ao dedicar tempo, dinheiro e atenção a esse bem virtual, eles se tornam extensões da identidade do jogador dentro dos jogos digitais, criando laços afetivos entre a skin e o indivíduo.

### 2.2.2 Tecnologia e design: softwares e ferramentas utilizados

A criação de jogos, especialmente no que diz respeito à parte artística desse mercado, demanda o uso de softwares específicos que permitem aos profissionais realizar seus projetos com alta precisão e qualidade. Entre os principais programas usados na área, destacam-se aqueles que se especializam em ilustração, modelagem 3D, renderização e efeitos visuais.

GameConcept (2024) diz que o *Adobe Photoshop* é amplamente adotado para a produção de *sketches*, *concept art* e texturas, tornando-se indispensável para o tratamento de imagens e para a animação de menor complexidade. Por sua vez, o *Adobe Illustrator* é

fundamental para o design de elementos vetoriais, frequentemente utilizados em interfaces de usuário (UI) e em componentes visuais de jogos 2D. Outros programas de ilustração, como o *SketchBook* da *Autodesk* e o *Corel Painter*, oferecem alternativas com funções diversas, como a simulação de canetas e ferramentas voltadas para a ilustração digital. A equipe também diz que no âmbito da modelagem 3D, o setor de games se beneficia de soluções como Maya e 3ds Max, da *Autodesk*, que possibilitam a elaboração de modelos tridimensionais minuciosos e animações sofisticadas. Esses softwares são considerados padrão na indústria, especialmente entre os profissionais que atuam em modelagem, animação e renderização de personagens e ambientes. Por outro lado, o *Blender*, um *software* gratuito e bastante apreciado por desenvolvedores independentes, oferece acesso à modelagem e animação 3D sem custos, além de incluir uma *engine* de jogos integrada.

Adicionalmente, GameConsept (2024) e desenvolvedores de arte dos personagens (Então, Você Quer Fazer Games? - Episódio 3, 2019) citam ferramentas como *ZBrush* e *Mudbox* são voltadas para escultura digital, sendo empregadas na criação de modelos ricamente detalhados, fundamentais para a elaboração de personagens e objetos em jogos. Igualmente, softwares de texturização como Mari desempenham um papel essencial na aplicação de texturas de alta resolução, assegurando a qualidade visual dos jogos. Por isso, escolher as ferramentas adequadas é crucial para que artistas digitais alcancem um alto nível de excelência no desenvolvimento de jogos.

No entanto, quando se trata da moda virtual aplicada à indústria do vestuário, algumas ferramentas específicas de criação digital têm ganhado destaque por sua capacidade de simular tecidos, quedas, dobras e costuras de forma realista. Entre elas, destacam-se o CLO 3D, o *Marvelous Designer* e o *Blender*, este último também amplamente utilizado na produção de personagens e acessórios virtuais. O CLO 3D permite que designers criem roupas tridimensionais a partir de moldes planos, testando virtualmente ajustes e proporções, enquanto o *Marvelous Designer* oferece recursos avançados de simulação de tecidos e interação com corpos digitais, o que o torna amplamente usado tanto por marcas de moda quanto por desenvolvedores de jogos. Essas ferramentas aproximam a produção de moda virtual da criação de *skins* e avatares, reforçando a integração entre moda e tecnologia no desenvolvimento de experiências imersivas.

### 2.3 Estudo de caso: O jogo *League of Legends*

*League of Legends* (LoL) é um jogo eletrônico competitivo de estratégia em equipe, desenvolvido em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill, fundadores da *Riot Games*. Inspirados pelo mod "*Defense of the Ancients*" (DotA) de *Warcraft III*, os criadores buscaram atender à demanda por experiências imersivas e contínuas no mercado de jogos, criando um jogo como serviço que promovesse o engajamento e a formação de comunidades. Assim, estabeleceram a *Riot Games* em Los Angeles, superando desafios técnicos e financeiros para criar, em apenas três meses, uma versão inicial jogável de LoL. A mecânica do jogo envolve duas equipes de cinco jogadores que competem para destruir o Nexus adversário, uma estrutura central na base inimiga, em um ambiente de alta intensidade e cooperação.

Cada jogador escolhe um "campeão" entre mais de 140 personagens (Figura 1), classificados em categorias como atiradores, lutadores e magos, com especializações em combate à distância, corpo a corpo e uso de feitiços. Ao longo da partida, esses campeões evoluem, adquirindo experiência e ouro ao eliminar inimigos e cumprir objetivos no mapa. A experiência permite que o campeão suba de nível e melhore suas habilidades, enquanto o

ouro possibilita a compra de itens na loja da base, aumentando o poder e a versatilidade dos campeões.

**Figura 1: Campeões do *League of Legends***



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/856809897853910053/>

As partidas ocorrem no mapa "*Summoner's Rift*" (Figura 2), composto por três rotas (Topo, Meio e Inferior) e uma área central conhecida como "Selva", onde jogadores podem enfrentar monstros que conferem bônus especiais (Figura 3). Cada rota possui torres e inibidores que devem ser destruídos para avançar até o *Nexus* inimigo. A morte de um jogador resulta em uma remoção temporária do mapa, permitindo ao time adversário vantagens estratégicas e financeiras.

**Figura 2: Campeões do *League of Legends***



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

Figura 3: Barão Na' Shor, monstro da selva em *League of Legends*



Fonte: <https://maisesports.com.br/lol-temporada-2024-tera-novo-monstro-tres-tipos-de-barao-e-arauto-pilotavel/>

O sucesso em *League of Legends* requer habilidades estratégicas, tomada de decisões rápidas e trabalho em equipe. O modelo de negócios da *Riot Games*, com o jogo oferecido gratuitamente e a receita gerada por meio de itens cosméticos (*skins*), contribuiu para o crescimento rápido de sua popularidade. A criação de ligas profissionais, como a *League of Legends Championship Series* (LCS), consolidou LoL como um dos principais *eSports* globais, especialmente na Coreia do Sul, onde se tornou um fenômeno competitivo e cultural.

### 2.3.1 A relevância das

#### *Skins* no jogo

De acordo com o canal do *League of Legends* (*League of Legends: A Origem*, 2023), as *skins* são apontadas como uma das maiores fontes de geração de receita do jogo. O título foi lançado gratuitamente, mas a *Riot Games* começou a obter lucro através de compras internas, utilizando uma moeda virtual chamada Riot Points. As *skins*, que funcionam como trajes digitais, se tornaram um dos principais produtos à venda, permitindo que os jogadores utilizassem seus personagens com novos visuais. Segundo os criadores do jogo, a proposta de adquirir uma *skin*, embora simples, foi bem acolhida pelos jogadores, que a enxergavam como uma maneira de apoiar o game.

As *skins* (Figura 4) não afetam a jogabilidade, assegurando que o desempenho do jogador permaneça vinculado à sua habilidade, e não aos seus recursos financeiros. Esta abordagem foi pioneira no seu tempo e desempenhou um papel crucial no crescimento e na durabilidade do jogo, permitindo que a *Riot Games* mantivesse *League of Legends* gratuito para os usuários, ao mesmo tempo em que monetiza de forma sutil.

Figura 4: Irelia clássica e Irelia skin Porcelana ao lado



Fonte: [https://sm.ign.com/t/ign\\_br/screenshot/default/irelia-original-porcelana\\_j491.960.png](https://sm.ign.com/t/ign_br/screenshot/default/irelia-original-porcelana_j491.960.png)

### 2.3.2 Influências culturais e artísticas nas skins

O psicólogo Csikszentmihalyi (1988) defende um modelo de sistemas, que propõe a criatividade como sendo resultante da união de três fatores, sendo eles: Indivíduo, Domínio e Campo. Neste sentido, aponta como o background cultural e experiências individuais influenciam e fortalecem o processo criativo e seu desenvolvimento.

O *League of Legends* é um jogo muito presente na cultura gamer asiática, conhecidos principalmente pelo enorme sucesso em torneios internacionais por parte de times chineses e sul-coreanos, constituindo assim uma grande parte da base de jogadores e, conseqüentemente, influenciando a criação e lançamento de *skins*, que buscam principalmente alcançar estes públicos.

Conforme *League Of Legends* (2024) É possível observar estes traços culturais em linhas de *skins* como “Festival Lunar”, lançadas anualmente desde 2014, e “Fera Lunar”, lançadas desde 2021, ambas em eventos de comemoração ao ano novo lunar, comemorado em países como China, Japão, Coreia do Sul e Vietnã, onde os personagens vestem-se com roupas tradicionais, utilizando adornos clássicos e lanternas comemorativas em suas interações. Há também “Florescer Espiritual”, que explora a ideia de um festival que celebra um mundo etéreo onde personagens carregam instrumentos e vestes tradicionais do Leste Asiático.

Outras referências à tradição chinesa podem ser vistas nas linhas “Pergaminhos Shan Hai” (Figura 5) (possivelmente uma referência ao Shan Hai Jing, um texto clássico que retrata de forma mítica a geografia e as feras do país) e “Porcelana” (que, como o nome indica, carrega padrões visuais relacionáveis com sua cultura).

Figura 5: Nautilus Pergaminhos Shan Hai



Fonte: Captura de tela do *League of Legends* (2024)

Inúmeras outras ideias tiradas de contos segundo o site do *League Of Legends* (2024) (como “Robin Hood” e o “Quebra Nozes”) também se encontram presentes na enorme coleção de personalizações de *League Of Legends*, dividindo espaço com temáticas relacionadas à cultura pop (como é o caso de “Guardiãs Estelares” (Figura 6), fortemente inspirada na obra japonesa *Sailor Moon*, da mangaká Naoko Takeuchi), cotidianas (por exemplo linhas referentes à esportes, profissões e feriados como Halloween e Natal).

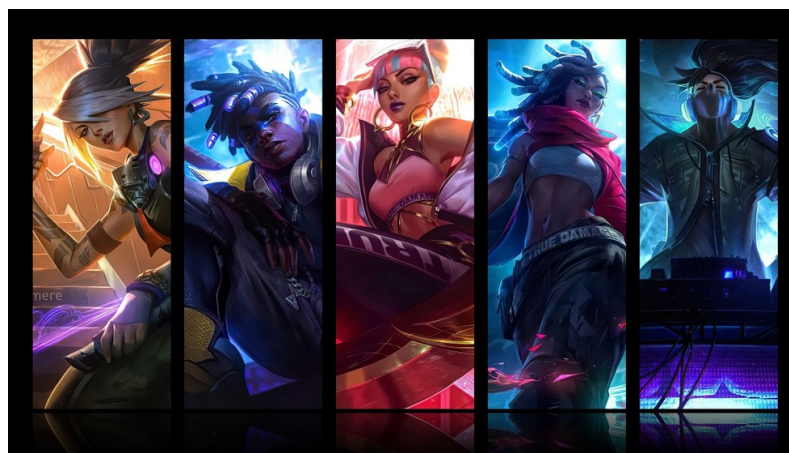
Figura 6: Guardiãs Estelares



Fonte: [https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/star-guardian/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/star-guardian/)

Para além de universo místicos, a Riot Games investe na criação de bandas virtuais compostas por seus campeões, aderindo elementos visuais para suas propostas, sendo elas: Pentakill (Heavy Metal) K/DA (K-POP), True Damage (Hip Hop) (Figura 7) e Heartsteel (Pop), buscando relacionar-se com trends e artistas famosos em seus projetos.

Figura 7: True damage



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/07/lol-true-damage-deve-lancar-nova-musica-tudo-sobre-o-grupo-de-campeoes-esports.ghtml>

### 2.3.3 Influências culturais e artísticas nas skins

O desenvolvimento de *skins* em jogos como *League of Legends* é um processo criativo detalhado que envolve várias etapas, desde o conceito inicial até o lançamento final, além de colaboração constante entre equipes internas e estúdios terceirizados. De acordo com desenvolvedores de concept art, o processo de criação de personagens de videogames inicia-se com um conceito visual que serve como guia para capturar as características icônicas do personagem (Então, Você Quer Fazer Games?- Episódio 2, 2019). Neste estágio, os artistas desenvolvem um "proxy", uma versão simplificada do personagem para garantir proporções e silhueta adequadas, antes de passarem para a escultura de alta poly, um modelo detalhado que, posteriormente, é otimizado em uma malha de baixa poly para uso em jogos. A aplicação de texturas e o uso de shaders permitem agregar detalhes visuais e efeitos especiais, como transparências ou reflexos, mantendo a essência visual do personagem sem comprometer o desempenho do jogo.

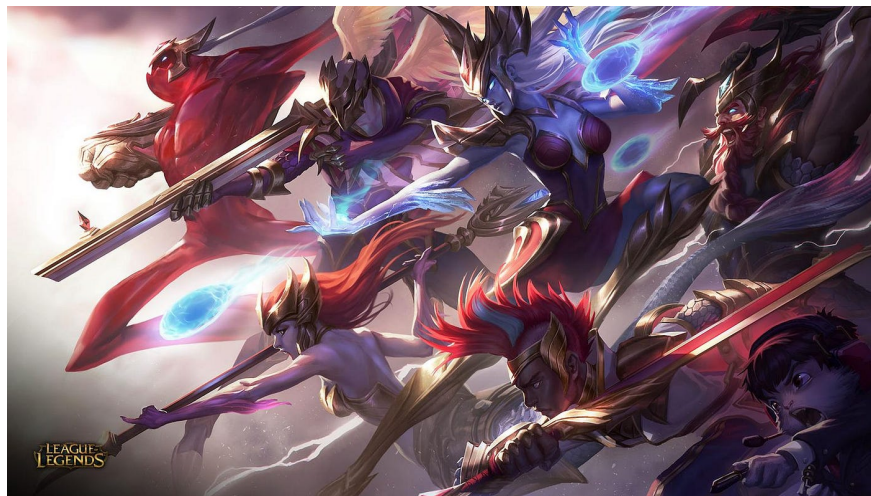
Após a etapa de modelagem, os desenvolvedores colaboram estreitamente com animadores para ajustar o design de modo que funcione de forma fluida durante a animação, sendo necessária, em alguns casos, a simplificação de detalhes visuais para preservar a legibilidade em telas pequenas (Então, Você Quer Fazer Games?- Episódio 3, 2019). Esse processo é essencial tanto para personagens quanto para *skins*, que são variações visuais dos personagens, focadas na personalização estética, sem impactar diretamente a funcionalidade.

A criação de *skins* segue um fluxo semelhante ao da criação de personagens, com algumas adaptações. O desenvolvimento de uma skin começa com um conceito visual, onde os artistas de conceito ajudam a garantir que os elementos icônicos do personagem original sejam preservados na nova versão, como uma skin temática (pirata ou futurista, por exemplo) que mantenha as características fundamentais, como arma e cores do personagem. Modelagem e escultura de alta poly garantem detalhes visuais, que depois são otimizados em baixa poly, enquanto o uso de shaders proporciona efeitos como o brilho ou a translucidez para conferir uma estética específica.

Um exemplo detalhado do processo criativo das *skins* é a criação das *skins* para o Campeonato Mundial de *League of Legends*, onde a Riot Games trabalhou em colaboração com a comunidade de jogadores e recebeu feedback direto (Making the SKT T1 2016 World

Championship Team *Skins*, 2017) (Figura 8). Neste caso, os detalhes das *skins* foram ajustados de acordo com as expectativas dos fãs, incluindo a escolha das cores e as animações de recall, destacando-se a importância da personalização baseada na personalidade dos jogadores da equipe SKT, garantindo que as *skins* refletissem suas conquistas e identidade. A colaboração com a comunidade foi fundamental para ajustes que equilibrassem elementos de fantasia e a temática esportiva, resultando em um produto que atende tanto aos fãs de e-sports quanto aos jogadores em geral.

Figura 8: SKT T1 2016



Fonte: <https://esports.hollywood.com/league-of-legends-skt-t1-2016-world-championship-skins-now-available-12cca8a5615a>

Além de garantir qualidade visual e interatividade, a criação de *skins* envolve pesquisa e inspiração cultural, como destaca o documentário *League of Legends: A Origem* (2023). Nele, o processo criativo é descrito como inspirado em temas da cultura pop e arquétipos de histórias, com efeitos visuais e sonoros personalizados que tornam cada skin uma experiência única e atrativa para os jogadores, permitindo maior personalização e alinhamento com as preferências dos fãs.

A criação das splash arts, que acompanham as *skins*, ilustra também o trabalho colaborativo entre a Riot Games e estúdios de arte terceirizados, como o trabalho do artista brasileiro Augusto Quirino, que desenvolve essas artes visuais a partir de briefing detalhado, em um processo que envolve ajustes constantes e leva, em média, cinco semanas para ser concluído conforme aponta a entrevista com o criador (LEAGUE OF LEGENDS: papo com o BRASILEIRO que cria SKINS, 2022).

### 3. Metodologia

O presente estudo foi desenvolvido por meio de uma abordagem qualitativa, com o objetivo de compreender se o processo de criação das *skins* do jogo *League of Legends* reflete o processo criativo do design de moda. A pesquisa buscou identificar elementos do design, como forma, cor, textura, proporção e conceito, utilizados na construção estética das *skins*.

Para isso, foi realizada uma análise documental, observando materiais disponibilizados pela empresa Riot Games, como vídeos, entrevistas e artigos sobre o processo de criação dos

personagens e de suas *skins*. Essa análise permitiu compreender as etapas de concepção, desenvolvimento e finalização visual desses produtos digitais, buscando reconhecer se tais etapas seguem princípios semelhantes aos utilizados por estilistas e designers de moda na criação de coleções.

Complementando essa etapa, a metodologia também contou com uma análise comparativa entre os princípios do design de moda e os fundamentos do design digital aplicados à criação de *skins*. Essa análise buscou estabelecer relações entre o processo criativo da moda e o desenvolvimento visual das *skins* dos personagens, considerando fatores como inspiração, pesquisa estética e uso de tecnologias digitais. Entre as ferramentas analisadas estão o Adobe Photoshop e o Illustrator, amplamente utilizados para ilustração e desenvolvimento de conceitos visuais; o Maya e o 3ds Max, voltados à modelagem e animação tridimensional; o ZBrush e o Mudbox, aplicados à escultura digital; o Mari, utilizado na texturização de alta resolução; além de softwares voltados para o design de moda virtual, como o CLO 3D, o Marvelous Designer e o Blender.

Assim, a metodologia foi estruturada de modo a articular duas dimensões de análise: a documental, que identificou os aspectos técnicos e estéticos do processo criativo em *League of Legends*; e a comparativa, que permitiu compreender as semelhanças e diferenças entre o design de moda tradicional e a moda digital aplicada aos jogos eletrônicos. Essa articulação metodológica possibilitou uma abordagem mais ampla sobre a relação entre moda e tecnologia, evidenciando como os princípios do design se mantêm presentes, mesmo em contextos virtuais mediados por softwares de criação e modelagem digital.

#### 4. Resultados

Os resultados da pesquisa revelaram que o desenvolvimento das *skins* em *League of Legends* é significativamente moldado por certos princípios do design de moda, embora com ajustes específicos para o ambiente virtual e interativo do jogo. Em primeiro lugar, observou-se que, assim como na indústria da moda, a equipe responsável pela criação no *League of Legends* se inspira em uma variedade de elementos culturais, históricos e estéticos, que são reinterpretados para conferir um valor visual e simbólico às *skins*. Essa abordagem reflete a essência do design de moda, que envolve a incorporação de referências culturais e a adaptação das tendências de forma criativa e inovadora.

Outro aspecto em comum que foi identificado refere-se à aplicação de conceitos de identidade e narrativa na concepção de trajes virtuais. Da mesma forma que no design de moda, onde a elaboração de uma peça requer a formação de uma identidade para o público-alvo, no *League of Legends*, a criação das *skins* demanda o desenvolvimento de uma narrativa visual que reflete a personalidade e o contexto dos personagens. As *skins* são elaboradas para se alinhar com a identidade do personagem e com as preferências dos jogadores, estabelecendo uma conexão simbólica e emocional que é igualmente um objetivo fundamental no design de moda.

Entretanto, ao contrário do design de moda convencional, que enfatiza a funcionalidade das roupas no corpo humano, a concepção das *skins* em jogos se concentra na estética visual e na definição clara das silhuetas dentro de uma experiência interativa. As *skins* são elaboradas para serem facilmente identificáveis no ambiente digital, com elementos como contraste de cores, texturas e efeitos visuais que se sobressaem como características distintivas. Essa ênfase em um visual impactante e funcional na tela contrasta com a abordagem do design de moda tradicional, que prioriza o conforto e a praticidade física.

Por fim, percebe-se que a criação de *skins* no *League of Legends* incorpora um princípio de exclusividade e escassez, comumente aplicado no design de moda para valorizar a peça. As *skins* são lançadas em edições limitadas e com diferentes níveis de raridade, gerando um desejo e uma sensação de exclusividade que remetem às estratégias de mercado do setor de moda de luxo.

## 5. Considerações finais

A análise do processo de criação das roupas virtuais em *League of Legends* demonstrou como os princípios do design de moda influenciam diretamente as decisões criativas por trás das *skins*, adaptando-as para o universo digital e interativo do jogo. A pesquisa evidenciou que elementos como referências culturais, identidade, narrativa e exclusividade são cuidadosamente trabalhados para criar experiências estéticas e simbólicas que engajam os jogadores. Embora o foco no ambiente virtual priorize aspectos visuais e narrativos em detrimento da funcionalidade física, o alinhamento das *skins* com tendências e conceitos do design de moda destaca a convergência entre esses dois campos. Dessa forma, este estudo reforça a relevância do design de moda no contexto dos jogos digitais e contribui para a compreensão das interseções entre moda, cultura e tecnologia.

## Referências

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1988). **Society, culture, and person**: a systems view of creativity. Em R. J. Sternberg (Org.), *The nature of creativity* (pp. 325-339). New York: Cambridge University Press.

GOMES, L. V., 2011. **Criatividade e Design**: um livro de desenho industrial para projeto de produto. Porto Alegre: sCHDs editora

KELLER, Paulo Fernandes. O Trabalho Imaterial do Estilista. *Teoria e Sociedade*, São Luís, v. 15, n. 2, p. 8-29, dez. 2007. Disponível em: <https://arquivos.ufma.br/arquivos/2020039058f8281434462cd620416bd1c/Trab.Imaterial.TS.UFMG.pdf> . Acesso em: 11 out. 2024.

KRATZ, Lucia. O processo criativo para o designer de moda. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 169-196, jan. 2016. Disponível em: <https://eed.emnuvens.com.br/design/article/view/302/217#> . Acesso em: 22 ago. 2024.

LEAGUE OF LEGENDS (comp.). *League of Legends – Festival Lunar 2024*. 2024. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/25323643321747-League-of-Legends-Festival-Lunar-2024> . Acesso em: 05 nov. 2024.

LEAGUE OF LEGENDS (comp.). **Skins Legado e Limitadas** – Guia. 2024. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752944-Skins-Legado-e-Limitadas-Guia> . Acesso em: 05 nov. 2024.

LUBART, Todd. **Psicologia da Criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MAZZOTTI, Karla et al. A exploração da criatividade, através do uso da técnica de Brainstorming, adaptada ao Processo de Criação em Moda. In: **CIMODE**, 1., 2012, Minho. Anais

[...] . Minho: Cimode, 2012. p. 1-9. Disponível em:  
<https://core.ac.uk/download/pdf/55622453.pdf> . Acesso em: 22 ago. 2024.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 1993. 187 p. Ilus.

MONÇORES, Aline Moreira; SPADA, Daniele Marçal. A materialidade têxtil na criação do designer de moda. **Modapalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 15, n. 35, 2022. DOI: 10.5965/1982615x15352022203. Disponível em:  
<https://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/21469> . Acesso em: 3 abr. 2025.

TREPTOW, Dóris. **Inventando Moda** – Planejamento de Coleção, 4.a edição. Brusque: D. Treptow, 2007.

WHITE, J., FU, Q., HAYS, S., SANDBORN, M., OLEA, C., GILBERT, H., ELNASHAR, A., SPENCER-SMITH, J., & SCHMIDT, D. C. (2023). **A Prompt Pattern Catalog to Enhance Prompt Engineering with ChatGPT**. ArXiv, abs/2302.11382.