



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS
GRADUAÇÃO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

Vitória Pereira da Silva

Trabalho de Conclusão de Curso – Plano de Aula
Arcane: Conflitos de Classe, Subalternização do Outro e Ideologias
Políticas.

ARAGUAÍNA/TO

2024

Vitória Pereira da Silva

Trabalho de Conclusão de Curso – Plano de Aula
Arcane: Conflitos de Classe, Subalternização do Outro e Ideologias
Políticas.

Trabalho de Conclusão de Curso no formato
Plano de aula apresentado à Universidade
Federal do Norte do Tocantins, Centro de
Ciências Integradas (Unidade Cimba), para
obtenção do título de licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério

ARAGUAÍNA/TO
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT

Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P436a Pereira da Silva, Vitória.

Arcane: Conflitos de Classe, Subalternização do Outro e Ideologias Políticas. / Vitória Pereira da Silva. - Centro de Ciências Integradas - CCI, TO, 2024.

23 f.

Relatório de Graduação (Graduação - em História - Parfor) -- Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2024.

Orientador: Plábio Marcos Martins Desidério.

1. Conflitos de classe. 2. Ideologia política. 3. Representação.

CDD 901

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.


Vitória Pereira da Silva

Arcane: Conflitos de Classe, Subalternização do Outro e
Ideologias Políticas.

Trabalho de Conclusão de Curso no formato Plano de aula apresentado à Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas, curso de Licenciatura em História. Foi avaliada para a obtenção do título de licenciado(a) em História e aprovada em sua forma final pelo(a) orientador(a) e pela banca examinadora.

Data de aprovação: 10/03/2025

Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 PLÁBIO MARCOS MARTINS DESIDÉRIO
Data: 30/04/2025 09:14:44-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério - Orientador (UFNT)

Documento assinado digitalmente
 ROSÁRIA HELENA RUIZ NAKASHIMA
Data: 30/04/2025 09:33:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.(a) Dr.(a) Rosária Helena Ruiz Nakashima - Membro Interno
(UFNT)

Documento assinado digitalmente
 LUCIANO GALDINO DA SILVA
Data: 30/04/2025 12:05:11-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Luciano Galdino da Silva – Membro Interno (UFNT)

Dedico este trabalho a todos os quebrados e abandonados que sempre se reergueram e nunca desistiram.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha própria jornada: pelas noites em claro, pelas dúvidas que me impulsionaram a buscar respostas e pela coragem de persistir mesmo quando os desafios pareciam intransponíveis. Esta conquista é, antes de tudo, fruto da minha resiliência.

Ao Professor Plábio Marcos Martins Desidério, meu orientador, dedico meus sinceros agradecimentos por sua orientação minuciosa, paciência infinita e pela forma como soube equilibrar rigor acadêmico com compreensão humana. Sua mentoria foi a bússola que guiou esta pesquisa, transformando desafios em oportunidades de crescimento intelectual.

Ao amor da minha vida, Wilian Furtado de Sousa, obrigado! por ser meu porto seguro nos momentos de tempestade, por acreditar em mim mesmo quando eu duvidava, e por transformar cada pequena vitória em celebração.

À minha querida amiga Clara Rose Gomes dos Santos, minha parceira de jornada acadêmica e de vida: nossas conversas profundas, risadas compartilhadas e a cumplicidade intelectual foram faróis que iluminaram meu caminho. Obrigada por tornar este processo mais humano e significativo.

À Universidade Federal do Norte do Tocantins, em especial ao Colegiado de História, agradeço por ter me proporcionado não apenas conhecimento, mas uma formação crítica que transformou minha maneira de ver o mundo. Aos colegas de curso, professores e funcionários que, com suas trocas diárias, tornaram esta experiência rica e plural.

Agradeço também à Samya da Costa Medeiros, amiga de longa data, cuja amizade faz parte da minha trajetória e merece ser lembrada neste momento especial.

Por fim, a todos que, de alguma forma, contribuíram para que este trabalho existisse, meu profundo reconhecimento. Que este trabalho não seja um ponto final, mas sim um ponto de partida para novas descobertas e transformações.

Não há mentira pior do que uma verdade mal compreendida por aqueles que a ouvem.

(Henry James)

RESUMO

Este documento apresenta um plano de aula elaborado por Vitória Pereira da Silva, sob orientação do Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério, destinado ao ensino de História. O objetivo central é abordar as temáticas da desigualdade social, dos conflitos de classe e das ideologias políticas. A proposta se desenvolve ao longo de duas aulas, nas quais os alunos serão convidados a analisar, discutir e compreender essas questões por meio das representações presentes na série “Arcane”. Além das discussões em grupo, a atividade de redação de um texto reflexivo visa estimular a consciência histórica dos estudantes e fomentar uma análise crítica da realidade. O embasamento teórico da proposta apoia-se no conceito de representação elaborado por Stuart Hall (2016), bem como em contribuições de autores como Michel Foucault (2019) e Selene Herculano (2008), que aprofundam os debates sobre poder, desigualdade e ideologia política.

Palavras-chave: Arcane. Conflitos de Classe. Representação.

ABSTRACT

This document presents a lesson plan prepared by Vitória Pereira da Silva, under the guidance of Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério, aimed at teaching History. The main objective is to address the issues of social inequality, class conflicts, and political ideologies. The proposal is developed over two classes, in which students will be invited to analyze, discuss, and understand these issues through the representations present in the “Arcane” series. In addition to group discussions, the activity of writing a reflective text aims to stimulate students’ historical awareness and encourage a critical analysis of reality. The theoretical basis of the proposal is based on the concept of representation developed by Stuart Hall (2016), as well as contributions from authors such as Michel Foucault (2019) and Selene Herculano (2008), who delve deeper into the debates on power, inequality, and political ideology.

Keywords: *Arcane. Class Conflicts. Representation.*

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 PLANO DE AULA | 12 |
| 1.1 Dados de Identificação | 12 |
| 1.2 Tema | 12 |
| 1.2.1 Unidade Temática | 12 |
| 1.2.2 Objetos de conhecimento | 12 |
| 1.2.3 Competências específicas do Componente Curricular | 12 |
| 1.3 Conteúdo programático | 13 |
| 1.4 Objetivos | 13 |
| 1.4.1 Geral | 13 |
| 1.4.2 Específicos..... | 13 |
| 1.5 Metodologia..... | 13 |
| 1.5.1 Aula 1 | 13 |
| 1.5.2 Aula 2 | 14 |
| 1.6 Mobilização de conhecimentos..... | 15 |
| 1.7 Recursos..... | 17 |
| 1.8 Avaliação | 18 |
| 1.9 Bibliografia | 18 |
| 2 Anexos..... | 20 |

INTRODUÇÃO

Este plano surgiu a partir de uma pesquisa desenvolvida para a produção de um artigo, que acabou se transformando em um plano de aula. O objetivo principal é diversificar o ensino de História, evidenciando que, atualmente, há muitas discussões acerca de animações, séries e filmes que representam diversos aspectos históricos, como a Revolução Industrial, o Imperialismo, as Guerras, a Desigualdade Social, os Conflitos de Classe, entre outros temas.

Dessa forma, é possível utilizar esse tipo de material como uma nova abordagem em sala de aula. A representação cultural está presente em nosso cotidiano, como discute o autor Stuart Hall. Essa temática é entendida como uma forma discursiva e simbólica que influencia modos de pensar e os padrões da sociedade, funcionando como uma política cultural, na qual o controle é exercido pela classe dominante.

Diante desse contexto, podemos observar como nossa cultura está em constante articulação, alterando padrões e influenciando a percepção das pessoas em relação à política, crenças e ideologias como também é discutido por Stuart Hall.

Nesse sentido, este plano de aula parte dessas reflexões, uma vez que a série “Arcane” manifesta esses padrões. A representação dos Zaunitas a classe trabalhadora e marginalizada que luta por sua autonomia contrapõe-se à classe dominante, composta pelos conselheiros de Piltover, que se recusam a abrir mão do controle sobre a região de Zaun. O conflito de classes e a desigualdade social são temas presentes tanto na série quanto no livro didático, permitindo uma articulação entre ambos para fomentar o debate em sala.

Este plano de aula, portanto, tem como base a proposta de discutir e analisar a série “Arcane” utilizando o conceito de Representação Cultural, articulando-o com o conteúdo do livro didático, como forma de ampliar as possibilidades de compreensão histórica e crítica dos alunos.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC): PLANO DE AULA

| DADOS DE IDENTIFICAÇÃO | | |
|--|-------------------------------|--|
| Escola: ----- | Turno: Matutino | Série: 1ª Série (Ensino Médio) |
| Componente curricular: História | Carga horária: 2 Aulas | Bimestre/ano: 4º Bimestre |
| Professor(a) Orientador(a): Plábio Marcos Martins Desidério | | Professor(a) (Estagiário/a): Vitória Pereira da Silva |

1 TEMA/TÍTULO – incluir o tema da aula aqui

Unidade Temática:

Tempo e Espaço

Habilidades:

(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.

Objetos de conhecimento:

(EM13CHS102) HIS- Análise de conceitos dicotômicos dos processos Históricos, avaliando criticamente discursos que promovam concepções de etnocentrismo, racismo e xenofobia no mundo contemporâneo.

Competência (s) específica (s) do Componente Curricular:

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
01 - Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.

2 CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- Conflitos de Classe, subalternização do outro e Ideologia Políticas na série “Arcane”.

3 OBJETIVOS

3.1 Geral:

- Compreender como os sujeitos da série Arcane¹ são subalternizados e de que modo esta representação está relacionada à sociedade contemporânea.

3.2 específicos:

- Entender os aspectos que caracterizam a Hierarquização da região de Zaun.
- Refletir sobre as representações da Desigualdade na série Arcane.
- Analisar o conceito de Poder, suas estruturas, suas manifestações na sociedade, a partir da experiência vivenciada na série Arcane.

4 METODOLOGIA

Análise das figuras e representações na série Arcane: relações com a contemporaneidade.

Aula 1

1. Iniciar a aula perguntando aos alunos se já ouviram falar da série Arcane, e quem já teve a oportunidade de assistir.
2. Em seguida indagar os discentes, sobre seus conhecimentos em relação a temática da Desigualdade Social, Ideologia Política e Conflitos de Classe, com o intuito de gerar um debate sobre o que os alunos sabem em relação aos temas que serão abordados e discutidos em sala.
3. Com base nos assuntos abordados será destacado aos discentes com melhor intuito de aprofundamento, uma explicação sobre as temáticas discutidas, para melhor fixação e aprendizagem dos alunos.
4. Expor aos discentes sobre o conceito de Racismo Ambiental, o que significa, e em quais parâmetros sociais este conceito é utilizado, para análise de condições sociais do espaço onde as populações mais vulneráveis vivem.
5. Após esse momento de interação expor aos discentes através do Datashow, uma parte do primeiro episódio da série que retrata as regiões de Zaun e Piltover, para

¹ A série Arcane foi produzida pelo estúdio Fortiche em parceria com a Riot games, baseada no universo de League of Legends. A narrativa se trata de um conflito entre a cidade de Piltover e Zaun, onde ambas as irmãs Jinx e Violet lutam em lados opostos.

melhor compreensão das divisões desse espaço social.

6. Explicitar, sobre A cidade de Piltover, e como sua estética steampunk e avanço tecnológico, lembra as grandes metrópoles industriais do século XIX, como Londres e Manchester. A tecnologia Hextec representa um avanço revolucionário semelhante às invenções da Revolução Industrial, como a máquina a vapor e a eletricidade.
7. Esclarecer que apesar de existir estruturas de resistência em Zaun quem está no controle e exerce dominância é a cidade de Piltover, por conta da vasta riqueza e poder militar.
8. Buscar relacionar o conflito entre as duas cidades que remete às lutas de classes descritas por Karl Marx, que surgiram durante a Revolução Industrial, quando os trabalhadores começaram a se organizar em sindicatos e movimentos revolucionários contra a exploração capitalista.
9. Encerramento, é o momento de tirar dúvidas dos discentes em relação ao conteúdo.

Aula 2

10. Iniciar a aula fazendo uma síntese da anterior e a apresentar para os alunos o tema e os objetivos da aula.
11. Expor aos discentes como o uso da Tecnologia na série Arcane apesar de trazer benefícios a cidade de Piltover, gera consequências trágicas a região de Zaun. E esclarecer que a tecnologia Hextec representa um avanço revolucionário semelhante às invenções da Revolução Industrial, como a máquina a vapor e a eletricidade.
12. Em seguida mostrar os impactos ambientais sofridas por Zaun, e como o desenvolvimento desenfreado de tecnologias voláteis, e da indústria fez com que as extensões de Zaun ficassem poluídas e perigosas.
13. Esclarecer que esses impactos ambientais, e desenvolvimento da indústria em ambientes que vivem pessoas vulneráveis tem relação com o conceito de racismo ambiental.
14. Explicitar o processo de formação da desigualdade, suas consequências e manifestações, usando dos exemplos retratados na série Arcane.
15. Relacionar essas manifestações evidentes na série com a realidade vivenciada por pessoas vulneráveis que vivem em bairros periféricos de Araguaína, além

disso utilizar do livro didático para melhor abordagem dessas relações.

16. Atividade em dupla:

a) No primeiro momento os alunos devem responder a seguinte pergunta:

Há alguma semelhança entre o que é retratado na série Arcane e o espaço em que você vive?

17. Encerramento, neste momento os alunos com a mediação do professor socializaram e compararam sua resposta com a do colega, com o intuito de refletir sobre como as obras audiovisuais se relacionam com a realidade.

5 MOBILIZAÇÃO DE CONHECIMENTOS

Análise das figuras e representações na série Arcane: relações com a contemporaneidade.

É de fundamental relevância discussões acerca das injustiças sociais, e temas como o Racismo Ambiental tem se destacado na sociedade. Bem como nos assegura Herculano (2008) o Racismo Ambiental é um modelo de desigualdade que impacta regiões onde pessoas vulneráveis vivem, e que sofrem com a precariedade do ambiente e ausência de serviços essenciais básicos, e a maior parte da população desses espaços é ocupada por pessoas negras como Quilombolas, Ribeirinhos, são variadas etnias, estas pessoas são submetidas a sobreviver em um ambiente precário, e em determinados casos são forçadas a sair do seu espaço de moradia por conta do desenvolvimento de novos empreendimentos. Nesse sentido buscamos aqui analisar como este conceito de Racismo Ambiental está presente na série Arcane, como a falta de saneamento básico e a poluição das fábricas industriais que levam as pessoas da região de Zaun a respirar ar poluído, e viver em condições de extrema precariedade demonstra que não estamos distantes das obras cinematográficas e que narrativas audiovisuais estão a representar uma parte das condições que os bairros periféricos vivência, locais mais afastados da região central são os que se enquadram nessa

categoria como Periferias, Povoados e Quilombos e etc., são os que sofrem com essas condições.

Em o artigo “O panóptico e a economia visual moderna: do panoptismo ao paradigma panóptico na obra de Michel Foucault”, de Rômulo Ballestê Marques dos Santos e Francisco Teixeira Portugal (2019), indaga as discussões feitas por Michael Foucault sobre as relações de vigilância da sociedade, tratando do conceito de “panóptico”, define-o como um paradigma que se torna produto de novas condições históricas. Dito isso, se trata das práticas e capturas de corpos, a dominação e controle de modos de pensar nos espaços de convivência da sociedade em geral, é uma ordenação visual de poder que não é perceptível, de maneira a orientar o indivíduo a um novo modo de pensar as instituições, como escola, trabalho e hospital, e para além de instituições também pode ser usado no controle e disciplinarização da sociedade em massa.

Esses modos de controle ainda podem ser evidenciados na sociedade contemporânea, dentro das esferas sociais há um discurso de dominação onde os sujeitos serão comandados e subalternizados pela figura de maior representação. Ainda sobre o conceito de Panóptico vale ressaltar que “O panoptismo não é uma mecânica regional e limitada às instituições. O panoptismo, para Bentham, é sem dúvida uma fórmula política geral que caracteriza um tipo de governo” (Foucault, 2007) Esse é um exemplo mais simplificado do que seria o poder ordenador, que se configura através das mentalidades, é uma forma de produto criado que se torna uma figura de relevância e através do modo de pensar da sociedade é que se exerce controle, e uma das ferramentas adequadas para exerce influência sobre a mentalidade é através da cultura, Personagens como Ekko e Vi resistem ao controle, mas outros, como os habitantes comuns de Zaun, acabam normalizando a opressão, refletindo como o panoptismo molda comportamentos.

Outro conceito que será essencial nesta discussão é o de Representação Cultural do autor Stuart Hall e como ocorre esse processo de ressignificação e o desenrolar dessa construção, que para o autor é simbólica [...] não devemos nos surpreender, então, que as lutas pelo poder deixem de ter uma forma simplesmente física e compulsiva para serem cada vez mais simbólicas e discursivas, e que o poder em si assuma, progressivamente, a forma de uma política cultural (HALL, 1997). Isso

radicaliza o processo, que o torna divisão cultural e política como o próprio autor indaga, e que nesse aspecto gera classificação e divisão social.

Essas perspectivas estão presentes na série Arcane, a representação é uma ferramenta de uso da classe dominante e que influencia nos modos de pensar e agir da sociedade se trata de uma forma política para influenciar a cultura e padrões da sociedade essas perspectivas se articulam, a ressignificação está atrelada a como construímos a nossa percepção e a moldamos de acordo com nossas crenças, e a partir daí que o poder assume uma forma pois nesse processo de ressignificação estabelece uma ideologia política e simbólica, essas características estão presente na série seja na construção dos personagens ou no espaço onde ocorre a narrativa e a partir disto que será elaborada a discussão sobre esta temática.

As ideias de Karl Marx (2007) também são fundamentais para compreendermos as dinâmicas sociais presentes na série Arcane. Marx discute a divisão da sociedade em classes, baseada nas relações de produção, onde a classe dominante detém os meios de produção e, conseqüentemente, o poder, enquanto o proletariado é explorado e subjugado. Essa lógica de dominação capitalista está visivelmente representada na estrutura social de Piltover e Zaun. Piltover simboliza a elite burguesa, que se beneficia do progresso científico, da tecnologia e da ordem social construída sob uma ideologia de mérito e controle. Já Zaun representa a classe oprimida, marginalizada e explorada, que vive à sombra do desenvolvimento, sofrendo com os impactos da industrialização descontrolada de Piltover.

A produção de riqueza em Piltover está diretamente ligada à degradação de Zaun, evidenciando a crítica marxista à exploração da força de trabalho e da natureza por parte do capital. Assim, a série Arcane reforça as críticas de Marx ao revelar como o progresso de uma classe ocorre, muitas vezes, às custas da destruição das condições de vida da outra.

6 RECURSOS

1. Livro didático
2. Datashow
3. Quadro ou lousa
4. Pinceis

7 AVALIAÇÃO

Será avaliado o texto feito pelos alunos, assim como a participação nas aulas.

- I. Os alunos devem fazer uma pesquisa sobre dois temas Racismo Ambiental e Revolução industrial a partir disso redigir um texto com no mínimo 20 linhas, respondendo as seguintes questões:
 - a) Especifique quais são os “impactos sofridos” pela população mais vulnerável com a ausência de serviços básicos, e a ocupação desses espaços pelas indústrias?
 - b) Como combater as empresas que causam danos ambientais nos espaços onde vivem as populações mais vulneráveis?
- II. O intuito dessa atividade é evidenciar aos alunos como as narrativas audiovisuais representam elementos da nossa realidade, e que através dessas articulações podemos refletir e buscar possíveis soluções para combater esta discriminação socioambiental que afeta comunidades marginalizadas. (valor: 2,0)

Critérios de avaliação:

0,5- Organização do texto dissertativo.

0,5- Clareza na exposição.

0,5- Argumentação.

0,5- Domínio da norma padrão da Língua Portuguesa.

8 BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

TOCANTINS. **Documento Curricular do Território do Tocantins: Etapa Ensino Médio**. Palmas, TO, 2023.

HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Organização e revisão técnica de Arthur Ituassu; tradução de Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; Apicuri, 2016.

DOS SANTOS, Rômulo Ballestê Marques; PORTUGAL, Francisco Teixeira. O panóptico ea economia visual moderna: do panoptismo ao paradigma panóptico na obra de Michel Foucault. **Revista psicologia política**, v. 19, n. 44, p. 34-49, 2019.

HERCULANO, Selene. O CLAMOR POR JUSTIÇA AMBIENTAL E CONTRA O RACISMO AMBIENTAL. São Paulo: *Revista de Gestão Integrada em Saúde do Trabalho e Meio Ambiente*, v. 3, n. 1, jan-abri. 2008.

COMPLEMENTAR:

MESQUITA, Alice Ramos de. **A transmidiação como uma estratégia de imersão no universo dos jogos eletrônicos: uma análise sobre Arcane**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso.

RIOT GAMES. *League Of Legends - Reinos de Runeterra*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020. RIOT GAMES.

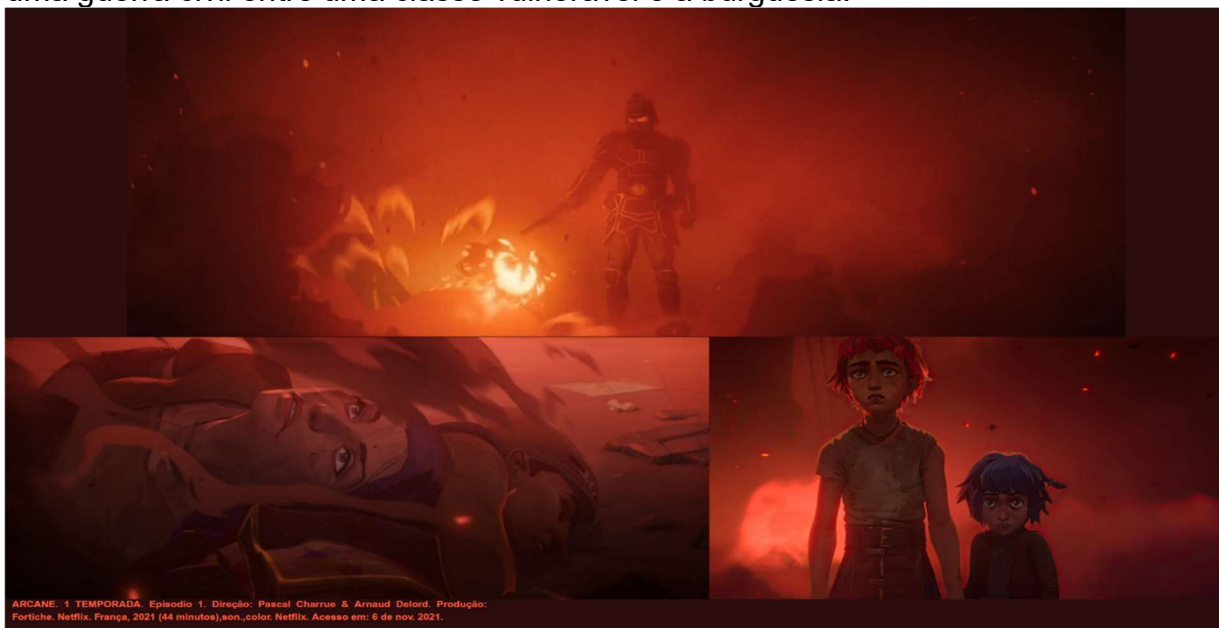
MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *Manifesto do Partido Comunista*. São Paulo: Boitempo, 2010.

ANEXOS

Imagem 1 – Arte divulgação da série



Imagem 2 – Imagem que retrata a violência sofrida por Zaun e as consequências de uma guerra civil entre uma classe vulnerável e a burguesia.



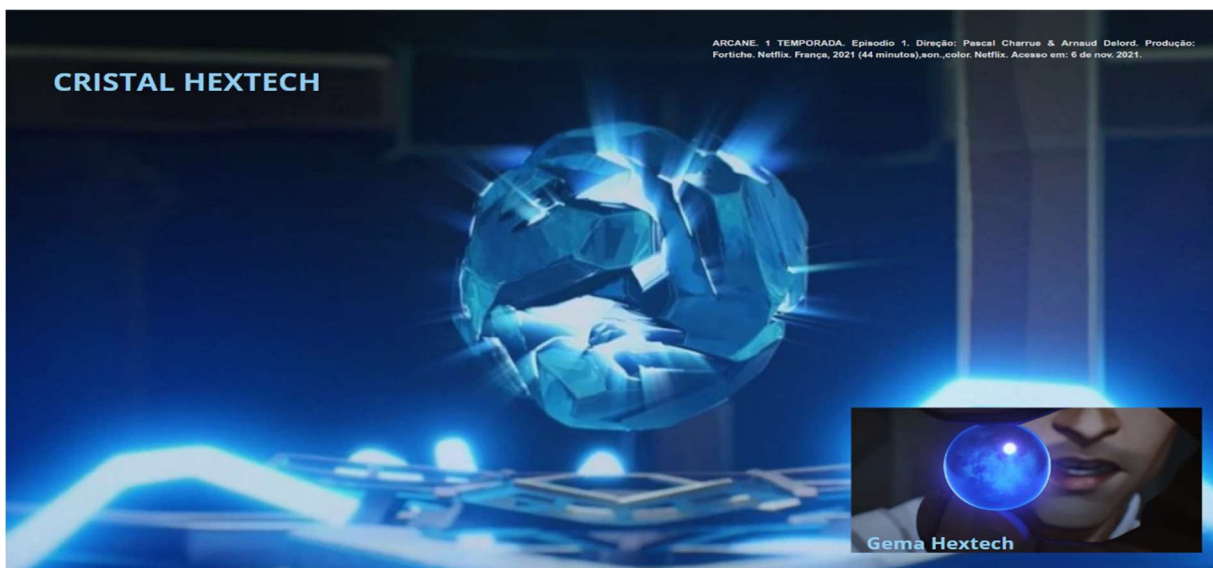
Fonte: ARCANE. *Arcane*. Temporada 1, episódio 1. Direção: Pascal Charrue; Arnaud Delord. Produção: Fortiche. França: Netflix, 2021. 1 episódio (44 min), son., color. Acesso em: 6 nov. 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com>

Imagem 3 - Imagem de Piltover conhecida como o centro do progresso e da inovação em Hextec. Seus altos prédios, canais e arquitetura elegante refletem a riqueza de sua elite acadêmica e comercial.



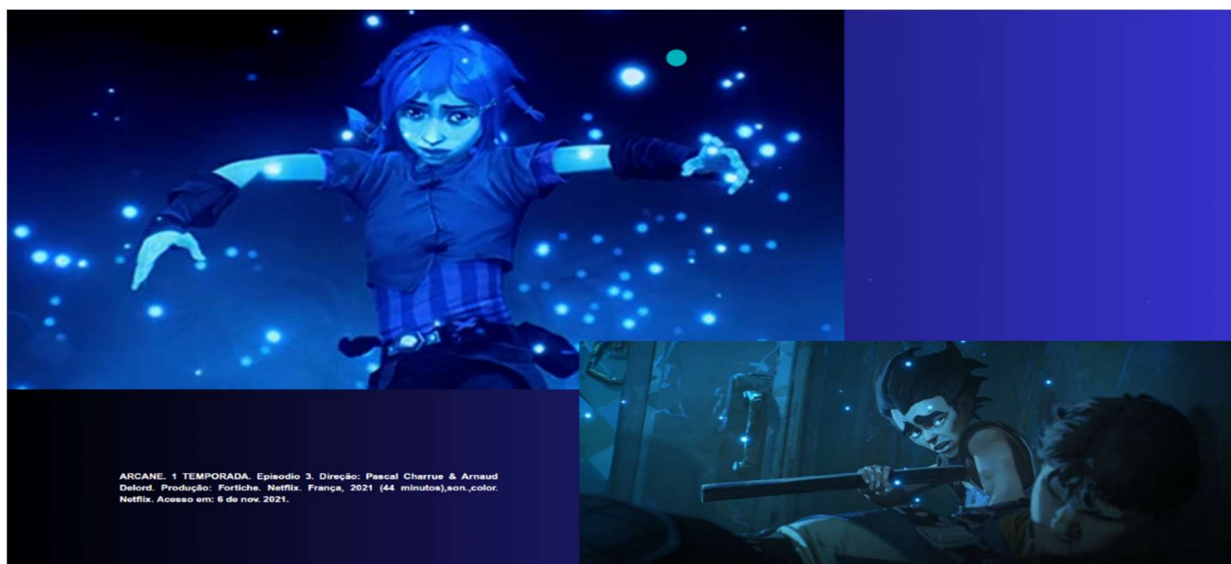
Fonte: ARCANE. *Arcane*. Temporada 1, episódio 1. Direção: Pascal Charrue; Arnaud Delord. Produção: Fortiche. França: Netflix, 2021. 1 episódio (44 min), son., color. Acesso em: 6 nov. 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com>

Imagem 4 – Cristal responsável pelas inovações tecnológicas de Piltover.



Fonte: ARCANE. *Some Mysteries Are Better Left Unsolved*. Temporada 1, episódio 2. Direção: Pascal Charrue; Arnaud Delord. Produção: Fortiche. França: Netflix, 2021. 1 episódio (41 min), son., color. Captura de tela realizada por [Seu Nome], em 9 mar. 2025. Disponível em: <https://www.netflix.com>. Acesso em: 6 nov. 2021.

Imagem 5 – Consequências do Cristal caso seja usado de forma indevida.



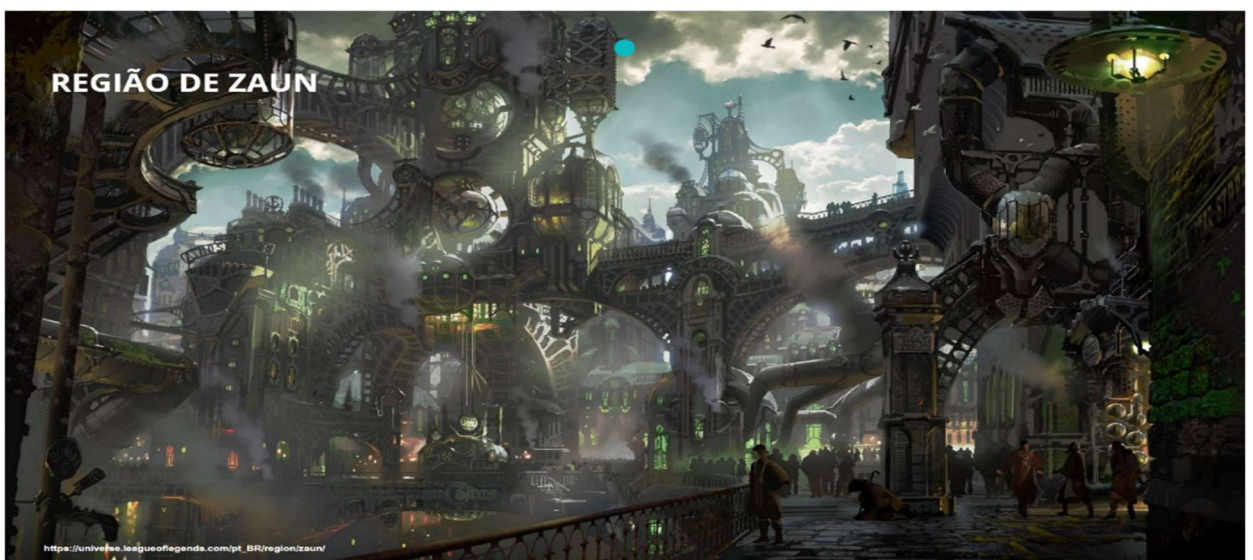
League of Legends. 1ª temporada, episódio 1: Welcome to the Playground. Direção: Pascal Charrue e Arnaud Delord. Produção: Fortiche Productions. [S.I.]: Netflix, 2021. 1 vídeo (44 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com>. Acesso em: 6 mar. 2021.

Imagem 6 – criação de novas ferramentas para os mineradores.



Fonte: ARCANE. *Some Mysteries Are Better Left Unsolved*. Temporada 1, episódio 2. Direção: Pascal Charrue; Arnaud Delord. Produção: Fortiche. França: Netflix, 2021. 1 episódio (41 min), son., color. Captura de tela realizada por [Seu Nome], em 9 mar. 2025. Disponível em: <https://www.netflix.com>. Acesso em: 6 nov.

Imagem 7 – Região de Zaun poluída pelas fábricas industriais.



Arcane: *League of Legends*. [S.l.], 2021. 1 imagem digital. Disponível em: [URL original – link inválido no exemplo]. Acesso em: 24 abr. 2025.

Imagem 8 – Criação da Cintila uma droga que circula por Zuan fazendo as pessoas viciarem na substância.



Fonte: ARCANE. *Some Mysteries Are Better Left Unsolved*. Temporada 1, episódio 2. Direção: Pascal Charrue; Arnaud Delord. Produção: Fortiche. França: Netflix, 2021. 1 episódio (41 min), son., color. Captura de tela realizada por [Seu Nome], em 9 mar. 2025. Disponível em: <https://www.netflix.com>. Acesso em: 6 nov.