ESCOLA SUPERIOR DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

As Portas de Runeterra: Expansão de universos ficcionais através do processo transmediático.

BERNARDO MIGUEL VIEIRA CÂNDIDO PINTO CARDOSO

DISSERTAÇÃO SUBMETIDA COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM AUDIOVISUAL & MULTIMÉDIA

Orientador(a):

Professor Doutor João Félix, Professor Adjunto Convidado,

Escola Superior de Comunicação Social – Instituto Politécnico de Lisboa

20 de outubro de 2022

Tabela de Conteúdos

Tabela de Conteúdos.....i

Índice de figuras.....iv

Lista de abreviaturas.....v

Declaração anti plágio.....vi

Resumo.....vii

Abstract.....viii

Agradecimentos.....9

1. Introdução.....10

2. Mundos Ficcionais.....13

2.1. Génese Fictícia.....13

2.2. Existência Representativa.....15

2.3. Partes de um Todo.....18

2.3.1. Realidade Ficcional.....21

2.4. Completude e Incompletude.....26

2.5. Cruzamento de Histórias.....28

2.6. O Imaterial e o Atual.....30

3. Transmedia.....33

3.1. Independência Narrativa.....35

3.2. Transmedia Storytelling.....36

3.3. Adaptações Transmedia.....41

3.3.1. A escrita.....42

3.3.2. A imagem.....43

3.3.3. O Som.....44

3.3.4. Interatividade.....45

3.4. Cultura Participativa ***46***

4. Estudo de caso 51

4.1. Objetivo e Questão de Partida ***51***

4.1.1. Objeto de Estudo 51

4.1.2. Método Selecionado 52

4.2. Runeterra ***55***

4.2.1. Principais Conteúdos 55

4.2.1.1. League of legends *55*

4.2.1.2. Legends of Runeterra *55*

4.2.1.3. Arcane *56*

4.2.1.4. The Ruined King: A League of Legends Story™ *56*

4.2.2. Construção das Narrativas: Ashe The Frost Archer 57

4.2.2.1. Componentes: O Segredo de Freljord *58*

4.2.2.2. Realidade Ficcional ***59***

4.2.3. A Teia: Expansão de Vrynna 60

4.2.3.1. Personagens *61*

4.2.3.2. Conflitos: Invasões de Ionia *61*

4.2.3.3. Regiões: Ruination *63*

4.2.4. Lacunas: A Queda e Ascensão 65

4.2.5. Consumo e Participação da Audiência 67

5. Conclusão 73

Bibliografia 77

Anexos 81

Anexo I ***81***

Evolução cronológica do mundo 81

O início (TBD).....*81*

A Guerra das três irmãs (-8000 anos).....*82*

Império de Shurima (-5000 anos).....*83*

A Guerra dos Darkin (-550).....*84*

Reinado de Sahn-Uzal (-400 anos).....*85*

Ruination (-25 anos).....*86*

A Guerra Rúnica (-13 anos).....*86*

Invasões de Noxus (984).....*87*

Guerra civil dos magos (Presente).....*87*

Anexo II*.....*89

Anexo III*.....*91

Anexo IV*.....*93

Anexo V*.....*95

Índice de figuras

Figura 1 - "The Call" (0:19). (Fonte: League of Legends).....60
Figura 2- Scarmother Vrynna. (Fonte: Legends of Runeterra).....61
Figura 3- Ionia. (Fonte: League of Legends).....62
Figura 4- The Leviathan. (Fonte: Legends of Runeterra).....63
Figura 5- Shadow Isles. (Fonte: League of Legends).....63
Figura 6- Shurima. (Fonte: League of Legends).....66
Figura 7 - Road to the Cup: World Championship 2013 (0:43). (Fonte: League of Legends Youtube).....69
Figura 8- Jarvan IV. (Fonte: League Of Legends).....69
Figura 9- Legends Never Die - Opening Ceremony | Finals | 2017 World Championship (3:19). (Fonte: Lol Esports Youtube).....70
Figura 10- Opening Ceremony Presented by Mastercard | Worlds 2020 Finals (3:42). (Fonte: League of Legends Youtube).....70
Figura 11- The Bilgewater Event 2015. (Fonte: League of Legends).....72

Lista de abreviaturas

LoL – abreviatura de *League of Legends* (2009)

WR - abreviatura de *League of Legends: Wild Rift* (2020)

LoR - abreviatura de *Legends of Runeterra* (2020)

RG - abreviatura de Riot Games

TFT - abreviatura de *Teamfight Tactics* (2019)

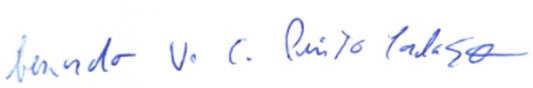
MCU – abreviatura de *Marvel Cinematic Universe*

MMORPG – abreviatura de *massively multiplayer online role-playing games*

Declaração anti plágio

Eu, Bernardo Miguel Vieira Cândido Pinto Cardoso, apresento-me como autor deste trabalho de dissertação denominado "As Portas de *Runeterra*: Expansão de universos ficcionais através do processo transmediático.". Declaro que este trabalho foi fruto de uma investigação profunda e, fora as citações indiretas e diretas, o corpo teórico foi produzido pela minha pessoa. Todas as citações estão devidamente apresentadas de acordo com as normas APA 7ª edição. Tenho noção de que qualquer frase sem a sua devida referência assinalada seja contada como plágio e que pode vir a levar à anulação deste trabalho apresentado.

Lisboa, 24 de outubro de 2022



Bernardo Miguel Vieira Cândido Pinto Cardoso

Resumo

Esta dissertação procura abordar a estrutura, origens e formas de consumo de mundos ficcionais e de como o uso, adaptações e cultura transmediática acelera na sua divulgação e expansão. Através de uma análise qualitativa nos múltiplos conteúdos da *franchise League of Legends* é encontrada a forma atual da extensão do mundo de *Runeterra* e de como os fãs aderem às várias portas de entrada. Os resultados obtidos salientam a vantagem de mundos de ficção quando em contacto com elementos transmediáticos e concluindo que estes universos aparentam ter uma certa influencia na nossa sociedade. Com isto, este estudo implica a necessidade de atenção em relação ao aumento de conteúdos de várias *franchises*. Consequentemente prova-se que a influência de que mundos ficcionais sugerem face ao mundo real é de grande calibre devido à grande parte de os aumentos de conteúdos promoverem uma base assente num mundo contruído com ramificações adjacentes de sequelas, prequelas e *spin-offs* de modo a incrementar a notoriedade, a constante participação e consumo da audiência.

Palavras-chave: Geoficção; Cultura Participativa; Mundos Ficcionais; Transmedia; Esports; Videojogos.

Abstract

This dissertation seeks to approach the structure, origins and consumption models of fictional worlds and how the use, adaptations and transmedia culture advances in its publication and expansion. Through a qualitative analysis of multiple contents in the *League of Legends* franchise we catch a sigh of the actual world of *Runeterra* and how the fans bind to its various gateways.

The results gattered bring the attention to the advantage of worlds of fiction when in contact with transmedia elements and it is concluded that these universes seem to have a certain degree of influence in our actual society. Hereby, this study implies the need of attention related to the increase number of contents coming from several franchises. Accordingly, it is proved that this influence that fictional worlds suggest in relation to the real world is massive due to the large part of content increases, promoting a foundation based on one of these worlds built with branches of sequels, prequels and spin-offs in a manner that advances its notoriety, the audience participation and its consumption.

Keywords: Worldbuilding; Participative Culture; Fictional Worlds; Transmedia; Esports; Videogames.

Agradecimentos

Quero agradecer aos professores Pedro Lopes, Jorge Souto, Nuno Bernardo, Ana Varela, Vanda de Sousa e Helena Pina pela atenção que me deram quando ainda me encontrava na fase inicial da minha investigação.

Aos restantes docentes da Escola Superior de Comunicação Social, em especial aos coordenadores do mestrado de Audiovisual & Multimédia Filipe Montargil e Susana Araújo por me terem acompanhado durante estes dois anos da minha evolução académica. Também quero agradecer ao professor Rui Simões pela atenção dedicada a este trabalho.

Ao meu orientador João Félix, onde expresso a minha humilde gratidão pela motivação, disponibilidade e atenção demonstradas.

À comunidade *Fnatic Dragons* pelo apoio que demonstraram nesta dissertação.

À minha turma, um abraço muito especial.

À minha família, que esteve sempre comigo.

Aos meus amigos que nunca se fartaram de mim.

A ti, pela paciência, pela disponibilidade, pelo tempo e pelo carinho, por nunca duvidares de mim, por me ouvires, por me aturares, por estares presente.

Este trabalho marcou uma fase da minha vida. Posto isto dedico-o a todos aqueles que nunca desistiram de mim, aos que sempre me motivaram e apoiaram. Obrigado pela dedicação que colocaram em mim.

1. Introdução

Histórias são, e sempre foram, objetos de consumo que apresentam uma exclusividade para a raça humana. Mais nenhum outro ser vivo consegue compreender histórias como nós.

A ficção surgiu desde muito cedo e, ao as juntar com referências históricas, criamos mundos narrativos, porque nós somos atraídos a narrativas que nos chamem à atenção, que nos mostrem algo mais, é uma maneira de viver e experienciar outras vidas senão a nossa. Para tal, narrar estas histórias com vidas múltiplas é necessária uma base lógica, com essa necessidade surgem mundos ficcionais.

Mundos ficcionais são vastos, foi desde os primórdios dos trabalhos de Tolkien que se considera o modo de como é possível contar narrativas em junção da ficção, alguns destes até se arriscam a ser confundidos com a própria atualidade. Em pouco tempo, este campo abrangeu outras áreas, como a psicologia, literatura, matemática, etc. Inclusive, é uma parte íntima em prol da escrita narrativa e no que toca ao poder da imaginação, mas a base de elaboração da área da escrita criativa relativa a mundos ficcionais é por vezes considerada de menor relevância em comparação com a criação de personagens e premissa, quando, na realidade, não está presente como um elemento crucial na construção de uma narrativa verosímil. Ainda para mais, com a nova era das grandes plataformas de conteúdo transmediático que enfrentamos, os mundos ficcionais ganham uma nova dimensão de existência, até ao ponto em que se materializam em mundos reais.

Esta investigação propõe-se a compreender o que são na sua forma mais pura estes mundos dentro da ficção e ajudar a perceber de que modo eles são importantes para narrativas com o alcance de expansões transmediáticas e de como o mesmo ajuda paralelamente na sua expansão de um universo.

Posto isto, esta tese de dissertação é composta por uma revisão da literatura, de modo a reparar com precisão na *framework* de mundos ficcionais, como eles são construídos, porque é que eles são intimamente relacionados com histórias e de que formas são consumidos.

Dada esta abertura, considera-se que, apesar de uma história pressupor a existência de um universo ficcional, o mesmo por si não reflete uma narrativa equivalente. Discute-se em primeiro lugar a ideia ontológica, isto é, a verdade das propriedades do ser em questão, sendo neste caso um mundo. Deste mesmo modo o seu esqueleto não é idêntico à de uma história, servindo propósitos diferentes. Na sua simplicidade, as narrativas fictícias exploram os recursos ilimitados do seu mundo e, em troca, elas apresentam às audiências as ideias com o auxílio destes recursos.

Na área literária e cinematográfica, já é frequentemente analisada a forma de como os seus conteúdos devem ser narrados. Num breve argumento estas estruturas ajudam a comunicar uma

história, de certa forma a criá-la e a torná-la viável para as grandes audiências. Por outro lado, a forma de como nós as interpretamos e "imaginamos" são advertidas também nas áreas de psicologia. O transmedia também explora a forma de como os fãs consomem vários produtos entre vários meios, o que é pertinente, dada a situação pós-covid de entretenimento, que fruto de contingências, veio aproximar as pessoas de vivências remotas, virtuais e ficcionais. De certa forma veio ao encontro do consumo de mundos ficcionais.

Dada esta base, mundos ficcionais enquanto uma ponte entre várias áreas são também uma forma de criar um terreno sólido para a criação de histórias e, desta maneira, a mesma narrativa conseguir um *fandom* capaz de expandir essa história como uma introdução de uma possível viagem do mundo que as pessoas escolheram consumir. Discursos ficcionais são retratados como uma apresentação de múltiplas paisagens, na qual os fãs podem consumir o mais variado tipo de conteúdos e as empresas possam produzir conteúdo mais acessível economicamente[1].

Esta investigação propõe-se delinear a estrutura de mundos ficcionais e a compreender de que forma eles são bons investimentos transmediáticos a longo prazo. Como o transmedia ajuda na expansão de um mundo e, por consequência, na elaboração do mundo ficcional, no foco das audiências e no foco na estrutura narrativa. Com esta base procura-se responder à questão "Como o transmedia é aplicado como expansão de um universo ficcional de modo a criar uma *franchise* produtiva?".

Para tal, planeia-se realizar uma análise ao estudo de caso do *franchise League of Legends* titulado de "Universo *Runeterra*". Assim sendo, com base neste o universo ficcional, pretende-se entender qual o formato original, os conteúdos desenvolvidos em diferentes fases, as demais personagens-chave que contribuíram para a expansão e, por fim, a sua evolução. Num segundo momento da investigação, ir-se-á identificar os momentos de viragem do crescimento do *franchise League of Legends* e a sua importância para o reconhecimento da marca e da empresa *Riot Games*.

Por fim, com esta análise pretende-se perceber a estrutura de como esta expansão se alastra tanto em território transmediático como no plano ficcional, criando uma estrutura direta entre a estrutura narrativa e de conceção de um universo.

Um mundo ficcional não é um simples objeto, mas um conjunto deles. Complementando isto, a principal limitação desta investigação sublinha com bastante relevo a quantidade de informação que é proposta para a análise, tanto como o tempo da sua descrição. Visto que o objeto de estudo é um caso de constante evolução e transformação ainda recente, a informação conseguida e analisada pode não ser a mais atual.

No primeiro capítulo denominado de "Mundos Ficcionais" é retratado inicialmente qual é a

[1] Falo da reutilização de personagens, cenários, conflitos, criação de conteúdos em outros conteúdos para manter a coerência.

definição de ficção, para seguidamente elaborar as origens e a razão pelas quais estes mundos ficcionais necessitam de ser criados. Logo depois são indicados os elementos habituais de um mundo ficcional, de todas as suas partes. Posteriormente é analisado com detalhe o que se entende por realidade ficcional, combinando com o argumento de como estes objetos são intimamente relacionados a histórias. Com um ato contínuo, será retratado como o cruzamento de narrativa ajuda na "visualização" do mundo, bem como na sua compreensão. Ao finalizar o capítulo, é narrado como a audiência os consome.

No segundo capítulo consagrado de "Transmedia" são elencadas algumas das vantagens de uma narrativa ser independente dentro de um coletivo. Avançando, retrata-se o transmedia *storytelling* e de como as *franchises* atuais usufruem dele. Observam-se as várias formas de adaptações de transmedia bem como as suas vantagens em cada meio. Terminando o capítulo, uma breve ideia da nova cultura participativa e de como ela ajuda a expansão destes pontos acima.

No terceiro capítulo é designado em detalhe o objetivo bem como a sua questão de partida, indicando o objeto de estudo e a justificação do mesmo. É descrita a metodologia utilizada, assim como a forma de análise, referindo os valores em que esta investigação se foca.

O quarto bloco desta investigação retrata uma descrição de como o universo *Runeterra* se expande através dos vários conceitos indicados anteriormente, em suma como todas as peças se unificam tendo em conta os componentes, a sua consistência, como isso forma uma criação em teia e como as várias adaptações pela escrita, sonora e visual ajudam num maior visionamento do mesmo. Investe-se também na entrada que os fãs possuem e como eles se tornam num elemento ativo nesta expansão.

A quinta parte conclui o trabalho de investigação onde se procurava provar o cumprimento dos objetivos principal e secundários, sublinhando os pontos mais importantes registados na análise e o que se compreendeu da mesma. Readquirem-se os limites no presente trabalho analítico com a devida justificação, as futuras recomendações para a continuação desta investigação ou melhoramento da mesma e, finalizando, os possíveis trabalhos posteriormente à atual dissertação.

2. Mundos Ficcionais

Todas as *franchises* de entretenimento começam com uma base de origem. Uma das habilidades desta base é a criação de um conjunto de elementos, que mais tarde origina um discurso ficcional. Como tal, esta criação torna-se no começo de um contínuo narrativo/ficcional que tem como objetivo criar uma relação de longevidade com uma comunidade, que mais tarde se torna na sua própria audiência. Todos nós somos atraídos por uma boa ficção e, independentemente da razão, o que nos atrai provém do nível de entretenimento que a ficção nos permite usufruir, seja a forma de como esta foi construída, comunicada ou consumida.

Um dos tópicos que é frequentemente mencionado, mas raramente descrito de forma mais aprofundada, é a automação de um mundo ficcional no desenrolar do processo narrativo[2]. Mundos ficcionais habitam entre nós, nas ficções que nós consumimos, na maneira de como nós comunicamos. São a principal essência de uma *franchise*. Considera-se a sua introdução de forma a apresentar a sua noção e definição, para que seja possível extrair todas as partes desde o que é um universo ficcional e a sua relação íntima com a arte narrativa até à forma como os seres humanos a consomem.

2.1. Génese Fictícia

A teoria de mundos possíveis teve origem no século XVII com a intervenção de Gottfried Wilhelm Leibniz, que, sendo um devoto cristão, defende que Deus escolheu e criou o melhor mundo possível (Pavel, 1986). É uma teoria que abrange as mais distintas áreas e nós, como seres gregários, usufruímos dela a tempo inteiro ainda mesmo que não a notemos. Declara Pavel (1986) que sempre que temos um pensamento, independentemente do tema, a nossa mente cria seleções que nos guiam por entre escolhas já de si limitadas. Dentro dessas escolhas acabamos por optar pela que maior benefício nos traz e que maior semelhança aos nossos valores apresenta.

Esta teoria inicial ajudou a compreender o poder da decisão das nossas ações. Começamos a perceber como prever consequências em problemas mundanos com ajuda de contra factuais[3] dentro das nossas mentes. Tal como Tolkien (1964) sugere, "questionar as origens de estórias é questionar as origens da língua e mente humanas" (p. 17). Com o nascimento da consciência humana nós conseguimos produzir e compreender mensagens através de objetos, sejam eles fictícios ou reais, através de contra factuais. Existe uma necessidade humana de narrar factos apesar de serem reais ou ficcionais. A diferença entre história e estória pode ser definida como o fator ficcional, o elemento

[2] Na criação de uma estrutura narrativa com o seu começo, meio e fim.

[3] Contra factuais são uma declaração de todas as expressões que sugerem uma alternativa em relação a um evento ex: se "A" fosse o caso então "B" acontecia.

essencial que divide o que é de facto real e criado através de sociedades, ou o imaginário, em que a sua manipulação e construção é feita de forma individual (Carr, 1986). Este tipo de esquema ajuda-nos a conceptualizar a ficção[4].

Tanto histórias como estórias possuem a mesma origem, são ambas criadas pelas próprias mãos e mentes do homem, no entanto assumimos que uma é real e a outra não. Ainda que nós na nossa mente tenhamos uma biblioteca cheia de situações que formam a nossa consciência através de decisões, cada cultura, religião, ser humano possui uma consciência diferente, é o que nos torna únicos. Imaginamos opções possíveis, favoráveis e vice-versa. Todos os factos, apesar de serem atuais ou secundários[5] necessitam da narração através de um meio. Para Curthoys e Docker (2006), o que distingue o real do imaginário torna-se mais claro ao considerar a origem da partilha da informação, histórias remontam para uma evolução em sociedade ao invés de estórias, que sugerem o desenvolvimento do personagem (testemunhado pelo criador narrativo).

Estas opções que nos tornam únicos fazem com que um conjunto de situações sejam excluídas, é essencialmente esta a ideia base da filosofia de mundos possíveis, a noção de que «coisas podiam ser diferentes do que aquilo que são**».** Esta teoria coloca o mundo atual no centro da hierarquia de mundos possíveis que são acedidos através do atual (Wolf, 2012)[6]. Mundos ficcionais são objetos puramente imaginários, criados através de uma estrutura mental privada, onde por norma são uma base de todas as nossas ideias, pensamentos e imaginação (Doležel, 1998). Fornecem uma base modal ontológica flexível em que nos permite descodificar cada letra, palavra ou objeto que nós adquirimos independentemente do meio semiótico (Ryan, 1981). Estas criações imaginárias ajudam a compreender, com a ajuda desta descodificação de pensamentos, uma nova coleção de regras e uma nova maneira de estas funcionarem.

Na ficção estas pistas criam pensamentos e novas ideias de que algo requer a nossa atenção. Martin e Sneegas (2020) sugerem que nós, através de elementos narrativos, conseguimos uma perceção de mudanças de paradigmas que resultam dos conflitos dentro do mundo em questão, enquanto na atualidade, apesar de estar constantemente em mudança, nem sempre as notamos.

Se mundos possíveis representam como a realidade é, ou poderia ser, Ronen (2004) sugere que a vertente ficcional reflete como o imaginário é, ou pode ser. Na sua forma mais simplista um mundo ficcional é o que chamamos de «arte». Analisando todas as criações de arte quer estas sejam dança, pintura, cinema ou até literatura, todos os objetos são criados com o propósito de apresentar

[4] A ficção aqui é retratada tanto em histórias (mitos, lendas, religiões e até contos folclóricos) e estórias (os contos de fadas, epopeias e grandes produções imaginárias, por vezes baseadas em factos reais).

[5] Relativos ao munto secundário ou imaginário.

[6] Para efeitos deste trabalho o termo "mundo atual/mundo primário" é o equivalente à nossa atualidade, ou seja, tudo aquilo de que nós chamamos de "realidade". Mundos possíveis, ficcionais ou imaginários são todas as outras criações artificiais da realidade.

algo de artístico (atraente). Estes objetos, comparáveis com o mundo atual ajudam a desbloquear novas formas e soluções na nossa mente. Pavel (1986) aborda que eles dão uma possibilidade de nos questionarmos sobre perguntas com um número infinito de respostas.

Universos criados através da ficção são funcionais na criação de identidade, podendo até ser vistos como objetos reais. Mundos ficcionais são ,então, objetos mentais co-dependentes com a atualidade, mas o seu propósito ainda precisa de ser explorado. A sua origem revela a importância e a razão pela qual estão intimamente ligados a narrativas.

2.2. Existência Representativa

Fomos criados num ambiente onde discursos narrativos, apesar de se apresentarem como algo abstrato, representam um dos alimentos essenciais da humanidade. Histórias, como Tolkien refere, têm origem na própria consciência humana. É possível que as pinturas rupestres, situadas em diversos países da Europa, sejam o primeiro registo de histórias contadas em forma de arte. De certa forma não temos como afirmar se já o *Homo Erectus* conseguia comunicar histórias com a sua linguagem, mas é possível que, pelas palavras de Campbell (2008), as primeiras narrativas já estivessem presentes através de sonhos/pensamentos.

Propp (1984) articula que inicialmente as histórias representavam uma ponte de comunicação entre a classe pobre e a alta nobreza, através deste meio a mensagem transportava a ideia de como os desafios diários do povo eram recebidos e superados. Estes desafios tornaram-se eventualmente parte da nossa cultura e ações diárias, nós como humanos precisamos de histórias para que estas nos motivem a recrutar estas mesmas tarefas, como Aristóteles já falava. Também apresentam uma evolução científica, tecnológica, geográfica, cultural ou linguística de várias culturas (Curthoys & Docker, 2006). Histórias ajudam a passar informação necessária para a adaptação do homem, o que, de certa forma, motiva o ser humano para superar o desconhecido.

Para Miller (1994), histórias também eram contadas em grupo de forma a manter os valores da comunidade perante um grupo de membros. Valores estes que eram depois passados de geração em geração. Eles preparam o recém-nascido para a idade adulta com uma forma a explorar um indivíduo sobre qual papel ele poderá desempenhar na sociedade e quais são as regras sob as quais ele vai viver. Campbell (2008) apresenta o exemplo de que, no caso da religião, qual destas é que não nos apresenta um prémio caso sigamos as suas maneiras, ou uma penalidade caso rejeitemos.

Os autores anteriores, e mais que não são mencionados neste trabalho, procuram encontrar semelhanças de como as histórias e estórias são narradas através dos tempos, procurando uma veia comum a tudo aquilo a que chamamos de ficção. A própria ficção, mais em específico nos discursos irreais, apresenta uma compatibilidade no modo de narrar histórias de teor conciliável com a

atualidade.

Já em ficções temos esta perceção de que os povos representam avanços científicos, tecnológicos geográficos, culturais ou linguísticos (Buchs & Honegger, 2004). O que é contado na atualidade é categorizado como história enquanto o que é apresentado no imaginário é marcado como estória. Para Ryan (1985) ambos os termos têm como objetivo a revelação de uma evolução cultural. Estes habitantes fictícios são como nós, seres vivos que habitam numa esfera específica que é, de certa forma, dividida do nosso *habitat*. Eles vivem uma representação dos nossos avanços ou consequências enquanto nos entretêm e nos ensinam algo de forma dramática (Egri, 2004).

Se, de acordo com Aristóteles, as ficções são uma cópia das tarefas do homem, então, ao consumirmos uma peça de ficção quer esta seja livro, filme, série ou videojogo, estamos a ter acesso a uma possível tarefa do ser humano numa outra realidade, isto é, estamos a observar tal experiência numa adesão a um mundo imaginário, mas sem perder a ligação ao mundo atual. Oatley et al. (2018) sugerem que, quando experienciamos algo de ficcional, estamos presentes em duas realidades, muito baseada no argumento de Kendal Walton[7], que sugere que nós vemos uma outra possível realidade (imaginária) através de um quadro. Sendo assim, mundos ficcionais são objetos derivados da realidade, imitações e/ou representações das entidades atuais.

Segundo Doležel (1988), o sentido da sua representação funciona se um determinado evento for encontrado na atualidade que possa ser usado como referência para o imaginário. Em simultâneo, as estórias acompanharam-nos dentro do reino da mente. Já McDowell (2019) diz que as estórias dos deuses servem para delimitar o desconhecido e criar regras que levem à sobrevivência da nossa espécie.

A origem de mundos ficcionais representa a origem da nossa própria história, quando nós tivemos a consciência de passar informações de geração em geração para nos adaptarmos como espécie (Yorke, 2013). Os contos-de-fadas promovem a primeira inserção óbvia de mundos ficcionais, razão pela qual Tolkien se debruçou sobre o tema. O que despertou a sua curiosidade foi questionar "qual a origem destes contos de fadas"[8] (Tolkien, 1964, p. 4). Apesar desta análise profunda, tanto Tolkien como outros autores continuaram a trabalhar nos seus projetos ficcionais, sendo eles trabalhos incisivos que chamaram a atenção de grandes audiências e de grandes produtoras. Os trabalhos de Tolkien assentam muito na expansão de uma geoficção com base na literatura. Pavel (1975) sugere que a ideia por detrás da arte de geoficção[9] surgiu da convergência entre a teoria de mundos possíveis e da teoria literária.

Para Doležel (1988), mundos imaginários são um grupo possível de casos não existentes

[7] Página 31.

[8] Tradução própria

[9] Usualmente conhecida como a prática de criação de mundos ou *worldbuilding*.

(este pensamento abrange muito mais a base anterior de Pavel). Como mundos possíveis, através da lógica, traduzem um grupo possível de casos de indivíduos, atributos, eventos, etc. Mundos ficcionais apresentam um aglomerado de casos irreais. Isto quer dizer que "eles não têm o problema de remover imitações de uma possível realidade e inserir as mais diversas fantasias, que por sua vez são impossíveis ou contraditórias da realidade"[10] (Doležel, 1988, p. 483).

Tolkien (1964), fora a sua grande influência neste aspeto da criação de mundos e no surgimento de mais obras fantásticas, também foi o primeiro a explorar este conceito diretamente. Mundos ficcionais estavam presentes já nos contos de fadas, que na altura é dado como algo mais no contexto infantil, e isto surpreendeu Tolkien, no sentido em que criações tão complexas, extraordinárias e sobrenaturais estavam a ser criadas para um público que não tem ainda a noção da complexidade do atual. Nesta perspetiva, mundos-de-fadas (*faerie-worlds*) representam sensações de desejo e ilusões do homem (ou uma possibilidade das mesmas).

Mundos fictícios podem ser vistos como possibilidades que, através da nossa mente, emergem sob a forma de sonhos, imaginação, previsões e discursos narrativos, todos no sentido ficcional (Ryan, 1992). Já estabelecido previamente, o mundo atual representa a realidade onde nós estamos inseridos. Em ambientes fictícios, a realidade não é indiferente. Diz Doležel (1988) que "os mundos de realidade literária são tão reais como os mundos de fantasia ou de ficção científica"[11] (Doležel, 1988, p. 483). Independentemente do mundo em que a narrativa (seja ela audiovisual, multimédia ou até literária) se insere, os seus habitantes (ou personagens) veem o seu mundo como a sua atualidade, através do seu próprio ponto de vista (Ryan, 1985). A origem de um mundo transforma-se na origem de uma vida com a sua própria estrutura ontológica. Universos fictícios podem conter narrativas com base em regras atuais ou impossíveis, por esta mesma razão, mundos ficcionais são bases flexíveis que atraem públicos.

Numa reflexão a origem de um mundo imaginário começa com a origem de uma vida ficcional ou do primeiro ponto de vista que nós requisitamos para a sua entrada. As suas origens levam-nos à descoberta da necessidade de nós nos comunicarmos e partilharmos experiências. Para além disto (e já mencionado anteriormente) nota-se que mundos ficcionais são explorados com a narrativa, e esta só é compreendida com o apoio do seu mundo ficcional. Deste modo, precisamos de descompactar esta ideia do que torna uma narrativa numa narrativa, para poder entender quais os elementos que dão vida a um universo ficcional.

2.3. Partes de um Todo

Quando se menciona uma narrativa, pode considerar-se tanto no sentido histórico como no

[10] Tradução própria.
[11] Tradução própria.

sentido ficcional. Isto implica que personagens como o Adamastor, Thor, e Ganesha, e outros baseados em contos folclóricos, mitos, lendas e religião, operam na mesma esfera que personagens como *Shrek*, *Sherlock Holmes* e Capitão América, provenientes de pura ficção. De acordo com Campbell e Propp, todas as estórias apresentam uma estrutura semelhante a, numa terra natal, o protagonista querer concretizar o seu objetivo, outra força se opõe ao herói e entram em conflito, no final o protagonista sai vitorioso com uma nova perspetiva. Do produto final até a cada célula, uma narrativa resume-se a uma série de conflitos que representam um estatuto inicial até um despertar individual.

Todos os indivíduos, forças da natureza, estados, eventos, ações, interações e pensamentos, tudo o que cria tensão e avança uma narrativa são somente blocos de componentes organizados numa macroestrutura com restrições implementadas pelo respetivo criador, de modo a criar uma obra de arte.

Cada peça de arte informa a história do seu respetivo mundo (por vezes representa apenas uma perspetiva), seja ele numa floresta mágica, num arranha-céus ou no próprio espaço, a forma de como a interpretamos é influenciada pelo ponto de vista do próprio criador (Mckee, 2014), no entanto os elementos que se inserem na narrativa permitem-nos ter outra perspetiva (Yorke, 2013)[12]. A este novo cenário damos cor, luz e vida a um novo mundo com poderes mentais que todos possuímos, podem ser pensamentos soltos, sonhos, fantasias ou simplesmente pensamentos mundanos, diz Campbell (2008). O que designamos de protagonista e antagonista não passam de habitantes com pontos de vista em conflito, o que chamamos de enredo não passa de uma seleção limitada de decisões que provocam uma desigualdade geográfica ou social, o que chamados de intervenção divina não passa de um evento de origens misteriosas no qual nós seres humanos não temos a resposta, diz Ryan (1980). Os elementos são relativos a uma cultura, a história corresponde a uma verdade factual subjetiva.

Margolin (1990) reflete a noção de habitantes ficcionais, destacando que um indivíduo imaginário não passa de uma entidade com certos valores que interage com o meio em que se situa, permitindo uma mudança cultural. Ao ir mais além, e neste mesmo pensamento defende que "cada etapa cronológica representa um conjunto de valores diferentes, transmitindo assim uma sensação de progressão"[13] (Margolin, 1990, p. 18).

A lógica imposta por Leibniz é aquiescida por Pavel (1986) no sentido em que os componentes de uma narrativa funcionam com base na lógica humana. Seres ficcionais precisam de consumir alimentos imaginários e demonstrar um nível de progressão, quer em estado físico como

[12] Numa construção narrativa, nós como criadores só revelamos os elementos que são precisos para a compreensão da mesma (com base em Mckee (2014)). Nós como audiência vamos depois interpretar os elementos de um outro ponto de vista (de uma outra pessoa, seja esta imaginada ou não), sugere Yorke (2013).

[13] Tradução própria.

emocional. Doležel (1998), apesar de aceitar parte da lógica do filósofo alemão Leibniz, acredita que o seu limite ultrapassa o ramo das possibilidades impostas previamente. O que se propunha era que a lógica se refere a tudo o que utiliza princípios para definir o que é verdade ou não, mas Doležel acrescenta que a lógica na ficção também adiciona a vertente do que é possível ou impossível. Quando pensamos em lógica, pensamos no que é possível dentro das ações humanas e da natureza, mas vários mundos ficcionais, como o universo *Marvel*, contam a vida dos seus habitantes, por vezes de um modo onde a lógica atual não assiste, mas sim num universo de caos. Estes objetos começam com um esquema mental humano que se desenrola para um enredo de ficção não respeitante ao mundo atual. Para Turnbull (2006) a lógica e o seu oposto tornam-se ingredientes fulcrais para a conceção de um universo imaginário.

Outro componente necessário para esta conceção são as informações que estão ocultas numa narrativa, também designadas de «vazio». Ao que chamamos de vazio ou impossível, Doležel (1995) chama de lacunas, não no sentido de faltar contexto, mas no sentido em que nos oferecem uma expansão do possível. Juntamente com os argumentos de Ryan (1991)[14], Doležel defende que uma das características que diferencia um universo ficcional de uma outra possibilidade atual é este vazio que existe dentro deles. São estas lacunas que têm como objetivo ocupar e ser ocupadas através de novos eventos ou leis de um universo artificial e adicionalmente alargam este espaço vazio. Quanto maior o universo ficcional, maior são estes pontos em branco em volta do mesmo (Doležel, 1998)[15]. Com uma conceção de várias narrativas dentro de um mundo ficcional, como criadores, podemos optar por dedicar mais ou menos informação sobre algumas personagens, algumas localizações e alguns eventos, de forma a construir um relevo dentro da informação disponível. Sabemos que eles estão presentes de algum modo, mas não temos a sua origem revelada, são estes «espaços em branco» que Doležel retrata. Quando o mundo ficcional se expande, ou seja, com mais personagens, eventos, regras, maior as vão ser estas lacunas. De uma simples aldeia até um universo, nem sempre existe um tamanho específico no que toca à menção destes objetos, permitindo ao leitor a oportunidade para a construção de um mundo ficcional à sua medida.

Apesar de Tolkien ser um dos escritores a impulsionar o modo como olhamos para construções ficcionais, e para além de ser o pioneiro em mundos ficcionais, foi também quem promoveu a ideia de que uma invenção consistia numa extensão do atual. O mundo primário que contém a complexidade da atualidade e o mundo imaginário, onde representa uma imaginação

[14] Ryan (1991) argumenta que mundos na ficção nunca são completos como na realidade, ao invés de termos conhecimento da nossa aldeia, cidade, país e noção de que existe um mundo globalizado lá fora, temos só o conhecimento de que x personagem habita em x aldeia/cidade, sem termos noção do mundo que habita fora de tal obra.

[15] Doležel (1998), quando menciona este conjunto de mundos "imperfeitos", está a sugerir no sentido de que não temos noção de uma visão global concreta.

material e subjetiva. Esta expansão torna-se num ingrediente fulcral face à criação de mundo ficcional.

Esta divisão do atual para o imaginário também toma lugar num espectro temporal. Certas ficções são contadas no passado ou futuro, independentemente da sua localização (Alber, 2016). Um dos componentes da ficção em si é a possibilidade de conseguirmos transportar as nossas experiências entre grandes distâncias e grandes períodos num curto espaço de tempo, através de outros meios que não a nossa própria experiência da realidade. Temos a capacidade de criar um segmento do real e manusear as linhas temporais e o tempo que demoramos através de certas distâncias.

No ato de subcriação, nós como autores exercemos um poder divino que permite, com a nossa mente, manipular situações de um universo. Trocamos a modalidade de como vemos a nossa realidade, dando vida às nossas fantasias e ilusões. Tolkien expressa este argumento da seguinte maneira:

> When we can take green from grass, blue from heaven, and red from blood, we have already an enchanter's power—upon one plane; and the desire to wield that power in the world external to our minds awakes. It does not follow that we shall use that power well upon any plane. We may put a deadly green on a man's face and produce a horror; we may make the rare and terrible blue moon to shine; or we may cause woods to spring with silver leaves and rams to wear fleeces of gold and put hot fire into the belly of the cold worm. But in sub "fantasy", as it is called, new form is made.... Man becomes a sub creator (1964, p. 20).

A capacidade de converter estes valores ontológicos abre portas para um novo segmento de narrativas dentro dos géneros fantásticos e de ficção científica. Assim, uma simples cidade pode constituir um mundo desde que consiga angariar um conjunto de experiências suficiente através dos seus habitantes. Costumes, línguas, culturas, até fauna podem divergir do mundo primário e tornar-se completamente independentes. Quanto maior o número de «invenções» mais secundário é quando comparado ao mundo primário (Wolf, 2012)[16]. Todos os universos ficcionais são secundários ao primário (em alguns casos a diferença é óbvia), a audiência pode ter preferência por aceitar mais um que outro de acordo com o grau de «invenções».

O objetivo dos universos ficcionais, ao contrário dos mundos atuais, é o de tentar ir mais longe do que a simples partilha de informação. A função de uma narrativa é uma possível imersão

[16] Segundo Wolf (2012), quantas mais invenções criarmos, no sentido em adicionar princípios ou regras que sigam lógicas possíveis ou impossíveis, estamos a criar um maior contraste. Ao criar superpoderes, monstros, novas línguas, novos animais, magia, estamos a afastarmos ainda mais do nosso mundo atual. Ex: o mundo de La Casa de Papel (2017) considera-se mais perto do atual do que O Senhor dos Anéis (1955) que claramente se situa num mundo "secundário".

entre a audiência atual para um espetáculo fictício complexo. A necessidade deste espetáculo torna um mundo ficcional fulcral para a alimentação do nosso imaginário (Pavel, 1986).

Já Todorov (1973), ao definir o género fantástico, tem a necessidade de argumentar que mundos ficcionais, de certa forma, pertencem todos à esfera fantástica, independentemente de usarem leis equiparadas ao mundo atual. Estes mundos pretendem responder a duas ocasiões: ou "assistimos a algum evento em que de facto não temos resposta, mas sabemos que ele aconteceu diante dos nossos olhos, então estamos presentes a um acontecimento misterioso, onde não compreendemos ainda o conjunto de regras que originou tal acontecimento"[17] (p. 25); ou "perante algo maravilhoso, no qual sabemos que o sucedido, de facto não aconteceu no reino da realidade e foi vítima das ilusões do poder da mente"[18] (p. 25). Mundos ficcionais, independentemente do género, procuram dar resposta lógica, num contexto mítico (ou até divino), através de paisagens misteriosas e maravilhosas.

Esta resposta lógica é um dos componentes, talvez não o que mais se destaca, mas é aquele que sofre uma maior expansão quando o comparamos com base no atual e no ficcional. Entende-se por lógica, algo real que, com base em outros autores, é possível dentro da ficção. Como a lógica sofre uma evolução, a própria realidade é aumentada, não como tecnologia, mas como elemento ficcional/imaginário. Para isso este componente precisa de ser mais elaborado e compreendido.

2.3.1. Realidade Ficcional

Um aspeto que por vezes apontado como diferenciador dos mundos ficcionais face ao mundo real é o facto de que, diz Fořt (2006a)

> "enquanto os mundos possíveis tendem a ser reconhecidos como mundos de lógica, normalmente consistentes, completos dentro de um espectro infinito, mundos ficcionais podem ser contraditórios, o número deles está limitado ao número de trabalhos de discursos ficcionais que por sua vez não representam uma forma inteira"[19] (p. 189).

Desta forma assumimos que uma ficção não é real (que não seja possível dentro da nossa atualidade).

Por norma só existe um mundo real, no entanto nós partilhamos pensamentos, sentimentos e compreendemos decisões já inseridos em camadas de discursos ficcionais. Apesar desta compreensão ser efetiva através do lado de outras pessoas, objetos e até animais, estamos livres das consequências dessas decisões ou pensamentos. A lógica que Doležel (1988) sugere pressupõe a utilização das

[17] Tradução própria.
[18] Tradução própria.
[19] Tradução própria.

verdades no real, como uma ponte que conecta o real para o ficcional. Com esta conexão compreendemos parte da lógica usada nestes discursos ficcionais, bem como a sua carga emocional. Podemos até sugerir que «esta carga e valor emocional» é a ponte que liga as duas realidades, criando a sensação de estarmos conectados uns com os outros[20], uma ponte que liga a atualidade de contos-de-fada.

Para Tolkien (1964) contos-de-fadas são representações de desejos e ilusões humanas. Considera-se que um conto de fadas não seja mais do que uma narrativa que esteja presente num plano onde os habitantes e a lógica *faerie*[21] habitam. Seguindo esta linha de pensamento, uma ficção baseada em factos históricos (como por exemplo a série *Glória* (2021)) é considerada um conto-de-fadas, não porque esta tenha algum elemento sobrenatural, mas porque existem personagens imaginárias (que não existiram na atualidade) que ajudam a avançar o enredo. Sabemos que a série não é de todo um conto-de-fadas (devido à sua natureza ser baseada num tempo e local que, de facto, são reais). Sabe-se que contos de pura fantasia (como mitos, epopeias e até fábulas) utilizam referências ao real (Alber, 2016). Com os argumentos de Wolf (2012)[22], conseguimos argumentar que estes contos-de-fadas não passam de um mundo secundário que utiliza referências à atualidade. Esta teoria, de acordo com Doležel (1988), sugere que não existe uma diferença entre mundos de contos-de-fada e mundos realistas onde as leis atuais e as de ficção coabitam: "A criação de um mundo ficcional pode ser vista como um caso extremo de evolução de um mundo, uma mudança inexistente para uma existência [fictícia]"[23] (Doležel, 1988, p. 490).

Uma das grandes diferenças entre a ficção e a atualidade vem da forma de como nós abordamos as suas verdades. Ryan (2019), ao iniciar a apresentação sobre as várias teorias de abordagens à ficção, aponta que nós estamos numa era de «pós-verdade»[24].

Note-se que estamos quase a interpretar a ficção como interpretamos a realidade. Um bom exemplo situa-se na série de fantasia *Game of Thrones*, onde o ator Jack Gleeson foi obrigado a retirar-se dos grandes ecrãs pela fama que (ele) ganhou ao interpretar *King Joffrey* em *Game of Thrones*[25]. No entanto Simard (2020) sublinha que "o criador de uma ficção, enquanto responsável pela estrutura narrativa, não tem qualquer obrigação para com a realidade ficcional do mundo a que

[20] Refiro-me a uma "relação" entre nós, humanos existentes no mundo atual e habitantes imaginários na ficção.

[21] Este termo não representa a espécie "fadas", mas sim o *habitat* onde elas existem e habitam. Fadas neste contexto não são considerados seres pequenos com asas e com acesso a magias, mas seres que existem puramente na ficção, que representa um desejo ou ilusão humana. Logo fadas neste contexto sugere todos os habitantes ficcionais (Tolkien, 1964).

[22] Refiro os argumentos em que Wolf apoia a existência de mundos secundários.

[23] Tradução própria.

[24] Está relacionado com a situação em que as pessoas são mais suscetíveis de aceitar um argumento baseado nas suas emoções e crenças do que baseada em factos verídicos (Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, 2022).

[25] Artigo retirado de https://www.thethings.com/game-of-thrones-jack-gleeson-quit/

a sua estória pertence, cabe à audiência encontrar e interpretar as verdades que encontra"[26] (2020, p. 31). Esta realidade narrativa, apesar de ser inicialmente pensada pelo criador, torna-se alvo da interpretação dos fãs, fazendo por vezes a própria audiência decidir o rumo de tal ficção.

No que toca a ficções que usam por norma as mesmas regras e leis do mundo primário, esta longitude do atual e do ficcional torna-se mais abstrata, tal como uma nuvem com o distanciamento certo nós vemo-la de forma concreta no céu, mas quando nos aproximamos deixamos de ter essa noção. Para Pavel (1986) a ficção não deixa de ser uma alternativa que nos desfoca da atualidade. Independente da ficção ser uma novela baseada em eventos reais ou uma fantasia pura com feiticeiros e dragões, quando o elemento ficcional (tanto regras num mundo, como simples personagens imaginários) é inserido, não existe diferença nenhuma entre ambas as realidades, sendo estas de impossível comparação em termos ontológicos.

Por vezes a audiência é deixada sozinha com os seus habitantes, isto é, sem a presença do narrador. Quando isto acontece as ideias e os acontecimentos são manipulados emocionalmente, não pela audiência, mas sim pelo próprio habitante. Ryan (1992) dá a entender que se basearmos estas afirmações na mesma proposta independentemente do universo ou discurso em questão, então as afirmações são todas automaticamente classificadas como verdadeiras dentro dos mundos fictícios, razão pelo qual nós assumimos o ponto de vista de tal habitante e não o nosso. Assim associamos o nosso ponto de vista com um personagem, criando um laço emocional entre um habitante e um consumidor.

Quando se assiste a algum tipo de ficção, sem darmos conta estamos presentes numa partilha de regras que pode ou não ser compreensível com o mundo atual. Estamos a permitir uma absorção de ideais e factos de um modo a encontrar alguma relação com a realidade e o imaginário. Esta relação é essencialmente através da comunicação entre os habitantes e o seu *habitat* da respetiva ficção que assistimos. De acordo com Kripke em *Name and Necessity* (1980) esta relação é compreendida quando se cria uma referência entre um nome e objeto em específico (Pavel, 1986).

As estórias pressupõem a comunicação de uma mensagem através da associação entre um significado e um objeto por via metafórica num contexto em que seria impossível transmitir essa mensagem de qualquer outra forma.. Ao contrário de mundos possíveis onde eles criam uma espécie de modelo final para a descoberta da razão e da lógica, mundos ficcionais por sua vez representam o modelo derradeiro do significado ficcional e emocional, algo que faz parte da existência humana desde o seu núcleo (Fořt, 2006a). Ambos os conceitos partilham características importantes, que representam objetos criados a partir de várias entidades com um *status* ontológico específico (Fořt, 2006b).

[26] Tradução própria.

O conjunto de mundos ficcionais é ilimitado e diverso, sendo eles interpretados de acordo com Doležel (1988) como sendo uma forma de mundos possíveis. A literatura é a esfera da sua origem. As ideias que são passadas para o papel não se limitam ao atual, simbolizam algo muito mais abrangente, no sentido em que não tem qualquer problema em aceitar vários protocolos de ficção, conseguindo adotar tanto mundos de fantasia como mitológicos que, por norma, contrastam a atualidade. Nas margens de paisagens ontológicas, identificam-se mundos de lazer e/ou prazer que normalmente derivam de modelos descartados (mundos que adotam regras proibidas ou impossíveis em comparação com a atualidade). Apesar de contra factuais incompatíveis face ao atual, do ponto de vista atual, na ficção eles tendem a criar um universo onde cada cultura tem as suas ruínas, as suas partes históricas, onde membros de uma comunidade habitam e contemplam. Para Fořt (2006a), por esta mesma razão podemos dizer que um mundo possível dentro da ficção não é uma simples coleção de factos, pelo contrário, eles representam uma metáfora dos nossos hábitos que são visíveis apenas pela criação de ligações no nosso cérebro explorando uma possível realidade humana.

A ideia de que mundos fictícios têm vários tamanhos implica que estes podem ser tanto ricos como pobres[27], mais ou menos abrangentes. O mundo que o criador concede de forma substantiva deve conter tanto o que o próprio define detalhadamente como o que a audiência estabelece abstratamente. Logo independentemente quer mundos fictícios representem uma série de situações reais credíveis, quer eles nos apresentem com uma versão totalmente radical, eles tendem a desajustar a distinção entre as leis usadas no mundo atual e certos milagres, mais especificamente em ficção (Pavel, 1986). É este trabalho entre o criador e a audiência que revela a verdadeira essência da realidade que está a ser transmitida.

Tal como todos nós conduzimos a nossa vida no caminho que escolhemos, é possível argumentar pelas palavras de Propp (1968) que habitantes destas realidades imateriais também. Para Doležel (1998) "os mundos ficcionais são um conjunto de estados das coisas ou pessoas" (p. 108)[28.] Eles partilham o mesmo estado ontológico já definido desde a sua origem (Ryan, 1981). Para Pavel (1986), "as semânticas de Kripke permitem usar esta associação de nomes para criar um leque de indivíduos de um domínio para o outro, permitindo que certas pessoas [que nunca existiram] possam existir num mundo acessível ao nosso mundo real"[29] (p. 46). Enquanto Sherlock Holmes não pode ser encontrado no mundo atual, ele pode ser individualizado como uma possível pessoa, a habitar num mundo alternativo (mundo ficcional da sua respetiva narrativa). No que toca à construção de mundos, podemos considerar que ao criar vidas alternadas estamos a ignorar os

[27] No que diz respeito à informação contida, "ricos" simboliza muita informação, "pobres" simboliza pouca informação.
[28] Tradução própria.
[29] Tradução própria.

conflitos que adotamos no atual. Esta prática, apesar de usar leis, referências e até mesmo existência a outras pessoas, pode influenciar a audiência a ignorar a sua atualidade.

Geoficção é frequentemente usada como um terreno que, com a prática de narrar, promove o escapismo quando o mundo ficcional sugere demasiadas contradições da atualidade. Para Konzack (2018) "o termo escapismo procura a distração da realidade ou de uma rotina"[30] (p. 246), pela mesma razão, na opinião de Wolf (2012), muitas pessoas sugerem que o que observam na ficção não é realista. Nós como seres humanos conseguimos ter empatia por algo que não representa um valor concreto, cada vez mais estamos a dar valor a objetos abstratos. No entanto, quando tocamos na ficção dizemos que este abstrato é «irrealista».

Tolkien (1964) promove a ideia de que o termo escapismo seja injusto no que toca a objetos de arte. Wolf defende Tolkien da seguinte maneira:

> "Escapar tem pior reputação na vida real quando nós falhamos ao invés de termos sucedido. Ele faz a comparação em relação a um prisioneiro, que está privado da sociedade, não tem noção da realidade fora de uma cela. Se ele escapar e conseguir, torna-se algo de positivo para o individual onde ele pode agora explorar esta nova realidade e encontrar conforto nela. Se ele falhar e for capturado o significado altera drasticamente para o pior. O mundo fora da sua cela não se torna irrealista apenas por ele não ter acesso a ele. Escapar significa soltar-se de uma situação perigosa, no que toca a mundos de fadas a audiência nem sempre sabe os riscos que o mundo apresenta"[31] (2012, p. 57).

Portanto este escapismo não tem o mesmo significado que as pessoas lhe dão. Nós não fugimos da atualidade para um refúgio imaginário, pelo contrário, com o imaginário conseguimos ter acesso a sensações que normalmente não tínhamos (ou nem imaginávamos ter). O que Tolkien explora aqui não são os perigos que a ficção representa, mas sim o que ela oferece para uma audiência. Nós conseguimos vivenciar a intensidade de uma guerra medieval, ou sentir um romance épico, sem que estes nos causem qualquer perigo.

Com isto em mente, afirma Ryan (1991), que não podemos de forma alguma dizer que um mundo é ou não real, pela mesma razão que seria impossível comparar a perspetiva de duas pessoas que habitaram culturas e eventos diferentes. Garante Pavel (1986) que a realidade exposta numa ficção não está nas representações miméticas do mundo atual, mas sim na lógica que estes partilham (ou referências a eventos ou crenças que todos nós já experienciámos), sendo estas atrevidas e satisfeitas pela audiência através da revelação do desconhecido.

As abordagens de mundos possíveis na teoria literária e fílmica descrevem mundos imaginários como mundos que são descritos de acordo com o meio que os apresenta (Pavel, 1986).

[30] Tradução própria.
[31] Tradução própria.

Simard (2020) conclui que o nível realista destes objetos está dependente do seu grau ficcional e não do nível de atenção da narrativa que o apresenta. Tanto as propostas de Pavel como de Simard defendem que o meio que o representa tem um papel tão relevante, ou maior, do que a própria narrativa que nele se desenrola. O nível de detalhe desta paisagem ajuda na imersão de esferas limitadas. Independente da sua realidade ficcional, repara-se que a menção de lacunas ficcionais vem aprimorar o modo de como nós vemos esta realidade e é com a ajuda de ciclos narrativos que conseguimos observar e interagir com estes mundos.

2.4. Completude e Incompletude

Estórias situam-se no ambiente da ficção, não pela necessidade de nos apresentarem um certo mundo, mas antes porque são incompatíveis com a base que o atual fornece (como quando uma narrativa tem elementos *faerie,* como por exemplo dragões, tornando-se incompatível com as leis da atualidade [caso contrário situava-se numa versão alternada da atualidade]). Um mundo é capaz de ser o *habitat* de vários contos, independentemente se mostram uma sinergia narrativa ou não. Com isto em mente, Wolf (2012) defende que "toda a informação que uma história apresenta não consegue, de modo algum, representar a forma integral do seu universo"[32] (p. 53). Uma narrativa pode envolver um acontecimento durante os tempos de infância e não sobre uma vida completa, sobre um indivíduo e não sobre todos os outros, sobre uma aldeia e não sobre o resto do continente.

Doležel (1995) é o pioneiro desta convicção chamada de «vazio» em ser, de tal modo indispensável para a construção e expansão de um universo. Sem uma invenção nós teremos um palco baseado no mundo atual, ou algo parecido a ele, para Doležel e Pavel estas falhas são positivamente necessárias. Pavel (1986) argumenta que "faced with the unavoidable incompleteness of fictional worlds, authors and cultures have the choice of maximizing or minimizing it" (p. 108).

Analisando uma construção narrativa, a mesma não necessita de todos os pré-requisitos que a geoficção oferece, apenas aqueles que ajudam no desenrolar do conflito narrativo. Ao ser mais preciso e limitado na informação que tal narrativa revela estamos a maximizar a incompletude de um mundo ficcional.

Ter um mundo completamente criado significa incluir já a totalidade da informação entre habitantes, relações, conflitos, culturas, etc. Algo do género torna-se num antónimo da ideia de expansão. A verdadeira completude torna-se impossível neste aspeto, no entanto não é o caso no que toca a informações que preenchem aspetos das experiências dos personagens dentro da estória (Wolf, 2012). Se uma ficção só é construída com certos momentos da vida dos nossos personagens,

[32] Tradução própria.

então assume Wolf que o mundo é criado com: as ligações espaciais, que decorrem quando um personagem percorre um mapa de certo território, mesmo quando não temos noção do seu percurso completo (Buchs & Honegger, 2004); ligações temporais, que são representadas em saltos no tempo (Todorov, 1981); e ligações casuais que estão fortemente conectadas ao desenvolvimento da sua própria história e mitologia. Outras ligações também podem ajudar na construção de um universo como por exemplo genológicas, relações e todas aquelas que envolvam natureza, cultura, linguagem e sociedade (Harold, 2010).

A própria construção de um mundo pode ser vista como uma construção por blocos desde a sua inexistência até à sua apresentação (como se cada narrativa fosse, de certa forma, uma ramificação da sua evolução e transformação). Eles são introduzidos através de uma narrativa numa era em específico, mas a sua existência inicial mantém-se indefinida (Doležel, 1988).

Vários teóricos tentam restringir o protocolo da ficção ao limitar as suas regras de acordo a encaixarem nas suas teorias. Assim diz Pavel (1986) que o que importa não é estagnar este protocolo, mas sim deixar fluir a capacidade humana de criar o imaterial em algo concreto com o apoio dos requisitos complexos da imaginação. Esta liberdade, para Pavel, ajuda a corresponder ao sobrenatural da imaginação de geoficção e com ela as suas propriedades de vários mundos ficcionais: a sua complexidade, incomplexidade, distanciação e integração de uma economia cultural[33].

As estórias requerem um certo grau de completude para nos convencerem e satisfazerem de modo a conseguirmos relacionarmo-nos com tais habitantes. Com ligações suficientes e consistentes a audiência ganha uma noção da ficção, o que lhe permite especular sobre o mundo que observa (Wolf, 2012). O criador e o recetor fazem esta conexão com factos e argumentos, exploram as hipóteses e criam um desenho mental do local que lhes está a ser apresentado. O conteúdo na sua forma pura não passa de uma serialização de pistas, um convite para contruir um significado com o auxílio da língua (Eagleton, 1996). Ou seja, é com esta capacidade de compreensão que adquirimos narrativas em série organizadas de tal modo que, com estas pistas, nós vamos adquirir a dimensão do seu mundo e o seu respetivo potencial expansivo.

Lewis (1986) acrescenta uma visão realista mais modal, em que defende que «nós como seres humanos» vivemos num cosmos que representa apenas uma possível realidade (muito influenciado pela ideia de Leibniz), e que essa ideia transcende o continente literário no sentido em que, tal como nós humanos fomos confrontados com descobertas ao longo dos anos, as cenas de um filme, ou páginas de um livro servem o mesmo propósito. Doležel (1995) adiciona que a dimensão de mundos ficcionais é uniforme no sentido em que todos eles conseguem pertencer uns aos outros

[33] No sentido em que trazemos uma cultura [puramente] fictícia para o mundo atual.

como peças de lego que criam uma obra-prima (como se cada conto/estória fosse uma respetiva peça de um puzzle infinito). Assim, permite tanto ao criador explorar e produzir conteúdo, como permite a participação da audiência.

Se toda a subcriação tem lacunas, as especulações mantêm-se sempre possíveis, basta que uma comunidade tenha a necessidade de as querer explorar, implicando a necessidade de um certo grau de curiosidade. Para Wolf (2012) um mundo ficcional não consegue transmitir uma forma completa, no entanto a narrativa deve fazê-lo. Wolf aponta ainda que, com a explosão que as ficções foram tendo ao longo do tempo, a necessidade de haver uma conexão (com a atualidade) diminuiu, ao invés disso o número de audiências aumentou drasticamente e tornou-se acostumada a consumir este tipo de narrativas baseadas em mundos alheios

2.5. Cruzamento de Histórias

A ficção sempre esteve presente na humanidade, desde pinturas a poemas. Estórias adaptaram-se de acordo com os meios de comunicação à medida das evoluções pelas mãos do homem. Com o conjunto de trabalhos de Tolkien[34] começamos a notar as possibilidades de um mundo ainda numa fase embrionária (fase inicial no sentido de estarmos numa narrativa que serve como primeira entrada um universo específico). Doležel (1988) argumenta que um mundo ficcional é o conjunto completo dos elementos, do qual a audiência consegue retirar informação que os ajuda a contruir uma noção individual desse mundo, desde factos literais até às teorias que são originadas pelos próprios fãs. Independentemente de estar certo, sabemos por concreto que uma narrativa pode ser vista como um caso extremo de mudança desde a sua inexistência até à sua apresentação. De acordo com Doležel, elas são introduzidas numa era em específico, mas a sua existência inicial mantém-se indefinida[35].

Uma narrativa ficcional é a estrutura mais comum de todos os mundos criados, independente do meio que a revela. Ao avançar num enredo estamos a explorar e a tirar apontamentos de factos do mundo onde o imaginário habita. Sempre que acontece uma "expansão" estamos sempre a introduzir novos personagens, locais e valores que entrem em conflito. Mal notemos, já temos uma noção das novas infraestruturas do mundo, sejam elas parte do passado ou necessárias para o futuro da narrativa, elas permitem-nos ter uma noção de um leque de temáticas sociais e culturais (Doležel, 1998). Neste aspeto, o criador expõe novas narrativas para explorar as lacunas que o mundo tem, alargando mais a paisagem ficcional num contexto transmediático (Wolf, 2012). Estes

[34] Nomeadamente, *The Hobbit (1937), The Fellowship of the Ring (1954), The Two Towers (1954)* e *The Return of the King (1955)*.

[35] Um mundo pode ser revelado primeiramente sobre um evento em relação a certa personagem e não sobre a origem do mundo em si.

trabalhos, bem como a sua continuação, também transcendem o meio primário de criação de mundos, eles agora podem ser apresentados não só em papel como também através de dezenas de horas em produção audiovisual como em diversos videojogos (Wolf, 2018).

As estórias por defeito, no que toca em a *franchises* multimédia, seguem uma linha individual do seu início até à resolução final; um conjunto delas formam várias linhas que vão acabar por se conectar como se dessem origem a uma corda de eventos num certo mundo, como exemplo, a fase um da *Marvel Cinematic Universe* (MCU) inclui várias narrativas, cada uma delas com o foco em certo personagem ou conflito, onde a finalidade acaba por trazê-los todos unidos numa narrativa coletiva rica em personagens e história (Wolf, 2012).

A fase um da MCU é composta por *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America* (2011) e *The Avengers* (2012). Cada objeto acima referido introduz um novo personagem ou um novo conflito, que eventualmente terá consequências futuras. Neste caso o resultado desta linha de filmes da MCU trouxe um grupo de personagens ricos, tendo referências passadas com as respetivas narrativas, para o lançamento de um dos seus primeiros *blockbusters*, *The Avengers* (2012). Vários personagens conseguem acesso extraordinário a outros blocos narrativos criando assim uma ligação comum onde dois mundos se convergem num só (Pavel, 1986). Como exemplo, o personagem *Iron Man/Tony Start* reaparece em vários filmes criando essa ligação e dando pistas para um futuro enredo ou desafio.

Quando acrescentamos uma nova ficção, seja esta sobre um evento ou personagem específicos, estamos a adicionar eventos históricos, algo que sugerido por Robertson (2018b) reforça a textura do mundo de modo a aumentar consistência. Cada narrativa é uma peça de um puzzle que, consoante aumenta, maior o *storyworld* ao qual a audiência vai ter acesso (Jenkins, 2007).

Para além do foco narrativo em personagens específicas, também é possível criar-se história de certos locais ou objetos específicos durante certos períodos. Assim criamos linhas narrativas que podem dar origem a vários tipos de nova informação que oferecem uma visão mais completa do mundo. De acordo com Wolf (2012), com informação suficiente a audiência consegue construir por blocos uma linha dos acontecimentos sucedidos no respetivo mundo. Por norma, quanto mais informação é adicionada, mais material se torna canónico, criando assim uma rede complexa de eventos (Wolf, 2012). Existem várias técnicas que, mediante a vontade da audiência, permitem esta criação em rede, como por exemplo o uso de *backstory* e sequelas.

O uso de *backstory* serve não só para revelar um pouco do novo universo para uma audiência, mas também para apresentar um contraste sobre o que acontece previamente e o que está a acontecer presencialmente (Robertson, 2018a). Uma *backstory* é um requerimento em discursos

ficcionais que se situam mais num mundo secundário num mundo primário, pois o mundo primário já pertence ao nosso conhecimento, ou pelo menos é mais acessível, como por exemplo uma *backstory* que contrasta os tempos atuais com os tempos de ditadura portugueses (Ryan, 1980). Nós temos a noção de como o nosso presidente atual ganhou as eleições, ou sobre as origens dos eventos mais recentes, no que diz respeito à atualidade, mas no que toca à ficção não temos esta noção (podemos não saber as origens dos seus líderes, ou a origem de eventos que acontecem no presente).

O tratamento de sequelas é algo de extrema consideração. Os seres humanos têm a necessidade de contar e ouvir histórias, mesmo que um leque delas represente alguma temática equivalente (ou que a mensagem seja a mesma). Se um discurso ficcional conseguir conectar-se emocionalmente com a audiência, esta vai despertar o interesse e a curiosidade de continuar a seguir a aventura que está a ser apresentada. Diz Garber (2003) que "sequelas são, na sua forma mais pura, uma continuação de um trabalho, não com o objetivo de o finalizar, mas de «alargar" o que é considerado de «final» de uma narrativa"[36] (p. 74). Por vezes, ajudam na revisão dos elementos de construção do mundo e proporcionam uma construção e reorganização de pensamentos num cenário que mantenha a consistência, corrigindo e amplificando a sensação de continuação e da expansão do desconhecido do mundo ficcional (Garber, 2003).

Com a importância que a geoficção começou a ter para as grandes produções, os arquitetos da ficção passam a estar mais conscientes do facto que um bom universo é resultado de uma serialização de sequelas e prequelas entre outros elementos (Bernardo, 2021). Ao mesmo tempo que esta teia aumenta, também a sua invenção (caso este novo conjunto de factos não apresente a consistência temática a que a audiência estava habituada), o que pode ser visível em obras de grande solidez (Wolf, 2012). Desde a sua definição à sua origem, passando pelos elementos, testemunhamos que uma *franchise* de sucesso necessita de uma consistência entre várias peças de modo a criar uma rede, mas antes de analisar o «porquê» temos que entrar primeiro no «como» a audiência consegue ter acesso a eles.

2.6. O Imaterial e o Atual

Uma abordagem possível de como nós somos capazes de ver estes trabalhos é assumindo que, independentemente da sua dimensão, estes são representados e percebidos através da visão (com uma reflexão mais moderna é possível adicionar a audição). De seguida o nosso cérebro trabalha de forma lógica a informação que nos é transmitida, diz Pavel (1986), adicionando também que o nosso cérebro desenvolveu uma fórmula baseada na ideia de Kripke sobre os significados dos

[36] Tradução própria.

nomes e das suas relações. Para Pavel (1975) enquanto seres humanos, situados num mundo primário, relacionamo-nos a um mundo possível ficcional encontrando uma relação que seja compreendida na nossa realidade. É através dessa relação (convertida em texto, imagens e som) que as ideias são transmitidas.

Por outro lado, enquanto consumidores de ficção participativos esperamos que alguns mundos ficcionais nos forneçam universos narrativos que nos permitem criar e recriar estórias e por sua vez para as compreendermos. Em criações que não seguem algumas regras predefinidas, por exemplo os universos de fantasia. Como por defeito tendemos a não questionar as suas validações, nós usamo-las para o propósito de entreter e comunicar e não para compreender a sua realidade (Fořt, 2006a).

Com a abordagem de lacunas de Doležel (1995) sendo algo essencial para a sua dimensão, também é algo essencial para a participação das audiências. Ao consumir um discurso ficcional os fãs vão recolhendo informações sobre uma enciclopédia fictícia, e ao comparar com a nossa enciclopédia atual os fãs vão criando ajustes, todos eles diferentes, para preencher estes buracos narrativos. Fora disso notamos que o indivíduo que os vê consegue observar os conflitos ficcionais e transforma-os numa fonte própria de experiência, sendo esta comparável com o mundo atual. A escassez de experiências e informações nos mundos ficcionais é um desafio para a audiência que aumenta enquanto o mundo ficcional cresce em abundância.

Walton (1978) adopta uma abordagem mais fundamental para este problema. Walton refere que a compreensão de uma adesão fictícia é comparável à mesma razão que leva à imaginação infantil. O seu exemplo em relação a um indivíduo que observa um filme de horror elabora bem a sua teoria, de que os jogos faz-de-conta das crianças são simplesmente para fazer entreter o nosso ego imaginário, uma vez que, para Walton, o indivíduo tem sempre noção dos seus redores mesmo enquanto consome. Deixamos o nosso corpo físico e entramos dentro de um reino onde o nosso ego fantástico habita, enquanto a realidade nos oferece um apoio para o nosso corpo, o nosso ego imaginário viaja através da mente para consumir tais emoções que nos fazem compreender a adrenalina ou a ansiedade de tais cenas, tal como se tudo fosse um jogo-faz-de-conta. "Um indivíduo não passa de um espectador imaginário que quer experienciar novas situações, por isso ele faz-de-conta de que é de facto real"[37] (Walton, 1978, p. 25-26). As palavras de Oatley et al. (2018) que apoiam a ideia de que nós assistimos de duas realidades diferentes vem a ajudar a reforçar este elemento fundamentalista.

Ryan (1980) sugere que a ideia primeiramente articulada por John Searle e Kendal Walton é o modo mais correto de nós compreendermos esta relação entre consumidores e ficção. O

[37] Tradução própria.

argumento baseia-se no facto de que nós reconstruimos o universo fictício da mesma maneira que reconstruirmos um possível grupo de afirmações não factuais, nós projetamos nesses mundos tudo o que sabemos sobre a realidade e ajustamos consoante aquilo que nos é dado como regras do novo mundo. Como se, ao criar um mapa, este se encontrasse cheio de lacunas, e nestes espaços nós preenchemos com o que sabemos que é possível de existir com base no mundo atual. A única diferença entre princípio da realidade e a abordagem de Doležel é o facto dos ajustes destas regras do atual (como se adotássemos o papel de criador). Assumindo este princípio, considera-se que a «fantasia» (muito usada como base de mundos ficcionais) não é de todo inventada, pois parte dela tem como base referências que realmente existem.

A construção de mundos possíveis, de acordo com Doležel (1988), é encontrada em várias atividades culturais tais como: composição mitológica e o ato de narrar; composição de leitura e musicais; pintura e escultura; peças teatrais e apresentações de dança; realização de filmes, só para mencionar alguns. É relativamente frequente elementos não narrativos, como expressões linguísticas, cores ou pequenos gestos adquirirem uma existência própria, funcionando quase como uma representação semiótica do mundo ficcional de proveniência. O que realmente consumimos (inicialmente) é uma narrativa que nos chama à atenção. Interpretamos todos os significados fornecidos através de vários meios como sendo funções únicas dentro de um mundo ficcional, tal como se analisássemos um objeto individual pertencente a uma pintura de arte. A narrativa, sem a desvalorizar, ajuda-nos a construir usando a lógica imposta num universo secundário, por vezes influenciando as nossas ações e/ou os nossos interesses. Basta observar certos grupos sociais de fãs, todos eles com uma réplica de ações/comportamentos e por vezes até de adereços que se referem a sagas tais como de *Harry Potter*, *Lord of the Rings*, entre outras (Hills, 2018). Com a sua interdependência entre blocos narrativos, não é possível uma representação total das suas qualidades, uma narrativa não precisa de muita informação, mas sim de significado que crie afeto para com uma audiência, logo eles requerem uma expansão de sequelas e prequelas para que estas qualidades sejam exploradas. Parte deste crescimento cultural deve-se aos avanços tecnológicos que permitiram o transmedia como fonte desta propaganda.

3. Transmedia

Os mundos ficcionais, na sua essência, promovem um ambiente de suporte a várias narrativas. Devido à fragmentação dos media, a sua comunicação tornou-se instável.

Jenkins (2006) engloba como a convergência entre os media impactou o modo como a comunicação entre as grandes produtoras de conteúdo e as respetivas audiências se encaram. No epicentro desta convergência, a internet impulsionou de tal modo que possibilitou a receção e o envio de mensagens e conteúdos de forma quase instantânea. A facilidade de uma mensagem ser adaptada entre dois meios de comunicação diferentes traz uma enorme facilidade em dar a conhecer o conteúdo a um número massivo de indivíduos. A internet permitiu, para Jenkins, uma interação que ignora a barreira geográfica, tornando-se um palco onde a economia cultural habita (onde os conteúdos e as audiências trocam valores das suas respetivas culturas).

O transmedia é deste modo, como Bernardo (2021) afirma, um processo que acaba por expandir os valores produzidos pelas corporações, utilizando uma ou mais narrativas entre os vários meios que conectam vários media, por vezes ligando o tradicional e o digital. Estes conteúdos, quando adaptados para diferentes media (com o devido sucesso) dão origem ao que chamamos de *franchises*. Na secção do entretenimento, as *franchises* são eleitas de acordo com o que atrai mais audiências, ou seja, contendo mais notoriedade. Marcas como *Star Wars* (1977)*, The Matrix* (1999), *Harry Potter* (1997), *Lord of the Rings* (1954), *Pokémon* (1996), *Mario* (1985), entre outras, são originalmente conteúdos narrativos que servem o propósito de entreter audiências. São estórias que inicialmente conseguem cativar um nicho específico e que, por consequência, foram passadas de geração em geração, de cultura para cultura como forma de consumo, partilhando os seus valores de forma sucessiva. Todas as narrativas, mais especificamente as mencionadas acima, possuem uma estrutura equivalente a um mundo ficcional (mostram um certo grau de invenção em relação ao mundo primário).

A forma como se comunicam estas realidades ficcionais adaptou-se e ganhou terreno quando se permitiu a expansão do digital. Com a convergência dos meios e a adaptação para o digital, uma narrativa consegue aceder a uma audiência à escala mundial. A transmedialidade, como Konzack (2018b) apresenta, tornou-se mais importante ao longo dos recentes anos devido ao "fácil acesso a diferentes tipos de media e ao baixo custo das respetivas produções"[38] (p. 134).

A evolução das tecnologias criou vários caminhos: que possibilitaram uma convergência entre os meios de comunicação, que por consequência mudou o paradigma de como os conteúdos se movimentam (Jenkins, 2006); tornou possível a criação de objetos audiovisuais e multimédia a uma maior escala, acessível a um maior grupo de artistas (Harvey, 2015); e a compatibilidade dos

[38] Tradução própria.

vários objetos digitais para os diferentes media (Scolari, 2009). A internet serve de ponto de convergência entre os meios. O que isto possibilita, de acordo com Jenkins, é uma interdependência de sistemas de comunicação, criando relações mais complexas tanto para empresas e criadores (que trabalham em paralelo para criar conteúdos e decidir qual a informação que é apresentada), como para as audiências e os fãs que vão moldar a informação que recebem pelos seus termos (2006, p. 242-243). As empresas adotam o transmedia por inúmeras razões, desde financeiras como de *marketing*, dando origem a múltiplas maneiras de vender conteúdo, ajudando assim a cementar uma lealdade na audiência (Jenkins, 2006).

A nova capacidade dos conteúdos digitais (audiovisuais e multimédia) permitiu uma explosão cultural, na qual, como Bernardo (2021) reflete, demasiados conteúdos são produzidos para que um só indivíduo consiga consumir tudo. Jenkins (2006) toma isto em conta e argumenta que os conteúdos que os consumidores tendem a escolher são aqueles que já estão familiarizados dentro do grupo social (estamos mais suscetíveis a observar conteúdos que sejam recomentados pelos nossos familiares ou amigos). Jenkins adere à idealização de que, se um conteúdo (neste caso narrativo) conseguir fermentar um nicho em específico, então a sua expansão no futuro será mais consistente.

A inovação tecnológica também permitiu uma tremenda melhoria nos efeitos visuais especializados na era digital, que tornaram certas narrativas mais atraentes visivelmente (previamente a este salto tecnológico, as criações visuais só eram possíveis como imagens mentais criadas com a enciclopédia do atual[39]). Harvey (2015) utiliza o exemplo da adaptação de Peter Jackson de *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2002), em que a nova era de efeitos especiais beneficiou a trilogia[40].

A mudança, tanto a nível de quantidade como de qualidade, diz Eco (citado por Jenkins (2006)), que estamos perante uma «geração de pós-modernismo». Esta geração representa uma era onde os conteúdos já não são experienciados pela primeira vez, muito pelo contrário, estes novos conteúdos apresentados a uma audiência são comparados (pelos consumidores) com outros trabalhos (tanto a nível narrativo como graficamente). De acordo com as audiências, os melhores conteúdos com estas duas vertentes são aqueles que mais se destacam dos outros. Jenkins (2006), aborda que a necessidade de uma entrada independente é fundamental para começar a construir uma notoriedade, para começar a tornar as novas gerações familiarizados com a continuação do mundo ficcional.

As gigantes de entretenimento utilizam o transmedia para expandir as suas narrativas, garantindo uma audiência fiel, o resultado é a expansão de um mundo ficcional. O aglomerado de

[39] Ver página 19.

[40] Existiram várias adaptações e transmissão de rádio antes disto, mas foi esta adaptação, de acordo com as palavras de Harvey, que conseguiu mostrar a essência do mundo que J. R. R. Tolkien criou.

narrativas e conteúdos transformou-se em produtos que a audiência passa a consumir. Scolari (2009) defende o conceito de que "a ficção é a marca"[41] (p. 599). O próprio mundo torna-se numa fábrica de produção de conteúdos que relacionam entre diferentes media. Scolari (2009) argumenta que "os valores que uma marca expressa são um acordo entre um criador e os fãs, cabe a estes aceitarem tais valores ou não, para que possam aderir ao mundo"[42] (p. 599).

3.1. Independência Narrativa

Jenkins, Wolf e Scolari são alguns dos autores que retratam a importância da necessidade de um objeto transmedia ser independente. Esta necessidade vem com o propósito de dar a conhecer a uma audiência os vários componentes ficcionais[43]. A primeira reação que a audiência adopta vai impactar a sua relação com certo conteúdo. Sendo narrativas conteúdos usados como produtos via transmedia, e que porventura constituem (de forma segmentada) um componente para mundos ficcionais, então considera-se que todos os conteúdos utilizados partilhem a mesma consistência que os componentes de respetivo universo ficcional. Ao criarmos uma estória que seja independente (isto é, «a missão do herói» e a sua resolução não ficar dependente da visualização de outros projetos que englobem uma ordem especifica de leitura), estamos a apresentar uma das temáticas que a ficção permite (Wolf, 2012).

Cada imagem, som ou texto implica, diz Wolf, uma janela de visualização diferente. É necessário que cada conteúdo destes seja adaptado em relação ao que cada conteúdo oferece em termos de experiência (Scolari, 2009), assim observamos cada janela de forma diferente, o que permite uma adesão ainda mais atrativa.

No que toca à conceção de mundos ficcionais, a criação de detalhes é fundamental, quanto maior o seu número maior é o número de portas que uma narrativa permite ter para as audiências. São ambientes que conseguem suportar várias personagens (no qual os fãs podem relacionar-se), ou conseguem ter uma noção da dimensão do que pode ser explorado (Jenkins utiliza o exemplo de *Harry Potter*, em que os fãs se conseguem inserir neles[44]). Este conceito não se assenta apenas em *Hogwarts*, visto que também é reforçada noutros mundos de fantasia ou de ficção científica[45].

A capacidade de um trabalho se suster sozinho é incompatível, diz Wolf (2012) que por norma o projeto é obrigado a ser introduzido através de vários segmentos para ir criando o seu

[41] Tradução própria.
[42] Tradução própria.
[43] Ver página 6.
[44]Jenkins (2006), *Convergence Culture*, p. 192.
[45] Apesar de existirem outras *franchises*, tais como a de *Sherlock Holmes* e *007*, estes dois géneros (fantasia e ficção científica) são mais livres no que toca à imaginação, mundos com base na atualidade não oferecem esta liberdade pois nós temos já uma noção das suas leis.

próprio mérito e não a reputação do seu criador (p. 336).

A maneira como uma audiência é introduzida num universo ficcional pode influenciar a maneira como ela a consome de seguida (Wolf, 2012). Se um conteúdo não necessitar do suporte de outros media então a audiência não é limitada a uma ordem específica para o seu consumo.

Quando a ordem de criação difere da ordem de aparência ao público, é normalmente devido ao autor estar a trabalhar em vários projetos em simultâneo, ou de várias equipas estarem a trabalhar em vários trabalhos para diferentes media designados para serem anunciados ao mesmo tempo (Wolf, 2012). No entanto, "a ordem de uma audiência experienciar também pode ser devida à preferência da audiência em relação ao media. Eles podem ver primeiro o filme e só depois jogar o jogo e por último ler o livro por uma questão de experiência"[46] (p. 354).

Cada meio é diferente, logo cada um tem as suas vantagens e as suas desvantagens, o que acaba por oferecer experiências diferentes aos consumidores (Jenkins, 2003). A audiência controla o consumo que faz dos media, com segmentações narrativas, provenientes da mesma bíblia, se consegue ter acesso a muitos nichos de fãs. Cabe ao criador/produtor criar uma relação emotiva com esse nicho para ter uma base sólida para a expansão (Bernardo, 2011). Quando um discurso ficcional consegue de tal forma criar uma ligação com os valores emocionais de um indivíduo, este torna-se num consumidor da viagem que certo personagem testemunha, diz Iglesias (2011).

O transmedia é um processo que ajuda na conceção de uma imagem em que o seu foco é a adesão de um nicho ainda numa fase prematura, para depois durante o seu crescimento ter uma segurança perto de outros conteúdos rivais.

3.2. Transmedia *Storytelling*

Mundos ficcionais guardam a base para contar histórias que sejam compatíveis com a sua estrutura, e com a ajuda de «bíblias» os criadores/autores conseguem manter a consistência utilizada em cada segmentação independente. O transmedia *storytelling* vem, na sua generalidade, ajudar a dispersar os valores transmitidos nas narrativas e conseguir ganhar uma comunidade que os consome. Também permite aos criadores contar narrativas que utilizem enormes quantidades de informação (algo que não é possível num simples discurso ficcional). Por consequência, ao consumir estes valores, e ao criar laços emocionais com os vários componentes narrativos, a audiência está a participar (muitas vezes sem se aperceber) na evolução de um universo.

Para Jenkins (2006), o *storytelling* tornou-se na arte de geoficção. Um discurso ficcional já não é simplesmente um conteúdo de entretenimento, mas sim uma porta para um universo

[46] Tradução própria.

pronto a ser explorado. O poder de expansão que o transmedia nos veio permitir é tanto através dos principais criadores como também dos fãs (Jenkins, 2003). A sua evolução não é só limitada ao conteúdo narrativo, mas também à linguagem que nós usamos. Conforme Scolari (2009) o transmedia *storytelling* é uma estrutura que relaciona linguagens diferentes (a verbal, icónica, sonora, etc) através de meios diferentes (cinema, livros, música, etc). O modo de observação deles incrementa com o número de projetos.

Mais que a sua própria incrementação, o *storytelling* utilizado em projetos transmediáticos é para Harvey (2015) um modo processo que trabalha a memória dos fãs. Reutilizar personagens, enredos, locais, entre outros, ajuda a audiência a relembrar componentes importantes que promovem a própria *franchise*.

Durante as ramificações iniciais (em relação às narrativas que servem como base inicial para o desenvolvimento ficcional), Wolf (2012) refere a importância de manter a mesma consistência de formatos e leis no discurso ficcional. Esta consistência, para além de criar referências que ligam várias narrativas umas às outras, dá uma ideia de que o mundo ficcional que a audiência observa, tal como o nosso, também é constituído por um grupo de leis. Se acontece uma expansão, significa que o fã adotou esta estrutura de regras.

Uma maior rede de «regras» cria um detalhe exclusivo num mundo ficcional e, por consequência, quantas mais camadas de regras estabelecidas um discurso sugere, mais detalhes colocamos no documento base, a respetiva bíblia. Jenkins (2006) propõe que, quanto mais detalhadas são estas ramificações a que chamamos de «narrativas», mais específico é o nosso mercado. Uma das necessidades mais importantes do transmedia é dar aos consumidores a intenção de investir mais tempo nos conteúdos que vendemos. Cada conteúdo tem as suas limitações, logo não existe qualquer possibilidade de expormos todos os detalhes num só meio. A informação destes objetos deve ser segmentada para dar «um pouco de um todo» para que a notoriedade necessária seja atingida e o mundo crie uma ligação com a audiência (Jenkins, 2006).

Scolari (2009) tem uma visão de que o transmedia *storytelling* facilita na criação de uma teia que ao relacionar cada valor de uma narrativa singular para a conceção de um universo ficcional, (ou pelas palavras do mesmo autor, «na conceção de uma marca de entretenimento»), está a conectar vários segmentos através de vários canais media.

Scolari (2009) define pelo menos quatro estratégias que se identificam quando expandimos um universo ficcional: a criação de uma história em que o seu propósito seja criar uma ponte entre outras narrativas (uma micro-história); conteúdos que representam enredos de pontos de vista diferentes (narrativas paralelas); e satélites da narrativa principal (origem de *spin-offs*); criação de plataformas que servem de base para todas as informações (como *websites*, *blogs* e *wikis*).

Todas estas estratégias são trabalhadas sempre com uma referência de ligação (dá-se o nome de *motifs*). Estes objetos, podendo divergir entre objetos, sons, imagens, locais ou personagens, permitem a vários projetos partilharem os seus recursos de produção sem alterar a sua forma original. Jenkins (2006) tem em conta de que "nenhum trabalho vai reproduzir todos os elementos em comum, no entanto todos eles têm algo que os faz reconhecer o seu mundo ficcional"[47] (p. 113). Entre icónicas referências de *motifs* em *franchises* de entretenimento estão: o Shire em *The Lord of the Rings*; os sabres de luz em *Star Wars*; o personagem Albus Dumbledore em *Harry Potter*, entre outros. Estas referências não são exclusivas nos seus respetivos trabalhos, são apenas um exemplo das várias que tendem a surgir, quanto maior o mundo ficcional, maior o aparecimento e a criação de novas referências.

Personagens, enredos, narrativas, locais, temas, entre outros, tendem a originar *motifs* devido à importância da representação deles dentro da narrativa. Assim, de acordo, com Harvey (2015) eles são usados para relembrar e/ou indicar à audiência quais enredos são considerados parte do mesmo mundo (usando estas referências como pontes entre vários trabalhos). Em alguns casos até é possível criar uma linha do tempo (aumentam a paisagem vertical fictícia), pois é possível ordenar tais narrativas de acordo com a referência que estes usam.

As histórias paralelas, uma das estratégias usadas de acordo com Scolari (2009), tendem a utilizar os mesmos elementos, mas com uma abordagem diferente, tentando vender valores diferentes. Quando existem trabalhos deste calibre existem, o mundo aumenta numa paisagem horizontal não exploramos o conteúdo em tempos diferentes, mas sim geograficamente, tendo uma visão mais ampla da narrativa que o transmedia *storytelling* apresenta.

Os diferentes meios oferecem uma nova experiência através de uma linguagem única. Wolf (2012) indica que quantos mais projetos independentes do mesmo mundo estiverem a ser apresentados a uma audiência, mais «portas» o mundo vai ter. Quando um universo ficcional permite uma grande quantidade de fãs, e caso a consistência dos componentes se manifeste positivamente, maior é a noção dos consumidores de acordo com a realidade ficcional (em comparação com a atualidade), maior é a sua ilusão ontológica. Assim a comunidade irá compreender com maior facilidade as «regras» do mundo ficcional.

Lachmann (2008) vê o ato narrativo como "um texto que participa, repete e constitui atos de memória"[48] (p. 305), é possível argumentar que transmedia *storytelling* possui as mesmas funções. A relação que estas referências criam umas com as outras é de melhor compreensão quando observamos o campo da memória coletiva (Harvey, 2015, p. 34). Com a repetição, a audiência fixa melhor as regras, e assim a diferenciação que esta faz comparada a outros

[47] Tradução própria.
[48] Tradução própria.

trabalhos torna-se mais concreta. No que toca a produções de géneros fantásticos e de ficção-científica, este trabalho de memória torna-se indispensável para dar a entender as suas leis distorcidas. As «bíblias» de grandes projetos não passam de registos históricos para manter toda a informação contida de uma ficção e como tal servem para renovar a memória dos criadores.

Afirma Wolf (2012), no que toca a *franchises* de entretenimento, que os maiores sucessos são aqueles que a audiência mais facilmente reconhece. O uso de detalhes para permitir a invocação de novas ramificações narrativas num mundo ficcional dá a uma audiência a sensação de que há algo mais. Particularmente nos géneros que utilizam leis da realidade alteradas, permitem a um indivíduo a necessidade que o «querer explorar». Jenkins (2006), com a sua experiência, afirma que "o mais importante já não é a estória, nem as personagens em si, mas sim o mundo ficcional em que eles habitam"[49] (p. 114). Como tal, Mendlesohn (2003) dá a entender esta importância de que "a criação de um mundo é tão importante como uma personagem ou uma narrativa complexa"[50] (p. 8). Em certas *franchises* como *The Legend of Zelda* (1986) e *The Witcher* (1994) a importância do seu mundo por vezes é superior à importância de seus personagens.

As estratégias que Scolari aponta[51] por vezes sofrem adaptações nas diversas artes, nomeadamente literatura, cinema e videojogos. Adaptar é a forma de um indivíduo se renovar perante um conteúdo que já consumiu. Diz Hutcheon (2006) que "adaptações são repetições sem replicar o conceito original"[52] (p. 8). A audiência, com estas repetições, é atualizada com as devidas alterações que o criador/produtor considera necessários. Adaptar por vezes é a forma de trabalhar o mesmo discurso num meio diferente. Hutcheon refere que a continuação das sequelas e a repetição das adaptações fornecem um contacto vizinho com a sensação de surpresa e de admiração de que algo que nos fascine não termine. Caso uma certa ramificação não se conecte entre a sua comunidade e o herói usado na respetiva narrativa, então as adaptações servem para reinserir este mesmo segmento, renovando assim novas regras para os consumidores.

Tanto sequelas, prequelas, como as adaptações necessitam de elementos visuais, literários, sonoros e interativos. Com o impulso tecnológico, afirma Jenkins (2006), que no que toca à geoficção, a arte digital dos elementos torna-se na prioridade durante a conceção da *franchise*, sendo estes reutilizados em outras ramificações e adaptações.

A reutilização de elementos digitais em múltiplas narrativas é atraente para as grandes produções num sentido financeiro. Scolari (2009) diz que ao utilizar este processo de *storytelling* estamos a implicar o uso de referências (sejam elas locais, personagens, etc) em vários segmentos

[49] Tradução própria.
[50] Tradução própria.
[51] Micro-histórias, histórias paralelas, *spin-offs* e *blogs/wikis*.
[52] Tradução própria.

do mundo em questão, implicando, como Jenkins (2003) afirma, um investimento económico atraente para as produtoras. *Franchises* como *Pokemon*, *Mario* e *Hello Kitty* são provas concretas que reutilizam os mesmos elementos gráficos (design de personagens, de locais, etc) em diversos media.

Jenkins (2006) declara que todas as evoluções tecnológicas foram mais longe no momento em que os produtos produzidos num meio tiveram a capacidade (e a facilidade) de se adaptar para outro, como por exemplo, os personagens da MCU passarem para videojogos tais como *Marvel's Spider-Man 2* (2021) para a plataforma *Playstation 5*. Transmedia *storytelling* é uma solução para os gigantes de entretenimento a nível económico. A longo prazo os custos de produção são mais reduzidos com o lançamento de trabalhos no mesmo mundo (Scolari, 2009, p. 589).

O transmedia *storytelling* é um processo que permite criar entradas a novos nichos de audiência numa era onde a população vive e consome dos mais diversos meios. Este processo permite uma maior participação do consumidor. Para Jenkins (2006) quantos mais conteúdos disponibilizarmos para os fãs, mais eles tendem a explorá-los.

Estamos num tempo onde os trabalhos mais falados que impactam mais as audiências são os que beneficiam do boca-a-boca das pessoas (um bom exemplo é a propagação da série *Round 6* de 2021). Com este mesmo propósito Scolari (2009) refere que as estórias mais significativas aquelas que criam uma ligação emocional com os fãs mais facilmente tendem a fluir em várias plataformas. Personagens em que oferecem este elo com as audiências são multiplicados e vários outros trabalhos. Na *franchise* de *One Piece*, que surgiu inicialmente em forma de mangás (quadradinhos japoneses), os seus personagens partilham agora a sua própria coleção que atualmente conta com 1044 capítulos de mangá, 1015 episódios de anime (animação japonesa), 17 filmes (dentro deles alguns *crossovers* com outras *franchises*), 56 videojogos (envolvendo as várias plataformas *mobile*, computador, consolas e tabuleiro), produtos de *merchandise* (maioritariamente figuras), etc. O principal foco dos contadores de estórias é criar entradas para o público aderir aos seus personagens e premissa (Jenkins, 2006).

Os primeiros consumidores tornam-se, com o tempo, na audiência principal de um mundo ficcional. Mais que isso, de acordo com Jenkins (2006) grande parte desta audiência evolui ao usufruir dos chamados espaços de afinidade:

> Right now, people are learning how to participate in such knowledge cultures outside of any formal educational setting. Much of this learning takes place in the affinity spaces that are emerging around popular culture (p. 259).

Atualmente na era de cultura participativa, mundos ficcionais ajudaram a criar bases para

projetos massivos que, de acordo com Jenkins (2006) "não só pela sua narrativa, mas pela forma de como cada parcela é revelada num mundo em que a sua informação não permite a capacidade de ser contida num meio singular"[53] (p. 95). São objetos de grande atração que tendem a causar grande impacto quando movida pela própria audiência. Cada objeto audiovisual/multimédia é abordado de uma maneira em que cada conteúdo se torna diferente perante uma audiência. Para além de que conteúdos deste calibre são atrativos pelo facto de serem economicamente mais viáveis. As várias plataformas *streaming* começam a adotar mundos ficcionais (sendo eles adaptações de novas séries como novos universos). Todos nós consumimos, de forma única, um universo ficcional, seja através do cinema, séries, livros, videojogos ou *merchandise*. A forma como interagimos com estes segmentos oferece informação exclusiva em relação a mundos imaginários.

3.3. Adaptações Transmedia

As evoluções tecnológicas conduziram as produções audiovisuais até um novo nível, beneficiando o sistema transmedia no processo. De forma a criar experiências mediáticas, cada meio expressa de modo diferente utilizando palavras, imagens e sons (ou uma junção de vários). Com o melhoramento da produção de conteúdos digitais, foi permitida a criação de mais entradas num tempo reduzido. Quantas mais "portas existirem no mundo[54], mais objetos podemos inserir, para além de nos proporcionar mais informação sobre o tal objeto, estamos a sugerir uma existência ficcional que ajuda na construção narrativa" (Wolf, 2012, p. 300) [55].

Scolari (2009) indica a existência de um sistema de modelagem primário e secundário. Muitas vezes a linguagem, como modelo primário, é o objeto cognitivo mais importante que nos permite interpretar um mundo. A narrativa, tendo quase a mesma origem do que a existência da própria consciência humana, de acordo com Tolkien (1964), pode ser considerada no primeiro sistema de modelagem. Ryan (2004) sugere que, mais do que um sistema modelar primário, "a narrativa é um construtor cognitivo capaz de produzir imagens mentais"[56] (p. 8).

Partindo do pressuposto que um mundo, na sua forma embrionária, deriva de contra fatuais que criam uma imagem mental, o modelo primário de um mundo ficcional pode considerar-se uma rede de pensamentos ou, dito de outra maneira, representa a própria narrativa. Scolari (2009) é adepto de que mundos nascem do modelo que é usado como porta inicial para uma audiência, no qual esta o experiencia primeiro. De seguida, para complementar a sua macro-

[53] Tradução própria.
[54] No sentido de projetos realizados.
[55] Tradução própria.
[56] Tradução própria.

história, é necessária uma expansão de outros discursos, através de modelos secundários, preenchendo as necessidades dos fãs e lacunas do mundo ficcional (Scolari, 2009).

Pokemon começa inicialmente como forma de videojogo, *Star Wars* é introduzido como filme e a *Marvel* sob a forma de bandas desenhadas. No entanto, todos eles surgiram de criações cognitivas produzidas pela narrativa. Scolari (2009) adverte também que a situação real de um consumo pode ser influenciada pela forma de como esta adere em certa cultura/país. Muitas crianças foram introduzidas a *Pokemon* através da sua série animada e a *Marvel* introduzida para muitos com o seu projeto MCU que trabalha principalmente produções cinematográficas.

Os discursos ficcionais que utilizam mundos secundários incompatíveis (de acordo com as semelhanças da atualidade) são os que mais beneficiam do elevado número de portas que o processo de transmedia permite (nomeadamente narrativas vindas dos géneros de fantasia e ficção científica) (Wolf, 2012). Desde a sua conceção até ao seu tratamento, o tratamento narrativo inicial é imperativo. Antes de objetos narrativos colossais se expandirem para videojogos ou televisão é necessário um tratamento inicial através de palavras. Para Wolf (2012) "o que torna as palavras tão boas para um crescimento de um mundo é o facto das mesmas serem de rápida produção e de fácil moldagem"[57] (p. 330).

Wolf faz um levantamento dos elementos que os meios de comunicação utilizam de modo a construir estas «entradas»: sendo estes elementos textuais, usado em trabalhos de teor literário; as imagens, muito trabalhadas em fotografia e filmes; elementos de teor sonoro, sendo uma das suas utilizações em conteúdos orais; e a interatividade, como no caso dos videojogos.

3.3.1. A escrita

A escrita é a um dos modos de comunicação que mais impactou a nossa história, ela permitiu o avanço de várias tecnologias. Uma das grandes vantagens da escrita é a facilidade de registar a língua falada ou pensamentos através no tempo. Graças à escrita temos acesso a muitas narrativas que por outra via não seria possível. Assim, palavras podem ser consideradas uma das bases primárias de modelos primários na conceção de histórias. Wolf (2012) indica a facilidade que os textos apresentam em permitir ao nosso cérebro criar imagens abstratas de novas ideias e sugestões que por outra via não é acessível (isto tudo de forma exclusiva). Wolf (2012) explora mais a ideia da «descrição» ao redigir que textos têm a capacidade de revelar:

> unshowable things like the inner states and unexpressed emotions of characters, and impressionistic experiences which the author describes in terms of how they make someone feel, instead of just what is seen and heard (p. 337).

[57] Tradução própria.

Os textos são, de todos os outros elementos, os de mais fácil produção e manipulação. As relações que palavras evidenciam permitem-nos criar uma imagem mental que, por consequência, dá origem a ficções. No que toca à teoria de Doležel (1995), estas ideias abstratas servem para ser adicionadas à nossa enciclopédia do atual.

A escrita é uma base que permite a fusão entre os outros meios, certas imagens (estáticas ou em movimento) utilizam o texto como auxiliar para dar mais informação, enquanto os sons aderem à palavra oral. Wolf (2012) acrescenta que, quando no ato de transformação para um outro elemento, a forma textual perde a sua principal capacidade no que toca à criação de pensamentos abstratos, mas dá acesso a novas experiências.

3.3.2. A imagem

Em oposição à escrita, a imagem permite-nos observar algo em concreto e visível. A evolução da captura de imagem garantiu que a visualização expandisse de imagens estáticas para imagens em movimento e até modelos de duas e três dimensões (de forma digital). Segundo Wolf (2012), a visualização é capaz de dar uma imagem igual de individuo para individuo (ao contrário do texto sozinho) e de passar mais informação em menos tempo, seja emoções, ação dramática até efeitos que envolvam a atmosfera e o estado espírito.

Em resumo, uma imagem fornece de forma mais concisa e rápida detalhes que um texto não consegue. Conseguimos por norma, e de forma quase instantânea, assistir a objetos em perspetiva no horizonte da paisagem e, esta nos dar uma ilusão de que "há algo mais para lá no horizonte do que aquilo que vemos"[58] (Wolf, 2012, p.133). Para Tolkien (1964) o poder visual ajuda a dar informação a uma estrutura extra que o mundo ficcional possui (o que pode gerar especulação sobre informação no mundo em si). Em certos casos, de acordo com Doležel (1995), são consideradas lacunas e permite tanto ao criador como ao fã explorarem tal cenário.

Os avanços tecnológicos permitiram ainda desenvolver visualizações mais «realistas» apesar de serem geradas de forma digital. Wolf (2012) considera que "na criação de uma imagem ver os objetos em formato concreto não reduz a imaginação, apenas aplica um uso diferente"[59] (p. 340), especialmente no que toca na revelação através destas «entradas». Apesar da transformação visual de um produto textual, a realidade torna-se em adaptações visuais tanto para nichos de público (adultos/infantis), como para os próximos meios. A era da digitalização permite um aglomerado de versões do mesmo produto (ou mundo).

Todavia, grandes produtoras por vezes são vítimas na transformação de um produto vinculado num meio diferente para outro. Inicialmente na adaptação da *franchise Sonic The*

[58] Tradução própria
[59] Tradução própria.

Hedgedhog, o filme de 2020 foi prejudicado com esta dificuldade de conseguir adaptar a imagem de dois meios diferentes[60].

A visualização, diz Wolf (2012), influenciou a evolução das técnicas de criação utilizada em storyboards (que passaram de filmes animados para a conceção de produções cinematográficas e de videojogos). Esta «pré-visualização» é muito trabalhada antes de sequer chegar à composição final (a imagem final que os consumidores veem) para compreender quais os objetos que devem chamar mais atenção a uma audiência numa narrativa visual.

3.3.3. O Som

Depois de palavras, o som é o elemento mais maleável devido também à sua facilidade de edição. Wolf (2012) aponta que "sons se tornam naturalmente imersivos ao circular o espaço do ouvinte, criando atmosfera e respostas emocionais"[61] (p. 346). O áudio consegue representar espaços pequenos ou de grande dimensão, ações de personagens ou eventos através de efeitos sonoros. A sua imersão permite também a criação de uma imagem mental (apenas quando este é usado de forma individual). O som tanto pode ser trabalhado de forma artificial como de forma oral, permitindo um misto de possibilidades.

Na nova era digital, o som "tornou-se numa experiência partilhada, o aparecimento da tecnologia *stereo* ajudou a dar uma intimidade aos consumidores. […] com o aparecimento da redução de ruído *dolby*, os sistemas foram capazes de definir a ilusão tridimensional do próprio elemento sonoro, algo que se limitava à secção visual e da escrita"[62] (Elsaesser, 2013, p. 27). As tecnologias também permitem a conversão de sons usados, digamos em cinema e televisão, para outros conteúdos como videojogos. Para Wolf (2012), esta replicação sonora vem a facilitar uma audiência a associar tal som a certa *franchise*. Por exemplo temos o som dos sabres de luz *em Star Wars,* que funciona como um clique para muitos fãs, ou os feitiços ditos de forma oral em *Harry Potter*, criando assim mais «referências» entre várias narrativas.

A auralização, termo que Wolf usa para representar esta experiência através do som, tem a capacidade de converter o abstrato literário e a representação visual para uma forma imersiva. Wolf (2012) indica que esta expansão sonora é conseguida através de vozes (dos próprios personagens), efeitos especiais (de eventos tanto de habitantes ficcionais como do mundo em si) e de sons ambientes (permitindo aos fãs sentirem o mundo e/ou eventos).

A linguagem sonora torna-se interativa, segundo Wolf (2012) cada objeto sonoro tem a sua função. Por oposição à imagem, que nos permite processar a informação em relação a uma

[60] Disponível em: https://www.vulture.com/2020/02/the-sonic-the-hedgehog-controversy-and-redesign-explained.html.
[61] Tradução própria.
[62] Tradução própria.

imagem de cada vez, o som permite o processamento em paralelo. Podemos misturar sons orais de personagens e ambientes conseguindo assim distinguir o que está a ser retratado, por vezes mesmo sem o auxílio de outros elementos. Assim, a imersão sonora permite dar a entender uma «ilusão» de acontecimentos e eventos quando estes nem sequer estão a ser vistos e/ou imaginados, permitindo a exploração de um mundo de forma única.

3.3.4. Interatividade

As novas formas digitais permitem uma fusão de vários elementos, dentro dos quais textuais, visuais e sonoros. Wolf (2012) reflete que a interatividade tem como pré-requisito ter uma base já explorada com pelo menos um destes elementos.

A interatividade de um mundo depende do número de interações que uma narrativa permite. Considerando que um mundo ficcional necessita de múltiplos projetos para se tornar «influente» e, com a capacidade de se segmentar através de várias entradas para uma audiência, um mundo ficcional fornece uma maior adesão a interações que envolvem os consumidores.

Diversos meios permitem uma certa interação, desde plataformas *web* até videojogos. Cada vez mais os novos media apresentam uma certa interatividade com os consumidores. Este elemento permite dar uma resposta com a ação do consumidor. Para Wolf (2012) o objetivo principal do transmedia (no que toca a conceções geoficcionais) é dar a conhecer a possibilidade de exploração do universo. A interatividade ajuda nesta exploração, tornando-a mais atraente para o consumidor.

Videojogos são um exemplo de objetos multimédia capazes de uma interação inigualável, o que ajuda na imersão dos consumidores no mesmo. A interação está entre as camadas narrativas de todos os elementos: pode ser encontrada na forma literária quando os fãs criam teorias e *fanfics;* nas imagens visuais quando transformadas digitalmente sob a forma tridimensional (que é explorada em todos os media); e na revelação de sons tridimensionais e ambientes que proporcionam uma experiência imersiva mais profunda. A explosão tecnológica permitiu dar vida a elementos ficcionais de uma forma concreta com a manipulação de vários materiais dando origem a objetos e figurinhas como produtos de *merchandise*. Jenkins (2006) indica que esta «passagem» implica um envio de informação exclusiva para os consumidores, estes objetos interativos criam uma relação com os fãs: quando se tornam em recursos para a produção de conteúdo; até que estes criem uma relação com tal objeto para se inserirem dentro do universo ficcional. Nos elementos sonoros que estão contidos em ações interativas nos websites e/ou em elementos multimédia (como o caso nos videojogos).

As audiências tornam-se suscetíveis quando em contacto com a absorção dos objetos que são transmitidos através de elementos que compõem certo media. Como consumidores

adquirimos uma «imagem de referência» que tal meio nos proporciona, ajudando a contruir uma paisagem mental. Wolf (2012) diz que cada meio terá sempre um destes objetos como referência que se conectam entre media e conteúdos, ajudando assim na visualização de tais «entradas criadas». As grandes produtoras e os criadores apresentam esta teia interativa como forma de criar um projeto económico e que seja atraente para uma futura comunidade fiel. O *puzzle* que é oferecido da secção «oficial» (originada dos criadores e grandes empresas) permite então a interação das massas dos fãs nesta nova cultura participativa.

3.4. Cultura Participativa

Mundos ficcionais são bases para conteúdos narrativos que produzem o que Jenkins (2006) chama de «projetos perfeitos» para a cultura participativa. A forma de como eles são segmentados, estruturados e apresentados numa época onde as tecnologias permitem uma convergência entre vários meios, prova ser compatível para o nível de entretenimento que esta era requer. No sentido em que não existe só um nicho disponível, mas um aglomerado de formas de comunicação.

Sem audiência não há forma de expansão possível, e a sua divisão entre os media torna-se num desafio. Para essa adesão, a imersão dos conteúdos deve mostrar interesse para com a audiência. Wolf (2012) diz que "todas as experiências são mediáticas, a adesão dos consumidores face a conteúdos de escrita, imagem, som, interatividade ou uma combinação destes pode determinar o seu potencial crescimento e adaptação"[63] (p. 354). As «portas» necessitam de estar preparadas para os maiores desafios desta nova era participativa que, de acordo com Jenkins (2006) estão inseridos: a receção, a audiência e as expectativas.

A internet facilita a visualização e a partilha de informação de todos os seus aderentes. Hoje em dia, "se um consumidor possuir apenas um media, este vive em isolamento, mas se possuir pelo menos dois começa a pertencer a uma comunidade participativa"[64] (Jenkins, 2006, p. 245). A adesão a múltiplos media é um requisito para a participação e, no que toca a mundos ficcionais, este requisito é considerável para a sua exploração. Se os conteúdos narrativos conseguem atrair consumidores, então uma base fica estabelecida. Diz Jenkins (2006) que uma comunidade de fãs não passa de um balanço entre o fascínio e a frustração que elas estabelecem para uma narrativa, "…if media content didn't fascinate us, there would be no desire to engage with it; but if it didn't frustrate us on some level, there would be no drive to rewrite or remake it" (p. 247).

A *fandom* (comunidade de fãs) interage através do ponto de convergência de todos os

[63] Tradução própria.
[64] Tradução própria.

media nomeadamente através da internet, tornando a procura de conteúdos muito mais viável para o consumidor. Se os fãs aderem à narrativa de forma positiva, então esta procura estará situada na esfera do mesmo mundo ficcional. Estes agrupamentos com o tempo tornam-se na audiência principal, que mais tarde representam um espaço de afinidade para novos membros. Com estes grupos, de acordo com Gee (2004), os novos membros conseguem absorver conhecimento de outros fãs, motivando assim a exploração de um universo ficcional.

Scolari (2009) propõe também que cada meio promove a prática de multiliteracia através do transmedia, isto implica a capacidade de os consumidores interpretarem discursos narrativos de diferentes linguagens e criar relações entre eles. O utilizador com esta equivalência consegue perceber quais as referências de uma narrativa para a outra. Jenkins (2006) refere também que uma comunidade de fãs tem duas vertentes: os fãs que estão ativamente interessados e procuram explorar em tempo real os vários conteúdos na esperança de encontrar pontes entre segmentações narrativas à procura de ligações que possam dar pistas do caminho da narrativa num todo; e aqueles que consomem apenas para desfrutar das conexões que são reveladas nos conteúdos.

O desempenho transmediático, não excluindo o impacto das tecnologias, foi muito influenciado pela forma como as grandes massas aderiram, destacando o ponto em que Jenkins (2006) refere adiciona que a internet permite uma interação entre indivíduos que ignora distâncias. Com este itinerário, as audiências partilham e aprendem as suas técnicas de conteúdo, que mais tarde são usadas sob a forma de publicidade.

O transmedia neste aspeto não se torna num modo de consumo de histórias, mas sim num processo de comunicação. O foco destas comunidades, como Jenkins (2006) defende, "é a aprendizagem coletiva da informação contida nestes trabalhos de geoficção"[65] (p. 129). Isto significa que vários nichos de audiência (através de vários media), trabalham em conjunto (ligados às comunidades de fãs) para manusear informação que, de modo algum, não é possível ser controlada por apenas um consumidor.

Fora o ponto anterior, a internet e o acesso a ferramentas digitais permitiram aos próprios fãs interagir e manipular o próprio conteúdo de forma imprevisível e sem autorização (Jenkins, 2006, p. 133), criando até empregos dedicados a esta tarefa. Com este novo surgimento participativo o mundo deixa de ser apenas representado pelo trabalho do seu criador (ou produtores). Wolf (2012) reflete o papel dos fãs em interagirem e aderirem às regras originais, como por exemplo as leis do mundo e a vida mundana dos habitantes nas suas edições e trabalhos de teor participativo. Em certos casos um mundo torna-se participativo quando os criadores aderem à ideia originadas pelos próprios fãs, como é o caso da *franchise My Hero Academia*

[65] Tradução própria.

(2014), em que o criador utilizou uma das ideias de um dos fãs para incorporar na sua história[66], tornando assim o mundo deste universo num mundo participativo. Outros exemplos de mundos participativos baseiam-se em jogos da categoria MMORPG, onde as ações e mudanças que acontecem são de teor canónico e consideradas oficiais.

Um mundo não reside só na coletânea de narrativas, mas também no modo como os fãs o consomem. A internet veio impulsionar este processo, permitindo que seja acessível a todos, coisa que não era possível num outro meio como por exemplo a televisão. Enquanto estes fãs trabalham o conteúdo, as empresas, diz Jenkins (2006), abordam a colaboração da audiência para fins promocionais da respetiva *franchise.* Já para Wolf (2012) o conteúdo participativo é mais do que uma nova abordagem publicitária por parte da empresa, mas sim uma extensão do que o público faz com o tempo que explora um mundo: preenchendo as lacunas que encontram até que seja revelado através de conteúdos considerados canónicos ou pelo próprio autor (como por exemplo conteúdo de teorias de *franchises* de entretenimento); desenrolando lacunas ou excessos de informação em novas narrativas (as chamadas de *fanfic*); ou nas enciclopédias criadas pelos fãs onde se aglomera toda a informação proveniente de vários meios transmediáticos, que podem ser considerados por vezes repetitivos ou lacunas no desenrolar do objeto em certos meios (como por exemplo o website *serebii* (serebii.net) em que se apresenta toda a informação dos vários objetos da *franchise Pokemon*) (p. 337). Podemos chamar estas enciclopédias de bíblias para os fãs, um modo de guardar toda a informação para todos.

Quanto mais os fãs dedicam ao consumo das ramificações, mais eles ficam atentos aos destaques de referências. No caso do MCU o destaque destas cenas está situado maioritariamente nas cenas pós-créditos, onde vários protagonistas de outras narrativas entram em contacto uns com os outros. Wolf (2012) anuncia que, graças às lacunas apontadas por Doležel, a audiência tem um forte incentivo para elaborar especulações até ganharem vida própria, refletindo o desejo da comunidade de «preencher estas falhas» de modo extracurricular, a este fenómeno Wolf dá o nome de *fanon*[67]. Quando maior o *fanon*, maior é o interesse pela parte do consumidor, as especulações representam o que a audiência faz quando explora um mundo.

O transmedia, de acordo com Harvey (2015), auxilia a memória de certas referências com o avançar da narrativa. Para Harvey, as especulações são o modo como as empresas percebem o que planear para os próximos conteúdos em relação à memória que os fãs retiraram da narrativa. Enciclopédias e *wikis* são o formato que os fãs nas suas comunidades encontraram para colocar toda a informação que um aglomerado de conteúdos do munto contém. Também é uma forma de organizar e estruturar a informação através da memória. Pelas palavras de Jenkins

[66] Disponível em: https://comicbook.com/anime/news/my-hero-academia-anime-new-hero-fan-made/.

[67] Termo usado para descrever teorias e ideias de lacunas de um mundo pelos fãs de modo a tornarem-se canónicas temporariamente (até a fonte oficial revelar a informação correta) (Wolf, 2012, p. 373)

(2006) estes caçadores de informação têm prazer na simples procura de mais informação relativa a certo personagem, cultura, ou simplesmente algo em específico derivado de uma narrativa. É previsto que esta tendência seja passada de geração e que esta tendência se transforme na norma e que as novas audiências procurem as mesmas experiências. Uma das razões pelas quais um projeto como *The Matrix* é considerado um trabalho perfeito para o transmedia é, referenciando Jenkins (2006), devido a ser um projeto que requer iniciativa pela exploração dos consumidores. Eles mantêm-se informados através de fóruns (páginas *web* onde a própria comunidade partilha informações). As teorias criam um jogo na cabeça do *fandom* (Jenkins, 2006).

O caso *The Matrix* tornou-se num sítio onde os artistas puderam criar novas experiências e os fãs pudessem explorar mais deste *franchise*. Para isto, diz Jenkins (2006), o mundo foi criado de uma maneira consistente de forma a que cada secção de informação fosse reconhecida e pudesse ser instalada num todo. Os fãs aderem com mais facilidade a um conteúdo que seja independente do que a uma ordem exata. Para Jenkins (2006) estas comunidades são um grupo organizado que trabalha a informação até esta ser completa.

A evolução do transmedia para a cultura de entretenimento está a fazer com que o «cidadão comum»[68], como Jenkins o denomina, esteja a desaparecer. Em vez disso o cidadão comum está a adotar um processo de processamento coletivo, onde os consumidores vão angariar toda a informação de um grupo. Muita desta vontade de procurar informação, para Jenkins (2006) provêm da imersão dos novos espaços de afinidade.

Os elementos reutilizados pelas grandes produtoras na concretização dos conteúdos digitais são também reutilizados para conteúdo participativo dos fãs. A própria comunidade partilha as referências que ligam as várias segmentações, como por exemplo, personagens de teor cinematográfico são readaptados para videojogos por empresas e os fãs aderem a estes modelos tridimensionais para reutilizar em conteúdos customizados através da internet. Estes destaques criam vários tipos de conteúdos no tempo das grandes resoluções. Os conteúdos customizados para os fãs podem ser *fanfiction*, paródias, clips musicais, etc, explorando lacunas existentes ou uma alegoria do mesmo.

Toda a informação considerada canónica vem dos criadores/produtores originais. Os fãs, de acordo com Jenkins (2006), assumem esta construção como verdadeira e é com a reação da audiência face a estas revelações canónicas que elas têm o poder de ditar o futuro da *franchise*. Se a *franchise* por norma aderir à cultura participativa da sua comunidade, a sua identidade é reconhecida (a *franchise* é reconhecida como um sucesso entre os fãs), caso contrário os fãs vão dar outra visão à *franchise*, podendo degradar a sua imagem do modelo original criado pelos criadores. Como Jenkins (2006) diz, "Os estúdios funcionam como entidades que produzem

[68] Jenkins descreve-o como alguém que processa o conhecimento de forma individualista.

conteúdo para um culto em que os fãs decidem se é aceite ou não"[69] (p. 148).

Os fãs criam comunidades através da *franchise* pelos vários media. Após isso, o aglomerado de consumidores de uma *franchise* é sempre a soma destas várias comunidades. Elas tendem a juntar-se com a ajuda de plataformas que angariam informações (por vezes recolhidas pelos próprios fãs) de tais mundos ficcionais, como locais, eventos ou personagens (como por exemplo as *wikis* e/ou enciclopédias). Comunidades de videojogos, de conteúdos cinematográficos e até os fãs que têm o prazer de explorar um mundo entram em sintonia para trabalhar em conjunto e decifrar o que consomem.

Nestas comunidades, os fãs adquirem (muitas das vezes) mais poder de informação que os próprios criadores[70]. Esta informação é proveniente de uma das peças mais fulcrais numa expansão, cujo fim é dar aos consumidores uma razão para procurarem experiências num mundo ficcional. Com a devida atenção os fãs tomam a rédea da continuidade da *franchise*, obrigando à reação dos produtores/criadores. É essencial que os criadores não revelem muita informação ao mesmo tempo, pois a falta da mesma pode ser um incentivo para os consumidores como uma possível ramificação futura, sendo esta por via de uma sequela, prequela ou *spin-off*. Jenkins (2006) expressa que os produtores de media conseguem, com uma entrega notável de conteúdo, ganhar a sua confiança e permitir que a *franchise* viva através dos mesmos, existindo inúmeros exemplos atualmente.

A valorização dos valores da *franchise* por parte dos fãs é essencial para que uma afiliação seja concebida, diz Gee (2004). Sendo este o caso, numa *franchise* de sucesso os fãs irão: pessoalmente procurar pistas sobre tais personagens em conteúdos narrativos; agrupar-se em comunidades para aprender mais e/ou dar algo de valor para os outros, criando assim mais motivação para o grupo em questão; conviver com outros membros e aprender mais sobre o conteúdo em si, caso este seja audiovisual ou interativo, como por exemplo um videojogo.

Mundos ficcionais existem até ao ponto em que permitem aos consumidores participar na sua exploração, expansão e para consumirem o entretenimento que neles coabita. A sua existência cria comunidades, eventos, modelos de negócios e até oportunidades de emprego para o cidadão atual. Dando seguimento ao pensamento de Jenkins, pode considerar-se que os mundos ficcionais contemporâneos não só transpõem a esfera narrativa como, para todos os efeitos, possuem uma existência real e operativa na vida da sua audiência.

[69] Tradução própria.

[70] Os fãs por norma consomem uma quantidade superior de experiência de um mundo ficcional, em oposição aos criadores (Jenkins, 2006).

4. Estudo de caso

4.1. Objetivo e Questão de Partida

Mundos ficcionais estão a dominar nas plataformas de conteúdo, seja com produções originais ou adaptações que se tornam numa serialização de conteúdos media. Após a exploração e revisão da literatura, verifica-se que este aumento de *franchises* de entretenimento tem como base o foco na criação de um mundo ficcional consistente, o foco na comunidade que o consome, o foco narrativo e na sua contribuição para uma teia que liga diversos conteúdos e diversas audiências.

Este trabalho justifica uma análise de conteúdo de teor qualitativo baseado na interpretação de um sujeito que observa e consome textos visuais, sonoros e narrativos. O atual corpo textual procura compreender a extensão de um mundo ficcional e a sua expansão transmediática. Para tal, foi selecionado o universo ficcional *Runeterra* da *franchise* de *League of Legends* (2009), criado pela empresa norte-americana Riot Games. Originando a questão «Como o transmedia é aplicado como expansão de um universo ficcional de modo a criar uma *franchise* de sucesso?».

Como tal, de forma a perceber como o transmedia é aplicado em prol da expansão de um mundo ficcional, este trabalho sugere compreender o universo ficcional *Runeterra* e entender a sua expansão exponencial com base:

1- No detalhe da criação dos componentes;
2- No foco da participação e consumo da audiência;
3- No teor narrativo.

Como objetivo principal, procurou-se perceber a extensão atual de todos os componentes presentes no mundo ficcional *Runeterra*, incluindo assim personagens, locais, eventos e perceber de que modo a empresa expandiu cada um destes elementos, contando já com 12 anos de existência da *franchise* de *LoL*.

Como limitações da atual investigação, denota-se que universos ficcionais (capítulo I), como o transmedia (capítulo II) essão intimamente relacionados com a categoria de *storytelling*. Portanto este trabalho não se propõe de modo algum a analisar a narrativa das várias ramificações, analisar a estrutura da audiência ou a descodificar uma análise estruturada completa do mundo ficcional.

4.1.1. Objeto de Estudo

Runeterra é revelado inicialmente através do videojogo de *LoL*, tornando-se o formato original desde então, sendo criado pela RG.

A Riot Games é uma empresa norte-americana fundada em 2006, tendo o seu foco desde muito cedo no desenvolvimento e publicação de videojogos com o foco na atenção dos jogadores[71]. Anos mais tarde, em 2009, lança a versão beta do jogo que iria revolucionar os *esports* a nível global, o LoL. Não muito longe disso, em 2011, a empresa recebeu um investimento da parte da *Tencent*[72], tornando-se na atual empresa-mãe.

Mais recentemente, com a continuação do *LoL* que permitiu um desenvolvimento gradual[73] para formar uma base no mundo de *Runeterra*, a empresa expandiu as suas experiências para novos jogos como: *Teamfight Tactics* (2019): *Legends of Runeterra* (2020); *League of Legends: Wild Rift* (2020); *Valorant* (2020); *Ruined King: A League of Legends Story*™ (2021) e múltiplos outros projetos fora do universo dos videojogos, tais como bandas desenhadas, a série da *Netflix Arcane* (2021), música tal como *K/DA* (2018) e *Pentakill* (2014), jogo de tabuleiro *Tellstones, King's Gambit* (2020) e *Mechs vs Minions* (2016). O videojogo *League of Legends* é reconhecido por proporcionar alguns dos maiores eventos de *esports* em todo o mundo, cultivando os aspetos positivos que tem para com estes fãs[74].

Sendo *LoL* uma *franchise* mais recente em comparação a outras mais contestadas[75], *Runeterra* tem o relevo de ser um objeto de estudo eficaz na nova era transmedia e cultura participativa.

4.1.2. Método Selecionado

O método selecionado para o seguinte trabalho teve um paradigma qualitativo interpretativo, seguindo a técnica de análise de conteúdo. Desta forma, como Drisko & Maschi (2016) suportam a ideia de que a análise é sujeita a subjetividade, podendo alterar conclusões derivadas do mesmo objeto de estudo (p. 84).

A presente análise a *Runeterra* teve como base textos dos variados meios de comunicação, apresentados de forma de escrita, imagem, sonora ou uma junção de todas. A análise foi dividida em quatro partes. O primeiro segmento baseou-se na procura dos textos necessários para a amostra que consiste em todos os componentes (personagens, objetos, locais e eventos) localizados:

a. no *website* oficial de *LoL* (universe.leagueoflegends.com) onde se encontra:

[71] Significa que o foco não é o produto, mas sim o cliente, neste caso o jogador. A prioridade e valorização está na reação dos jogadores aos seus produtos ao invés dos seus conteúdos (https://www.gdcvault.com/play/1015040/League-of-Legends-What-it).

[72] Disponível em: https://win.gg/news/who-owns-league-of-legends-and-riot-games-we-break-it-down/#:~:text=In%20February%202011%2C%20Tencent%20made,been%20a%20subsidiary%20of%20Tencent.

[73] Disponível em: https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates.

[74] Disponível em: https://www.riotgames.com/en/who-we-are#:~:text=Riot%20Games%20was%20founded%20in,the%20explosive%20growth%20of%20esports.

[75] Por exemplo, *franchises* como *Star Wars*, *Pokemon*, e outros exemplos mencionados na revisão da literatura.

i. conteúdos narrativos das biografias dos personagens disponíveis no videojogo *LoL*;
ii. contos;
iii. banda desenhada *online*;

b. no jogo *Ruined King: A League of Legends Story*™ onde se encontram:
i. objetos interativos que revelam detalhes culturais e folclóricos;
ii. uma ramificação narrativa que explora o *Ruination*[76];
iii. e sequelas narrativas de personagens.

c. no jogo *LoR* onde se encontram:
i. descrições nas cartas com informações derivadas de culturas, personagens e conflitos;
ii. diálogo exclusivo.

d. no jogo *LoL* onde se encontram:
i. interações de diálogo e corporais exclusivas;
ii. objetos e habilidades que apresentam descrições;
iii. referências nos mapas jogáveis.

e. nos conteúdos dos canais de *Youtube: League of Legends* (www.youtube.com/c/leagueoflegends); *League of Legends: Wilf Rift* (www.youtube.com/c/wildrift); e *Legends of Runeterra* (www.youtube.com/c/legendsofruneterra) onde se encontram:
i. informações narrativas e futuros eventos;
ii. avanços ou atualizações de acontecimentos.

f. em conteúdos literários produzidos e divulgados pela RG sendo estes:
i. a *novel Garen First Shield* (2020)
ii. o livro *Realms of Runeterra* (2019).

Com o levantamento da amostra, a segunda parte envolve uma seleção e descrição sobre os componentes utilizados, isto implica:

g. verificar quais são os pontos-chave narrativos que envolvem a criação, desenvolvimento e expansão de *Runeterra*, entendendo-se por pontos-chave:
i. habitantes;
ii. objetos;
iii. locais;
iv. conflitos;

A terceira etapa conota a importância de destacar quais os componentes chave a serem

[76] Ver anexo I.

usados como objetos de transmedia que ajudam na expansão. Para esta etapa foram só selecionados os componentes que permitiram uma adição ao mundo[77], isto implica todas as informações que são adicionais e não estão previamente definidas nas camadas geográficas (novos territórios, culturas) e temporais (surgimento de conflitos e eventos mais relevantes, surgimento de personagens). Para isso foi necessário:

h. identificar as relações e menções dos componentes expansionistas entre os vários conteúdos media (audiovisuais, multimédia, narrativos);
i. Compreender o tipo de informação que é adicionada e de que modo é introduzida.

A última secção da análise aplicada envolve a identificação do tipo de conteúdos que os fãs adotam, de maneira a torná-los participativos nesta *franchise*.

[77] Para efeitos desta investigação aplico o nome "componentes expansionistas".

4.2. Runeterra

Runeterra é o mundo ficcional que constitui características do género fantástico desenvolvido pela empresa *RG*. Atualmente o mundo é composto por 13 regiões designadas de *Freljord, Demacia, Noxus, Ionia, Piltover, Zaun, Bilgewater, Targon, Ixtal, Shurima, Void, Shadow Isles* e *Bandle city*. *Runeterra* também contém universos alternativos, permitindo novas abordagens. Originalmente, este mundo ficcional foi criado com o primeiro conjunto de personagens ligadas a *LoL*, desde então a sua expansão interna[78] permitiu um desenvolvimento de outro tipo de conteúdos e jogos.

Após o levantamento de vários contos, vídeos cinemáticos, descrições de objetos e em personagens apresenta-se um resumo detalhado da sua evolução ao mencionar os eventos mais relevantes e aqueles que proporcionaram mudanças drásticas (as que deram origens aos principais conflitos e à respetiva criação de personagens e eventos dentro dos conteúdos transmedia). A calendarização deste universo inicia quando uma das nações, *Noxus*, é fundada, logo as datas estarão sempre em redor deste seu início. Uma breve sinopse da narrativa global e dos principais movimentos é apresentada no anexo I.

4.2.1. Principais Conteúdos

4.2.1.1. League of legends

O *League of Legends* é um jogo online da categoriza de MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), que onde junta duas equipas compostas de cinco jogadores. O jogo consiste numa batalha entre as equipas cujo objetivo é destruir a sua principal estrutura (o *nexus*). O *Nexus* está guardado por vários obstáculos, entre eles torres de defesa, em que os jogadores para chegarem a ele têm que as destruir, para além de que os cinco jogadores inimigos também estarão a defender o seu *nexus*. Cada jogador, antes de iniciar o jogo, escolhe um dos personagens disponíveis (chamados de campeões) e durante o jogo estes escolhem em quais das rotas jogar (o mapa é composto por três rotas, uma no topo, outra no meio e a última em baixo, entre elas também existe a zona da selva). Os campeões têm identidades únicas que os ajudam a criar uma identidade, tanto em contexto narrativo como na forma de jogar. Durante o jogo os jogadores enfrentam a equipa oposta e as suas estruturas até chegarem ao *nexus*, durante o tempo corrido eles terão acesso a *itens* que os iram ajudar a aumentar os atributos dos personagens.

4.2.1.2. Legends of Runeterra

É um jogo de cartas digital de colecionáveis. Cada região tem o seu grupo de cartas,

[78] Como expansão interna, adverte-se a extensão da informação dentro de um só conteúdo.

nomeadamente cartas com vários níveis, as cartas mais especiais e que indicam a estrutura do baralho do jogador são compostas por vários personagens até um máximo de seis cartas desta. O jogo consiste em reduzir os pontos de vida do oponente até ao zero.

4.2.1.3. Arcane

É uma série da Netflix de adaptação com personagens de *Runeterra* na região entre *Piltover* e *Zaun* desenvolvida pela Fortiche Production e publicado pela Riot Games. A narrativa, embora uma adaptação, revela informações também únicas das biografias e contos.

4.2.1.4. The Ruined King: A League of Legends Story™

Ruined King: A League of Legends Story é um jogo RPG à base de turnos desenvolvido pelas empresas Airship Syndicate e publicado pela Riot Forge em que consiste num *spin-off* ao jogo *League of Legends*. O *Ruined King* usa personagens, cenários e narrativas baseados no seu jogo original.

4.2.2. Construção das Narrativas: Ashe The Frost Archer

Em 2009, *League of Legends* é lançado com um total de 40 personagens. Cada personagem com as suas habilidades, estratégias e histórias. Cada uma pressupõe a sua respetiva biografia, onde se dá a entender um breve resumo da sua vida até a data presente (em tempo ficcional). Um destes habitantes de *Runeterra* chama-se Ashe, também conhecida como uma arqueira que usa habilidades relacionadas ao gelo.

As biografias não passam de narrativas com início, meio e fim, e de certa forma todas elas seguem uma estrutura. São criadas de modo a enfatizar e diferenciar cada personagem jogável. Apresentando o excerto um do anexo II, na introdução, é descrita a sua origem – "a Norte de *Freljord,* onde tribos brutais e guerras entre clãs existem em abundância numa paisagem cruel e gelada". Neste mundo de Ashe, ela cresceu no que parece ser um mundo repleto de violência. Aqui, as pequenas informações como tribos e clãs, os ventos congelados e o frio criam um ambiente concreto na nossa mente.

Posto isto, a continuação no segundo excerto no anexo II, "Ashe é filha única da chefe de uma das tribos", ajuda a dar história à personagem e uma origem de onde ela vem neste mundo. Sabemos que existe violência entre as tribos e os clãs e com esta informação sabemos que ela é de uma destas tribos. "Ashe é uma *iceborn*, um membro com uma conexão ancestral a uma magia das suas terras e a capacidade de usar o *True Ice*". Neste mundo, não só existe violência, luta pela sobrevivência como também poderes mágicos herdados e capacidades que são limitadas a alguns habitantes. Com pequenas informações temos já algum contexto do tempo presente desta personagem, da sua origem e do que esta sua realidade tem para oferecer. Com apenas poucas informações, com um máximo de dois personagens, Ashe e Grena, esta região parece demonstrar tanto ainda por explorar. Isto torna-se relevante para a imersão dos jogadores para com os personagens que, num contexto de género fantástico, é determinante alinhar os gostos e a imersão do jogador para com o jogo.

"Todos assumem que Ashe iria seguir a sua mãe como a próxima líder. No entanto, isto nunca foi o seu objetivo, o peso desta responsabilidade fez com que ela se sentisse pressionada, isolada e sozinha." Neste segundo ponto é apresentado um avanço, algo que se espera de Ashe e a resposta baseia-se nos seus pensamentos. Narrativamente, isto é um ponto de ação que indica que o personagem ou história serão importantes para o avanço narrativo em conteúdos futuros.

Conseguimos por norma já afirmar que este mundo ajuda a contar a história de Ashe, muitos de nós não vivem uma atualidade com ventos gelados e numa violência tribal contra outras comunidades, isto fornece um novo ponto de perspetiva aos leitores. Em segundo, fala-se de uma linhagem que tem como objetivo levar o clã para tempos vitoriosos, ou pelo menos os

textos sugerem isso, o que cria uma curiosidade de questionar os acontecimentos por parte da audiência. Terceiro, o aparecimento de magias e poderes passados por uma linhagem ancestral é algo de que nenhum de nós consegue ter noção: o que são estes *Iceborn*? O que é este *True Ice*? A estas questões as respostas são deixadas em aberto, sendo espaços em branco para a construção de narrativas futuras ou deixados à imaginação da audiência. Este terceiro ponto revela uma vertente fantástica, e por esta principal razão, *Runeterra*, e mais precisamente *Freljord* consegue ser a base para as leis da narrativa da Ashe.

Ainda assim, sem termos noção da continuação da narrativa, já conseguimos angariar algumas informações. Sabemos que Ashe e Grena são habitantes, que as forças da natureza aqui revestem-se com características gélidas. Estamos presentes num estado de incerteza, com a queda da sua mãe, alguém tem que liderar o clã. Isto descreve alguns eventos, a eventual queda de Grena, os conflitos entre as tribos e por fim, os pensamentos que Ashe tem perante as expectativas de "todos os outros". Toda esta informação, para além de ser necessária para a conceção da estrutura desta narrativa, está a descrever componentes necessários para pintar uma sequência de eventos na nossa mente. Neste caso com o canal escrito, cada componente destes é dividido com uma cor, e a estrutura narrativa está a ajudar a guiar-nos no desenrolar de uma imagem, até que no final tenhamos uma noção da tela que envolve várias cores, várias pinceladas, várias direções e tempo para elas chegarem ao fim.

Neste bloco as informações são provenientes do formato sob a forma de escrita, logo grande parte destes conteúdos são usados pela capacidade de transmitir ideias e imagens mentais em relação ao mundo, uma vez que uma criação de conteúdos que revelassem a sua forma global seria pouco viável economicamente.

4.2.2.1. Componentes: O Segredo de Freljord

Componentes como os retratados no capítulo um são os tais objetos que permitem uma narrativa avançar, ignorando por completo a premissa e a lição que a narrativa tenta comunicar. No conto "*The Legend Of The Frozen Watchers*" apresentado no anexo III, no primeiro parágrafo a audiência compreende que "*Freljord*" já mencionada em Ashe teve várias vertentes, passou de uma versão primitiva para outra mais moderna. O segundo parágrafo indica os chamados de "*Frostguard*", algum tipo de povo ou clã ainda não estipulado neste conto, mas a forma como esta frase está construída sugere que este grupo sabe uma informação que provém dos tempos primitivos aos tempos atuais. No terceiro bloco é apresentado a primeira personagem deste conto, a rainha Lissandra, que contém o poder político capaz de proibir "lendas" que ela considere serem heréticas frente outras a verdades, de acordo com ela.

Em apenas três parágrafos, este conto revela diferenças cronológicas, menciona uma

comunidade e a sua suposta rainha. Está claro que este conto tem como objetivo revelar uma lenda que é guardada proveniente de *Freljord*, uma informação que influenciou muitos conflitos no mundo. Estes componentes, nomeadamente, a região (*Freljord*), grupos sociais (*Iceborn*, *Frostguard* e *Avarosan*), personagens (Lissandra, Ashe e Grena) e conflitos (lenda proibida, clãs de *Freljord*) são ingredientes que alimentam uma construção fictícia maior do que a mera soma das partes. A sua aparição permite uma presença cultural que pode ser replicada em várias outras narrativas.

4.2.2.2. Realidade Ficcional

Um dos principais componentes que trabalha diretamente a consistência de um mundo ficcional é realidade que os seus habitantes observam. Na biografia "*Brand The Burning Vengeance*", *"Ryze The Rune Mage*", nos contos "*From The Ashes*", "*An Old Friend*" e no vídeo "*Call of Power*"[79] conseguimos contemplar a importância das *world runes* (ver anexo I).

A adaptação do personagem Ryze no vídeo publicitário representa bem, na sua configuração, a realidade pelo qual ele passou e enfrenta. Esta realidade é descoberta também em todas as outras ramificações que sugerem o aparecimento do personagem. Nós enquanto consumidores desta narrativa temos oportunidade de preencher a nossa construção pessoal deste mundo através destes conteúdos e de outros.

A textura subjetiva do mundo deste personagem é trabalhada e auxiliada por vários componentes e, quando retratada de forma fidedigna, permite compreender a evolução dos conflitos internos e externos que porventura possam ou não afetar outros cruzamentos de conteúdos. Através destas informações a audiência constrói o mundo ficcional na sua mente e adapta-se à «atualidade» do respetivo plano fictício.

Em conteúdos no formato audiovisual, como por exemplo em "*The Call*" (fig. 1), as imagens ajudam na conceção de uma visão mais concreta[80], ajudando de certa maneira a que a audiência alcance em parte a realidade que os habitantes deste mundo enfrentam. Os conteúdos visuais auxiliam os restantes para suportar comportamentos e cenários que, por outros meios não se torna possível.

[79] Disponível em: https://youtu.be/oGnZk-_R0KQ.
[80] Mais próxima do que aquilo que nós estamos habituados a observar.

Figura 1 - "The Call" (0:19). (Fonte: League of Legends)

4.2.3. A Teia: Expansão de Vrynna

Referências são as menções que conectam vários textos, podendo ou não estar relacionados no mesmo universo. Neste aspeto, as referências usadas na biografia do conto anteriormente funcionam como uma ligação entre os dois corpos narrativos.

Em "*Ashe The Frost Archer*" o componente "*Freljord*" é usado como uma ponte de referência também em "*The Legend of the Frozen Watchers*". Em retrospetiva, o que este componente faz é conectar duas narrativas à descoberta da região. Por ventura se compararmos *Freljord* a certas cartas de *LoR*, como exemplo "*Scarmother Vrynna*" (fig. 2), que é uma personagem referenciada em dois contos, sendo eles "*A Good Day*" e "*The Shackles Of Belief*", entramos neste cruzamento de exploração do mundo. Apesar das narrativas prestarem diferentes tipos de informação, grande porção dela em forma escrita, o visual de Vrynna é apresentado em *LoR* onde a informação exclusiva da personagem é revelada, e as suas narrativas revelam um dos conflitos da personagem e a sua inserção noutro conflito separados temporalmente.

Figura 2- Scarmother Vrynna. (Fonte: Legends of Runeterra)

Várias informações colocadas em diferentes tipos de conteúdos[81], fora a possibilidade de invocar detalhes exclusivos, também criam uma comunicação única dentro desta *franchise*. A interatividade cria uma maneira única de como o fã consegue construir a informação segmentada através do consumo de conteúdos no seu próprio tempo e de acordo com a sua vontade individual.

4.2.3.1. Personagens

Os personagens, quer jogáveis ou não, nos diversos conteúdos são os principais objetos que avançam o conflito para o seu desenrolar. A relação entre os mesmos é puramente manifestada nos seus valores e objetivos. Nas narrativas literárias "*Anivia The Cryophoenix*", "*The Lost Tales Of Ornn*", "*Ornn The Fire Below The Mountain*" e "*Volibear The Relentless Storm*" são retratadas como os três irmãos que deram origem à geografia de *Runeterra*. Nestes conteúdos biográficos e em forma de conto, as relações estipuladas entre eles narram eventos que os interligam em relação à criação geográfica, compreendemos melhor com os excertos três, quatro e cinco do anexo II. Nestes exemplos, apesar de cada personagem estar contido no seu próprio mito e evolução, todos eles são referidos entre os vários textos.

4.2.3.2. Conflitos: Invasões de Ionia

[81] Como o caso já mencionado de Vrynna.

Figura 3- Ionia. (Fonte: League of Legends)

Conhecida como "as primeiras terras", *Ionia* (fig. 3) é um local sagrado, onde os animais, a natureza e até as próprias estruturas estão ligadas ao reino espiritual. Quando Swain decide invadir estas terras sagradas o equilíbrio de *Ionia* ruíu.

Esta invasão é contada através de biografias de Irelia, Jhin, Akali, Karma, Lee Sin, Master Yi, Syndra, Yasuo, Yone, Sett, Singed, Kayn, Zed, Varus, Udyr, Shen, Riven e Sion, criando várias pontes. Os contos literários[82] de alguns destes personagens envolventes neste conflito apresentam informações políticas, demográficas e culturais antes e depois da invasão. A coletânea destes trabalhos também reflete a tal divisão dos próprios nativos. O cinemático *"Awaken"*[83], para além de dar imagens e uma imersão sonora totalmente adicional ao texto, apresenta uma parte desta invasão onde podemos ver alguns dos personagens. *LoR* também revela cartas da *facção* de *Noxus* e *Ionia*, com informações sobre detalhes da invasão (fig. 4).

[82] "*The Bow, And The Kunai", "Stains On A Name", "The Blade Of Millennia", "Confessions Of A Broken Blade: Part 1, 2 & 3", "The Dreaming Pool"* e *"Perennial"*.
[83] Disponível em: https://youtu.be/zF5Ddo9JdpY.

Figura 4- The Leviathan. (Fonte: Legends of Runeterra)

Posto isto, os conflitos são acontecimentos que necessitam de um ou mais objetos para ganhar forma, neste caso o uso de vários personagens implica um nó narrativo que os unifica perante um evento em comum, neste caso as invasões de *Ionia*. Sendo estes 27 conteúdos em forma literária, duas narrativas audiovisuais e conteúdo em formado interativo dentro do jogo, como pequenas informações e diálogos, podemos admirar a quantidade de conteúdos atuais que revelam informações sobre este conflito.

4.2.3.3. Regiões: Ruination

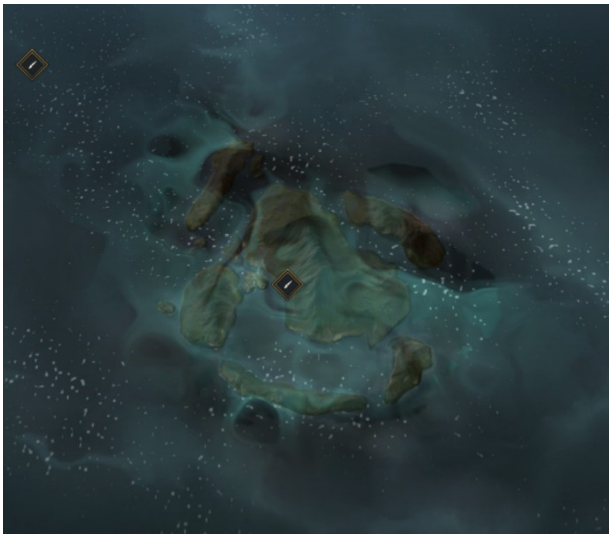


Figura 5- Shadow Isles. (Fonte: League of Legends)

Após a *Ruination*, o que era conhecido como as *Blessed Isles*, são agora nomeadas de *Shadow Isles* (fig. 5). As origens dos acontecimentos da *Ruination* criam rumores de um novo território - *Camavor*[84].

[84] Contida no conto *"An Intimate Evening At Oyster Bill's"*.

Antes da *Ruination*, todos os acontecimentos que envolviam as *Blessed Isles* estão registados em *"Ryze The Rune Mage", "Thresh The Chain Warden"* e *"Yorick Shepherd Of Souls".*

De um ponto de vista da audiência, todos os eventos derivados de *Camavor* são compreendidos numa coletânea de partes de biografias e contos. "*Gwen The Hallowed Seamtress*", "*Hecarim The Shadow Of War*", "*Kalista The Spear Of Vengeance", "Thresh The Chain Warden",* e "*Viego The Ruined King*" revelam o "antes" e o "depois" da *Ruination* e também de como os eventos deste reino de *Camavor* influenciaram a explosão de *Helia* nas *Blessed Isles* e, por consequência, mais detalhes da *Black Mist*. Conseguimos uma hierarquia dos personagens que manipularam tal coincidência na infografia "*Roots Of Ruin*"[85]. A biografia *"Maokai The Twisted Treant"* revela uma outra perspetiva neste conflito.

Após a *Ruination*, o *Harrowing*[86] é um fator que veio a interagir com o resto do mundo. Inicialmente apenas afetando *Bilgewater*, sendo este o território mais próximo, agora afetando todos os cantos dos outros territórios, como apresentado e explicado no vídeo "*The Harrowing: Tales of the Black Mist*"[87]. Este *Harrowing* é experienciado em contos[88], em "*Illaoi The Kraken Priestess*" e "*Akshan The Rouge Sentinel*" e, noutros pequenos *teasers* tais como "*Kalista: The Pledge*"[89] e "*Thresh Unbound: A Night at the Inn*"[90].

O jogo *Ruined King: A League of Legends Story*™ narra mais detalhadamente o perigo das *Shadow Isles* e do personagem Viego. Neste jogo o jogador tem acesso a um grupo de personagens de Braum, Illaoi, Miss Fortune, Pyke, Ahri e Yasuo[91] que avança cada um nas suas narrativas individuais e explora melhor os conflitos de cada um.

Com este aparecimento[92], e das tentativas sucessivas de invasão da *Black Mist,* é criada a ordem dos *Sentinels of Light*. Esta ordem é inicialmente mencionada nas ramificações literárias de Akshan e nas biografias "*Lucian The Purifier*" e "*Senna The Redeemer*" onde uma aliança de personagens enfrente este perigo. A aliança é composta por vários personagens espalhados pelo mundo e enfrentam acima de tudo Viego. É no lançamento do personagem Akshan que esta ramificação se desenrola em vários conteúdos contendo a história da aliança e dos conflitos em

[85] Disponível em: https://images.contentstack.io/v3/assets/blt731acb42bb3d1659/blt29e3cb27f15c2631/607f6a8aea92433fc5138359/roots-of-ruin-big-en.jpg.

[86] Dá-se o nome de *Harrowing* sempre que a *Black Mist* se expande de modo a conseguir afetar outros territórios.

[87] Disponível em: https://youtu.be/s2FFGBPXNeU.

[88] "*Strand By Silken Strand", "Shadow & Fortune Part: 1, 2, 3 & 4", "The Stranger Who Sews", "The Despoiler Of Havenfall", "Redeemed", "Hunter Of Shadows", "Nightbloom", "With Hell Before Them"* e "*The Voices Of The Dead".*

[89] Disponível em: https://youtu.be/GnT8jVCyh_E.

[90] Disponível em: https://youtu.be/1ED2dnPJXYU.

[91] Apresentados no trailer do jogo em https://youtu.be/PpRRLYJ5fIQ.

[92] Disponível em: https://youtu.be/8PbhGt8XxSM.

"*Fate of Demacia*"[93], "*Story So Far"*[94], "*Before Dawn*"[95], no evento em *LoL Sentinels of Light*[96] e "*Absolution*"[97]. Adicionalmente a banda desenhada "*Sentinels Of Light: Steadfast Heart*" também adiciona textura a este conflito. No jogo *League of Legends*, também é adicionado um evento de *Sentinels of Light*, onde informa dos conflitos em várias regiões.

O vídeo *"Absolution"* toma a iniciativa de introduzir mais personagens manipulados pela *Mist*, um deles sendo Pantheon, que mais tarde é reintroduzido em *"In Battle, Broken"*[98], que introduz uma narrativa emocional do personagem, que é continuada mais tarde no cinemático "*The Call*".

Em suma, todos estes conteúdos apresentam ligações entre vários personagens que estão interligados a diferentes regiões *Freljord, Demacia, Noxus, Ionia, Bilgewater, Targon*, *Shurima, Piltover, Zaun* e *Shadow Isles*. A quantidade de conteúdos que permite expandir os conflitos em prol de uma plenitude geográfica intensa revela ser de grande dimensão. O mundo aumenta, permitindo assim mais oportunidades para ramificações narrativas e ocasiões de ligação entre vários setores como vistos no exemplo acima, em que um conflito une vários blocos complementares.

4.2.4. Lacunas: A Queda e Ascensão

Nas biografias, contos, e nos outros conteúdos desta *franchise*, as narrativas revelam uma seção da vida do personagem, região ou conflito através de formas literárias, audiovisuais e interativas. Peguemos no exemplo de *Shurima*.

Figura 6- Shurima. (Fonte: League of Legends)

[93] Disponível em: https://youtu.be/h8X5qzzIc9A.
[94] Disponível em: https://youtu.be/RAw5aTmf9Og.
[95] Disponível em: https://youtu.be/tW6eHnIzpQM.
[96] Mais informações em https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/sentinels-of-light/.
[97] Disponível em: https://youtu.be/a8h1BTe45AU.
[98] Anexo II 11º excerto.

O domínio de *Shurima* (fig. 6) acontece muito numa fase embrionária das grandes civilizações. Construída em volta do rio "*Mother of Life*", *Shurima* é a capital que trouxe esperança à vida no deserto. Durante milénios este império foi conhecido como a maior força de *Runeterra*.

Tudo começa quando *Shurima* tenta ganhar parte da força mágica do sol com o principal *Sun Disk*. Após a queda da primeira capital um segundo maior *Sun Disk* foi construído, permitindo a criação dos *Ascended*. Esta evolução inicial é anunciada em contos[99], no livro "*Realms of Runeterra"* e biografias[100]. A expansão deste território é apresentada pelas biografias *"Nasus The Curator Of The Sands"* e *"Renekton The Butcher Of The Sands"*. Após extensão até *Ixtal* e *Icathia*, as informações estão expostas em contos[101] e biografias[102] de múltiplos personagens, estas informações também revelam a terrível batalha frente *Runeterra* e os *Watchers*, incluindo a origem dos *Darkin*.

Neste conflito, nasceu um novo perigo eminente, os *Darkin*, estas informações são angariadas através de vários conteúdos como é possível notar, mas todas elas representam um breve resumo do que acontece na região de *Shurima*.

Os *Darkin* representam uma nova fase narrativa tanto no mundo como no jogo, apesar do pouco que é revelado para a audiência. Esta ausência de informação torna-se uma lacuna no mundo onde é permitido aos fãs especular e participar sobre o assunto. Também apresenta para a *franchise* uma oportunidade de criar e elaborar ainda mais a consistência das suas narrativas, ao inserir novas informações, e por consequência novos personagens. No caso dos *Darkin*, um dos personagens inseridos neste ponto foi Varus.

Eventos relacionados aos *Darkin* conectam Varus, o último *Darkin* a ser capturado e guardado, até às invasões de *Noxus*. Na sequência do reaparecimento de Varus, estão envolvidos a sua bibliografia *"Varus The Arrow Of Retribution"*, numa banda desenhada e a sua respetiva continuação[103] ligadas pelo vídeo musical "*As We Fall*"[104] que cria uma ponte direta.

Esta lacuna permite a adesão de novas informações que clarificam mais do mundo em si, mais detalhes sobre outros eventos históricos de *Runeterra* e uma inserção de novos conteúdos cativantes que atraem novas audiências. A importância das lacunas é causar o

[99] *"Caravan North"* e *"The Faceless God"*.
[100] *"Skarner The Crystal Vanguard"* e *"Xerath The Magus Ascendant"*.
[101] *"Where Icathia Once Stood", "The Legend Of The Darkin", "Darkness Renews", "With Teeth"* e *"Meet Zoe"*.
[102] *"Janna The Storm's Fury", "Aatrox The Darkin Blade", "Jax Grandmaster At Arms", "Malphite Shard Of The Monolith", "Zilean The Chronokeeper"* e *"Varus The Arrow Of Retribution"*.
[103] "*Varus: Heartlight"* e "*Varus: Retribution*".
[104] Disponível em: https://youtu.be/vzNcSvKCOyA.

mistério e permitir novas produções de conteúdo enquanto as audiências participam e divulgam dentro das suas comunidades teorias.

Cada meio[105] destes é comparável a uma forma de visualização. Com o número atual de conteúdos realizados, a noção da audiência para com estes fãs torna-se colossal e original. Um objeto transmediático que tem como objetivo interligar narrativas para apresentar um universo coeso, repleto de conteúdos, que na sua forma apresentam algo de exclusivo, para dar opções aos fãs de como eles possam aderir.

Com o número elevado destes conteúdos, a capacidade dos fãs se adaptarem à sua consistência ontológica é maior, criando assim várias comunidades, que apesar de ser possível serem todas diferentes, todas têm a mesma finalidade, consumir e participar o universo de *Runeterra*.

4.2.5. Consumo e Participação da Audiência

Com vários jogos e conteúdos a representar versões canónicas ou alternativas de *Runeterra*[106], a audiência tem uma grande quantidade de entradas que fornecem imersões únicas. Com cada conteúdo extra os fãs conseguem imergir mais e compreender a dimensão do mundo da *franchise* de *League of Legends*.

Os conteúdos que publicitam o jogo revelam avanços narrativos que implicam uma expansão no futuro, novas adesões aos jogos, novos personagens e novos detalhes a serem explorados através das lacunas que já existem. Após os seus 12 anos, o número de personagens aumentou de 40 para 161. O seu número de conteúdos está atualmente com 246 contos/bandas desenhadas, 161 biografias de personagens, 12 regiões, 59 vídeos promocionais nos canais de *Youtube*, dois livros, uma infografia, oito videojogos, uma série animada *Arcane*, o universo de *Runeterra*, a sua coleção sonora, *merchandise* e a sua vertente de *esportes*, chamada de *LoLesports*.[107]

Esta *franchise* é impulsionada pela capacidade de cada conteúdo ter o objetivo de inserir novas informações que permitem fazer crescer um mundo rico, com os seus habitantes e pelos próprios jogadores/fãs em paralelo.

O número de contra factuais criados pela *franchise* aumentou com o número de *trailers* desde o seu primeiro cinemático[108]. Inicialmente *Runeterra* não tinha uma história fixa, os

[105] Sonoro, visual, escrito e interativo.

[106] Universos alternativos tais como *Star Guardian* (https://universe.leagueoflegends.com/en_US/star-guardian/), *Odyssey* (https://universe.leagueoflegends.com/en_US/odyssey/) e *KD/A* (https://universe.leagueoflegends.com/en_US/kda/).

[107] Ver anexo V.

[108]Disponível em: https://youtu.be/IzMnCv_lPxI.

trailers publicitários não passavam de simples confrontos entre vários personagens o que por vezes seria incoerente narrativamente. À medida que a Riot Games investiu mais na produção audiovisual destas apresentações, mais eles concretizarem o seu potencial. Desde três anos a adicionar personagens no jogo, consequentemente adicionaram conteúdo narrativo que lhes forneceu uma base conceptual para uma criação ficcional, o primeiro conteúdo que revela pela primeira vez a realidade de *Runeterra* no canal *League Of Legends* é o "*Enter The Freljord*".

Desta forma os fãs sempre aderiram ao jogo pela ação que o jogo apresentava e a sua adesão resulta na atratividade do videojogo. O sucesso desta *franchise* teve impacto também em relação aos *esports*, apesar de os trailers cada vez mais revelaram e adicionarem textura e relevo para *Runeterra*, a empresa continuou a publicitar estes desportos eletrónicos. Nestas publicidades a Riot Games sempre promoveu cinemáticos que envolvessem os jogadores na competitividade do jogo e criaram uma necessidade de produzir conteúdo musical no processo. No vídeo "*Road to the Cup: World Championship 2013*"[109], os jogadores utilizam *motifs* dos campeões para que a audiência tenha uma noção de quem é quem. No vídeo de apresentação do mundial em 2013, um dos personagens (sendo este um jogador na fig. 7) usa a arma do campeão Jarvan IV, podemos confirmar esta relação observando a imagem oficial do príncipe de *Demacia* (fig. 8).

Figura 7 - Road to the Cup: World Championship 2013 (0:43). (Fonte: League of Legends Youtube)

[109] Disponível em: https://youtu.be/PX_IQkeXq9g.

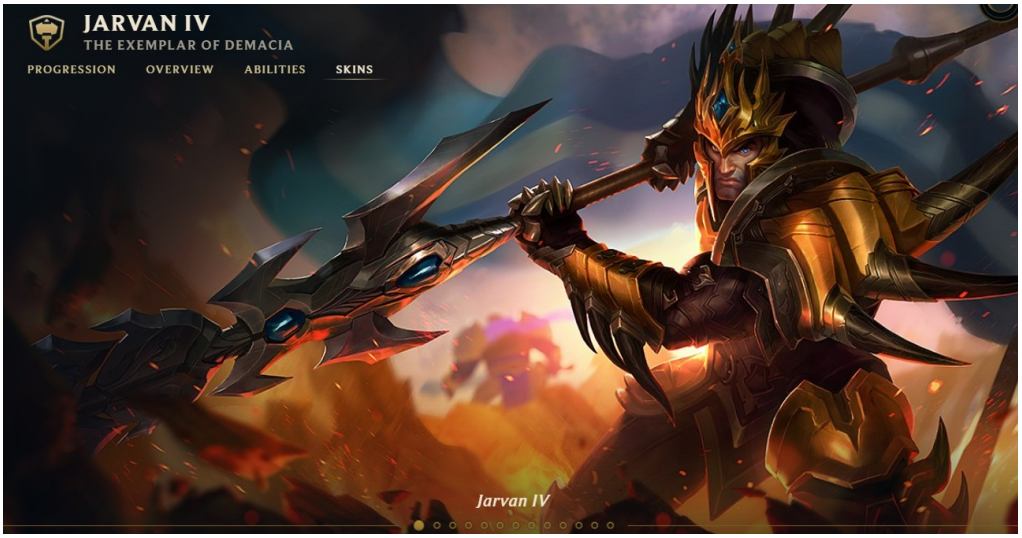


Figura 8- Jarvan IV. (Fonte: League Of Legends)

Em 2014, a Riot Games apresenta pela primeira vez uma adesão musical a estes vídeos promocionais[110]. Os fãs aderiram tando ao movimento criado pela empresa que quando investem presencialmente num campeonato mundial de *LoL*, na final é feita uma abertura de cerimónia com um concerto da música selecionada[111]. Esta essência tornou-se numa tradição e em 2017 a *RG* acaba por juntar realidade virtual com as suas músicas[112] (fig. 9).

Figura 9- Legends Never Die - Opening Ceremony | Finals | 2017 World Championship (3:19). (Fonte: Lol Esports Youtube)

Com a evolução dos eventos competitivos e das tecnologias foi possível inserir o grupo *KD/A* em realidade virtual numa destas cerimónias[113] (fig. 10).

[110] Disponível em: https://youtu.be/fmI_Ndrxy14.
[111] Disponível em: https://youtu.be/ogOvT9oSp1c.
[112] O vídeo apresenta o *Elder Dragon*, um dos animais existentes em *Runeterra* e também um dos objetivos no jogo de *LoL*. Disponível em: https://youtu.be/mP3fGkpmVM0.
[113] Disponível em: https://youtu.be/_hugv0CBh-E.

Figura 10- Opening Ceremony Presented by Mastercard | Worlds 2020 Finals (3:42). (Fonte: League of Legends Youtube)

Não só nos mundiais, como também nas ligas nacionais e outros eventos internacionais como a *Mid Seasonal Invitation* que atraem grandes plateias, sendo estas alguns dos eventos mais vistos de 2021[114].

A comunidade da *franchise* de *LoL* deriva de vários segmentos: fãs musicais que aderem a bandas ficcionais; eventos de competição de *cosplays*[115]; competições de *fan art*[116]; e criadores de conteúdos dos mais variados tipos, sobre a jogabilidade dos vários jogos, sobre a narrativa do mundo, sobre os seus eventos e notícias/rumores mais recentes.

Os criadores seguem vários caminhos: exploram técnicas e estratégias dos videojogos; trabalham com os fãs ao criar teorias; muitos aderiram aos serviços de *stream*[117] e transmitem os seus jogos e/ou conteúdo de conversa sobre a comunidade. Criadores como boxbox[118] tendem a mostrar os seus melhores momentos para a sua audiência, enquanto que Necrit[119] explora a narrativa no mundo de *Runeterra* e algumas de suas teorias. Na plataforma *Reddit*[120] os fãs abordam todo o tipo de notícias, desde eventos de *cosplay*, aos *esports* e de narrativa. Alguns produtores de conteúdo são convidados para eventos de *esports* como apresentadores ou participantes como é o caso de Tyler1[121]. Atualmente somente no jogo de *League of Legends*, no mês de setembro foi estimado cerca de 150 milhões de jogadores ativos no jogo, dados retirados

[114] Disponível em: https://esportsinsider.com/2021/12/highest-viewed-esports-events-2021.
[115] Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/community/2022-state-farm-x-lcs-cosplay-contest/.
[116] Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/en-au/news/community/season-2021-fan-art-contest-winners/.
[117] *Twitch, Youtube, Hulu, Trovo*, etc.
[118] Disponível em: https://www.twitch.tv/boxbox.
[119] Disponível em: https://www.youtube.com/c/Necrit.
[120] Disponível em: https://www.reddit.com/r/leagueoflegends.
[121] Disponível em: https://twitter.com/LCSOfficial/status/1516084142286544898.

de Activeplayer[122].

Esta *franchise* também foi alvo de uma enciclopédia *online* por parte dos fãs (https://leagueoflegends.fandom.com/wiki). Nesta enciclopédia temos acesso a informações recolhidas pela audiência de todos os conteúdos, categorizados pelo universo e jogos que se relacionam a esta *franchise*. Uma parte de conteúdo refere-se às estratégias, atualizações[123], *tier lists*[124], habilidades dos personagens e as suas mecânicas em jogo. A outra parte de conteúdo refere-se relativamente ao nível narrativo, com todos os detalhes que os fãs achem pertinentes, com as devidas lacunas salientadas.

Dentro dos espaços em branco narrativos, os jogadores investem tempo a teorizar sobre que tipo eventos terão acontecido, outros teorizam qual o próximo personagem a ser jogável nos videojogos, ou teorizam sobre os próximos eventos nos videojogos de acordo com os conflitos narrativos. Como por exemplo o evento no jogo de *League of Legends* chamado *de Butcher's Bridge* em 2015 (fig. 11), que comemora uma mudança política na narrativa da região de *Bilgewater*.

Figura 11- The Bilgewater Event 2015. (Fonte: League of Legends)

A adesão dos jogadores aos *esports* motiva-os a competir, uma das recompensas é o registo histórico de vencerem os campeonatos e na competição mais de topo terem a oportunidade de estarem relacionados com uma skin nova dos personagens, criando um registo cronológico registado. Com estes eventos, certos personagens podem ficar conhecidos pelos vários jogadores que os jogam, isto cria fama e a interação com as comunidades que se interessam por certo personagem procuram comunicar com estes jogadores, de modo a partilhar conhecimentos mecânicos e/ou outros detalhes derivados do jogo, criando assim várias sub-comunidades nesta *franchise*.

[122] Disponível em: https://activeplayer.io/league-of-legends/.
[123] Atualizações dos atributos dados a certo personagem, objeto ou mapa.
[124] Tabelas que na cultura de videojogos demonstram o quão viável certo personagem ou estratégia funciona.

As criações de bandas ficcionais com os personagens revelam uma nova abordagem nas cerimónias de competições internacionais. Com o avanço das tecnologias juntam elementos alternativos das personagens com concertos, criando uma imersão especial para os fãs.

Com vários jogos e conteúdos a representar versões canónicas ou alternativas de *Runeterra*, a audiência tem uma grande quantidade de entradas que fornecem imersões únicas. Com cada conteúdo extra os fãs conseguem imergir mais e compreender a dimensão do mundo da *franchise* de *League of Legends*.

5. Conclusão

Runeterra, com apenas 12 anos, tem os mesmos atributos que um outro universo ficcional. Não no sentido de valor económico, nem no sentido do nível da adesão pelos fãs, mas sim pela simples capacidade de representar que é algo que habita num plano vasto, no qual a audiência não consegue situar os limites.

O objetivo da investigação implica reconhecer os comportamentos que levaram tal trabalho a ser um ingrediente atraente para uma expansão transmediática. Para tal, fomos ao encontro da *framework* que estipulámos no primeiro capítulo, nomeadamente as origens, os componentes, a sua extensão, a teia de narrativas e a forma de consumo.

Sob a forma de componentes, *Runeterra* assume inicialmente a forma de múltiplos personagens no seu formato original, o videojogo *LoL*. Ainda numa fase embrionária, as suas narrativas situam-se num formato disperso, no entanto com o passar do tempo, e com a adesão da audiência para com o videojogo, cada um destes personagens vem anexado a um conjunto de eventos, características, culturas, ações, que criam uma textura realista. Esta textura ajuda na conceção de uma consistência narrativa, que permite à Riot Games criar uma evolução de um plano ficcional e uma mudança cultural na cultura dos fãs.

A narrativa global do mundo[125] é a soma de todas as pequenas histórias da realidade destes habitantes, dos seus ideais, conflitos e desafios que influenciaram o crescimento de um mundo. De 40 personagens em 2009 para 161 em agosto de 2022, cada um tem uma biografia sob a forma de escrita, que realça um sumário da vida do personagem; um ou mais contos, que conecta habitantes ou referências a outros contos; diálogos, permitindo uma maior compreensão do modo deles falarem, por vezes conseguindo destacar algum elemento da sua personalidade ou cultura. Numa maior escala, por vezes eles estão conectados por referências visuais, sonoras ou literárias entre vários meios, como exemplo os trailers cinemáticos dados no capítulo IV. Estas criações de arte apresentam vários acontecimentos, várias situações conseguindo transmitindo à audiência a sua capacidade de exploração. Cada bloco regional[126] usado serve para a audiência conter a informação sobre cada evento, em mais detalhe e, sendo o meio audiovisual mais atraente ao ser humano, estes objetos transmediáticos servem o propósito de revelar que o mundo está em constante conflito, e acima de tudo, que o mundo é gigante e de modo algum é capaz de ser transmitido por um simples meio.

Para um fã ter a noção das camadas profundas de *Runeterra*, precisa de interagir com o formato inicial, ganhando confiança e admirando os detalhes do videojogo, bem como as suas

[125] Ver o anexo I.

[126] Denoto o grupo de imagens que provém do mesmo cenário, como por exemplo no vídeo "*The Call*", uma parte das imagens que transmite o deserto vêm de *Shurima*, a que transmite o clima gélido representa *The Freljord* e o altar do topo da montanha revela *Targon*.

biografias que estão presentes no mesmo. *LoL* juntamente com a sua literatura é o formato original e o sistema modelar principal é a escrita. Dos contos explorados até às descrições dos simples *itens*[127], não esquecendo as descrições de várias imagens e objetos nas portas que partilham *Runeterra*[128], a grande quantidade de informação necessita de ajuda do seu *fandom*, de modo a estruturar, tanto narrativamente como estrategicamente. A *franchise* revela uma narrativa de género fantástico que permite aos discursos de *Runeterra* ganharem uma forma possível, auxiliando na revelação da evolução de uma textura que denota o seu avanço histórico. Esta narrativa massiva une os fãs de vários conteúdos, desde de *LoL*, *LoR*, *TFT*, *WR*, *Arcane*, entre todas as outras saídas. É um projeto transmedia que explora o seu discurso e o surgimento dos *esports* nos vários meios que permite aos fãs comunicarem e interagirem entre si. As lacunas ajudam nesta dinâmica e expansão, sendo este o principal foco narrativo em prol da audiência e uma forma de permitir a exploração novos componentes e referências narrativas. No capítulo 4, apesar de não representar no seu todo a estrutura do mundo, é demonstrativo na evolução e conexão da sua evolução.

Com a análise é possível destacar o uso de narrativas independentes que funcionam como vários blocos de uma grande obra dependente. Cada segmento do personagem segue o seu objetivo e a junção desta multiplicidade de objetivos cria a complexidade de *Runeterra*. Cada conteúdo permite uma adesão a um acontecimento histórico, elaborando a sua linha cronológica. A realidade fantástica permite a adaptação a vários outros géneros, nomeadamente de ficção científica (universo *Odyssey*). A questão de partida implica a razão de como uma expansão de um mundo alienista permite a criação de uma *franchise* de sucesso, para isso, com apenas 12 anos, a adesão dos fãs permitiu à Riot Games explorar outras pontes com música, séries, jogos, e até bandas desenhadas, fazendo do *League of Legends* um instrumento transmediático. O sucesso não implica só o nível de detalhe narrativo, cultural, da competitividade ou da adesão pelos fãs, mas sim é vista como num todo. É um mundo que tem alguma influência na atual vida dos fãs, criando uma subcultura dentro da nossa sociedade.

Parte deste sucesso veio do tratamento da consistência ontológica do mundo. Tanto os eventos como a narrativa partilham isso em comum. Uma recomendação para futuros projetos desta escala é o tratamento ao detalhe dos componentes, de forma a serem viáveis da transição de uma narrativa para outra, criando uma teia que transmite respeito pelas regras definidas desde o início.

Esta investigação foi limitada ao nível de ambição que este trabalho se propôs. Como referido no capítulo 3, o principal objetivo é descrever a principal expansão em prol de três

[127] Objetos que são usados nos videojogos para dar atributos e força ao personagem.
[128] Portas no sentido de entradas dos fãs para a *franchise* de *League of Legends*.

fatores. No entanto, quando se trata de um mundo ficcional, a quantidade de informação é colossal, e como defendido no capítulo 1, os espaços em branco na narrativa permitem uma expansão teoricamente infinita. Não é de todo possível apresentar os dados de todos os conteúdos, tanto que já na fase final de investigação, a empresa continua a criar vários tipos de conteúdos, como documentários, novas expansões e eventos dentro dos respetivos jogos. Uma visão global do horizonte comprova-se que, neste caso e para qualquer outra fonte ficcional que utilize o mesmo método revisto neste trabalho, sendo este a criação de um *habitat* que cumpra ontologicamente com as bases da narrativa, todos os tipos de conteúdos permitem aos fãs uma experiência única.

Esta investigação enfrenta uma profunda quantidade de informação e tratamento dos dados, tanto que já mencionado anteriormente, a dificuldade de ser tratada pelo método qualitativo de análise de conteúdo é uma tarefa ambiciosa. Para tal, e acreditando na investigação deste tipo de conteúdos, que proponho ser severamente imperativo nesta nova era do surgimento de consumo de conteúdos em diversas plataformas, esta é uma área que carece de uma análise mais profunda e segmentada.

Esta segmentação pode ser considerada no foco ao detalhe da criação dos componentes usados e explorados no mundo, uma visão mais focada na sua função e de como a audiência tem os meios de os reconhecer e compreender nos diversos meios. Uma outra vertente é a compreensão de como a narrativa funciona em função para a conceção do plano ficcional.

Uma análise de estrutura de um segmento narrativo que partilha múltiplos meios é uma investigação com mérito, como por exemplo, analisar em detalhe a narrativa "global" de apenas uma das regiões, de como estas raízes criam uma árvore cultural. A criação de um *framework* de como estas histórias em teia se conseguem reconectar, apesar de muitas delas estarem ligadas a um *motif*. Compreender como estas peças todas se conectam através de um horizonte vertical[129].

A análise de adaptações entre o universo canónico e as respetivas versões alternativas provaria ser uma boa exploração no que diz respeito à forma de como um objeto incompleto de grande escala consegue ser replicado, mantendo a sua forma e consistência.

Por fim, observando esta investigação, seria de notável interesse em futuros trabalhos analisar em detalhe porções dos consumidores desta *franchise*, tanto em relação à sua interação com os *esports*, a sua relação entre as diversas comunidades que este mundo produziu como também à influência da inserção destes elementos em anúncios publicitários. Seria também de notar um estudo a longo prazo sobre a reação das massas face à inserção de novas expansões de informação dentro do universo, tanto narrativas, como de consumo ou de novas adesões para

[129] Página 38.

novas audiências.

Posto isto, este trabalho é só uma parte da discussão, as várias ramificações que ele apresenta são vastas com base na criação dos componentes, no teor narrativo, na participação e consumo da audiência, sublinhando assim a atenção que esta nova forma de consumo necessita.

Bibliografia

Alber, J. (2016). Unnatural Narrative: Impossible Worlds in Fiction and Drama (1a). Board of Regents of the University of Nebraska.

Aristóteles. (1994). *Poética* (E. de Sousa, Ed.; 4ª). Imprensa Nacional / Casa Da Moeda.

Bernardo, N. (2011). *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms* (1ª). beactiveBooks.

Bernardo, N. (2021, 23 de novembro). *Seminário: Universo Transmedia a literatura*. [Comunicação oral]. Escola Superior de Comunicação Social.

Buchs, Peter., & Honegger, Thomas. (2004). *News from the Shire and beyond: studies on Tolkien*. Walking Tree Publishers.

Cambridge Advanced Learner's Dictionary, & Thesaurus. (2022, Março 13). *Post-truth*. Cambridge University Press.

Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces* (3ª). New World Library.

Carr, D. (1986). Narrative and the real world: An argument for continuity. *History and Theory*, *25*(2).

Curthoys, A., & Docker, J. (2006). *Is history fiction?* (1ª). UNSW Press.

Doležel, L. (1988). Mimesis and Possible Worlds. *Poetics Today*, *9*(3), 475–496. https://doi.org/https://doi.org/10.2307/1772728

Doležel, L. (1995). Fictional Worlds: Density, Gaps, and Inference. *Style*, *29*(2), 201–214. http://about.jstor.org/terms

Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (S. G. Nichols, G. Prince, & W. Steiner, Eds.; 1ª). Johns Hopkins University Press.

Drisko, J. W., & Maschi, T. (2016). *Content Analysis* (1ª). Oxford University Press.

Eagleton, T. (1996). *Literary Theory* (2ª). Minesota.

Egri, L. (2004). *The Art of Dramatic Writing: It's Basis in the Creative Interpretation of Human Motives* (1ª). A Touchstone Book.

Elsaesser, T. (2013). Digital Cinema: Convergence or Contradition? In C. Vernallis, A. Herzog, & J. Richardson (Eds.), *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media* (1ª, pp. 13–45). Oxford University Press.

Fořt, B. (2006a). Are Fictional Worlds Really Possible? A Short Contribuition to Their Semantics. *Style*, *40*(3), 189–196. http://www.jstor.org/stable/10.5325/style.40.3.189

Fořt, B. (2006b). How Many (Different) Kinds of Fictional Worlds Are There? *Style*, *43*(3), 272–283. https://doi.org/10.5325/style.40.3.272

Garber, M. (2003). Sequels. In *Quotation Marks* (1ª, pp. 73–82). Routledge.

Gee, P. J. (2004). *Situated Language and Learning: A critique of traditional scholing* (1ª). Routledge.

Harold, J. (2010). The Value of Fictional Worlds (or Why "The Lord of the Rings" is Worth Reading). *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, *8*, 18. https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol8/iss1/18

Harvey, C. B. (2015). Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds. In *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds* (1ª). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137306043

Hills, M. (2018). Fandom. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (1ª, pp. 274–280). Routledge.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation* (1ª). Routledge.

Iglesias, K. (2011). *Writing for Emotional Impact* (1ª). WingSpan.

Jenkins, H. (2003, 15 de janeiro). *Transmedia storytelling: moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.* MIT Technology Review. https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press.

Jenkins, H. (2007, 21 de março). *Transmedia Storytelling 101*. Confessions Of an Aca-Fan. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Konzack, L. (2018a). Escapism. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (pp. 246–255). Routledge.

Konzack, L. (2018b). Transmediality. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginery Worlds: Vol. 1º* (1ª, pp. 134–140). Routledge.

Lachmann, R. (2008). Mnemonic and Intertextual Aspects of Literature. In A. Erll & A. Nünning (Eds.), *Cultural Memory Studies* (1ª, pp. 301–310). Walter de Gruyter.

Lewis, D. K. (1986). *On the plurality of worlds*. B. Blackwell.

Margolin, U. (1990). Individuals in Narrative Worlds: An Ontological Perspective. *Poetics Today*, *11*(4), 843–871. https://doi.org/http://www.jstor.org/stable/1773080

Martin, J. V., & Sneegas, G. (2020). Critical Worldbuilding: Toward a Geographical Engagement with Imagined Worlds. *Literary Geographies*, *6*(1), 15–23. https://www.literarygeographies.net/index.php/LitGeogs/article/view/239

McDowell, A. (2019). Storytelling shapes the future. *Journal of Futures Studies*, *23*(3), 105–112. https://doi.org/10.6531/JFS.201903_23(3).0009

Mckee, R. (2014). *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Methuen.

Mendlesohn, F. (2003). Introduction: reading science fiction. In E. James & F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (1º, pp. 1–15). Cambridge University Press.

Miller, P. J. (1994). Narrative practices: Their role in socialization and self-construction. In U. Neisser & R. Fivush (Eds.), *The Remembering Self* (pp. 158–179). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/cbo9780511752858.010

Oatley, K., Dunbar, R., & Budelmann, F. (2018). Imagining possible worlds. *Review of General Psychology*, *22*(2), 121–124. https://doi.org/10.1037/gpr0000149

Pavel, T. G. (1975). "Possible Worlds" in Literary Semantics "Possible Worlds." *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *34*(2), 165–176. http://www.jstor.org/stable/430073

Pavel, T. G. (1986). *Fictional worlds* (1ª). Harvard University Press.

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale* (L. A. Wagner, Ed.; 2ª, Vol. 9). University of Texas Press.

Propp, V. (1984). *Theory and History of Folklore* (A. Liberman, Ed.; 1ª, Vol. 5). University of Minnesota Press.

Robertson, B. J. (2018a). Backstory. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (1ª, pp. 37–44). Routledge.

Robertson, B. J. (2018b). History and Timelines. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (1ª, pp. 107–114). Routledge.

Ronen, R. (2004). *Possible worlds in literary theory* (R. Macksey & M. Sprinker, Eds.; 1ª, Vol. 7). Cambridge University Press.

Ryan, M.-L. (1980). Fiction, Non-factuals, and the principle of Minimal Departure. *Poetics*, *9*, 403–422. https://www.academia.edu/11994663/Fiction_Non_factuals_and_the_Principle_of_Minimal_Departure

Ryan, M.-L. (1981). The pragmatics of personal and impersonal fiction. *Poetics*, *10*, 517–539. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0304-422X(81)90002-4

Ryan, M.-L. (1985). The Modal Structure of Narrative Universes. *Poetics Today*, *6*(4), 717–756. https://www.academia.edu/17629300/The_Modal_Structure_of_Narrative_Universes

Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory* (1ª). Indiana University Press.

Ryan, M.-L. (1992). Possible Worlds in Recent Literary Theory. *Source: Style*, *26*(4), 528–553. http://www.jstor.org/stable/42946005

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (Ryan, Marie-Laure). University of Nebraska Press.

Ryan, M.-L. (2019, 18 de abril). The world approach to fiction and its rival theories. In *Marie Laure Ryan | The world approach to fiction and its rival theories*. Zammù tv [Vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=FGoSgT7WSVY

Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, *3*, 586–606. http://ijoc.org.

Simard, D. (2020). *Reading for Fictional Worlds in Literature and Film* [tese de doutoramento, University of York]. Repositório White Roses eTheses Online. https://etheses.whiterose.ac.uk/27710/

Todorov, T. (1973). *The Fantastic* (R. Howard, Ed.; 1ª). The Press of Case Western Reserve University.

Todorov, T. (1981). *Introduction to poetics* (W. Godzich & J. Schulte-Sasse, Eds.; 1ª, Vol. 1). University of Minnesota Press.

Tolkien, J. R. R. (1964). *Tree and Leaf* (1ª). Harper Collins Publishers.

Turnbull, N. (2006). The Logic of Possible Worlds. *Theory, Culture & Society*, *23*(2–3), 94–95. https://doi.org/10.1177/0263276406023002

Walton, K. (1978). Featuring Fictions. *Journal of Philosophy*, *75*(1), 5–27. https://doi.org/https://doi.org/10.2307/2025831

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The theory and history of subcreation* (1ª). Routledge.

Wolf, M. J. P. (2018). World Design. In Mark. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (1ª, pp. 67–73). Routledge.

Yorke, J. (2013). *Into the Woods* (1ª). Penguin Books.

Anexos

Anexo I

Evolução cronológica do mundo

O início (TBD)

Nada existe.

Até que uma luz surge no vasto vazio, dando origem a uma realidade. Esta luz iluminou todos os cantos deste espaço - chamado de *Void*. Nele, os seus habitantes – os *Watchers* – ganham a noção da realidade que é imitida. Vários corpos celestiais – chamados de *Aspect* – foram apresentados paralelamente com a expansão da criação do universo. No meio deste brilho, surgiu *Runeterra*.

Os *Watchers*, habituados ao nada não tinham noção da sua própria existência, eram apenas entidades no vazio. Esta luz mostrou-lhes que afinal eles tinham forma física e que realmente podiam sentir coisas, que conseguiam pensar, que havia mais do que apenas um. Este início fez com que os *Watchers* ganhassem consciência – o que lhes deu um desconforto gigantesco. Criando assim a sua necessidade de consumir e destruir *Runeterra,* para que pudessem voltar ao seu conforto inicial.

No outro lado, certos *Aspect* ficaram curiosos com o aparecimento de *Runeterra* – que rumores indicam ter sido criada pelas *World Runes*. No seu ponto de origem, este novo mundo era composto por duas camadas: a camada material, na qual insere tudo que é apresenta uma forma concreta, física e mortal; e a camada espiritual, na qual insere uma existência paralela espiritual e a fonte de magia do mundo.

Durante o começo de *Runeterra*, os *Aspect* enviam certas entidades – os semideuses – para moldarem e prepararem um *habitat* para os seres mortais. Os semideuses eram compostos pelos irmãos Ornn, Volibear e Anivia.

Civilizações começaram a surgir das mais variadas raças, incluindo humanos, *trolls*, *yetis*, etc.

Certas civilizações humanas em *Ionia* começaram a criar um balanço harmonioso com o reino espiritual. É nesta altura que muitos espíritos começam a ter noção e a coexistir com as espécies mortais. Aqui, um conflito surge, entre os humanos e uma raça de gigantes (-9000 anos). No final deste conflito os humanos saem vitoriosos ao demonstrarem já um conhecimento de possessão e manipulação de magia espiritual. Estes vitoriosos com a sua magia, ficaram conhecidos como os primeiros *vastaya*, uma raça com capacidade de manipular o próprio reino

material.

No espectro oposto, em *Freljord* as civilizações começam a dividir-se em tribos e a defender os diferentes valores dos semideuses, incitando assim um confronto que dura até aos dias atuais.

A Guerra das três irmãs (-8000 anos)

Durante este tempo, três líderes nascem em *Freljord*: Avarosa; Lissandra; e Serylda. As três irmãs procuraram controlar as magias selvagens que habitam este mundo, para possuírem um melhor controlo da terra.

Serylda ao tentar controlar os céus (os *Aspect*) perde a sua voz. Avarosa tenta controlar a magia negra debaixo do mundo (a *Void*) e como consequência perde as suas emoções. Por fim Lissandra tenta possuir as rédeas da magia selvagem que habita em *Runeterra* (os poderes dos semideuses) e perde a sua visão frente a Volibear. Enquanto os semideuses inicialmente eram neutros uns aos outros, devido ao aparecimento das três irmãs, Volibear desentendeu-se com Ornn, começando assim um conflito e, por consequência o desaparecimento de um clã de Freljord.

Com as perdas das irmãs, Avarosa e Serylda largaram a sua missão de possuir a magia de *Runeterra*, mas Lissandra continuou a sua busca. Estando cega, ela treina e explora a sua audição, conseguindo captar mensagens dos próprios *Watchers*.

Fora do alcance das outras irmãs, Lissandra negoceia com os *Watchers*. Em troca de ter acesso a uma magia – conhecida como *True Ice* – e os seus seguidores tornarem-se *iceborn* (ganhando uma maior resistência física e permitindo-lhes usar *True Ice*), Lissandra promete aos *Watchers* preparar *Runeterra* para a sua chegada.

Com este poder (o *True Ice*), as irmãs entraram em guerra contra os semideuses, e eventualmente derrubando-os. Com isto, *Freljord* começa a ganhar a reputação de se tornar num território mais hostil com as suas temperaturas negativas e as devidas tempestades.

As irmãs dividem-se em 3 clãs, outrora unidas na queda dos semideuses, agora lutam entre si e procuram salvar os seus e as suas opiniões diversas. Enquanto os conflitos continuam, Avarosa e Serylda criam uma aliança frente a Lissandra, que ficava na sua fortaleza ao ouvir as mensagens dos *Watchers* e a contemplar se realmente os devesse entrar ou não no mundo.

Enquanto o exército da aliança enfrenta as forças de Lissandra, os *Watchers* começam a materializar-se e a aparecer na nas profundezas da cidadela de Lissandra.

Lissandra então, com a sua magia de *True Ice*, sacrifica as suas irmãs e os respetivos exércitos para congelar a entrada e os *Watchers* materializados. Com este sacrifício, Lissandra bloqueia a primeira entrada da *Void* e impede a destruição do mundo de *Runeterra*. Ficando

assim até aos dias de hoje a guardar estes seres no gelo nas profundezas da sua cidadela.

Império de Shurima (-5000 anos)

Passados muitos anos depois da guerra das três irmãs, novas civilizações começam a ganhar terrenho em *Runeterra*, sendo a maior delas em *Shurima*, conhecida como uma das maiores civilizações a existir.

A Este de *Shurima*, vários mortais aprendiam a magia elemental em *Ixtal*. Outros começaram a estudar os segredos do mundo nas *Blessed Isles*. Alguns começam a adorar o deus das profundezas *Nagakabouros* nas *Serpent Isles*. Em *Targon*, os mortais criavam uma cultura focada nos poderes celestiais dos *Aspects*. Uma ponte de comércio entre *Shurima* e o resto do mundo é criada e chamada de *Osha Va'Zaun*, sendo este o principal ponto que une várias outras regiões nesta época. *Icathia*, situada entre *Ixtal* e *Shurima* também se encontra em avanços na que pode ser considerada a "Era dourada" de *Runeterra*.

Este avanço dos mortais, mais concretamente da espécie humana, implica várias mudanças culturais, tecnológicas e de controlo de magia em volta deste universo.

Com a descoberta dos celestiais em *Targon*, conhecimentos foram passados ao reino de *Shurima*. Inicialmente os seus líderes devotados ao sol criam um *Sun Disc* - um objeto que guiado pelos *Aspects* em *Targon* fornecia a soldados um poder extraordinário, quase divino para as futuras ameaças que pudessem surgir. Com o *Sun Disc* estes soldados seriam conhecidos como *Ascended* e levariam a expansão do império de *Shurima* para um sucesso que duraria um milénio.

A tecnologia do *Sun Disc* ainda estava numa fase bastante prematura, e a sua capital foi à falência após a queda do primeiro. O povo de *Shuriman* não desistiu e cria uma nova capital, com um novo *Sun Disc*, muito maior e mais avançado que o primeiro.

Com o surgimento da nova capital, *Shurima* consegue expandir as suas influências através do rio que passava mesmo no seu interior, chegando assim a *Ixtal*. Procurando expandir o seu império, *Shurima* encontra *Icathia*. Um reino que será subjugado devido aos seus ideais em contraste. Após a queda de *Icathia*, os seus líderes suplicavam a *Shurima* que alguns dos seus prodígios fossem aceites para o ritual do *Sun Disc*, de modo a se tornarem *Ascended*, mas *Shurima* recusa.

Com várias petições a serem negadas, o ódio direcionado a *Shurima* apenas aumenta. Assim, *Icathia* começa a procurar independência ao grande império (-2500 anos), apesar de procurar por aliados em *Ixtal* e outros reinos, todos eles temiam o poder dos *Ascended* de *Shurima*, levando *Icathia* para uma rebelião sozinha frente ao grande império do deserto.

Não muito tempo depois, *Icathia* fica encurralada pelo oceano e o exército dos *Ascended*. Após uma tentativa de desespero *Icathia* tenta o inesperado, os seus magos abrem um portal da

Void esperando usar o seu poder para conter e superar os *Ascended*. Quando a brecha foi aberta múltiplos terramotos afetam o campo de batalha.

Shurima viu o risco que *Icathia* tomava, e enviou um novo exército massivo. Com os magos a usar cada vez mais o poder da *Void* de forma a tentar mudar o rumo da batalha, a brecha da *Void* triplica, e o seu poder fica fora de controlo. Os *Watchers* viram isto como uma nova oportunidade de aprender mais sobre *Runeterra*, e com isso criaram fusões da sua essência com certos componentes materiais, criando assim os seus guerreiros para explorarem este novo mundo – os *Voidborn*.

O que começou com a rebelião de um território, acabou por ser numa batalha entre os *Ascended* e a *Void*. A ameaça foi tão grande que alguns destes *Ascended* caíram em batalha, algo quase impensável por todos.

Ixtal junta-se a *Shurima*, e tenta combater esta ameaça que desperta em *Icathia*. Os magos em *Ixtal* criam uma fortaleza voadora, conhecida como uma das maiores armas já feitas e leva-a para o campo de batalha de modo a tentar derrubar a *Void*, mas passadas semanas de batalha contínuas, a fortaleza é destruída. Com a queda da fortaleza, e querendo preservar o seu futuro, *Ixtal* isola-se do mundo e, como proteção, usa as florestas e o seu espírito selvagem.

Com o desespero da batalha, um dos *Ascended* cria uma arma específica contra o *Void*, e é enviado para dentro das suas brechas, atacando a sua origem, o que eventualmente muda o fluxo da batalha, e com isso tentam fechar o portal gigantesco em *Icathia*.

Com a batalha frente a *Void*, e com a perda de *Icathia* e *Ixtal*, *Shurima* tenta reerguer o seu império novamente, mas a capital é destruída juntamente com o seu imperador Azir (-2000 anos), e assim marca o fim da grande era de *Shurima*.

A Guerra dos Darkin (-550)

Ainda a recuperar da guerra contra a *Void*, *Shurima* preparava-se para reerguer novamente com o seu novo imperador Azir, vários *Ascended* foram enviados para resolver certas confusões fora da capital, deixando-a indefesa. Quando Azir está perto de conquistar o seu objetivo, Xerath – o seu melhor amigo e mais próximo concelheiro - traí-o, adquirindo o poder do *Sun Disc* no processo, levando a cidade em ruínas, e juntamente todos os que presenciaram o ritual da ascensão com ela em apenas um dia. Com isto, os *Ascended* ficam sem líderes, e com as consequências da batalha frente à *Void*, alguns começam a ser possuídos pela magia dos *Watchers* – ganhando o nome de *Darkin*. Muitos destes *Darkin*, já sem noção lutam entre si, criando um novo caos por toda a *Shurima*. O mundo de *Runeterra* foi aterrorizado por estes guerreiros através desde *Shurima* até *Valoran*[130].

[130] *Valoran* é nome que se dá ao continente que contém *Freljord*, *Demacia*, *Noxus*, *Piltover* e *Zaun*.

Em *Targon*, com as suas conexões aos *Aspect*, eles ensinam os mortais a prender os *Darkin* dentro das suas armas. Assim, com o espírito preso dentro das suas próprias armas elas foram categorizadas como amaldiçoadas, podendo corrompendo qualquer mortal que lhes tocasse ou atrevesse a usar. Nem todas as armas dos *Ascended* estavam amaldiçoadas, mas todas possuíam magias e poderes misteriosos que aumentavam a capacidade de quem as usufruía.

O último *Darkin* a ser contido é conhecido como Varus, um arco amaldiçoado que posteriormente foi guardado num templo em *Ionia*, terminando assim a guerra dos *Darkin* que levou décadas. Ainda assim, após décadas, vários mortais foram corruptos pelos darkin, tais como Rhast, Varus e Aatrox.

Reinado de Sahn-Uzal (-400 anos)

Já no final da guerra frente aos *Darkin*, Sahn-Uzal aproveitou o caos de *Runeterra* e conquistou inúmeros territórios nas terras situadas no continente a norte. Como crente numa receção gloriosa quando encontrasse a morte, o seu objetivo era ser convidado e aceite no mundo dos mortos. Até que quando ele chegou lá, não era o que ele esperava, não teve nenhum banquete nem receção gloriosa, mas sim uma paisagem deserta e silenciosa. Ele passou anos sozinho a ver almas a entrar e a desaparecer enquanto ele lutava para se manter consciente. Já depois de Varus ter sido capturado, Sahn-Uzal consegue comunicar com magos que usavam magia negra, e manipula-os para o trazerem de volta - agora com o nome de Mordekaiser.

Quando ele volta, os magos equipam-no com uma armadura de ferro protegida por magia negra, e com isso Mordekaiser procura a dominação completa, só que desta vez ele procura mandar o máximo de mortais para o mundo dos mortos.

Sem os *Ascended* para proteger desta nova ameaça, Mordekaiser dominou grande parte de *Runeterra, c*riando assim a sua fortaleza chamada de *Immortal Bastion*, a base do seu reino.

Na sua fortaleza, Le blanc[131] junta-se a Morkedaiser, juntos eles criam um dos maiores segredos escondido nas profundezas no *Immortal Bastion*, uma base para uma organização que procura guiar este império. Alguns anos depois Mordekaiser é derrotado devido à traição de Le blanc, e o grupo *Black Rose* surge.

Novamente, Mordekaiser volta ao mundo dos mortos, só que desta vez todos aqueles subjugados o aguardavam. Milhares de almas foram escravizadas no mundo dos mortos pelo conquistador, construindo e servindo Mordekaiser num reinado do outro lado.

Com a sua queda no mundo material, vários seguidores de Mordekaiser planeiam voltar a

[131] Le Blanc é uma personagem misteriosa, não se sabe quantos anos ela tem ao certo, mas ela foi um dos magos de magia negra que trouxe Mordekaiser novamente para o mundo dos vivos. É também uma das fundadoras do culto *Black Rose*.

trazê-lo de volta a vida.

Ruination (-25 anos)

Pouco depois da queda de Mordekaiser, num reino já esquecido, um rei chamado de Viego prefere mais cuidar do amor da sua vida do que governar. Isso trouxe vários problemas políticos e ameaças, o que levou a uma tentativa de assassinato a Viego. No entanto a lâmina é refletida por um dos seus guardas e redirecionada à sua rainha, que fica com o veneno da lâmina.

Desesperado para a salvar, ele procura uma cura e passado algum tempo ele descobre que nas *Blessed Isles* existe uma tal de "água da vida", capaz de curar tudo nos vivos. Num ato desesperado, e com os mais sábios das *Blessed Isles* a recusarem curar a sua rainha já morta, Viego envia os seus exércitos.

Quando Viego leva a sua rainha para estas águas, o inesperado acontece. O espectro da rainha mata Viego por raiva, e com isso liberta a *Black Mist* pelas *Blessed Isles*. Esta explosão levou esta civilização já avançada em ruínas, todos os habitantes das ilhas e os homens de Viego foram apanhados pela *Black Mist*.

Esta explosão quebrou a barreira entre o reino material e o espiritual, deixando com que os espíritos daqueles afetados pela explosão ficassem presos para sempre. Com estes acontecimentos as *Blessed Isles* foram perdidas, e são agora conhecidas como as *Shadow Isles,* sendo completamente evitadas pelos mortais.

Ainda nos tempos atuais de *Runeterra*, a *Black Mist* é uma ameaça para certos territórios, por vezes ela ganha terreno e causa pânico a novas regiões, os mortais chamam a este evento de *Harrowing*. Frente a esta ameaça foi criada uma ordem – *Sentinels of Light* – com o objetivo de proteger as pessoas da *Black Mist*.

A Guerra Rúnica (-13 anos)

Com *Helia*, a capital das *Blessed Isles,* destruída, a organização que tinha a responsabilidade de estudar, proteger e recuperar as *World Runes* foi deixada em ruínas.

As *World Runes* são consideradas os objetos mais poderosos de toda a *Runeterra*, rumores dizem ter sido elas que criaram vida em primeiro lugar. Com a principal força que as mantinha escondidas de toda a gente fora do alcance, criou-se uma tensão política por toda a *Runeterra*. A confiança entre as nações começa a descer com medo de entrarem em conflito.

O conhecimento das runas começou a se espalhar, e muitos as viam como armas que podiam ser usadas contra as outras nações.

Ryze, um dos que procurava e tentava conter as *World Runes* testemunhou o verdadeiro poder de uma, resumindo-se à destruição total da sua terra natal, agora retirada do mapa.

Nações começaram a conseguir acesso a *World Runes* e se viram umas contra as outras, dando início à guerra rúnica. Ryze viaja sozinho com o objetivo de conter e proteger as *World Runes* do resto de *Runeterra*.

Os refugiados desta guerra procuram abrigo. Uma parte deles cria um império no antigo *Immortal Bastion*, criando assim uma nova nação – *Noxus* - marcando assim uma nova era em *Runeterra*, e começando assim o início do calendário para todos os seres mortais. Outros procuram evitar magia, e após encontrarem numa substância que a bloqueia quase por completo – chamada de *petricite* – dá-se assim a criação de uma nova nação – *Demacia*.

Com esta nova era, novos pontos de comércio começaram a ser expandidos para tentar unificar várias nações. E para isso um projeto de destruir as montanhas de modo a unir os dois continentes foi visto como um avanço. Milhares de explosivos foram usados, mas os resultados foram catastróficos, criando inúmeros terramotos e libertando gases tóxicos. a cidade ficou dividida em duas: *Piltover*, em cima das ravinas, e *Zaun* (antiga *Osha Va'Zaun*) que foi a principal vítima da explosão.

Fugitivos e refugiados destes eventos em *Freljord*, *Demacia*, *Noxus*, *Shurima*, *Targon* e *Ionia* fogem para as *Serpent Isles* - criando *Bilgewater*, sendo este uma cidade porto que une todas as culturas do mundo.

Os avanços territoriais de *Noxus* e tecnológicos de *Piltover* pemitem a *Runeterra* entrar na idade moderna.

Invasões de Noxus (984)

Noxus, desde a sua fundação tornou-se num império expansionista. Sendo por poucos considerado no próximo grande império. As suas invasões estão assentes principalmente em *Freljord*, *Demacia*, *Shurima* e por último *Ionia*.

Esta invasão mudou completamente a cultura demográfica de *Ionia*, criando vários grupos: os que lutam pela sobrevivência da paz; os que querem vingança frente *Noxus*. Afetando vários conflitos para as suas culturas pré-estabelecidas.

Guerra civil dos magos (Presente)

Após a guerra rúnica, e desde a sua fundação, o império de *Demacia* sempre se situou na oposição em relação à magia e os seus usuários. Desde muito cedo foi criado uma força militar – os *Mageseekers* – para capturar e emprisionar "ameaças" de modo a proteger os seus territórios e habitantes.

Um dos magos presos nas instalações mais profundas dos *Mageseekers,* Sylas consegue escapar. Este evento suscita uma rebelião que num lado temos a família real e as forças

militares, do outro os magos liderados por Sylas, criando assim uma guerra fria nos tempos atuais após a morte do rei Jarvan III. Para muitos o mundo dos grandes líderes de *Demacia* está a acabar e é fortemente considerada já ultrapassada pelos seus vizinhos de *Freljord* e *Noxus*.

Anexo II

1º Excerto de "*Ashe The Frost Archer*", parágrafo um:

"Ashe hails from the northern Freljord, where brutal tribal raids and inter-clan warfare are as much a part of the landscape as the scream of the frozen winds, and the unyielding cold of the tundra."

2º Excerto de "*Ashe The Frost Archer*", parágrafo dois:

"The only child of Grena, the matriarchal chieftain of the tiny Avarosan tribe, Ashe was Iceborn: a member of the warrior caste, gifted with an ancestral connection to the magic of her lands, and the rare ability to wield the power of True Ice. Everyone assumed that Ashe would follow her mother as the tribe's next leader. However, this was never a glory Ashe desired. The grim responsibility of her warlike lineage and extraordinary gifts instead left Ashe feeling isolated, burdened, and alone."

3º Excerto de "*Anivia The Cryophoenix*", parágrafo quatro:

"Indeed, the full power of winter is Anivia's to command, and to those who seek to desecrate her homeland, she is a bitter foe. When roused to anger, she can cleave fortresses and mountains, and her screech can summon blizzards cold enough to shatter steel."

4º Excerto de "*Ornn The Fire Below The Mountain*", parágrafo um:

"Ornn's name was once spoken throughout the lands that would one day become known as the Freljord. It was widely held that he was the firstborn of the old demi-gods, who had shaped the land itself, and brought forth the first snows."

5º Excerto de "*Volibear The Relentless Storm*", parágrafo dois:

"Destruction, strength, and the storm made manifest, the Volibear represents the unstoppable power and fury of the Freljord itself. It was the Volibear and his demi-god kin who formed the land they called Vorrijaard long before the arrival of the mortal races. The sagas tell how he created the Five Fjords with one mighty swipe of his claws, and how his epic battle with the savage magma-serpent, Rhond, formed countless valleys and ravines. When the Volibear finally felled the beast, its blood became the first river in the Freljord, and its colossal corpse formed the Wyrmback Mountains."

6º Excerto de "*Dream Thief*", parágrafo 42:

"She wakes with a start beside a dying fire, surrounded by other sleeping children. They are the ones orphaned upon the Freljord's reddening snow. A stern-looking woman watches over them, an axe strapped to her back. They all know she would die for them."

Anexo III

1º Conto "*Legends Of The Frozen Watchers*".

"Of all the tales of the old Freljord that have somehow endured into the modern age, there is one—and one alone—that can chill the blood of even the hardiest Iceborn.

The Frostguard do not tell it. Many of them do not even know it, in full.

By decree of the Ice Witch Lissandra herself, to perpetuate this forbidden legend is heresy against the true faith, and carries the penalty of death for any who speak it aloud. In all the vast libraries of the Frostguard Citadel, only a single written account remains —and that was penned by her most trusted scribe, many thousands of years ago. Few indeed are those individuals across Runeterra who know the truth behind the legend, and Lissandra can count on the fingers of one hand those who were there in person and might dare to contradict her…

It was in the final, dark days of the War of the Three Sisters that Avarosa and Serylda finally marched their warriors up into the mountains, to face Lissandra before the walls of her own fortress. They would not serve the otherworldly masters that she had pledged them to. This would be an end to it.

The Ice Witch gestured to the armies they led, the great alliance that had finally brought these wild lands to heel. The mortal Iceborn were all but immune to the winter's chill. The troll kings had roamed far across the tundra, amassing tremendous wealth from their conquests. Even the magnificent and terrible Balestriders, twisted far beyond their original form, moved now at the command of the Three.

All of this, Lissandra reminded her sisters, was because of the bargain she had made with the masters of the realm below—the beings she knew as Watchers. It was they who had revealed to her the primal secrets of the world. It was they who would have the final victory.

And it was then, at the height of this bitter confrontation, that the Watchers finally came to Runeterra.

The ground split open, swallowing thousands of warriors into the abyss beneath it, before the first of the dread things heaved itself up into existence. It was new to the material realm, bewildered by such notions as form and constancy, and began immediately to rail against them. In a foul riot of unchecked metamorphosis, it sprouted horns, and patches of fur, and its colossal tentacular limbs grew into jointed humanoid arms with fingers that clawed the bare rock of the mountainsides. Worst of all, other Watchers were following closely in its wake, wracked by horrifying transformations of their own.

It might be fair to assume there was a battle, that the Iceborn rallied behind Avarosa and Serylda to fight back the darkness—but in truth, it was Lissandra who ended it. She saw these abominations now for what they were, and knew what had to be done.

Summoning every last iota of the ancient magic around her, including that of her allies, she sacrificed everything to seal the rift-between-realms with True Ice, entombing the Watchers within it. Vast plumes of freezing vapor howled through the chasm, and those mortal warriors who managed to escape were driven to insanity by what they had witnessed.

This, then, is not only the legend of how Lissandra saved the world from destruction, but also the only first-hand account of the martyrdom of Avarosa and Serylda.

And may the Three have mercy upon all who read it."

Anexo IV

Os principais componentes expansionistas são:

1. nos habitantes:
    a. personagens jogáveis em *LoL*:
        i. Aatrox, Ahri, Akali, Akshan, Alistar, Amumu, Anivia, Annie, Aphelios, Ashe, Aurelion Sol, Azir, Bard, Bel'Veth, Blitzcrank, Brand, Braum, Caitlyn, Camille, Cassiopeia, Darius, Diana, Dr. Mundo, Draven, Ekko, Elise, Evelynn, Ezreal, Fiddlesticks, Fiora, Fizz, Galio, Gangplank, Garen, Gnar, Gragas, Graves, Gwen, Hecarim, Heimerdinger, Illaoi, Irelia, Ivern, Janna, Jarvan IV, Jax, Jayce, Jhin, Jinx, Kai'Sa, Kalista, Karma, Karthus, Kassadin, Katarina, Kayle, Kayn, Kennen, Kha'Zix, Kindred, Kled, LeBlanc, Lee Sin, Leona, Lillia, Lissandra, Lucian, Lulu, Lux, Malphite, Malzahar, Maokai, Master Yi, Miss Fortune, Mordekaiser, Morgana, Nami, Nasus, Nautilus, Neeko, Nidalee, Nilah, Nocturne, Nunu & Willump, Olaf, Orianna, Ornn, Pantheon, Poppy, Pyke, Qiyana, Quinn, Rakan, Rammus, Rek'Sai, Rell, Renata Glasc, Renekton, Rengar, Riven, Ryze, Samira, Sejuani, Senna, Seraphine, Sett, Shen, Shyvana, Singed, Sion, Sivir, Skarner, Sona, Soraka, Swain, Sylas, Syndra, Tahm Kench, Taliyah, Talon, Taric, Teemo, Thresh, Tristana, Trundle, Tryndamere, Twisted Fate, Udyr, Urgot, Varus, Vayne, Veigar, Vel'Koz, Vex, Vi, Viego, Viktor, Vladimir, Volibear, Warwick, Wukong, Xayah, Xerath, Xin Zhao, Yasuo, Yone, Yorick, Yuumi, Zac, Zed, Zeri, Ziggs, Zilean, Zoe e Zyra.
    b. Personagens não jogáveis mencionadas neste universo:
        ii. Jun, Bombolini, Ledros, Cithria, Jarvan III, Tianna, Vrynna, Xolaani.
    c. Personagem jogável em *LoR*: Norra.

2. Objetos icónicos que produzem conflito narrativo:
    d. *World Runes*;
    e. *Petricite*;
    f. *Darkin*;
    g. Elixir de *Uloa*;
    h. Armas dos *Ascended*.

3. Locais:
    i. *Freljord;*
    j. *Demacia;*
    k. *Noxus;*
    l. *Ionia;*
    m. *Piltover;*
    n. *Zaun;*
    o. *Serpent Isles;*
    p. *Targon;*
    q. *Ixtal;*
    r. *Shurima;*
    s. *Shadow Isles;*
    t. *Void;*
    u. *Bandle City;*
    v. *Camavor.*

4. Conflitos/Eventos:
    w. Guerra das três irmãs;
    x. Queda de *Shurima*;
    y. Guerra dos *Darkin*;
    z. Império de Sahn-Uzal;
    aa. *Ruination*;
    bb. Guerra Rúnica;
    cc. Invasões de *Noxus*;
    dd. Guerra civil em *Demacia*;
    ee. Surgimento da Imperatriz da *Void*;
    ff. Queda de *Gangplank*;
    gg. *Harrowing;*
    hh. *Black Rose.*

Anexo V

Conteúdos que expandem *Runeterra* atualmente:

Contos/bandas desenhadas/infografias:

1. The Lure
2. Fast and Dumb
3. Human Blood
4. Halfway Between the Stars and Earth
5. One Last Show
6. Standing Room Only
7. The Axiomata
8. From The Ashes
9. A Good Death
10. An Explorer's Journey
11. Finishing Soates
12. The Curator's Gambit
13. The Dream Thief
14. The Lost Tales Of Ornn
15. The Monster Of Kadulga Outpost
16. The Voice From The Hearth
17. Then, Teeth
18. With The Flowers
19. In Battle, Broken
20. Thorns Of the Black Rose
21. A Smoldering Coal
22. Bombs: A tribute
23. Burning Tides (1)
24. Burning Tides (2)
25. Burning Tides (3)
26. Burning Tides (4)
27. A Fair Trade
28. Caravan North
29. Dream Song
30. Ensemble
31. House On Emberflit Alley
32. In The Fires of Justice

33. Ivory, Ebony, Jasper
34. Nightbloom
35. Prayer To a Crumbling Shrine
36. The Biggest Catch
37. The Collection
38. The Elixer Of Uloa
39. The Garden Of Forgetting
40. The Shedding Of The Skin
41. The Winged Beast
42. The Harder Path
43. The Stranger On The Road
44. Shuriman Trash
45. The True and Ghastly Tale of the Beast of Boleham Tower
46. A Sword Without a Sheath
47. Brotherhood
48. Confessions of a Broken Blade: Part 1
49. Confessions of a Broken Blade: Part 2
50. Confessions of a Broken Blade: Part 3
51. The Bird and The Branch
52. The Weakest Heart
53. Star Guardian: Clockwork
54. Star Guardian: Convince Me
55. Star Guardian: Embrace
56. Star Guardian: Hope
57. Star Guardian: Shine So Bright
58. A Walk with the Voices
59. Daredevil Impulse
60. Homecoming
61. Snow Day
62. The Stranger Who Sews
63. The Unexpected spark
64. What Once Sailed Free
65. Leaving Weh'le
66. The Blade of Millenia
67. The Girl Who Came Back

68. Twilight of the Gods
69. A Feast Fit for a King
70. Art is Life
71. Bloodline
72. City of Iron and Glass
73. Darius: Blood of Noxus
74. Dark Kin
75. Death in the Water
76. Dead of Winter
77. Down Among the Dead Men
78. For Demacia
79. Monstrous
80. Progress Day
81. Roots of a Poisoned Tree
82. Shadow and Fortune (1)
83. Shadow and Fortune (2)
84. Shadow and Fortune (3)
85. Shadow and Fortune (4)
86. Faceless God
87. The Shuttered Manse
88. The Whispering Doodad
89. Where Icathia Once Stood
90. With Teeth
91. A Well-Earned Tip
92. The WinterSpike Road
93. Mundos Medikul Jernel
94. A Hero Awakes
95. Big Head, Bad News
96. Fit To Rule
97. Flesh and Stone
98. In Search of Things Lost
99. Lux: Lux comic (1)
100. Lux: Lux comic (2)
101. Lux: Lux comic (3)
102. Lux: Lux comic (4)

103. Lux: Lux comic (5)
104. Stains on a Name
105. The Meaning in Misery
106. Aftermath
107. Destiny and Fate
108. Hunter of Shadows
109. Shield of Remembrance
110. The Dreaming Pool
111. The Echoes Left Behind
112. The Eye in the Abyss
113. The Gambler's Woe
114. The Lucky Kraken
115. The Ophidian
116. The Principles of Strength
117. The Shackles of Belief
118. The Spear of Targon
119. Stormbringer
120. A Matter of Honor
121. A Quick Fix
122. A Quiet Night
123. All That Glitters…
124. An Old Friend
125. Arisen
126. Roots of Ruin
127. Blood in the Water
128. Burden
129. Burial at Sea
130. Canticle of the Winged Sisters
131. Darkness Renews
132. Deep Breath
133. Do No Harm
134. Do Not Engage
135. Double Down
136. Echoes in the Stone
137. Eduard Santangelo's Vastaya Field Journal

138. Engineering the Nightmare
139. First Steps
140. For Those Who Have Fallen
141. Forest For the Trees
142. From The Journal of Professor Cecil B. Heimerdinguer
143. Gift of Venom
144. Greed and Tears
145. If They Run
146. The Mind of Madness
147. Interrogation 101
148. Invocation
149. Last Light
150. Last Rites
151. Lullaby
152. Meet Zoe
153. Miss Fortune: Fortune Smiles
154. Monsters
155. Nami: Into the Abyss
156. Night's Work
157. No One Lives
158. None Shall Pass
159. One Last Shot: Poppy Comic
160. Proclamation of the Trifarix
161. Protection
162. Riven: Comic
163. Rules of Survival
164. Sai Kahleek
165. Sentinels of Light: Steadfast Heart
166. Son of Ur
167. Strand By Silken Strand
168. Tea With the Gray Lady
169. The Legend of the Watchers
170. The Legend of the Darkin
171. The Light Bringer
172. The Princeling's Lament

173. The Recruit
174. The Road to Ruin
175. The Slayer
176. The Soldier and the Hag
177. The Tallest Daisy
178. The Thrill of the Chase
179. The Uninvited Guest
180. The Wedding Crasher
181. Tomb of the Troll Boy
182. True Neutral
183. Turmoil
184. Twin Dawns
185. Unbound
186. Varus: Heartlight comic
187. Varus: Retribution comic
188. Where The Drakalops Roam
189. Yasuo comic
190. Ziggs + Jinx Paint the Town comic
191. An Intimate Evening at Oyster Bill's
192. Feast of the Prophet
193. Pinwheel
194. She
195. The Boys and Bombolini
196. The Spirit of Copperwood Glade
197. Trial of the Masks
198. Voices
199. With Hell Before Them
200. A Piece of Shadow Cake
201. Ashe: Warmother comic part 1
202. Ashe: Warmother comic part 2
203. Ashe: Warmother comic part 3
204. Ashe: Warmother comic part 4
205. Nothing Rhymer with Tubebow
206. Silence For the Damned
207. The Cage

208. The Man with the Steel Cane
209. Fragile Legacies
210. Hollowspun
211. Perennial
212. Remember Me
213. Right On Time
214. Rise with Me
215. Seams and Scars
216. The Eyes and the Embers
217. Frozen Hearts
218. Stone Cold
219. The Black Powder Plot
220. The Garden of Dreaming
221. The Voices of The Dead
222. You Are the Weapon
223. Testimony of the Balladeer
224. A Different Hunger
225. Adaptation
226. Alone
227. Child of Zaun
228. In Sight of Land
229. Sisterhood of War Part I: Old Wounds
230. Sisterhood of War Part II: The Unquiet Dead
231. Sisterhood of War Part III: Irreparable
232. The Name of The Blade
233. The Shadow Door
234. The Dissonant Verses
235. The Hunter Hunted
236. Redeemed
237. The Despoiler of Havenfall
238. The Face in the Stars
239. Courting Disaster
240. Poetry with a Blade
241. Ambition’s Embrace
242. Message of a Blade’s Edge

243. Out of Time
244. Several
245. The Final Reign
246. Trouble
247. The Bow, and the Kunai

Biografias

1. Aatrox the Darking Blade
2. Ahri the Nine-Tailed Fox
3. Akali the Rouge Assassin
4. Akshan the Rogue Sentinel
5. Alistar the Minotaur
6. Amumu the Sad Mummy
7. Anivia the Cryophoenix
8. Annie the Dark Child
9. Aphelios the Weapon of the Faithful
10. Ashe the Frost Archer
11. Aurelion Sol the Star Forger
12. Azir the Emperor of the Sands
13. Bard the Wandering Caretaker
14. Bel'veth the Empress of The Void
15. Blitzcrank the Great Steam Golem
16. Brand the Burning Vengeance
17. Braum the Hearth oF the Freljord
18. Caitlyn the Sheriff of Piltover
19. Camille the Steel Shadow
20. Cassiopeia the Serpent's Embrace
21. Cho'gath the Terror of the Void
22. Corki the Daring Bombardier
23. Darius the Hand of Noxus
24. Diana Scorn of the Moon
25. Dr Mundo the Mad of Zaun
26. Draven the Glorious Executioner
27. Ekko the Boy Who Shattered Time
28. Elise the Spider Queen

29. Evelyn Agony’s Embrace
30. Ezreal the Prodigal Explorer
31. Fiddlesticks the Ancient Terror
32. Fiora the Grand Duelist
33. Fizz the Tidal Trickster
34. Galio the Colossus
35. Gangplank the Saltwater Scourge
36. Garen the Might of Demacia
37. Gnar the Missing Link
38. Gragas the Rabble Rouser
39. Graves the Outlaw
40. Gwen the Hallowed Seamtress
41. Hecarim the Shadow of War
42. Heimerdinger the revered Inventor
43. Illaoi the Kraken Priestess
44. Irelia the Blade Dancer
45. Ivern the Green Father
46. Janna the Storm’s Fury
47. Jarvan IV the Exemplar of Demacia
48. Jax the Grandmaster at Arms
49. Jayce the Defender of Tomorrow
50. Jhin the Virtuoso
51. Jinx the Loose Cannon
52. Kai’sa Daughter of the Void
53. Kalista the Spear of Vengeance
54. Karma the Enlightened One
55. Karthus the Deathsinger
56. Kassadin the Void Walker
57. Katarina the Sinister Blade
58. Kayle the Righteous One
59. Kayn the Shadow Reaper
60. Kennen the Heart of the Tempest
61. Kha’zix the Voideaver
62. Kindred the Eternal Hunters
63. Kled the Cantankerous Cavalier

64. Kog’maw the Mouth of the Abyss
65. Le Blanc the Deceiver
66. Lee Sin the Blind Monk
67. Leona the Radiant Dawn
68. Lillia the Bashful Bloom
69. Lissandra the Ice Witch
70. Lucian the Purifier
71. Lulu the Fae Sorceress
72. Lux the Lady of Luminosity
73. Malphite Shard of the Monolith
74. Malzahar the Prophet of the Void
75. Maokai the Twisted Treant
76. Master Yi the Wujo Bladesman
77. Miss Fortune the Bounty Hunter
78. Mordekaiser the Iron Revenant
79. Morgana the Fallen
80. Nami the Tidecaller
81. Nasus the Curator of the Sands
82. Nautilus the Titan of the Depths
83. Neeko the Curious Chameleon
84. Nidalee the Bestial Huntress
85. Nilah the Joy Unbound
86. Nocturne the Eternal Nightmare
87. Nuno & Willump the Boy and his Yeti
88. Olaf the Berserk
89. Orianna the Lady of Clockwork
90. Ornn the Fire Below the Mountain
91. Pantheon the Unbreakable Spear
92. Poppy Keeper of the Hammer
93. Pyke the Bloodharbor Ripper
94. Qiyana the Empress of the Elements
95. Quin Demacia’s Wings
96. Rakan the Charmer
97. Rammus the Armordillo
98. Rek’Sai the Void Burrower

99. Rell the Iron Maiden
100. Renata Glasc the Chem-Baroness
101. Renekton the Butcher of the Sands
102. Rengar the Pridestalker
103. Riven the Exile
104. Rumble the Mechanized Menace
105. Ryze the Rune Mage
106. Samira the Desert Rose
107. Sejuani the Winter's Wrath
108. Senna the Redeemer
109. Seraphine the Starry-Eyes Songstress
110. Sett the Boss
111. Shaco the Demon Jester
112. Shen the Eye of Twilight
113. Shyvanna the Half-Dragon
114. Singed the Mad Chemist
115. Sion the Undead Juggernaut
116. Sivir the Battle Mistress
117. Skarner the Crystal Vanguard
118. Sonna Maven of the Strings
119. Soraka the Starchild
120. Swain the Noxian Grand General
121. Sylas the Unshackled
122. Syndra the Dark Sovereign
123. Tahm Kench the River King
124. Taliyah the Stoneweaver
125. Talon the Blade's Shadow
126. Taric the Shield of Valoran
127. Teemo the Swift Scout
128. Thresh the Chain Warden
129. Tristana the Yordle Gunner
130. Trundle the Troll King
131. Tryndamere the Barbarian King
132. Twisted Fate the Card Master
133. Udyr the Spirit Walker

134. Twitch the Plague Rat
135. Urgot the Dreadnought
136. Varus the Arrow of Retribution
137. Vayne the Night Hunter
138. Veigar the Tiny Master of Evil
139. Vel'koz the Eye of the Void
140. Vex the Gloomiest
141. Vi the Piltover Enforcer
142. Viego the Ruined King
143. Viktor the Machine Herald
144. Vladimir the Crimson Reaper
145. Volibear the Relentless Storm
146. Warwick the Uncaged Wrath of Zaun
147. Wukong the Monkey King
148. Xayah the Rebel
149. Xerath the Magus Ascendant
150. Xin Zhao the Seneschal of Demacia
151. Yasuo the Unforgiven
152. Yone the Unforgotten
153. Yorick the Shepperd of Souls
154. Yuumi the Magical Cat
155. Zac the Secret Weapon
156. Zed the Master of Shadows
157. Zeri the Spark of Zaun
158. Ziggs the Explosives Expert
159. Zilean the Chronokeeper
160. Zoe the Aspect of Twilight
161. Zyra Rise of the Thorns

Descrição das Regiões

1. Bandle City
2. Demacia
3. Ionia
4. Ixtal
5. Noxus

6. Piltover
7. Shurima
8. Targon
9. The Freljord
10. Bilgewater
11. Zaun
12. Shadow Isles

Vídeos de Youtube promocionais de *Runeterra*

1. A twist Of Fate. https://youtu.be/tEnsqpThaFg
2. *Absolution | Sentinels Of Light 2021 Cinematic*. https://youtu.be/a8h1BTe45AU
3. *Annie: Origins*. https://youtu.be/aUTU-GnxVuM
4. *As We Fall*. https://youtu.be/vzNcSvKCOyA
5. *Aurelion Sol: The Star Forger Returns*. https://youtu.be/CAAnY_L4Pp4
6. *Awaken*. https://youtu.be/zF5Ddo9JdpY
7. *Bard: Mountain*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=CX8iSobsKTY.
8. *Before Dawn*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=tW6eHnIzpQM.
9. *Beyond The Garden*. https://youtu.be/t495A_JfatA
10. *Braum: Trials Of The Poro*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=5dvYxkyQFZU.
11. *Call Of Power*. https://youtu.be/oGnZk-_R0KQ
12. *Chapter I Recap | Rise Of The Sentinels*. Https://Youtu.Be/XH3HoqhkVes.
13. *Darius: Fear*. https://youtu.be/rGx9_wABzlA
14. *Ekko: Seconds*. Https://Youtu.Be/FtEpp9lkfxA.
15. *Enter The Freljord*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=gPBUcguEGAI.
16. *Fiddlesticks: Terror In Demacia*. Https://Youtu.Be/JNn2F39G-6s.
17. *History So Far Ascension Of The Sentinels*. https://youtu.be/RAw5aTmf9Og
18. *Irelia: The Defiant Blade*. https://youtu.be/IPCnts6v_Pc
19. *Jhin: Mind Of The Virtuoso*. https://youtu.be/B4-BgDEy2AE
20. *Kalista: The Pledge*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=GnT8jVCyh_E&t=1s.
21. *Kin Of The Stained Blade*. https://youtu.be/D4L0OkSrsI8
22. *Kindred: Listen To Their Tale*. Https://Youtu.Be/R4ufa7hik08.
23. *Legends Of Bilgewater: Tahm Kench & The Gambler's Woe | Audio Drama (Part 4 of 6))*. https://youtu.be/u00fZC1Z5Rc
24. *Legends Of Bilgewater: The Ophidian*. Https://Youtu.Be/ASNzccB5hbc.
25. *Magic Is Rising: Stand With Sylas*. https://youtu.be/gap0Zc0lzXs

26. *Pyke: The Bloodharbor Ripper*. https://youtu.be/UjX7FAwc7lw
27. *Ruination*. Https://Youtu.Be/8PbhGt8XxSM.
28. *Senna: Dark Passage*. https://youtu.be/BWjbBlvf9cw
29. *Senna: Shadow's Embrace*. https://youtu.be/ZjvDFvzfxsQ.
30. *Shurima: Descend Into The Tomb*. https://youtu.be/JKnM6Hh5gOg
31. *Shurima: Rise Of The Ascended*. https://youtu.be/CYyuH1Bp2ZI
32. *Swain: The Noxian Grand General*. https://youtu.be/f-Uqzp1AVDM
33. *Tahm Kench: The River King*. https://youtu.be/u9RM4HwwoKs
34. *Tales Of Runeterra: Bilgewater "Double-Double Cross."* https://youtu.be/lbJhZW-iN0s.
35. *Tales Of Runeterra: Demacia "Before Glory."* https://youtu.be/oKt58b7AwJc
36. *Tales Of Runeterra: Freljord "The Raid."* https://youtu.be/BTnVvmqB9fY
37. *Tales Of Runeterra: Ionia "The Lesson."* https://youtu.be/HGPoGtSBhu0
38. *Tales Of Runeterra: Noxus "After Victory."* Https://Youtu.Be/FGlhWPwrkDg.
39. *Tales Of Runeterra: Piltover And Zaun "True Genius."* https://youtu.be/qCVLRh1y96M
40. *Tales Of Runeterra: Shadow Isles "None Escape."* https://youtu.be/3yxNUbYZEWU
41. *Tales Of Runeterra: Targon "The Vaulted Road."* https://youtu.be/PrPFeEHegik
42. *Taliyah: Homecoming*. https://youtu.be/H1nRIX-qvbo
43. *Taric: Downfall*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=B1O0R0t6zdI.
44. *The Climb*. Https://Youtu.Be/3Eu7NzzHC84.
45. *The Harrowing: Tales Of The Black Mist*. https://youtu.be/s2FFGBPXNeU
46. *Vel'koz: First Contact*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=fyb2KC-Q7ls&t=1s.
47. *Warriors*. https://youtu.be/aR-KAldshAE
48. *Warwick: The Warth Of Zaun*. https://youtu.be/fsnDbealN9E
49. *Xayah And Rakan: Wild Magic*. Https://Youtu.Be/O4PDzBnBMU4.
50. *Zed:Death Mark*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=5nzeQ-VHF34.
51. *Rise From The Deep | Champion Trailer - League Of Legends: Wild Rift*. https://youtu.be/QwWwRJKuu94
52. *Tales Of Runeterra: Don't Mess With Yordles | League Of Legends: Wild Rift*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=8QkVYl4r42U.
53. *Thresh Unbound: A Night At Ihe Inn | League Of Legends: Wild Rift*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=1ED2dnPJXYU.
54. *New Expansion & Region: Call Of The Mountain | Launch Trailer - Legends Of*

Runeterra. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=PrPFeEHegik.

55. *New Expansion: Beyond The Bandlewood | Cinematic Trailer - Legends Of Runeterra*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=h3YIKmjFpoo.
56. *New Expansion: Worldwalker | Cinematic Trailer - Legends Of Runeterra*. https://youtu.be/zYuQAnEld20
57. *New Expansion: The Darkin Saga | Awakening Trailer - Legends of Runeterra*. Https://Youtu.Be/UWlVa6Ikmj0.
58. *Aatrox: World Ender*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=s8p_brCVNOA&t=1s.
59. *The curse of the sad mummy*. Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=0AvWV6Mk374.

Livros

1. *League of Legends Realms of Runeterra: Official companion*. Little Brown and Company.
2. *Garen First Shield* (1ª). Riot Games.
3. Ruination: A League of Legends Novel (1ª). Riot Games.

Jogos

1. Convrgence: A league of Legends Story (já anunciado)
2. Hextech Mayhem
3. Ruined King: A League Of Legends Story
4. Song Of Nunu (já anunciado)
5. League Of Legends
6. Team Fight Tactics
7. Legends Of Runeterra
8. League Of Legends: Wild Rift

Entretenimento

1. Arcane (série Netflix)
2. Universo Runeterra
3. Riot Games Music
4. Merchandise

Desportos

1. LoL Esport