



ESTRATÉGIAS NARRATIVAS EM UM UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO, UMA ANÁLISE DA PERSONAGEM MORGANA DE *LEAGUE OF LEGENDS*¹

Narrative Strategies in a Transmedia Universe: An Analysis of the Character Morgana from League of Legends

Estrategias narrativas en un universo transmidiático: un análisis del personaje Morgana de League of Legends

Euller Ochoa Duarte²
Lis Yana De Lima Martinez³

Resumo: O presente artigo analisa a personagem Morgana, do universo ficcional de *League of Legends*, sob a perspectiva das narrativas transmidiáticas. A investigação parte da noção de *storyworld* e das dimensões midiáticas propostas por Martinez, articulando teoria e prática para compreender como a personagem é construída e reconfigurada em diferentes mídias — jogo-base, histórias em quadrinhos, cinematográficas, contos literários e jogos derivados. A partir de uma abordagem qualitativa e analítico-interpretativa, examinam-se as especificidades narrativas, estéticas e estruturais que contribuem para a ampliação e o aprofundamento da identidade de Morgana, revelando-a como figura de complexa dualidade moral e simbólica. Os resultados indicam que a trajetória transmidiática da personagem fortalece a coesão e a profundidade ontológica do universo de Runeterra, ao mesmo tempo em que exemplifica o potencial do transmedia *storytelling* como estratégia de expansão narrativa e de engajamento estético e emocional.

Palavras-chave: Transmídia. Narrativa. *League Of Legends*. Morgana. Mídias.

Abstract: This article analyses the character Morgana, from the fictional universe of *League of Legends*, through the lens of transmedia narratives. The study is grounded in the concept of *storyworld* and in Martinez's media dimensions framework, combining theory and practice to

¹ Este trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

² Graduando. Letras da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Rio Grande, Brasil. E-mail: eullerochoa25@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0391393664287634>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0001-3521-4450>

³ Doutora em Estudos literários: teoria, crítica e comparatismo, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Brasil. Docente do Instituto de Letras e Artes e do PPG Letras da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Rio Grande, Brasil. E-mail: yana.martinez@furg.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3289410998497809>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-6608-257X>.



examine how the character is constructed and reconfigured across different media — base game, comic books, cinematics, literary short stories, and spin-off games. Using a qualitative, analytical-interpretative approach, the research explores the narrative, aesthetic, and structural specificities that contribute to expanding and deepening Morgana's identity, portraying her as a figure of complex moral and symbolic duality. Findings indicate that the character's transmedia trajectory strengthens the cohesion and ontological depth of Runeterra's universe while exemplifying the potential of transmedia storytelling as a strategy for narrative expansion and for fostering aesthetic and emotional engagement.

Keywords: Transmedia. Narrative. *League Of Legends*. Morgana. Media.

Resumen: Este artículo analiza al personaje Morgana, del universo ficticio de *League of Legends*, desde la perspectiva de las narrativas transmídiáticas. La investigación parte de la noción de *storyworld* y de las dimensiones mediáticas propuestas por Martínez, articulando teoría y práctica para comprender cómo el personaje se construye y reconfigura en diferentes medios — juego base, cómics, cinematográficas, relatos literarios y juegos derivados. A partir de un enfoque cualitativo y analítico-interpretativo, se examinan las especificidades narrativas, estéticas y estructurales que contribuyen a la ampliación y profundización de la identidad de Morgana, revelándola como figura de compleja dualidad moral y simbólica. Los resultados indican que la trayectoria transmídiática de la personaje refuerza la cohesión y la profundidad ontológica del universo de Runeterra, a la vez que ejemplifica el potencial del transmedia *storytelling* como estrategia de expansión narrativa y de implicación estética y emocional.

Palabras clave: Transmedia. Narrativa. *League Of Legends*. Morgana. Mídios.

Introdução

No universo ficcional de *League of Legends*, a figura arquetípica da maga Morgana ocupa uma posição central na tessitura narrativa de Runeterra, funcionando como eixo articulador de múltiplas tramas e como catalisadora na construção identitária de diversos personagens. Inicialmente concebida sob a égide de uma entidade obscura e movida por ressentimentos, sua caracterização foi progressivamente reelaborada à medida que a franquia se expandiu para outras mídias e suportes narrativos. Tal reconfiguração possibilitou a emergência de uma personagem profundamente ambígua, cuja essência se constitui a partir do embate simbólico e existencial com sua irmã, Kayle, encarnando, assim, o binômio entre o dever inflexível e a compaixão insurgente.

A pluralidade de representações midiáticas a que foi submetida conferiu uma densidade psicológica e uma complexidade ética notáveis, transformando-a em emblema de resistência subjetiva diante das estruturas normativas que a circundam. A personagem passa a transcender os limites da vilania simplista e se inscreve como figura paradigmática da dualidade moral, revelando, em sua trajetória, os dilemas intrínsecos à condição humana no interior de um universo marcado por conflitos ideológicos e éticos.

O presente artigo expõe o recorte de uma pesquisa cujo enfoque é a análise da personagem Morgana, oriunda do universo ficcional de *League of Legends*, em suas múltiplas manifestações midiáticas, com especial atenção à aplicação do conceito de *transmedia storytelling*. Busca-se compreender de que maneira a tessitura narrativa da personagem se desdobra e se adapta aos diversos suportes comunicacionais, contribuindo para uma apreensão mais complexa e polifônica de sua personalidade. Nesse sentido, objetiva-se identificar as principais características que compõem a figura da maga em suas variadas representações, examinando como sua trajetória ficcional é reconfigurada conforme as especificidades narrativas, estéticas e estruturais de cada mídia. Pretende-se, assim, evidenciar de que modo tais reconfigurações colaboram para a expansão e o enriquecimento do *storyworld* de *League of Legends*, extrapolando os limites do produto videointerativo original e consolidando um universo narrativo coeso, dinâmico e multifacetado.

O presente estudo situa-se no escopo da crítica comparatista, cujos propósitos, conforme delineado por Brunel (1990, p. 140), consistem na investigação de “vínculos de analogia, de parentesco e de influência”, bem como na promoção de aproximações entre a literatura e outros sistemas de expressão simbólica. Contudo, a abordagem aqui empreendida não se ancora no literário em sua acepção canônica ou tradicional, mas sim em um de seus elementos estruturantes: a narrativa. Esta, por sua vez, é examinada a partir de sua manifestação videointerativa desde a obra original, com a perspectiva de alcançar também, de maneira transversal, os produtos literários que compõem o universo ficcional da franquia transmidiática *League of Legends*.

Para a fundamentação teórica do percurso analítico, recorre-se a teóricos como Martinez (2024), cuja reflexão sobre as dimensões midiáticas contempla as múltiplas possibilidades de construção narrativa mediadas pela palavra, pela imagem e pela interatividade; às contribuições de Henry Jenkins (2013), cuja teoria das convergências midiáticas problematiza as transformações paradigmáticas advindas do advento das novas mídias digitais; e aos aportes de Jesper Juul (2019), que elucida o papel da agência do jogador e os modos de participação interativa no contexto dos jogos digitais.

Midialidade e Transmidialidade

A tessitura das manifestações culturais na contemporaneidade evidencia a centralidade dos dispositivos midiáticos enquanto instâncias estruturantes da produção e da recepção do





sentido. Longe de configurarem-se como meros canais de transmissão, as mídias, como já ensaiava Marshal McLuhan (2013) devem ser compreendidas em sua condição ontológica de instâncias de enunciação, nas quais se operam relações singulares entre o enunciador, a mensagem e o sujeito receptor. Em diálogo com os aportes teóricos propostos por Martinez (2024), torna-se possível delinear uma epistemologia das mídias assentada na concepção de dimensões midiáticas, articulada à noção de midialidade, entendida como o conjunto de especificidades estéticas, formais e estruturais que caracterizam cada meio expressivo.

No cerne da conceituação de mídia está a compreensão de que esta ultrapassa sua função instrumental, assumindo o papel de *locus* simbólico em que se conformam experiências sensoriais, cognitivas e imaginativas. Literatura, cinema e jogos videointerativos não apenas veiculam histórias, mas as constituem a partir de suas materialidades específicas, condicionadas por seus respectivos regimes de linguagem e recepção. Cada um desses meios relaciona-se com o sujeito a partir de disposições particulares, que engendram formas distintas de fruição estética e de construção do sentido.

O conceito de midialidade refere-se ao conjunto de elementos imanentes à estrutura interna de uma mídia, incluindo suas linguagens, seus mecanismos expressivos, seus modos de recepção e seus condicionamentos tecnológicos. Martinez (2021; 2024; 2025) propõe a terminologia das dimensões midiáticas a partir de uma analogia com o pensamento geométrico euclidiano ao classificar os meios narrativos conforme sua dimensionalidade: a literatura é compreendida como mídia unidimensional, o cinema como mídia bidimensional e o videogame como mídia tridimensional. Essa classificação deve ser compreendida não como descrição físico-espacial literal, mas como metáfora epistemológica que busca elucidar os distintos modos de engajamento dos sujeitos com os produtos midiáticos.

No campo literário, a narrativa realiza-se predominantemente por meio da palavra escrita, exigindo do leitor um processo ativo de construção simbólica, por meio do qual se edifica o mundo ficcional. O texto literário instaura um encadeamento discursivo linear, no qual o leitor participa como cocriador imaginativo. No cinema, a conjugação entre imagem em movimento e sonoridade adensa a experiência estética, oferecendo ao espectador uma superfície audiovisual que orienta a apreensão sensível da narrativa. Nesse caso, o universo diegético torna-se visível e audível, exigindo outro tipo de articulação perceptiva.

Já o videointerativo, em especial os jogos massivos e online, introduz uma dimensão interativa que transforma radicalmente a experiência narrativa. A agência do jogador,

concretizada por meio da manipulação de um avatar, posiciona-o como protagonista do enredo, permitindo-lhe agir dentro do mundo virtual, modificar ambientes, alterar rumos da história e interagir com outros sujeitos. A tridimensionalidade, nesse caso, manifesta-se tanto na espacialidade gráfica quanto na profundidade da experiência subjetiva.

A abordagem dimensional proposta por Martinez (2021; 2024; 2025) fundamenta-se na ideia de que cada mídia opera como um espaço euclidiano particular, cuja complexidade se expressa no número de coordenadas utilizadas para a construção e fruição do sentido. A literatura, que opera com uma única coordenada, a palavra, manifesta-se como um fio contínuo de significação. O cinema, ao articular imagem e som, expande esse fio em uma superfície bidimensional, adensando os recursos expressivos. O videogame, por sua vez, ao incorporar a interação, instaura uma espacialidade tridimensional na qual o usuário torna-se parte constitutiva da narrativa.

Essa perspectiva revela não apenas os modos de construção da história, mas também os regimes de autoria e recepção característicos de cada meio. Enquanto a literatura costuma ser fruto de um gesto criativo individual, o cinema configura-se como obra de coautoria, resultante de processos colaborativos que envolvem roteiristas, diretores, atores, montadores, entre outros profissionais. O videogame amplia ainda mais esse caráter coletivo, tanto na produção quanto na fruição, uma vez que seus mundos diegéticos podem ser expandidos, atualizados e apropriados continuamente, inclusive por comunidades de jogadores.

Como apontado por Jenkins (2013), a emergência das narrativas transmidiáticas representa uma inflexão significativa nas formas de contar histórias na cultura contemporânea. Diferentemente da adaptação, que consiste na transposição de um conteúdo de um meio para outro, Phillips (2012) observa que a transmidialidade implica a disseminação de uma narrativa por diversas plataformas, de modo que cada uma delas contribua com fragmentos inéditos e complementares ao universo ficcional.

Esses enredos podem desdobrar-se em livros, filmes, séries, histórias em quadrinhos, jogos digitais, websites e redes sociais, exigindo do público uma postura ativa de investigação e articulação para a apreensão da totalidade narrativa. A obra transmidiática, portanto, não se realiza em um único suporte, mas distribui-se por uma constelação de mídias interligadas, proporcionando múltiplos pontos de entrada e modos de engajamento diferenciados.

Esse modelo narrativo acentua a crescente porosidade entre os meios e desafia as categorias tradicionais de autoria, textualidade e recepção. Conforme destaca Phillips (2012), a



transmidialidade evidencia não apenas a capacidade das mídias de dialogarem entre si, mas também os impasses éticos, jurídicos e conceituais que emergem na reconfiguração dos modos de criação e circulação dos produtos culturais.

A análise dos conceitos de mídia, midialidade, dimensões midiáticas e transmidialidade permite compreender, em profundidade, a complexificação das práticas narrativas no cenário contemporâneo. Cada meio expressivo, como a literatura, o cinema e os videogames, opera a partir de estruturas formais e sensoriais singulares, convocando o sujeito a modos específicos de participação estética, cognitiva e simbólica.

A transmidialidade, nesse contexto, intensifica a interconexão entre os meios e instaura novas configurações narrativas marcadas pela fragmentação, pela convergência e pela expansão contínua dos universos ficcionais. Refletir criticamente sobre esses fenômenos implica reconhecer que o ato de contar histórias encontra-se em constante transformação, sendo atravessado por dispositivos técnicos, regimes estéticos e práticas culturais que remodelam permanentemente a experiência narrativa.

***League of Legends* e Morgana**

League of Legends configura-se como uma obra videointerativa imersiva, pertencente ao gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), desenvolvida pela Riot Games e lançada em 2009. A criação do jogo foi inspirada no modo *Defense of the Ancients* para o *Warcraft III*, da Blizzard Entertainment, e se constitui como um dos mais proeminentes exemplos de interatividade digital no campo dos jogos videointerativos contemporâneos. Em sua essência, o jogo propõe uma competição entre duas equipes compostas por cinco jogadores cada, cujas estratégias se desenrolam ao longo de três rotas principais, nas quais os jogadores assumem o controle de “campeões” com habilidades distintas. A experiência do jogo é intrinsecamente ligada à estratégia, ao trabalho colaborativo em equipe e à evolução progressiva dos personagens.

O objetivo primário de cada partida é a destruição da estrutura central da equipe adversária, o Nexus. Para tal, os jogadores devem avançar pelas rotas, aniquilando tropas inimigas, os chamados “minions”, bem como torres de defesa, de modo a adquirir experiência e recursos que possibilitam o fortalecimento do seu campeão. Este processo inclui o aprimoramento de habilidades e o aumento do poder individual durante o transcorrer da partida.

Dentro deste universo, Morgana emerge como uma das figuras emblemáticas desde o lançamento do jogo. Seu enredo, intrinsecamente entrelaçado com a trama de Runeterra, o mundo fictício que serve de cenário para os acontecimentos de *League of Legends*, não apenas revela os aspectos de seus poderes e personalidade, mas também oferece uma rica contextualização sobre as fundações do próprio universo do jogo. Conhecida como “A Caída”, Morgana é uma maga de suporte cujas marcas são evidentes: uma dualidade existente entre sua natureza celestial e sua humanidade, entre a justiça intransigente e o perdão, refletindo um profundo conflito interno.

Figura 1 –As irmãs Kayle e Morgana



Fonte: RIOT, 2025⁴

Sua história remonta ao período das Guerras Rúnicas, quando nasceu e se desenvolveu na cidade de Demacia, fundada ao lado de sua irmã. Ao longo de sua narrativa construída através dos diferentes produtos midiáticos, Morgana se vê envolta em uma busca por redenção e vingança, combatendo a hipocrisia da sociedade que a cerca. A trama de sua trajetória não apenas enriquece a sua própria personagem, mas também serve como um prisma pelo qual se comprehende melhor as complexas dinâmicas sociopolíticas e históricas de Runeterra.

⁴ Mapa disponível no site da Riot https://universe.leagueoflegends.com/pt_br/. Acesso em: março 2025

Figura 2 – Morgana no LOL

Fonte: RIOT, 2025⁵

Em termos de jogabilidade, Morgana se configura como uma campeã predominantemente de suporte ou controle de massas. As suas habilidades são uma transcrição de sua história pessoal, proporcionando uma experiência tanto estratégica quanto narrativa. A habilidade Ligação das Trevas reflete o momento em que Morgana, aprisionada pela luz celestial, busca suprimir sua essência divina para permanecer humana. Por sua vez, a Sombra Atormentada, que inflige dano contínuo ao longo do tempo, simboliza uma punição gradual, uma representação de seu caráter de guardião dos injustiçados. Contrapondo essa faceta, o Escudo Negro denota o desejo de Morgana de proteger os inocentes, criando uma barreira contra magias hostis.

Finalmente, sua habilidade suprema, Grilhões da Alma, apreende todos os inimigos em uma vasta área de efeito, evocando a vontade implacável de Morgana em confrontar as leis injustas de forma decisiva, proporcionando aos oprimidos uma sensação de justiça e libertação. Assim, o conjunto de suas habilidades traduz não apenas a sua jornada pessoal de autossuperação, mas também os conflitos mais amplos que permeiam o universo de *League of Legends*, oferecendo uma reflexão profunda sobre moralidade, redenção e a complexidade da natureza humana.

⁵ In game print scream. Jogo disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_br Acesso em: março 2025.

O Storyworld de Runeterra

Os denominados *storyworlds*, ou mundos narrativos, constituem estruturas ficcionais complexas nas quais as narrativas se desenrolam e adquirem significado. Exemplos notáveis dessa categoria podem ser encontrados em universos como Oz, o País das Maravilhas, Nárnia, a Terra Média ou Terabítia. Tais espaços são receptivos ao público, que os internaliza com intensidade emocional e cognição afetiva. Conforme Williamson (2014), esses mundos tornam-se “reais” nas mentes e corações de leitores e espectadores, operando como construções simbólicas que são absorvidas por meio da suspensão voluntária da descrença. De acordo com Martinez (2021, p. 186-187), os *storyworlds* são arquiteturas narrativas desenvolvidas a partir da inventividade humana, cujas propriedades internas, como geografia, historicidade, mitologia e sistemas de regras próprios, conferem-lhes uma coesão ontológica que transcende sua mera ficcionalidade. Assim, o fruidor, seja ele leitor, espectador ou jogador, imerge nesse espaço como se ali realmente habitasse, apesar da plena consciência de que se trata de uma criação fictícia.

No contexto da cultura digital contemporânea, destaca-se de forma emblemática o *storyworld* de *League of Legends*, cujas raízes estão firmemente plantadas no universo ficcional de Runeterra. Este universo constitui uma realidade diegética ampla, em constante expansão, e é caracterizado pela multiplicidade de regiões geográficas, reinos políticos, climas diversos e culturas distintas. Trata-se de um mundo plural e interconectado, onde orealismo ficcional é cultivado por meio da riqueza de detalhes e da coesão sistêmica que permeia diferentes mídias, incluindo o jogo eletrônico, contos literários, quadrinhos, animações e cinematográficas interativas.



Figura 3 – Mapa de Runeterra

Fonte: RIOT, 2025⁶

Runeterra, enquanto cenário primordial da narrativa, apresenta uma topografia intrincada e ecologicamente diversa, composta por biomas que variam entre tundras gélidas, cadeias montanhosas, florestas tropicais, desertos áridos e arquipélagos exóticos. Cada uma dessas macrorregiões abriga sociedades autônomas, dotadas de sistemas de crenças, estruturas políticas e tradições culturais próprias, refletindo diferentes paradigmas narrativos.

Entre os reinos mais proeminentes, destaca-se Demacia, uma monarquia centralizada cujos valores de honra, lealdade e ordem sustentam uma cultura fortemente militarista e hierarquizada. Em contraste, Noxus se revela como um império expansionista com uma filosofia pragmática e meritocrática, onde o poder e a ambição são os motores centrais do progresso. A região de Freljord, situada nas vastidões geladas do norte, caracteriza-se por um conjunto de clãs em constante conflito, permeados por mitologias ancestrais e forças elementares, refletindo um ethos tribal e espiritualista. Ionia apresenta uma cultura intimamente conectada à harmonia espiritual, às artes e à natureza, sendo frequentemente retratada como uma civilização que busca o equilíbrio entre tradição e transformação. Outras regiões de grande complexidade incluem Piltover e Zaun, cidades-estado gêmeas que compartilham espaço físico, mas se distinguem ideologicamente: Piltover é um bastião do progresso científico e da ordem, enquanto Zaun representa a efervescência da inovação descontrolada e da luta pela sobrevivência. Shurima, um império desértico de reminiscências faraônicas, é marcado por narrativas de ascensão e queda, com um panteão solar e divindades majestosas. Já Bilgewater,

⁶ Mapa disponível no site da Riot https://universe.leagueoflegends.com/pt_br/. Acesso em: março 2025

com seu clima portuário e caótico, é governada por leis próprias e marcada pela pirataria, magia e superstição.

Dentro desse universo multifacetado, os campeões, personagens centrais da narrativa, não se limitam à sua função dentro da mecânica do jogo, mas se desdobram em tramas paralelas que expandem sua complexidade psicológica e dramática. Um exemplo emblemático é Morgana, figura cuja dualidade moral e conflito interior são explorados não apenas nas partidas interativas, mas também por meio de contos literários, histórias em quadrinhos e animações. Cada uma dessas mídias, ao oferecer uma perspectiva distinta da personagem, contribui para a construção de um retrato multifacetado que adiciona camadas de significado à sua figura. Esse processo transmidiático permite que leitores, espectadores e jogadores tenham experiências distintas, mas igualmente enriquecedoras, ao interagir com a personagem de diferentes maneiras.

A transmidialidade desempenha, nesse contexto, um papel crucial. Ao integrar diferentes linguagens narrativas, como a textual, a visual, a audiovisual e a interativa, o *storyworld* de *League of Legends* possibilita uma fruição expandida, na qual o fruidor, seja ele leitor, espectador ou jogador, atua simultaneamente como receptor e cocriador do universo ficcional. Runeterra, portanto, não se apresenta apenas como um cenário de fundo, mas como um organismo narrativo vivo, cujas histórias, conflitos e mitologias se entrelaçam em um ecossistema simbólico coeso, dinâmico e em constante mutação.

O Storytelling de Morgana

O *storytelling* pode ser compreendido, como observa Puncher (2019), como um dos impulsos mais antigos e estruturantes da experiência humana. A prática de narrar histórias é um fenômeno que remonta aos primórdios da civilização, encontrando-se presente nas epopeias mitológicas da antiguidade, como as lendas helênicas de Hércules e Afrodite, bem como nos contos orais preservados pela memória ancestral. Trata-se de uma prática que transcende fronteiras culturais e funciona como um mecanismo essencial para a transmissão da experiência humana e para a criação de mundos imaginários dotados de sentido e estrutura simbólica.

No contexto contemporâneo, essa prática narrativa ultrapassa as formas discursivas tradicionais. Quando o ato de narrar se expande de forma deliberada, coordenada e estratégica por meio de múltiplas plataformas midiáticas, como livros, filmes, séries, jogos digitais, quadrinhos e aplicativos, configura-se o campo do transmedia *storytelling*. Essa modalidade





narrativa possibilita a construção de um universo ficcional coeso, o chamado *storyworld*, cuja inteligibilidade não se compromete mesmo diante da fragmentação dos meios. O público, por sua vez, pode vivenciar experiências múltiplas e interconectadas, embora cada uma delas seja passível de fruição isolada. Conforme argumenta Martinez (2021, p.185), “transmídia, enquanto projeto, propõe múltiplos desdobramentos e expansão de uma mensagem original, uma narrativa ou um Mundo Secundário”, evidenciando o caráter expansivo e orgânico dessa lógica de construção.

O universo de *League of Legends*, concebido pela Riot Games, constitui um exemplo paradigmático dessa forma de articulação narrativa. Desde seu lançamento em 2009, o jogo consolidou-se como um fenômeno não apenas no campo dos esportes eletrônicos, mas também como uma plataforma de enunciação ficcional que mobiliza diferentes linguagens midiáticas. A Riot Games promove, de modo contínuo, a expansão do universo de Runeterra, nome atribuído ao mundo ficcional em que se inserem os personagens e os conflitos do jogo. Essa expansão se realiza por meio de cinematógrafos como *Still Here* – Animação da Temporada 2024, de quadrinhos digitais como Lux, de romances, de jogos derivados e da série animada *Arcane* (Netflix, 2021). Cada uma dessas mídias contribui para a ampliação do universo narrativo, oferecendo novos olhares e aprofundamentos que não apenas complementam a experiência do jogo, mas a transformam em uma vivência multimodal e imersiva.

Essa lógica de convergência não se caracteriza, como bem pontua Martinez (2025), pela simples migração de conteúdo entre mídias. Trata-se, antes, de um processo em que diferentes registros e estratégias discursivas se articulam para compor uma narrativa que é, ao mesmo tempo, coesa e policêntrica. A construção de personagens, de tramas e de cenários se realiza em fragmentos diegéticos distintos, cujas interações produzem uma malha densa de significados, capaz de sustentar o envolvimento emocional e cognitivo do público.

Neste contexto, a personagem Morgana emerge como um exemplo notável do potencial narrativo do modelo transmidiático. Desde sua introdução no jogo, Morgana é apresentada como uma figura marcada por uma dualidade profunda, simbolizada pelo conflito entre luz e trevas, entre justiça e misericórdia. Esse embate interno é reforçado por sua relação antagônica com Kayle, sua irmã, representante de uma justiça implacável e autoritária. No ambiente restrito do jogo, sua caracterização é parcialmente construída por meio de falas, habilidades e aspectos visuais. Ainda assim, essa representação inicial é suficiente para sugerir uma moralidade ambígua que será desenvolvida em outras mídias.

Figura 4 – Morgana em *League of Legends* e outros produtos



Fonte: criado pelos autores a partir de imagens de divulgação e texto da RIOT, 2025

Nos quadrinhos digitais, como *League of Legends: Lux*, a personagem é explorada com maior profundidade. Suas ações passadas, seus conflitos internos e suas visões divergentes sobre justiça e ordem são detalhadamente apresentados. Nesse contexto, Morgana é representada como uma figura poderosa e vulnerável ao mesmo tempo, cujas decisões são moldadas por traumas, dúvidas e um firme posicionamento ético diante das estruturas opressoras de Demacia. Sua crítica à ideia de justiça absoluta revela uma consciência que transcende o maniqueísmo simplificado, aproximando-a de arquétipos trágicos da literatura clássica.



A expansão de sua narrativa também se manifesta em jogos derivados como *The Mageseeker*, cuja trama se desenrola após os eventos narrados nos quadrinhos. Nesse título, Morgana ocupa um papel central na desconstrução do ciclo de violência e repressão que define as relações entre magos e a elite política de Demacia. Ela deixa de ser uma antagonista tradicional para tornar-se um agente catalisador de mudança, impactando profundamente o protagonista e influenciando o rumo dos acontecimentos. Sua presença, embora pontual, possui relevância estrutural na trama, ao oferecer uma perspectiva alternativa sobre poder, justiça e sacrifício.

As cinematográficas produzidas pela Riot Games, por sua vez, aprofundam o aspecto emocional da personagem. Em *Still Here*, visualiza-se um momento crucial de sua trajetória, relacionado ao passado traumático de Demacia e ao processo de exclusão da magia. Essa rejeição, direcionada também a Morgana, é dramatizada de forma simbólica e sensorial, utilizando recursos como expressões faciais, tons de voz e gestualidades que humanizam ainda mais a personagem. Nesse contexto, Morgana não é apenas uma campeã entre outras, mas uma figura cujas escolhas e posicionamentos revelam contradições sociais e políticas do universo ficcional em que está inserida.

A construção transmídiática de Morgana resulta, portanto, em uma personagem multifacetada, cujas dimensões simbólicas são desdobradas ao longo de diferentes mídias. Como destaca Bobany (2007), “é por meio dos protagonistas que exercemos a interatividade nos jogos e nas suas narrativas” (p. 41), o que reforça o papel central do personagem na constituição da experiência lúdica. Essa centralidade é confirmada tanto nos jogos com personagens predefinidos, como *League of Legends*, quanto em títulos como *Baldur’s Gate 3*, nos quais o jogador pode moldar seu próprio avatar. Em ambas as situações, a construção de personagens é um fator determinante para a imersão e para o envolvimento emocional do jogador com o universo ficcional.

Esse envolvimento, conforme aponta Juul (2019), depende da combinação entre regras formais e investimento afetivo. O autor afirma que “um jogo é um sistema baseado em regras com resultado quantificado e variável, no qual diferentes resultados são designados a diferentes valores. O jogador exerce esforço para influenciar o resultado e se sente emocionalmente conectado a ele” (Juul, 2019, p. 45). Dessa forma, a eficácia narrativa dos jogos não reside apenas na complexidade de seus sistemas, mas também na verossimilhança e profundidade de seus mundos e personagens. Ainda segundo Juul (2019, p.61), “os jogos são prazerosos em

parte porque os jogadores apreciam o sentimento de conquista que a resolução de um desafio lhes dá”, o que inclui não apenas desafios mecânicos, mas também dilemas éticos e narrativos.

Morgana, enquanto personagem transmídia, exemplifica com notável precisão a articulação entre narrativa, jogabilidade e emoção. Sua trajetória, distribuída ao longo de mídias distintas, oferece ao público diversas formas de engajamento e interpretação. Ao transitar entre jogo, quadrinhos, cinematográficas, contos e séries animadas, o jogador é convidado a reconstruir ativamente sua identidade e suas motivações, o que amplia significativamente a profundidade da experiência narrativa. Trata-se de uma personagem que se constrói não apenas no plano da ação, mas também no plano da memória, da dúvida e do conflito moral.

O caso de Morgana demonstra, em última instância, a eficácia do transmedia *storytelling* como dispositivo de expansão narrativa. A Riot Games, ao construir um universo complexo como o de Runeterra, oferece ao público uma experiência estética, ética e lúdica que ultrapassa os limites da plataforma original. A convergência de mídias propicia não apenas um maior envolvimento com os personagens, mas também uma vivência mais rica e significativa do universo ficcional. Assim, Morgana não apenas exemplifica o conceito de personagem transmídia, como também confirma a potência narrativa dos mundos secundários contemporâneos, cuja complexidade se revela progressivamente à medida que o público se aprofunda em suas múltiplas camadas narrativas.

Método

O presente estudo adota uma abordagem qualitativa, de natureza analítico-interpretativa, centrada na análise da construção narrativa da personagem Morgana no universo ficcional de *League of Legends*, conforme concebido pela Riot Games. Considerando-se a complexidade e a constante expansão desse universo transmídiático, estabeleceu-se, como critério metodológico, a delimitação do corpus apenas ao material pertencente ao cânone oficial. Foram, portanto, excluídas as narrativas provenientes de universos alternativos, como as linhas de *skins* temáticas e os conteúdos vinculados a eventos competitivos ou festividades específicas, uma vez que tais produções, embora esteticamente relevantes, não integram a continuidade narrativa de Runeterra, conforme reconhecida pela desenvolvedora.

A seleção das fontes empíricas centrou-se no levantamento de informações diretamente extraídas das plataformas oficiais da Riot Games, com ênfase na página institucional da empresa, bem como nas produções ficcionais por ela divulgadas, tais como contos, quadrinhos





digitais, cinematográficas, jogos derivados e a série animada *Arcane* (Netflix, 2021). A escolha por essas fontes decorre da necessidade de garantir rigor e fidelidade à diegese construída pela desenvolvedora, assegurando que a análise esteja ancorada em materiais autorizados e representativos da narrativa canônica.

Para a fundamentação teórica, recorreu-se a um arcabouço crítico voltado aos estudos de mídias, transmídia e videogames, com ênfase nas articulações entre estrutura narrativa, experiência estética e engajamento do jogador. Entre os principais referenciais utilizados, destacam-se Arthur Bobany, cuja obra *Video Game Arte* (2007) explora a interatividade narrativa a partir da figura do protagonista como elemento estruturador da experiência nos jogos; Jesper Juul, com *Half-Real: Videogames entre Regras Reais e Mundos Ficcionais* (2019), que oferece uma distinção teórica entre os regimes de regras e ficcionalidade nos jogos digitais, propondo uma concepção híbrida da experiência lúdica; e Henry Jenkins, cujo trabalho seminal *Cultura da Convergência* (2013) é fundamental para a compreensão dos processos de circulação de narrativas entre diferentes plataformas e das transformações culturais decorrentes da lógica transmídia.

Com especial atenção às mídialidades e às estruturas narrativas comparadas, a pesquisa também se apoia nos estudos de L. Yana L. Martinez, cujas contribuições se destacam tanto no artigo *Media Dimensions: Comparing Storytelling Across Literature, Cinema and Videogame* quanto no texto *Transmídia storytelling: mídialidade, crescimento, narrativa e o storytelling de um herói através das mídias*. Em ambas as obras, Martinez propõe uma análise acurada das especificidades narrativas de cada meio, considerando aspectos como sequência, tempo, espaço, visibilidade e convergência, elementos centrais para a compreensão da construção ficcional no contexto transmídiático contemporâneo.

A partir desse conjunto teórico e metodológico, procedeu-se à análise da personagem Morgana, com o objetivo de compreender como sua identidade narrativa é constituída e desdobrada ao longo das diferentes mídias que compõem o universo oficial de *League of Legends*. A análise buscou evidenciar, sobretudo, as estratégias de desenvolvimento moral e estético da personagem, as tensões entre suas dimensões simbólicas e suas funções narrativas, bem como os modos de engajamento emocional suscitados pela convergência entre mídias. Trata-se, portanto, de uma investigação que articula teoria e prática na tentativa de apreender as dinâmicas narrativas complexas que caracterizam os projetos transmídiáticos no cenário das mídias digitais contemporâneas.

Algumas Considerações

À luz das evidências empíricas coligidas, torna-se possível afirmar, com elevado grau de convicção, que a transmídialidade assume um papel central e estruturante na tessitura do *storyworld*, revelando-se igualmente determinante na configuração ontológica e na apreensão simbólica da personagem Morgana. Cada suporte midiático, em sua especificidade semiótica e estética, opera de maneira convergente e articulada, promovendo uma experiência narrativa multifacetada, de notável riqueza e densidade interpretativa. Nesse horizonte, produtos como histórias em quadrinhos, cinematográficas e jogos satélites desempenham a função de expandir, aprofundar e tensionar o escopo narrativo, ao passo que o jogo principal se constitui como arena interativa privilegiada, na qual o usuário se engaja como coautor, delineando percursos narrativos próprios e singulares junto à personagem em questão.

A análise dos múltiplos dispositivos narrativos implicados — a saber, o jogo-base, as HQs, as cinematográficas e os contos literários — evidencia, de maneira irrefutável, que Morgana não se configura como mera replicação de um arquétipo trasladado mecanicamente entre mídias. Ao contrário, cada instância midiática participa ativamente da construção de um corpus simbólico multifacetado, conferindo espessura dramática, coerência ontológica e ressonância emocional à campeã e ao universo diegético ao qual pertence. No interior do jogo, sua dualidade moral emerge nas escolhas táticas e nas mecânicas de gameplay; nas HQs, o pathos dramático e os diálogos intensificam o seu dilema ético-existencial; nas cinematográficas, a linguagem audiovisual acentua atmosferas de tensão e revela matizes sutis de sua psique; e, por fim, nos contos literários, o ponto de vista introspectivo permite o acesso a reminiscências e traumas que conformam sua identidade profunda.

Essa articulação transmídiática consubstancia uma verdadeira simbiose narrativa, mediante a qual o espectador é convidado a experienciar, de forma simultânea e intertextual, múltiplas dimensões da personagem. Em virtude disso, o universo diegético de Runeterra não se expande apenas em extensão, mas sobretudo em profundidade ontológica, permitindo a apreensão mais refinada do papel desempenhado por Morgana em sua cosmologia ficcional.

Nesse escopo, as proposições teóricas de Henry Jenkins (2013, p. 28) revelam-se particularmente elucidativas ao asseverar que “a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros.” Dessa forma, cabe ao





sujeito-consumidor a incumbência hermenêutica de articular, em suas práticas cognitivas e interacionais, os múltiplos sentidos dispersos entre plataformas. É precisamente por meio dessa lógica participativa que os usuários transcendem a posição de receptores passivos, assumindo a condição de coautores do universo narrativo de Morgana, articulando os elementos lúdicos e narrativos vivenciados no jogo às revelações dramáticas das HQs, às experiências sensoriais suscitadas pelas cinematográficas e aos fragmentos confessionais presentes nos contos literários.

Tais dinâmicas de apropriação simbólica e reconfiguração semiótica encontram expressão concreta nas práticas criativas da comunidade, como a elaboração de *fanarts*, *fanfictions* e discussões em fóruns digitais, as quais reatualizam e ressignificam continuamente a personagem, ampliando sua relevância no imaginário cultural contemporâneo. Nesse sentido, é notável o processo gradativo de valorização de Morgana ao longo do tempo, tanto no âmbito intradiegético, enquanto agente catalisador de eventos narrativos em Runeterra, quanto no extratextual, como figura de projeção simbólica para diversos segmentos de público.

Assim sendo, constata-se que a trajetória transmídial de Morgana não apenas ratifica sua importância estratégica no contexto ficcional de *League of Legends*, mas também exemplifica, de forma paradigmática, o potencial do transmedia *storytelling* enquanto tecnologia narrativa voltada ao enriquecimento de personagens complexos e à amplificação da experiência estética e emocional dos usuários imersos em universos ficcionais de alta densidade simbólica.

Referências

- BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2007.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.
- JUUL, Jesper. **Half-Real**: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.
- LARIAN STUDIOS. **Baldur's gate 3**. Disponível em: <https://baldursgate3.game/>. Acesso em: 29 jul. 2025.
- MARTINEZ, L. Yana de L. Transmídia storytelling: midialidade, crescimento, narrativa e o storytelling de um herói através das mídias. **Terra roxa e outras terras**: revista de estudos literários, v. 45, n. 1, p. 42–56, 2025. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/terraroxa/article/view/50644/52316> Acesso em: 29 jul. 2025.
- MARTINEZ, L. Yana L. Media dimensions: comparing storytelling across literature, cinema and videogame. **European journal of literature, language and linguistics studies**, v. 8, n. 1, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/y499txd7>. Acesso em: 29 jul. 2025.

MARTINEZ, L. Yana de L. Transmedia storytelling: new concept, new possibilities In:
Moreira, Maria E. R. et al. **Intermídias, transmídias e estudos culturais** (Org.). Foz do Iguaçu: CLAEC e-Books, 2021.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Berkeley:
Gingko Press, 2013.

PHILLIPS, Andrea. **A creator's guide to storytelling transmedia**. New York:
McGraw-Hill, 2012.

PUCHNER, Martin. **O mundo da escrita**: como a literatura transformou a civilização. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RIOT GAMES. **League of Legends** – Morgana. Disponível em:
<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/morgana/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

RIOT GAMES. Lux: Issue 2. In: **Universe – League of Legends**. Disponível em:
https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/comic/lux/issue-1/0/. Acesso em: 29 jul. 2025

RIOT GAMES. **Still Here** | Season 2024 Cinematic – League of Legends (ft. Forts, Tiffany Aris, and 2WEI). Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=ZHhqwBwmRkI&list=RDZHhqwBwmRkI&start_radio=1. Acesso em: 29 jul. 2025.

RIOT GAMES. **The Mageseeker** – A League of Legends Story. Disponível em:
<https://www.themageseeker.com/pt-br/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

RIOT GAMES; FORTICHE PRODUCTION. **Arcane**. Disponível em:
<https://www.netflix.com/br/title/81435684> Acesso em: março 2025

Recebido em: 29 de agosto de 2025
Aceito em: 15 de novembro de 2025

