



Evento	Salão UFRGS 2024: SIC - XXXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2024
Local	Virtual
Título	Morgana de League of Legends o comportamento da transmedia storytelling em pesquisa de franquia
Autor	EULLER OCHÔA
Orientador	LIS YANA DE LIMA MARTINEZ

Morgana de League of Legends: o comportamento da transmedia storytelling em pesquisa de franquia

Euller Uchoa Duarte

Orientadora: L. Yana L. Martinez

Esta pesquisa analisa a personagem Morgana de *League of Legends* em diferentes mídias, empregando a perspectiva da transmídia *storytelling*, conforme utilizada pela Riot Games, para o enriquecimento do universo ficcional. Propomos que a produtora emprega a transmídia para incluir narrativas que contribuam para o desenvolvimento de novas facetas nos arcos de história da personagem, por isso buscamos identificar suas principais características nas diversas mídias da franquia. O objetivo central é compreender as estratégias narrativas, visuais e interativas e investigar a passagem de Morgana por diferentes mídias destacando as estratégias de construção de narrativas e personagens na indústria de jogos videointerativos, além de explorar a interseção entre videogames, literatura, cinema e outras formas de mídia. Este estudo integra o projeto *As Dimensões Midiáticas e as Midialidades* Pesq FURG – 2347 e busca aprofundar a compreensão das práticas narrativas e criativas na indústria do entretenimento contemporâneo, com ênfase na representação transmídia de personagens em jogos videointerativos. Almejamos preencher uma lacuna no entendimento de como essas narrativas são desenvolvidas e percebidas pelo usuário, contribuindo para um conhecimento mais amplo e detalhado deste campo de estudo. Essas análises são particularmente relevante no cenário cultural atual, onde franquias transmídia desempenham um papel significativo na formação de comunidades de fãs e no marketing de produtos de entretenimento. Para delimitar a pesquisa, adotamos critérios específicos, focando exclusivamente no universo canônico. As informações biográficas da personagem foram obtidas diretamente em sites oficiais da Riot Games e outras fontes autorizadas, visando uma construção mais concreta da visão desse mundo ficcional. Para nossos fins, embasamos nossa pesquisa em pesquisadores e teóricos dos estudos midiáticos, como Martinez (2024), Bobany (2007), Jenkins (2013), entre outros.

Palavras-chave: Transmídia, Narrativa, League of Legends, Personagem, Mídias