

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024

UFMS - Campo Grande/MS



CINEMÁTICAS DE *LEAGUE OF LEGENDS*: De paratextos a transmídia

Luis Gabriel Pereira da SILVA¹

Julio Carlos BEZERRA²

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, MS

Resumo

League of Legends se destaca no mercado de jogos eletrônicos com uma narrativa expansiva e o uso de cinemáticas de alta produção que enriquecem a experiência do jogador e ampliam o universo transmídia da franquia. Isso ocorre em especial no início de temporada, onde podem ser observadas grandes produções cinemáticas que exploram conflitos entre campeões e aspectos culturais de Runeterra. Combinando detalhes visuais e trilhas sonoras que há uma busca pela imersão, trazendo uma consigo profundidade narrativa que transforma mecânicas de jogo em metáforas visuais. As cinemáticas incentivam o engajamento contínuo dos jogadores, destacando o potencial narrativo e o vínculo com o universo de LoL, além de expandir sua história e trazer novas interpretações paratextuais ao jogo.

Palavras-chave: História das Mídias Audiovisuais; Cinemáticas; Transmídia; Paratextos.

Texto do Trabalho

League of Legends, com mais de 15 anos de existência, permanece em constante renovação ao expandir seu universo narrativo e reformular conteúdos antigos, mantendo-se competitivo e atraente em um mercado de jogos eletrônicos de ciclos de vida curtos. Para além de engajar os jogadores, o universo de *League of Legends* cativa uma audiência mais ampla por meio de sofisticadas estratégias transmídia, nas quais as cinemáticas desempenham um papel central. Essas peças de vídeo de alta produção, que não apenas complementam o

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS email: luis.g.silva@ufms.br

² Professor do Programa de Pós-Graduação em em Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS email: julio_bezerra@ufms.br

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024

UFMS - Campo Grande/MS



jogo, mas também atuam como paratextos indispensáveis, expandem a narrativa e proporcionam uma experiência visualmente impactante e emocional para o público.

Desse modo, essa pesquisa tem como objetivo examinar como essas produções audiovisuais contribuem para a expansão da narrativa do jogo e a construção de seu universo transmídia. Além de avaliar como as cinemáticas traduzem mecânicas de jogo em uma linguagem visual e emocional, enriquecendo a experiência do jogador.

Comparadas frequentemente a trailers cinematográficos, as cinemáticas de *League of Legends* assumem funções que vão além da promoção. Enquanto os trailers de filmes geralmente condensam a narrativa sem expandi-la, as cinemáticas adicionam novas camadas à história do jogo, permitindo que o universo se amplie de maneira independente e transmídia. Vollans (2017) observa que os trailers de videogame evoluíram para uma forma promocional distinta, que se afasta das convenções televisivas e adota a estética e a linguagem cinematográficas. Da mesma forma, Švelch (2015) define as cinemáticas como um gênero paratextual com raízes no cinema, mas que se destaca ao expandir o universo do jogo de maneira única. Em *League of Legends*, essa expansão inclui novos personagens, locais e culturas de Runeterra, oferecendo aos fãs uma visão ampla e detalhada do mundo além do que está disponível no jogo.

Essas cinemáticas também se diferenciam de outros paratextos, como contos e quadrinhos, pela forma resumida, visualmente impactante e emocionalmente envolvente com que apresentam eventos importantes. Justo (2010) ressalta que, assim como *trailers* de cinema, as cinemáticas provocam emoções intensas e criam conexões com o público em um curto período. Ao apresentar cenas de batalhas e narrativas imersivas, as cinemáticas fortalecem a relação entre facções, desenvolvem personagens e revelam aspectos da mitologia de Runeterra, conferindo profundidade ao universo narrativo. Além disso, ao integrar diferentes plataformas narrativas da franquia, essas cinemáticas unificam os elementos do universo de *League of Legends* e ampliam a lealdade dos jogadores.

Por fim, as cinemáticas desempenham papéis variados dentro do ecossistema do jogo, promovendo elementos transmidiáticos e engajando o público com narrativas ligadas a

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024
UFMS - Campo Grande/MS



eventos competitivos e universos alternativos presentes nas *skins*. Com isso, criam uma experiência emocional que vai além do universo principal de Runeterra, fortalecendo a franquia como uma narrativa transmídia robusta e envolvente.

As cinemáticas ocupam um papel central na construção da história e engajamento do público. No entanto, nem todas as cinemáticas desempenham o mesmo papel ou possuem o mesmo impacto narrativo dentro da franquia. A diversidade de objetivos, formatos e abordagens dessas produções sugere que é necessário diferenciá-las com base em suas funções e na maneira como contribuem para o ecossistema transmidiático ligado ao LoL, sendo aqui abordadas apenas as de início de temporada.

Início de Temporada

Assim como esportes tradicionais, *League of Legends* é dividido em temporadas. Essas temporadas tradicionalmente duravam um ano, porém agora duram seis meses. O jogo tem um sistema de pontos que classifica os jogadores e os separa por divisões, de acordo com seu desempenho dentro de jogo e buscam representar a proficiência do jogador. Esse sistema tem como principal objetivo dar aos usuários motivos para voltar, compensando suas vitórias com esses pontos e ao fim do período os recompensar exclusivos com base na classificação alcançada. Anualmente esse período se encerra e após as recompensas, os pontos são zerados para que os jogadores possam recomeçar no ano seguinte. Para atrair jogadores, diversas cinemáticas com ação entre personagens foram lançadas, com o tempo começaram a ocorrer anualmente, logo no início do ano coincidindo com o período de ao início da temporada. Esse é o momento em que tradicionalmente há o maior fluxo de jogadores, entusiasmados com recomeço da etapa ranqueada, e essas cinemáticas têm como objetivo catalisar esse efeito.

Essas cinemáticas são animadas em 3D, utilizando uma estética realista, com grande atenção aos detalhes de texturas, expressões faciais e efeitos visuais. As animações trazem um nível de produção elevado, com cenários e personagens bem detalhados e movimentações fluidas, definindo a identidade visual das diferentes regiões do mundo de Runeterra. A

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024

UFMS - Campo Grande/MS



cinematografia emprega enquadramentos dinâmicos, acompanhados por movimentação de câmera que acentua a tensão e a dramaticidade dos acontecimentos retratados. Parte integral da experiência audiovisual, o áudio acompanha e intensifica as cenas de ação e os momentos de confronto emocional. A música e os efeitos sonoros são cuidadosamente sincronizados com a ação, reforçando o impacto dos eventos retratados e ajudando a criar uma atmosfera imersiva para o espectador. As cinemáticas de temporada são organizadas em pequenos trechos narrativos que exploram conflitos entre campeões. Cada trecho costuma retratar personagens em situações decisivas, conectando suas motivações pessoais a disputas mais amplas, ligadas a facções ou acontecimentos importantes do universo.

Ainda há o aspecto da experimentação lúdico-interativa, que traz significado e contexto narrativo para o que acontece dentro de jogo, traduzindo em uma linguagem as mecânicas de jogabilidade. Embora as cinemáticas sejam produções não interativas, elas representam de forma consistente as habilidades e poderes dos campeões, agindo como uma extensão natural do videogame. Muito além de apenas espelhar as habilidades, as cinemáticas ainda podem trazer novas percepções a experiência da jogabilidade.

Na cinemática *Still Here* (2024), a presença dos Kindred, personificações da vida e da morte, adiciona uma nova camada narrativa à habilidade de Tryndamere, ganhando um significado mais profundo. Tryndamere luta ferozmente contra os Kindred, simbolizando sua resistência à morte iminente. O Cordeiro, que representa a morte pacífica, apenas observa a situação, enquanto o Lobo, que representa a morte violenta, o ataca, refletindo o destino do bárbaro. Esse conflito é mais do que uma simples luta pela sobrevivência, é uma metáfora para o embate entre a inevitabilidade da morte e a recusa de Tryndamere em aceitar seu destino. A cena se intensifica quando, à beira da derrota, a chegada de Ashe faz com que os Kindred recuem e desapareçam, mostrando que, naquele momento, a morte foi adiada. Diferente do jogo, onde Tryndamere simplesmente ativa sua habilidade e continua lutando, a cinemática transforma essa ação em uma narrativa mais complexa, em que ele

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024

UFMS - Campo Grande/MS



literalmente confronta as forças da morte. Essa interação com os Kindred sugere que sua habilidade não é apenas um poder inato, mas uma luta constante contra a inevitabilidade da morte, dando nova profundidade à mecânica de jogo.

As cinemáticas não apenas promovem o jogo, mas também enriquecem sua narrativa ao introduzir novos personagens e conflitos, especialmente nas cinemáticas de início de temporada, que atraem jogadores de volta à plataforma, e também refletem uma tendência na produção de conteúdo transmídia em jogos eletrônicos. A investigação sobre a relação entre narrativa audiovisual presente em cinemáticas e sua relação com a interatividade em jogos pode incentivar novas abordagens na produção de conteúdo, ressaltando a importância de integrar narrativa e mecânica de maneira significativa.

A continuidade das pesquisas sobre as cinemáticas e sua relação com a narrativa em jogos eletrônicos é fundamental para aprofundar nossa compreensão sobre as dinâmicas transmídia que permeiam esse universo. À medida que os jogos evoluem, incorporando novas tecnologias e abordagens narrativas, é crucial investigar como esses elementos impactam a experiência do jogador e a construção de mundos imersivos.

REFERÊNCIAS

Švelch, J. "Exploring the Myth of the Representative Video Game Trailer." *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture*, v. 7, n. 1, p. 7-36, 2017. Disponível em: <https://www.kinephanos.ca/2017/exploring-the-myth-of-the-representative-video-game-trailer/>. Acesso em: 10 Jul. 2024.

Vollans, E. "The Most Cinematic Game Yet." *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture*, v. 7, n. 1, p. 106-130, 2017. Disponível em: <https://www.kinephanos.ca/2017/the-most-cinematic-game-yet>. Acesso em: 10 Jul. 2024.

JUSTO, M. V. de O. "Trailer: Cinema e Publicidade em um Só Produto." *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*, v. 3, n. 3, p. 1-17, 2010.