

Narrativas, bens virtuais e jogos online: um estudo de caso das *skins* Guardiãs Estelares¹

*Narratives, virtual goods and online games:
a case study of the Star Guardian skins*

Letícia DALLEGRAVE²

Resumo

A venda de bens virtuais dentro de jogos digitais gera lucro para empresas e desenvolvedora de jogos. Os bens virtuais são simbólicos e podem trazer vantagens estratégicas para jogos ou somente mudanças estéticas. O presente artigo tem como objetivo abordar, através de um estudo de caso (Yin, 2014), de que maneira a coleção de *skins* Guardiã Estelar se utilizou de conceitos narrativos para construção de um universo expandido que fortalece o vínculo entre público e bens de consumo. Observou-se conceitos sobre narrativa transmídia e narrativa seriada no ambiente do objeto estudado e que a construção de um universo consistente e permanente pode ser uma estratégia de marketing assertiva para o meio estudado.

Palavras-chave: Jogos digitais. Bens virtuais. Guardiã estelar. *League of Legends*. Narrativas.

Abstract

The sale of virtual goods within digital games generates profit for companies and game developers. Virtual goods are symbolic and can bring strategic advantages to games or just aesthetic changes. The purpose of this paper is to study, in a case study (Yin, 2014), how the Star Guardian skin collection used narrative concepts to construct an expanded universe that strengthens the bond between public and consumer goods. It was observed concepts about narrative narrative and serial narrative in the environment of the studied object and that the construction of a consistent and permanent universe can be an assertive marketing strategy for the studied medium.

Keywords: Digital games. Virtual goods. Star guardian. League of Legends. Narratives.

Introdução

O mercado de jogos no Brasil está em processo de consolidação: segundo a Pesquisa Game Brasil (2018) 75,5% dos Brasileiros afirmam jogar jogos eletrônicos,

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

² Mestranda do Curso de Comunicação Social da PUCRS-FAMECOS. Integrante do Grupo de Estudos em Ubiquidade Tecnológica (UBITEC). E-mail: leticia.dallegrave@gmail.com

sendo o computador a 3ª plataforma mais utilizada. Corroborando com este resultado, a pesquisa realizada pela Newzoo (2018), empresa internacional especializada em análise de mercado sobre a indústria de jogos digitais, aponta que em 2018 o Brasil gastará até o final do ano o equivalente a US\$ 1,5 bilhões de dólares em receita de jogo, colocando o país na posição 13 entre os maiores mercados de jogos do mundo.

Segundo a Newzoo (2018), 83% dos jogadores pagantes gastaram dinheiro com itens no jogo ou bens virtuais nos últimos 6 meses. Segundo Rebs (2012, p. 207), bens virtuais são “itens ou elementos formados por pixels que vinculam valores capitais para a sua aquisição”. Macedo e Vieira (2018, p.7), utilizando como referência Lehdonvirta, definem bens virtuais como “conjunto de ativos virtuais que podem ser produzidos em massa e, conseqüentemente, são com frequência comprados e vendidos como mercadorias de consumo convencionais”.

Cada jogo possui sua particularidade na venda de bens virtuais. É possível comprar itens que oferecem vantagens competitivas ou somente itens que alteram a estética de algum elemento dentro do jogo. Um bem virtual em específico são as *skins*:

[...] as skins, “peles” de um avatar, são designs que possuem modelagens e temas específicos, compostos basicamente de customizações estéticas, efeitos gráficos e até mesmo nas falas (quotes) pré-estabelecidas de um personagem/campeão. Elas são normalmente percebidas como adereços para diferenciar a experiência no jogo (AMARAL e MACEDO, 2015, p. 234).

League of Legends é um jogo digital MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) gratuito criado em 2009 pela Riot Games para o computador. Duas equipes, de no mínimo 03 jogadores, batalham combinando raciocínio estratégico, reflexos rápidos e coordenação da equipe, utilizando diversos campeões em um mapa pré-determinado com o objetivo de destruir a estrutura mais importante da base inimiga, o Nexus. Os campeões funcionam como avatar do jogador e estão disponíveis mais de 120 personagens para escolha. Oito anos após o seu lançamento o jogo continua em sólida expansão, segundo os fundadores Marc Merrill e Brandon Beck³, mais de 100 milhões de pessoas jogam *League of Legends* mensalmente em todo o mundo.

³ Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>>. Acesso em 28 nov. 2018.

O *League of Legends* possui em seu catálogo de bens virtuais *skins* que possuem apenas função estética, não oferecendo nenhuma vantagem em jogo. Cada campeão possui ao menos uma *skin*. Os jogadores podem adquirir estes bens de consumo de duas formas: utilizando *Riot Points*, moeda do jogo que precisa ser comprada com dinheiro, ou através do sistema Hextec⁴. A empresa realiza ações promocionais para venda das *skins* através de trailers, informações no site e informações dentro do próprio jogo.

A empresa está investindo em narrativas estendidas e transmídia como estratégia de marketing, conforme constatado por Amaral e Macedo (2015) para o caso da *skin* Nami Iara. Porém, de 2015 até o presente momento, novas estratégias narrativas surgiram, principalmente focadas em coleções completas de *skins*. O presente artigo tem como objetivo abordar de que forma a coleção Guardiã Estelar se utilizou de conceitos narrativos para construção de um universo expandido que serve como suporte para a venda de bens de consumo virtual. Para isso, inicialmente será feita uma revisão bibliográfica sobre narrativa (Barthes, 1971; Murray, 2003; Juul, 2001), narrativa transmídia (Jenkins, 2008; Scolari, 2015) e narrativa seriada (Machado, 2005; Pallottini, 1998; Gerbase, 2014), uma coleta documental sobre as Guardiãs Estelares e posteriormente um estudo de caso (Yin, 2003).

1 Narrativa

A narrativa, tendo suas mais diferentes vertentes e gêneros, é uma questão muito complexa a ser discutida com detalhes e complexidade no contexto de um artigo devido à restrição de espaço. Deste modo, buscaremos através de Barthes (1971), Murray (2003) e Juul (2001) trazer diferentes conceitos básicos sobre narrativas para auxiliar a análise.

A narrativa compõe a essência da ficção e corresponde a um instinto humano antigo: a prática de contar e ouvir histórias. Utilizando-se de Barthes (1971), podemos

⁴ O sistema Hextec fornece uma maneira de desbloquear itens que só poderiam ser comprados com dinheiro através de sistemas de pontos e missões. Porém, mesmo sendo uma opção interessante para quem não quer gastar dinheiro, ele oferece pouca oportunidade de escolha, não é possível, por exemplo, escolher a *skin* específica que você irá receber. Explicações mais detalhadas estão disponíveis no site oficial: <<https://support.riotgames.com/hc/pt-br/articles/207884233-Guia-de-Cria%C3%A7%C3%A3o-Hextec>>. Acesso em 28 nov. 2018.

afirmar que a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares e em todas as sociedades, como uma espécie de fenômeno ubíquo.

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, na comédia, na pantomima, na pintura, no viral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação (BARTHES, 1971, p.19).

Muito mais que somente tanger a história da humanidade a todo momento, a narrativa também pode ter efeitos simbólicos nas pessoas. “Como Sherazade e Jesus bem sabiam, contar histórias pode ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos” (MURRAY, 2003, p.166). Para Murray (2003), as mais diferentes formas narrativas sempre possibilitaram de alguma maneira uma interação do indivíduo através da imaginação, mesmo quando a participação não é efetivamente ativa, como ocorrerá posteriormente no ambiente de jogos. A pesquisadora elenca três categorias estéticas que a narrativa em um ambiente digital pode oferecer ao usuário: imersão, agência e transformação. A imersão pressupõe a capacidade de transportar-se para outros mundos sem sair do lugar, pode ser, por exemplo, apenas ao ouvir uma canção. A agência é a capacidade de realizar ações na narrativa e ver os resultados destas decisões e escolhas. A transformação oferece ao usuário a liberdade de criar sua própria jornada, podendo inclusive levar a uma transformação pessoal ao final desta experiência (MURRAY, 2003).

No que compete os *game studies*, Juul (2001) aponta que existem 3 argumentos para justificar jogos como sendo narrativos: utilizamos narrativas para tudo na vida, sendo assim, os jogos também estão inclusos nesta constatação. A maior parte dos jogos possui narrativas introdutórias e uma história por trás do jogo, independente da complexidade ou não delas. Por fim, os jogos compartilham traços com as narrativas clássicas, como personagens, arquétipos e enredos.

1.2 Narrativa transmídia

Em *Cultura da Convergência* (2009), Jenkins introduz o conceito de Narrativas Transmídia (ou transmídia) (NT) utilizando como exemplo o caso de *Matrix*. Segundo o autor:

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances, quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa (JENKINS, 2009, p. 135).

Complementando o trabalho de Jenkins e buscando uma base teórica mais consistente acerca das NTs, Scolari (2015, p. 8) resume

Em suma, NTs é uma estrutura particular de narrativa que se expande através de diferentes linguagens (verbal, icônica etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, videogames etc.). NTs não são apenas adaptações de um meio para o outro. A história que os quadrinhos contam não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo da narração transmídia. Esta dispersão textual é uma das fontes mais importantes da complexidade na cultura popular contemporânea

A construção de universos narrativos é parte fundamental das NTs, pois a história precisa se perpetuar nas diferentes plataformas. Criar ambientes ricos e que não podem ser explorados e esgotados em uma só obra passa a ser uma prioridade narrativa. “O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia - já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções” (JENKINS, 2009, p. 158).

As narrativas transmídia afetam e transformam processos de produção e de consumo, principalmente em formas de entretenimento. As empresas buscam novas oportunidades de negócio enquanto os usuários passam a criar habilidades para lidar com esse novo fluxo de histórias que não possui estrutura ou mídia fixa. “As NTs são uma maneira excelente de as corporações ampliarem suas bases e captarem diferentes grupos de consumidores”. (SCOLARI, 2015, p.10).

1.3 Narrativa seriada

As mais conhecidas formas narrativas seriadas ficam por conta de produtos televisivos como séries de tv e telenovelas, porém, o fenômeno de uma narrativa seriada e parcelada é muito anterior a televisão. “As mil e uma noites” de Sherazade é um exemplo perfeito: uma narrativa que era sempre interrompida em seu clímax com objetivo do contador de histórias manter sua vida. Outros exemplos de narrativas seriadas são os folhetins, as radionovelas ou radiodramas.

A forma seriada faz parte de uma estética audiovisual contemporânea – através de capítulos, episódios e temporadas, o produto audiovisual em questão possui uma continuidade ou possibilita o desenvolvimento de obras novas baseadas no mesmo universo. Essa forma fragmentada é chamada por Machado (2005) de serialidade, onde o enredo é normalmente estruturado por capítulos e episódios, que, quando reunidos, formam uma temporada. Geralmente, existe um objetivo unificador do seriado que configura em uma visão de mundo da obra. (PALLOTTINI, 1998)

Gerbase (2014) realiza uma distinção entre os conceitos de seriado e série. Seriado é um produto audiovisual feito a partir de uma história longa, que possui episódios que se sucedem em uma ordem estabelecida previamente. “É praticamente impossível acompanhar a narrativa se o espectador não estiver presente desde o primeiro episódio”. (GERBASE, 2014, p.41).

Já uma série é constituída por pequenas histórias com começo, meio e fim, vividas por um grupo de personagens fixos, normalmente compartilhando um mesmo espaço de atuação (um edifício, uma cidade, um escritório). O espectador pode acompanhar qualquer episódio, em qualquer ordem, embora, é claro, o objetivo seja torna-lo fiel à série como um todo. As séries também são divididas em temporadas. (GERBASE, 2014, p.41).

2 Estudo de caso

O estudo de caso, segundo Yin (2014) é uma abordagem empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do contexto da vida real especialmente quando os limites entre fenômeno e contexto não estão claramente delimitados. A forma da questão fica por conta do “como” e do “por que”. O estudo de caso beneficia-se do

desenvolvimento prévio das considerações teóricas, como feito até o presente momento, para conduzir a coleta e a análise. Tendo esta definição, foi escolhido como *corpus* um único caso: as narrativas utilizadas pela empresa Riot Games no lançamento da coleção de *skins* Guardiãs Estelares.

O *League of Legends* possui sua própria história e narrativa, porém, as Guardiãs Estelares funcionam em um universo paralelo ou universo expandido do jogo. Os personagens que protagonizam as narrativas a serem analisadas são os mesmos do jogo, porém, desconsidera-se a história já existente do personagem. Essa prática de universo alternativo ocorre com três coleções de *skins*: Guardiãs Estelares, Odisseia e K/DA. Foi escolhida a primeira, pois sua narrativa inicia-se em 2016 e recebeu novos produtos anualmente desde então.

Partimos da noção de que jogos como LoL não terminam unicamente sua experiência no ato de jogar, mas se amplia para fora da arena de batalha, funcionando como um mundo transmídia, no qual a própria arquitetura do jogo convida o jogador a consumir outras mídias (como sites, vídeos, podcasts, imagens, ilustrações, textos e demais possibilidades narrativas) para completar uma experiência unificada, na qual a ficção ganha força, e os consumidores são chamados a participar frequentemente do processo de construção do ambiente virtual como consumidores e produtores ativos (AMARAL e MACEDO, 2015, p. 235).

Iniciando a parte exploratória, será coletado através das fontes oficiais do *League of Legends* todos os conteúdos encontrados sobre as *skins* Guardiãs Estelares, posteriormente organizados e descritos de maneira a proporcionar um cruzamento com o referencial teórico que proporcione uma observação acerca dos fenômenos narrativos.

2.1 As Guardiãs Estelares

“*Em um vasto e escuro universo, jovens guerreiras são escolhidas pelo destino para proteger a luz das estrelas. Seu destino é brilhar forte, mas sua queda também é tão intensa quanto seu brilho*”. Este é o texto de apresentação do universo expandido das Guardiãs Estelares. O universo inicia-se com o lançamento, em 6 de outubro de 2016 do vídeo clipe *Burning Bright*. Inicialmente, somente um parágrafo contava brevemente a história de cada uma das 5 personagens. A temática das *skins* tem inspiração no subgênero de anime e mangá *mahou shoujo*, na tradução, garota mágica. No geral, histórias deste subgênero conta a história de adolescentes (normalmente

meninas) que recebem poderes mágicos e precisam defender o mundo de forças malignas.⁵

Aproximadamente um ano depois, em setembro de 2017, foi lançado o segundo vídeo que iniciou uma nova narrativa, desta vez seriada e transmídia. A animação *Um Novo Horizonte* conta uma nova história, com 5 novos personagens, e inicia-se no final do primeiro vídeo, com as primeiras personagens aparecendo nos primeiros segundos. A novidade do novo lançamento fica por conta de duas adições para a narrativa: um conto unindo os dois grupos de personagens e uma nova funcionalidade dentro de jogo com um modo de jogo PvE⁶.

Todos os conteúdos narrativos encontrados nas fontes oficiais do jogo (site oficial, canal oficial no *YouTube* e canal oficial no *Facebook*) foram categorizados na seguinte tabela de acordo com o suporte narrativo utilizado. Optou-se por considerar os *trailers* como conteúdos narrativos, pois eles são autônomos e possuem uma estética autossuficiente e seu entendimento não depende do consumo dos outros conteúdos (IUVA, 2009). Além disso, os *trailers* fazem parte do lançamento deste tipo de bem de consumo.

Quadro 1 – Produtos x Suportes

Audiovisual	Conto	Ilustração 360°	Biografias	PvE
Burning Bright (Videoclipe)	A Queda das Estrelas	Uma noite em sua vida	Conheça as Guardiãs	Modo Invasão
Você não está só (trailer)	Convocação para a Festa do Pijama			
Um Novo Horizonte (Animação)				
Ilumine um Novo Horizonte (trailer)				

Fonte: Elaboração da autora

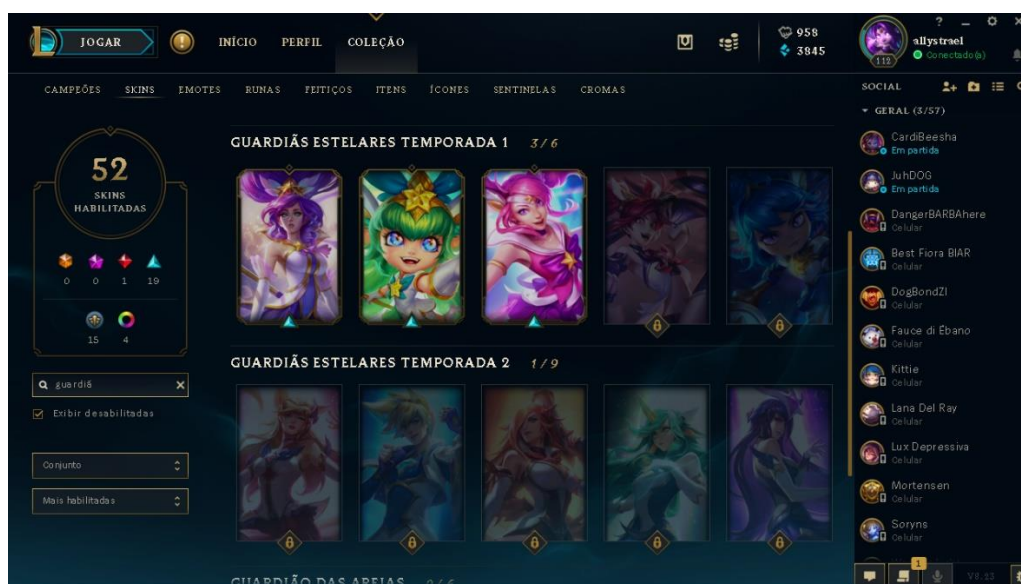
A tabela acima representa o universo chamado Guardiã Estelar e todas as suas narrativas, desde as mais simplificadas, como as biografias, até a mais complexa, como

⁵ Mais informações disponíveis em: < http://www.espn.com.br/noticia/725173_league-of-legends-sucesso-de-lux-foi-decisivo-para-novas-guardias-estelares-conta-produtora>. Acesso 28 nov. 2018.

⁶ *Player versus environment* (PvE), na tradução, jogador contra ambiente. Refere-se a uma modalidade de jogo onde o jogador enfrenta personagens ou monstros criados por inteligência artificial.

o modo PvE. Antes de iniciar a descrição do conteúdo narrativo de cada produto, é importante adicionar uma nova subdivisão: primeira e segunda temporada. Apesar de não serem categorizados por números ou episódios, cada coleção de *skins*, são chamadas de Guardiãs Estelares Primeira Temporada (2016) e Guardiãs Estelares Segunda Temporada (2017). A segunda temporada foi lançada um ano após a primeira, dando uma ideia de continuidade assim como uma série (Gerbase, 2014): elas dividem o mesmo universo, das Guardiãs Estelares, porém cada grupo de personagens tem sua própria história. Será feita então a divisão entre primeira e segunda temporada de acordo com o jogo: a primeira temporada possui as personagens Janna, Lulu, Lux, Jinx e Poppy e a segunda temporada possui os personagens Ahri, Ezreal, Miss Fortune, Soraka e Syndra. Como não existe uma terceira temporada, as narrativas que unirem as duas temporadas serão consideradas, assim como no universo das séries, um *crossover*⁷.

Figura 1 - Primeira e Segunda temporada



Fonte: Elaboração da autora

⁷ No universo das séries, o *crossover* é a união ou intersecção de dois personagens, cenários ou acontecimentos de dois produtos de mídia diferentes. Neste caso, o *crossover* seria entre a primeira e a segunda temporada das Guardiãs Estelares.

2.2 Temporada 1

Burning Bright (Videoclipe)⁸

As 5 personagens aparecem caindo do céu, depois a imagem foca em Lux que olha para Jinx. De repente, ela acorda em sala de aula e percebe que era tudo um sonho e está junto de Janna, Lulu e Poppy. Ela olha para uma mesa escolar vazia escrito “Jinx” e fica triste. A cena corta para um *flashback* de Jinx brigando com ela e se afastando do grupo. As personagens, com exceção de Jinx, aparecem se transformando em Guardiãs Estelares para lutar com um grande monstro, porém não conseguem ter sucesso na batalha. Quando parecem estar perdendo, Jinx aparece, junta-se ao grupo e elas tem sucesso em derrotar o vilão. Ao final, as 5 guardiãs se unem e contemplam o horizonte. Apesar de ser um videoclipe sem falas, a narrativa mostra o mesmo que o texto de apresentação do universo expandido: as Guardiãs Estelares só podem derrotar a escuridão que se espalha pelo universo se elas se mantiverem juntas, mantendo a coerência da narrativa do universo.

Você não está só (trailer)⁹

A campeã Lux é mostrada, dentro de jogo, sozinha observando luzes que caem do céu. Estas luzes representam a chegada de suas novas companheiras. Corta para uma série de demonstrações das animações das *skins* dentro de jogo. As *skins*, além de alterar a estética visual, mudam alguns tipos de animações e até mesmo falas, e esse *trailer* serve para demonstrar brevemente cada uma. Ao final, as cinco heroínas se encontram para enfrentar o mesmo monstro do primeiro vídeo, juntas. A narrativa do primeiro vídeo mantém-se no *trailer*, porém aqui o importante é demonstrar o resultado dentro do jogo das *skins*.

2.3 Temporada 2

Um Novo Horizonte (Animação)¹⁰

A história inicia-se com as cinco primeiras personagens voando pelos céus e

⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=oorajmbSJUM>>. Acesso 28 nov. 2018.

⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=9ej3Z5XAxgI>>. Acesso: 28 nov. 2018.

¹⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=5E1kYN-9iLA>>. Acesso: 28 nov. 2018.

retornando para a terra, enquanto uma nova personagem aparece observando-as. A personagem inicia uma narração questionando sobre a missão das Guardiãs Estelares, de proteger o mundo sem ter quem proteja-las. Ao falar disso, ela observa na sua mão 3 estrelas quebradas, representando antigas companheiras. Ela discorre brevemente sobre esta questão afirmando que não aceitará que o destino dela e de outras já esteja escrito nas estrelas e que mudará este destino caso ele esteja fadado a ter um final trágico. A animação mostra a transformação dela de estudante para a roupa de Guardiã Estelar. Ao final da transformação, ela está acompanhada de 4 novos personagens e afirma que está na hora das guardiãs traçarem seus próprios destinos. A novidade fica por conta da presença do primeiro menino no grupo e da ideia de continuidade do universo com novos personagens, como se fosse uma nova temporada de uma série.

Ilumine um novo horizonte (trailer)¹¹

Assim como o primeiro trailer, a premissa do segundo trailer é introduzir o espectador a amostras das animações e estilos visuais das novas *skins*. Os personagens aparecem juntos e mostra a transformação de cada um para a roupa de Guardiã Estelar. Da metade do fim, o *trailer* mostra o novo modo de jogo PvE Invasão, dando pequenos exemplos de como funcionará a jogabilidade do mesmo, criando uma expectativa de continuidade da história.

2.4 Crossover

A queda das estrelas (conto)¹²

O primeiro crossover das temporadas 1 e 2 ocorre neste conto. A história é narrada em primeira pessoa pela personagem Lux. O conto é dividido em prólogo, 7 capítulos e um epílogo, seguindo uma ordenação narrativa clássica de literatura. A história discorre sobre o encontro dos dois grupos de guardiãs, até então independentes entre si, e lutam juntos por um fim em comum. Ao final, porém, os grupos voltam a se dividir e seguir sua própria missão, ficando justamente uma sensação de um *crossover* temporário entre os dois grupos.

¹¹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=djBNQyIrYKE>>. Acesso: 28 nov. 2018.

¹² Disponível em: < https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/star-guardian-starfall/>. Acesso 28 nov. 2018.

Figura 2 – Esquerda, Miss Fortune e Ezreal (temporada 2) e direita, Lux e Jinx (temporada 1)



Fonte: Riot Games

Convocação para a festa do pijama¹³

Novamente, um *crossover* entre as duas equipes ocorre em formato de conto, desta vez sem formatos de capítulos e sim de um único conto integrado. Todas as personagens da primeira temporada voltam a aparecer na história narrada por Lux, porém, somente 3 personagens da segunda temporada retornam: Ezreal, Miss Fortune e Soraka. A história discorre sobre um jantar entre os dois grupos, onde eles trocam histórias e experiências, mas também agem conforme os jovens adolescentes que são ao fazerem brincadeiras de verdade ou consequência. Ao final da história, ocorre uma festa do pijama entre os personagens Lux, Lulu, Ezreal, Miss Fortune e Soraka. No ano de 2018 não houve, até o presente momento, uma nova temporada das Guardiãs Estelares, porém foram lançadas alterações visuais nas *skins* transformando-as em pijamas, somente dos personagens que também foram citados no conto. A narrativa serve para justificar a escolha dos personagens, já que somente 5 receberam as novas *skins*.

¹³ Disponível em: < https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/pajama-party/>. Acesso 28 nov. 2018.

Figura 3 – Lulu, Lux e os Pijamas Estelares



Fonte: Riot Games

Uma noite em sua vida¹⁴

Utilizando a usabilidade 360° oferecida pela rede social *Facebook*, é introduzida uma nova forma de narrativa para o universo das Guardiãs Estelares. Para descobrir o que está ocorrendo na imagem, é preciso interagir e descobrir cada detalhe. A narrativa da imagem demonstra que o grupo da primeira temporada estava em apuros para derrotar um grande vilão e o grupo da segunda temporada chega para ajudar. Pela primeira vez em todas as narrativas todos os 10 personagens estão presentes simultaneamente. Além disso, ao utilizar uma rede social, a narrativa está chamando o usuário a participar ativamente, deixando sua opinião e interagindo com as outras pessoas. Dentre todas as narrativas, aqui podemos ver a questão que Jenkins (2009) levanta sobre esse consumidor que não é somente passivo, ele assume

[...] o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com a de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 47).

¹⁴ Disponível em:

<<https://www.facebook.com/LeagueofLegendsBrasil/photos/a.256740224442112/1436184153164374/?type=3&theater>>. Acesso 28 nov. 2018.

Conheça as Guardiãs Estelares¹⁵

As biografias das Guardiãs Estelares apresentam de forma detalhada e breve mais sobre cada particularidade de cada um. Conta um pouco sobre suas preferências, comportamentos, uma breve fala e sobre as mascotes mágicos que algumas tem que acompanham elas em suas aventuras. As biografias seriam um espaço de expansão da narrativa para além do que foi mostrado até então, contextualizado cada personagem e adicionando camada de complexibilidade em cada um. Inicialmente, no contexto da primeira temporada, foi o único suporte narrativo que existia.

Modo Invasão¹⁶

“Junte-se a cinco jogadores em um modo de jogo PvE para defender a Luz Estelar. Complete missões neste mapa personalizado para ganhar Emblemas de Luz Estelar e ícones, além de emotes temporários de Maestria com tema das Guardiãs Estelares. Você poderá jogar gratuitamente com todas as skins das Guardiãs Estelares durante a Invasão”. O Modo Invasão convoca os jogadores, em times de cinco pessoas, a enfrentar o computador em uma expansão da narrativa. Durante o modo, é possível resgatar recompensas dentro de jogo e deve-se jogar com um dos 10 personagens do universo e utilizando a *skin* Guardiã Estelar. Neste modo, o objetivo de todos é proteger a cidade dos invasores que querem destruí-la. Apesar de existir modos PvE no *League of Legends* (focado, principalmente, para o treino de jogadores iniciantes), o Modo Invasão foi o primeiro criar um mapa exclusivo, uma cidade fictícia de um universo expandido, que não faz parte da narrativa original do jogo. A jogabilidade, de jogadores contra monstros é inédita e a jogabilidade de *base rush* e reviver no mapa, que apesar de serem comuns em outros jogos, não estão presentes nos modos comuns de *League of Legends*. Por fim, a narração durante o Modo Invasão é feita pela personagem Ahri, que narra constantemente o que está ocorrendo no jogo e como as ações feitas durante as missões se conectam a história das Guardiãs Estelares. Em determinada fase, por exemplo, é preciso permanecer em um círculo junto com os demais participantes para

¹⁵ Disponível em: < https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/star-guardian/ahri/>. Acesso 28 nov. 2018.

¹⁶ Disponível em: < <https://br.leagueoflegends.com/pt/page/events/star-guardian-2017/>>. Como o modo era por tempo limitado, não é mais possível jogar ele, porém existem alguns vídeos no *YouTube* de usuários jogando e até mesmo explicando o modo para os outros usuários. Um exemplo está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4PCN6lGgldg&t=1399s>>. Acessos em: 28 nov. 2018.

não morrer, como é a premissa original das Guardiãs. A narração padrão do *League of Legends* dá conta somente de eventos específicos de objetivos do jogo, como a destruição de uma torre, e é feita por uma narradora padrão. Uma nova funcionalidade do Modo Invasão foi a possibilidade de utilizar o produto a venda sem precisar gastar dinheiro. Acaba funcionando como um provador virtual: o jogo permite, que neste modo temporário, você jogue e veja como é a *skin* dentro de jogo e possa decidir ou não por comprá-la.

Importante pontuar que no modo PvE, as três instâncias elencadas por Murray (2003) podem ser percebidas: você é transportado a agir como uma Guardiã Estelar e lutar contra monstros e forças do mal. Se você falha, a cidade é destruída e você e seus companheiros falham na missão. Quando você avança pelas fases, a narrativa também avança até chegar ao vilão final e o jogador precisa agir, unindo habilidade e estratégia em jogo. Apesar de possuir um conjunto rígido de regras para vencer, muitas vezes existem estilos e jogabilidades únicas. Talvez aqui a liberdade não seja um ponto tão forte pois o jogo requer um esforço em equipe, e talvez o ponto principal seja este e não jogar à sua maneira.

Considerações finais

Analisando cada produto narrativo individualmente e colocando-o no universo, é possível perceber que, como afirma Jenkins (2009), a construção de um universo é parte fundamental para a criação de uma narrativa transmídia consistente que persiste com o tempo. O universo das Guardiãs Estelares começou em 2015, inicialmente com uma *skin* isolada, transformou-se em um universo expandido com narrativas próprias e autônomas entre si que compõe um universo bem definido que está longe de ter suas possibilidades esgotadas. Ao lançar novas *skins* cria-se uma sensação de uma serialização, onde todo ano uma nova temporada de *skins* e possivelmente novos personagens pode acontecer. Apesar de não ser o foco principal da empresa, as narrativas animadas possuem qualidade elevada de produção e ajudam a consolidar este espaço transmídia, como uma nova forma de consumo do próprio jogo. A criação do modo de jogo que estende a narrativa e proporciona uma experiência imersiva (Murray, 2003) para o jogador talvez seja a parte mais interessante dentre as possibilidades

transmídia, pois insere a narrativa no próprio ambiente onde, posteriormente, o bem virtual será utilizado.

Scolari (2015, p.16) afirma que

Neste momento da economia mundial, as comunicações e as trocas simbólicas em geral, tal como as que estimulam o mercado financeiro, adquirem uma fundamental relevância. Não se tenta mais vender um produto ou serviço por meio de uma propaganda persuasiva. Agora, os objetivos são muito mais ambiciosos; eles visam a criação de um universo simbólico dotado de significado: as grifes ou marcas.

Ao criar um universo expandido que serve como suporte para a venda de bens virtuais dentro do jogo, o *League of Legends* apropria-se deste momento. A estratégia parece ter dado resultado, pois somente em 2018 duas novas coleções com características de universo expandido foram lançadas: Odisseia¹⁷ e K/DA¹⁸. Odisseia repete a mesma estratégia de um modo PvE temporário em um universo alternativo fora da história principal do jogo, demonstrando que o Modo Invasão pode ter dado um resultado interessante para a empresa.

O estudo de caso (Yin, 2014) mostrou-se um método interessante para compreender um fenômeno em seu próprio ambiente, sendo uma possibilidade interessante o desdobramento desta pesquisa para um estudo de caso múltiplo introduzindo os demais universos expandidos já presentes no *League of Legends* na pesquisa ou até mesmo de outros jogos para efeitos comparativos. Assim como uma expansão do trabalho também possibilitaria a introdução de mais conceitos narrativos que ficaram de fora do recorte e de outras áreas adjacentes como semiótica, *game studies*, cinema e séries. Por ser um fenômeno novo e que está em sólida expansão, o consumo de bens virtuais é uma premissa a ser estudada em novos estudos, principalmente no universo dos jogos.

Referências

AMARAL, O. F.; MACEDO, T. **Dos rios à tela de cristal líquido**: o retorno do mito e arquitetura da cultura convergente em *League of Legends*. *Revista Fronteiras*, v. 17, n. 2, maio/agosto 2015.

¹⁷ Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/odyssey/>. Acesso em 28 nov. 2018.

¹⁸ Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/kda/>. Acesso em 28 nov. 2018.

BARTHES, R. et. al. **Análise estrutural da narrativa**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1971.

GERBASE, Carlos. **A elipse como estratégia narrativa nos seriados de TV**. Significação-Revista de Cultura Audiovisual, v. 41, p. 10-25, 2014

IUVA, P. O. **A reinvenção do trailer como experiência audiovisual autônoma**. 2009. 141f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola da Indústria Criativa, Universidade do Vale do Rio do Sinos, São Leopoldo, 2009.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2ª ed., São Paulo, Aleph, 2009.

JUUL, J. 2001. **Games Telling Stories? A brief note on games and narratives**. Game Studies – The International Journal of Computer, 1(1):s.p.

MACEDO, T.; VIEIRA, M. **Dinâmicas de consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de League of Legends**. E-Compós, v. 21, n. 1, 26 abr. 2018.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP, 2003.

NEWZOO. **Brazil Games Market 2018**. Amsterdam, 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em 17 out. 2018.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PGB. Pesquisa Game Brasil 2018: **Comportamento, consumo e tendência do gamer brasileiro**. Disponível em: <https://rdstation-static.s3.amazonaws.com/cms%2Ffiles%2F48816%2F1525805230Insights_PGB18.pdf?utm_campaign=insights_pesquisa_game_brasil&utm_medium=email&utm_source=R+D+Station>. Acesso em 09 nov. 2018.

REBS, Rebeca. **Bens virtuais em social games**. Revista Intercom, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 205-224, 2012.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea**. In Dossiê Comunicação, Tecnologia e Sociedade. Parágrafo. V. 1, N. 3. Jan/Jul 2015.

YIN, Rokert. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2014.