

## **ARCANE, LEAGUE OF LEGENDS E TRANSMÍDIA: Investigando os diferentes públicos da série <sup>1</sup>**

Luis Gabriel Pereira da SILVA<sup>2</sup>  
Universidade de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS

### **RESUMO**

Este estudo investiga os efeitos da narrativa transmídia na recepção de *Arcane*, uma série animada de televisão ambientada no universo de *League of Legends*, entre fãs pré-existentes e novatos na franquia. Ao analisar dados qualitativos e quantitativos coletados por meio de pesquisas, entrevistas e discussões em comunidades online, examinamos as diferenças nas reações emocionais, interpretações e envolvimento entre esses dois segmentos de audiência.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arcane; League of Legends; Narrativas transmídia; Estudos de Recepção; Diferenças na audiência;

### **CORPO DO TEXTO**

*Arcane* é uma série animada disponível na *Netflix* desde novembro de 2021, criada pela *Riot Games* e *Fortiche*. A série ocorre no mesmo universo fictício do videogame *League of Legends* (LoL) e apresenta um estilo de animação único que combina técnicas 2D e 3D para criar um mundo detalhado e imersivo. Apesar do ceticismo inicial em relação a adaptações desse tipo, *Arcane* recebeu aclamação da crítica e desenvolveu uma base de fãs apaixonada. Sua popularidade a levou a ser consistentemente classificada entre os programas mais assistidos da *Netflix*. Como podemos entender esse sucesso? O desenvolvimento dos personagens, o enredo complexo e a incorporação de temas como desigualdade social, saúde mental e o impacto da tecnologia são aspectos que contribuem para seu apelo? Seria outra possível razão para esse sucesso é a capacidade da série de equilibrar a acessibilidade para espectadores que não estão familiarizados com o jogo, mas também de incorporar elementos do videogame que os fãs reconhecerem?

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT04 - Comunicação Audiovisual do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 25 a 27 de maio de 2023.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Comunicação da PPGCOM-UFMS, email: [sirlewiscooper@hotmail.com](mailto:sirlewiscooper@hotmail.com).

Esta pesquisa visa explorar essas indagações, ou seja o estilo visual e narrativo de *Arcane* contribui para a adaptação bem-sucedida da franquia *League of Legends* existem implicações disso para o potencial da narrativa transmídia no futuro?

Narrativas transmídias são uma técnica que envolve contar uma história em múltiplas plataformas de mídia, criando um universo narrativo coeso e imersivo.

“ 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 e 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. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo. (JENKINS, 2006, p. 79) ”

Henry Jenkins, enfatiza a importância de criar um universo narrativo que se estenda além de um único meio, com cada meio contribuindo com um elemento único para a história. Já Scolari (2013) argumenta que a narrativa transmídia representa uma mudança de paradigma na forma como as histórias são contadas, quebrando as barreiras tradicionais entre as mídias e incentivando uma abordagem mais participativa e colaborativa da narrativa, permitindo que o público participe da história, rompendo as barreiras entre realidade e ficção.

Estabelecidos os conceitos fundamentais de transmídia e sua relação com *Arcane* e *LoL*, é fundamental analisar se a série animada cumpriu o papel esperado com o público. Isso requer entender a audiência do programa, sua relação com a franquia e origens. Os estudos de recepção, um ramo da pesquisa de mídia que analisa como o público recebe, interpreta e responde às mensagens da mídia, fornece informações valiosas para realizar essa tarefa. Ao longo dos anos, inúmeros autores contribuíram para o desenvolvimento teórico e metodológico deste campo. De acordo com Martin-Barbero (1987), os estudos de recepção alteram nossa abordagem científica de maneira radical ao considerar os processos de comunicação a partir da cultura, em vez de abordá-los a partir de disciplinas como a psicologia ou a cibernética. Além disso, isso

implica abandonar a ideia de que os efeitos socioculturais sejam diretamente resultantes da introdução de novas tecnologias.

A narrativa transmídia e os estudos de recepção podem aparecer como campos separados de pesquisa de mídia, mas eles têm semelhanças significativas que giram em torno do papel ativo do público na interpretação das mensagens da mídia. Ambos os campos enfatizam a importância de entender os diferentes fatores que moldam as interpretações do público, como as plataformas e canais de mídia usados na narrativa transmídia ou os contextos sociais e culturais que impactam a recepção das mensagens da mídia. Esses fatores fornecem informações cruciais sobre como o público se envolve com a mídia e constrói significado. De acordo com Jenkins (2006), a narrativa transmídia depende fortemente da participação e engajamento do público na construção de uma narrativa em várias plataformas de mídia. Como tal, os dois campos se complementam, com a narrativa transmídia oferecendo uma estrutura para analisar como os textos de mídia circulam em diferentes plataformas e envolvem vários públicos. Os estudos de recepção, por outro lado, fornecem uma estrutura para entender como esses textos são interpretados e usados pelo público, oferecendo uma visão mais abrangente de como os textos de mídia interagem com o público de maneiras complexas e diferenciadas.

Um estudo de recepção de *Arcane* pode trazer aspectos pertinentes sobre como o público está se envolvendo com a animação, tanto como uma obra independente quanto como parte da franquia *League of Legends*. Ao examinar as respostas do público presente nas mídias sociais, fóruns de fãs e outras plataformas online, pode-se analisar e como os espectadores estão entendendo os temas, personagens e construção do mundo do programa, bem como essas interpretações são moldadas por seus conhecimentos e experiências existentes com a franquia. Isso é particularmente relevante devido aos temas do programa de desigualdade social e uso de tecnologia, que podem ressoar com os espectadores além da comunidade de jogos. Compreender como diferentes grupos estão respondendo ao programa pode ajudar a esclarecer seu impacto cultural mais amplo e seu potencial para influenciar as discussões sobre essas questões.

Uma maneira de conduzir um estudo de recepção do *Arcane* seria aplicar questionários aos participantes dessas comunidades virtuais no *Facebook* e no *Discord*. Esse método permitiria a pesquisa reunir dados mais estruturados e padronizados sobre

como o público está se envolvendo com a série como isso está impactando suas atitudes e comportamentos em relação à franquia. As perguntas seriam direcionadas aos participantes sobre seu nível de envolvimento com o programa, suas interpretações de seus temas e personagens e sua satisfação geral com a experiência de assistir, incluindo também perguntas que investigam as atitudes dos participantes em relação à franquia mais ampla de *League of Legends*, como seu nível de envolvimento com o jogo e seus sentimentos em relação a outras adaptações de mídia.

No *Facebook*, a pesquisa seria distribuída entre grupos dedicados a *League of Legends* e *Arcane*. No *Discord*, a pesquisa pode ser compartilhada em servidores ou canais dedicados aos temas anteriormente citados. Depois que os questionários forem concluídos, poderão ser analisados os dados para identificar padrões e tendências em como o público está se envolvendo com o programa. Por exemplo, como diferentes grupos demográficos estão respondendo aos temas e mensagens do programa, ou como a experiência de visualização está impactando as atitudes dos jogadores em relação ao jogo. Pode-se também comparar as respostas dos fãs ativos nas comunidades do *Facebook* e do *Discord* para ver se há diferenças notáveis em seu envolvimento com a franquia, assim como comparar as possíveis diferenças na experiência entre os fãs da franquia e novos espectadores que conheceram a franquia a partir da série.

Acreditamos que essa pesquisa possa nos ajudar a entender sobre como criar adaptações bem-sucedidas de *videogames* para outras plataformas de mídia, bem como usar efetivamente a narrativa transmídia para envolver o público em uma franquia. Usando estudos de recepção, que examinam como o público interpreta e responde aos textos da mídia, podemos analisar como os espectadores de *Arcane* se envolvem com o programa e sua conexão com o universo de *League of Legends*, assim como possíveis diferenças na percepção entre não familiarizados e fãs. Esta pesquisa pode contribuir com o desenvolvimento de futuras adaptações e projetos transmídia, através das informações sobre o envolvimento e a recepção do público que podem ser aplicadas a uma variedade de contextos de mídia assim como o que podemos aprender sobre narrativas transmídia de maneira mais geral.

## REFERÊNCIAS

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

SCOLARI, C. A. **Narrativas Transmedia: Cuando Todos los Medios Cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.

MARTÍN-BARBERO, J.. **De los medios a las mediaciones**. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.