

Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends*

Zur Rolle der Figur Jinx

Melania Christiansen

Abstract

Dieser Artikel untersucht das Phänomen des Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends* mit einem besonderen Fokus auf die Rolle der Figur Jinx. Im Gegensatz zu einer Vielzahl transmedialer Erzählungen, die ihren Ursprung in literarischen Werken haben, beginnt die Narration in diesem Fall mit einem Videospiel. Dieses liefert narrative Fragmente, die in weiteren Medien aufgegriffen, vertieft oder erweitert werden. Die Forschungsfrage dieses Beitrags lautet daher: Welche Rolle nimmt die Figur Jinx im Transmedia Storytelling des Universums von *League of Legends* ein? Zur Beantwortung wird eine Kombination aus theoretischer und analytischer Perspektive gewählt, um sowohl die transmediale Entwicklung des Erzähluniversums als auch die Bedeutung der Figur Jinx zu erfassen. Die Untersuchung zeigt, dass sich *League of Legends* ein kohärentes und vielschichtiges Narrativ aufgebaut hat, das durch transmediale Mechanismen verbreitet wird. Die Figur Jinx fungiert als narrativer Anker, der nicht nur das Erzähluniversum erweitert, sondern auch zusätzliche Erzählräume und -möglichkeiten eröffnet.

Keywords: Transmedia Storytelling, *League of Legends*, Jinx

Empfohlene Zitierweise: Christiansen, Melania (2026). Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends*. Zur Rolle der Figur Jinx. UR: Das Journal, 7(1), S. 84-95. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260708>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Nach Ryan ist die Wahl eines narrativen Mediums grundlegend für die Erzählweise und die damit verbundene Rezeption (Ryan 25). Bereits im antiken Griechenland erkannte man das Potenzial verschiedener Medien zur Vermittlung von Mythen: Diese wurden nicht nur in Form epischer Erzählungen weitergegeben, sondern auch durch Skulpturen, Architektur und Dramen kommuniziert (Ryan 62). Dieses Phänomen setzt sich bis heute fort und beeinflusst sowohl gegenwärtige Medienstrategien der Vermarktung als auch die Rezeption durch Konsumenten. Transmediales Erzählen basiert häufig, aber nicht immer auf literarischen Werken: So beginnt die transmediale Erzählung im Universum von *League of Legends* mit einem Videospiel. Das 2009 erschienene, frei zugängliche Multiplayer Online Battle Arena Game *League of Legends* (*League of Legends* [Software]) wurde von dem US-amerikanischen Unternehmen Riot Games entwickelt (Febrer 71). Das Spieluniversum zeichnet sich durch eine Vielzahl transmedialer Erzählstrategien aus: eine detaillierte Webseite, Comics, Kurzgeschichten, Romane, Musikvideos und eine Streamingserie. Während viele Forschungsbeiträge zum ‚Transmedia Storytelling‘ den Fokus auf die Medienvielfalt oder die Struktur des Erzähluniversums legen, geht diese Untersuchung der These nach, dass die Entwicklung einzelner Charaktere ebenso zentral für das transmediale Narrativ ist. Um sich dieser These anzunähern, untersucht der Artikel eine ausgewählte Figur aus dem Universum von *League of Legends*. Der Artikel verwendet den Begriff ‚Figur‘ als Synonym für das, was im Erzähluniversum als ‚Champion‘ bezeichnet wird. Ein Champion ist eine spielbare Figur mit einzigartigen Fähigkeiten, einer eigenen Hintergrundgeschichte und einem bestimmten Rollenprofil innerhalb des Spiels.

Die Figur Jinx bietet sich besonders für eine Analyse an, da sie bereits in ihrer Einführung transmedial konzipiert wurde und spätestens mit ihrer zentralen Rolle in der Streamingserie *Arcane* eine neue narrative Funktion übernimmt. Darüber hinaus führt die anhaltende Aufmerksamkeit zu einer zusätzlichen Aktualität, die die Rezeption der Figur beeinflusst. Daher ergibt sich die zentrale Forschungsfrage: Welche Rolle nimmt die Figur Jinx im Transmedia Storytelling des Universums von *League of Legends* ein? Um die Forschungsfrage zu beantworten, wird zunächst das Konzept des Transmedia Storytelling theoretisch eingeordnet. Zentrale Forschungstexte sind hierfür Jenkins (2006; 2007), Ryan (2013) und Gardner (2017). Anschließend erfolgt eine Untersuchung der transmedialen Entwicklung von *League of Legends*, einschließlich einer Einordnung der sogenannten ‚storyworld‘, des Erzähluniversums. Der analytische Schwerpunkt liegt auf einer figurenzentrierten Analyse, die folgende Aspekte umfasst: die Darstellung von Jinx im Videospiel sowie ihre Darstellung in weiteren Medien, darunter ein digitales Kartenspiel, ein Comic, eine Kurzgeschichte und die Streamingserie *Arcane* und die Betrachtung ihrer Rezeption unter anderem durch die Fangemeinschaft. Das Ziel dieser Untersuchung ist, die Figur Jinx medienübergreifend zu analysieren, um sie in den Kontext des Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends* einzuordnen.

Zum Phänomen des Transmedia Storytelling

Der Begriff ‚Transmedia‘ wurde von der Medienwissenschaftlerin Kinder (1991) geprägt und beschreibt eine Multimodalität sowie die Ausweitung von Medieninhalten über mehrere Plattformen hinweg. Jenkins griff ihn in seiner Arbeit *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* im Jahr 2006 erneut auf und brachte ihn mit dem Phänomen Transmedia Storytelling in Verbindung (Jenkins, *Convergence Culture*). Jenkins beschreibt in weiteren Texten verschiedene Kriterien, wie beispielsweise die Abwesenheit eines Urtexts, von dem man alle Informationen erhalten kann, um die Geschichte zu verstehen (Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“). Laut Jenkins lässt sich das Phänomen wie folgt verstehen:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding story. (Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“)

Es geht demnach um den Prozess, bei dem eine Fiktion systematisch über unterschiedliche Kanäle verbreitet wird. Beispiele für diese Kanäle können Bücher, Serien, Filme, Videospiele oder Onlineblogs sein (Schiller 97). Wichtig ist, dass die verschiedenen Kanäle einen eigenen Anteil zur sich ausbreitenden Erzählung beitragen – jedes neue Medium leistet in der idealen Form einen unverwechselbaren und wertvollen Beitrag (Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“). Jenkins’ Definition suggeriert ein innovatives Phänomen (Ryan 362), allerdings reicht das Konzept des Transmedia Storytelling historisch weit zurück: Wie zuvor erwähnt, wurden bereits im antiken Griechenland Mythen transmedial verbreitet. Ähnlich war es im Mittelalter mit biblischen Geschichten, die mündlich überliefert, in Theaterstücken dargestellt, auf Gemälden und Glasmalereien verewigt oder durch den Kreuzweg erlebbar gemacht wurden (Ryan 626). Gardner weist darauf hin, dass Jenkins unter dem Begriff Transmedia Storytelling weniger kohärente narrative Strukturen versteht, sondern vielmehr systematisch geplante, kreative Projekte, die von Einzelpersonen oder kleinen Teams entwickelt und medienübergreifend verbreitet werden (77). Der Fokus liegt dabei statt auf einer konsistenten erzählerischen Ausweitung über verschiedene Medien hinweg auf strategischen Vermarktungsmechanismen. Durch die enge Rahmung von Jenkins’ Definition gelten nur wenige Narrative als „orthodox examples“ (Gardner 77), da Adaptionen und Nacherzählungen ausgeschlossen und nur Expansionen eines vereinheitlichten und koordinierten Storytelling-Prozesses einbezogen werden (Gardner 77). Gardner geht auf einen weiteren Kritikpunkt an Jenkins’ Definition ein und beschreibt die Problematik mit der von Jenkins gewählten Beschreibung der „multiple delivery channels“ (77). Dabei beleuchtet er Jenkins’ Fokus auf US-amerikanische Medienkonglomerate und die damit verbundenen Einschränkungen: In seiner Definition übersieht Jenkins alternative Medienformen (77; 87). Hielte man sich an Jenkins’ Definition, so würde man nach kurzer Zeit einen Punkt erreichen, an dem man von einem kanonischen Transmedia Storytelling sprechen müsste, was dem ursprünglichen Gedanken des Phänomens nach Gardner entgegenstünde. Jenkins kreiere den Eindruck, es gebe eine Art von „top-down coordination“ (78), die eingehalten werden müsse. Löst man diese engen Begrenzungen auf, eröffnen sich nach Gardner neue Perspektiven: Es erlaubt, Produktionen

einzu beziehen, die weniger geordnet und deutlich älter sind. Gardners Kritik lässt sich als vorläufiges Fazit für diesen Beitrag verstehen: Transmedia Storytelling kann, muss aber nicht systematisch einheitlich und koordiniert sein (79).

Ryan beschreibt, dass sich Transmedia Storytelling zwischen zwei Polen bewegt (363). Der erste Pol ist der sogenannte „snowball effect“ (363) und beschreibt das Phänomen, dass ein Narrativ an so viel Popularität gewinnt, dass es von selbst eine Bandbreite an Vorläufern, Nebenerzählungen oder Fanfiktionen hervorbringt – entweder im gleichen Medium oder medienübergreifend (363). Dabei gibt es einen zentralen Text oder ein zentrales Narrativ, das als Referenz für alle Folgenden gilt (363). Der Snowball Effect steht demnach in einem engen Verhältnis zur öffentlichen Nachfrage. Dem gegenüber steht das von vornherein als transmediales Projekt geplante Narrativ, für das Ryan keinen Begriff etabliert. Im Folgenden werden diese Projekte der Konsistenz und Klarheit halber als a-priori-Projekte bezeichnet. Solche Projekte basieren auf der gezielten Planung und Vermarktung von Erzähluniversen zu kommerziellen Franchises im Sinne von kooperativen Vertriebssystemen. Es wird von Beginn an bewusst geplant, dass zukünftige Rezipient*innen möglichst viele verschiedene Medienformate konsumieren (Ryan 363). Bei dieser Annäherung liegt ein starker Bezug zu Jenkins' Definition vor, der ebenfalls eine geplante narrative Verknüpfung beschreibt, mit dem Ziel, die Informationen nur durch den Konsum der gesamten Medien zu erhalten (93-130). Anders als bei Jenkins ordnet Ryan jedoch beide Formen dem Transmedia Storytelling zu und beschreibt das Phänomen als ein sich auf dieser Skala bewegendes Konstrukt.

Als zentraler Begriff fungiert bei Ryan das Erzähluniversum, die Storyworld, „[...] since it is what holds together the various texts of the system“ (Ryan 363). Die Storyworld wird durch eine Form der Meta-Erzählung aufrechterhalten, die als übergreifende Geschichte betrachtet werden kann (Bastiaens 3). Ryan beschreibt eine Problematik des Begriffs, da die Storyworld sowohl räumliche als auch zeitliche Dimensionen umfasst (364). Sie schlägt daher eine Unterscheidung in statische und dynamische Komponenten vor, die sich jeweils mit den Elementen auseinandersetzen, die die Voraussetzung für die Geschichte bilden und diejenigen Bestandteile, die die Ereignisse der Erzählung erfassen. Ryan unterscheidet zwischen den Grundlagen des Spieluniversums, die Struktur und Kohärenz in der Erzählwelt sicherstellen und den Handlungsdynamiken und Figureninteraktionen (364). Für Ryan ist neben der Skalierung zwischen dem Snowball Effect und dem a-priori-Projekt grundlegend, dass eine transmediale Erzählung sich innerhalb einer Storyworld bewegt und sich innerhalb der Storyworld die von ihr etablierten Komponenten untereinander bedingen. Vor diesem theoretischen Hintergrund ergibt sich die zentrale Frage, inwiefern das Universum von *League of Legends* eine kohärente Storyworld bietet, die das transmediale Gefüge trägt. Anders als viele transmediale Erzählungen, die auf Literatur oder Film basieren, geht *League of Legends* von einem Videospiel aus. Entscheidend ist daher, dass das Spiel nicht nur narrative Fragmente liefert, sondern zugleich eine tragfähige Erzählwelt schafft, die die Grundlage für ihre mediale Erweiterung bildet. Im Folgenden werden der Aufbau und die transmediale Entwicklung dieser Storyworld skizziert.

Das Universum von *League of Legends*

Die fiktive Storyworld Runeterra, die magische Erde, ist der einzige bekannte physische Bereich aus dem Runeterra Prime-Universum (Riot Games, *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*). Es handelt sich somit um eine Storyworld innerhalb einer weiteren, nicht näher definierten übergeordneten Erzählwelt. Runeterra ist ein Planet mit vielfältigen Völkern und Regionen, die als narrative Anker dienen. Als Beispiel wäre hier das Verhältnis des Stadtstaats Zaun-Piltover zu nennen, zwei geografisch verbundene, aber sozial und technologisch stark gespaltene Städte (Riot Games, „Zaun“ und „Piltover“). Sie gelten in Runeterra als unterschiedliche Regionen. Im narrativen Universum von *League of Legends* ist Runeterra in Regionen unterteilt, die jeweils einzigartige Kulturen, Geschichten und Champions beherbergen. Zentral für die Storyworld sind zudem Objekte wie Waffen, Technologien und regionale Legenden. Die Storyworld richtet sich nach einer planetaren Struktur einer fiktiven Welt, wobei sich Runeterra durch seine stark ausdifferenzierten geografischen, kulturellen und sozialen Eigenheiten auszeichnet. Dynamische Ereignisse sind zumeist an Champions gebunden, die aus persönlichen Motiven handeln, die in der Geschichte ihrer Region verankert sind. Diese Ereignisse sind nicht nur handlungsgebend für die Geschichten einzelner Figuren, sondern stehen in einer Wechselwirkung zu den Regionen und sozialen Ordnungen. In der von Riot Games veröffentlichte Enzyklopädie *League of Legends: Realms of Runeterra* und auf der offiziellen Webseite des Spiels (Riot Games, *Universe of League of Legends*) werden die nach Ryan etablierten statischen und dynamischen Komponenten ausführlich betrachtet.

Zur Entwicklung eines transmedialen Narrativs

Seit der Veröffentlichung im Jahr 2009 hat sich *League of Legends* stetig weiterentwickelt. Neben dem ursprünglichen Spiel hat Riot Games weitere Spiele veröffentlicht, die in derselben Erzählwelt angesiedelt sind (Škripcová 91). Was hierbei besonders ist, ist die Diversität an Spielgenres und Distributionsplattformen, die Riot Games bereitstellt. Zudem betont Škripcová „the development of the universe and narrative [...]“ (91). Sie erläutert, inwiefern sich die verschiedenen Spiele innerhalb der Storyworld bewegen oder zur transmedialen Erzählung beitragen – etwa durch die Entwicklung von Handlungselementen, die bisher noch nirgendwo anders erschienen sind (91).

Den ersten Schlüsselfaktor in der transmedialen Entwicklung einer kohärenten Storyworld stellt die Veröffentlichung der offiziellen Webseite von *League of Legends* mit Hintergrundgeschichten, Legenden, künstlerischen Arbeiten sowie einer detaillierten Karte von Runeterra im Januar 2017 dar (Cai 67). Dabei erhielt jeder Champion eine eigene Seite mitsamt einer Biografie, einer Rollenbeschreibung und gegebenenfalls weiteren Inhalten wie Kurzgeschichten, Zeichnungen oder verfügbaren optischen Veränderungen, sogenannte Skins (Cai 67). Die Website bietet Spieler*innen erstmals die Möglichkeit, die Storyworld systematisch zu erkunden und sie sich ganzheitlich zu erschließen. Spannend ist, dass nur wenige dieser Inhalte im regulären Spielverlauf präsent sind und sie stattdessen als narrative Grundlage für die transmediale Verbreitung des Franchises dienen.

Es wurden zusätzlich verschiedene Bücher publiziert wie eine Enzyklopädie in Form eines Notizbuchs, die aus der Sicht eines In-World-Forschers geschrieben ist, der die Besonderheiten der Regionen, die Politik, die Architektur sowie die Flora und Fauna entdeckt. Gleichzeitig enthält das Werk neue Kurzgeschichten, die einen zusätzlichen Einblick in das Universum ermöglichen (Riot Games, *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*). Während die Webseite den Einstieg in die narrative Welt ermöglicht, fungiert die Enzyklopädie als strukturierte und immersive Erweiterung (Landa und Thompson). Zum anderen erschienen in den Jahren 2020 und 2022 Romane von Reynolds mit den Titeln *Garen: First Shield* (Reynolds, „Garen: First Shield (English Edition)“) und *Ruination: A League of Legends Novel* (Reynolds, Ruination). 2025 veröffentlichte Clark die Erzählung *Ambessa: Chosen of the Wolf* (Clark). Die Erzählungen stellen eine epische Vertiefung individueller Figurennarrative und ihrer Regionen dar. Besonders spannend ist hierbei, dass die Werke in Kooperation mit Riot Games publiziert, jedoch von unabhängigen Autor*innen verfasst wurden.

Zusätzlich zeichnet sich Riot Games durch eine audiovisuelle Verbreitung der Inhalte der Storyworld aus (Škripčová 92-96). Gemeint sind damit die Veröffentlichungen von Filmsequenzen wie Musikvideos oder ähnliche Formate für Events wie die Ankündigung neuer Champions oder Skins. Es werden auf dem League of Legends-YouTube-Kanal außerdem „Tales of Runeterra“ veröffentlicht. Ergänzend dazu erscheinen Videos, die sich mit einzelnen Champions, Regionen oder besonderen Phänomenen aus dem Universum von Runeterra befassen. Ebenso spielt Musik eine große Rolle: In der YouTube-Playlist „League of Legends Music“ werden Musikvideos, Soundtracks, Musikthemen und weiteres aufgeführt (Riot Games „League of Legends YouTube-Kanal“).

Die über die Streamingplattform Netflix veröffentlichte Serie *Arcane* stellt aktuell die populärste Entwicklung im Transmedia Storytelling des Universums von *League of Legends* dar. Sie wurde von Riot Games in Kooperation mit der französischen Produktionsfirma Fortiche entwickelt und 2021 mit einer ersten Staffel auf Netflix veröffentlicht (Linke, Christian, et al.). Seit 2024 existiert eine zweite Staffel der Serie, die ebenfalls auf Netflix erschienen ist. Außerdem bildeten der Titelsong sowie weitere Stücke des Soundtracks gemeinsam mit den auftretenden Interpret*innen die Eröffnungszeremonie der Worlds 2023 eSports Championship (Riot Games, „Worlds 2021: Finals Show Open Teaser Presented by Mastercard“). Dadurch wird die Reichweite der Serie und ihres Soundtracks sichtbar, die sich über den ursprünglichen Kontext hinaus erstreckt. *Arcane* lässt sich als eine Erweiterung der Erzählwelt und der persönlichen Geschichten der Champions verstehen, da sie eine transmediale Expansion in Form einer zeitlichen Vorerzählung darstellt. Sie markiert einen Meilenstein in der transmedialen Entwicklung des Narrativs, da sie Inhalte der Storyworld vertieft und in einem erzählerischen Kontext zusammenfasst. Sie eröffnet neben den Musikvideos die Möglichkeit, einen audiovisuellen Einblick in die narrativen Verknüpfungen von Runeterra zu erhalten.

In Bezug auf Ryans Kriterium der Skalierung zwischen Snowball Effect und a-priori-Projekt lässt sich für Riot Games eine bemerkenswerte Entwicklung beobachten. So steht der transmediale Ausbau der Storyworld in Verbindung zur wachsenden Popularität von *League of*

Legends, gleichzeitig lässt sich mittlerweile eindeutig von einer systematischen Strategie sprechen, die bewusst unterschiedliche Medien nutzt, um das Narrativ zu bereichern und zu erweitern. Es handelt sich um eine zugleich organisch gewachsene und systematisch gesteuerte Entwicklung, die auch eine Entwicklung auf der horizontalen und der vertikalen Ebene bedeutet. *League of Legends* nutzt sowohl die Vertiefung und Expansion der Storyworld durch Videospiele, Bücher, Audiovisualität in Form von Musik und einer Serie als auch die Verbreitung durch die Entwicklung transmedialer Narrative einzelner Figuren, wie dem Champion Jinx.

Jinx – A Girl and Her Guns

Als Riot Games den Champion Jinx erstmalig ankündigte, wurde ihr Debüt von einer audiovisuellen Darstellung begleitet, die es bei keiner früheren Champion-Vorstellung gab: einem Musikvideo. Um das Spieldebüt des Champions zu betonen, veröffentlichte der *League of Legends* YouTube-Kanal „Get Jinxed“ – und charakterisierte sowohl mit der visuellen als auch der textuellen Darstellung die Figur als zerstörerisch, anarchisch und aufgedreht: „Come on, shoot faster; just a little bit of energy, yeah; I wanna try something fun right now; I guess some people call it anarchy.“ (Riot Games, „Get Jinxed“). Der Champion, dessen Name auf Englisch einen Fluch, oder die Anziehung von Unglück, meint, wurde seinem Namen von Beginn an gerecht.

Im Videospiel ist Jinx eine schlanke, athletische junge Frau mit blasser Haut und auffällig langen, leuchtend blauen Zöpfen. Ihr Erscheinungsbild ist von einem chaotischen, punk-inspirierten Stil geprägt (Riot Games, „Jinx“). Ihr Gameplay, die Art und Weise, wie Spieler*innen den Champion steuern können, zeichnet sich primär durch ihre Charakteristiken als Schützin aus, die sich auf eine hohe Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit und ein explosives Flächenschaden-Potenzial konzentriert. Zusätzlich kann sie zwischen verschiedenen Waffen wie ‚Pow-Pow‘ (ein schnelles Maschinengewehr) und ‚Fishbones‘ (ein Raketenwerfer) wechseln. Ihre zerstörerische Fähigkeit ‚Super Mega Death Rocket!‘ steht für eine Rakete, die Jinx‘ Liebe für Explosionen und Chaos verkörpert (Riot Games, „Jinx: Champion Spotlight I Gameplay – League of Legends“). Neben ihrem Gameplay unterstreichen ihre Sprachzeilen, sogenannte Voice Lines, ihre unberechenbare und spöttische Art. Jinx äußert sich in einem spitzen, aufgekratzt freudigen Tonfall über Chaos und Zerstörung: „Everybody panic!“; „I’m bringing guns to the knife fight“ (LeagueVoices) Jinx‘ Darstellung im Videospiel zeichnet sich vor allem durch ihre spielerische Anarchie aus, die zeigt, dass sie sich nicht davor scheut, Regeln zu brechen. Diese Rezeption greift auch ihre Kurzbiographie auf:

While most look at Jinx and see only a mad woman wielding an array of dangerous weapons, a few remember her as a relatively innocent girl from Zaun—a tinkerer with big ideas who never quite fit in. No one knows for certain what happened to turn that sweet young child into a wildcard, infamous for her wanton acts of destruction. (Riot Games, „Jinx“)

Es fällt auf, dass in der Kurzbiographie von Jinx Leerstellen bestehen, die gezielt narrative Lücken lassen und Spannung erzeugen. Betont wird ihre Herkunft aus Zaun und die Andeutung auf ein ungeklärtes Ereignis aus ihrer Vergangenheit, das sie nachhaltig veränderte. Sie wird als Verrückte, Vandalin und Irre bezeichnet.

Neben ihrem Auftritt im Videospiel und auf der Webseite erscheint Jinx auch in anderen Spielen der Storyworld. Im digitalen Sammelkartenspiel *Legends of Runeterra* treten Spieler*innen in strategischen Duellen mit Kartendecks aus Champions, Zaubern und Einheiten an. Die Champion-Karten besitzen Aufstiegsbedingungen, die den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Ziel des Spiels ist es, die Lebenspunkte des Gegners auf null zu reduzieren – durch das taktische Ausspielen der Karten, die sich auf der eigenen Hand befinden. Jinx steigt auf, sobald alle übrigen Handkarten abgelegt wurden – eine Voraussetzung, die mit einem nahezu vollständigen Verzicht auf Verteidigung einhergeht. Jinx' Kartenfähigkeiten fördern einen riskanten und aggressiven Spielstil und spiegeln ihre impulsive Natur wider, indem sie einmalig einen flächendeckenden Schaden beim Gegner verursacht (*Legends of Runeterra* [Software]).

Auf Jinx' Profil auf der *League of Legends*-Webseite sind sowohl ein Comic als auch eine Kurzgeschichte verlinkt. Im Comic „Ziggs & Jinx: Paint the Town“ (Riot Games, „Ziggs & Jinx: Paint the Town“) wird die Begegnung der Champions Jinx und Ziggs geschildert. Die beiden kombinieren im Comic Zerstörung mit Kunst, als sie die Stadt als Leinwand für Explosionen und Farbspritzer nutzen. Dabei unterstreicht der Comic Jinx' Impulsivität, die bereits in den vorherigen Darstellungen essenziell war: Sie setzt nicht nur auf Chaos, sondern eskaliert spontan. Dabei geht sie jedoch nicht nur spielerisch vor, sondern ebenso skrupellos: „People are just tiny buildings made of blood“ (Riot Games, „Ziggs & Jinx: Paint the Town“). Als Jinx im Comic einen Anschlag plant, erfahren die Leser*innen mehr über Jinx' Wahrnehmung innerhalb der Storyworld. Sie ist im transmedialen Narrativ als Vandalin bekannt, die Zerstörung und Angriffe auf Piltover als Symbolfigur repräsentiert. Das Medium des Comics stellt somit nicht nur eine Nebengeschichte innerhalb des Lebens der Champions dar, sondern ermöglicht den Leser*innen einen Einblick in die Dynamiken der Storyworld.

In der Kurzgeschichte „The Wedding Crasher“ nutzt Jinx ein Hochzeitsfest in Piltover, um Unruhe zu stiften und ihren Hass auf die Etikette der Oberstadt auszuleben. Dies lässt sich bereits in den ersten Zeilen erkennen: „Jinx hated petticoats. Corsets too, but she grinned at how she'd put the space under and within the stolen dress to good use. Her long blue braids were concealed beneath a ridiculous feathered bonnet that was the latest fashion in Piltover“ (Riot Games, „The Wedding Crasher“). Ihre Verachtung zeigt sich im weiteren Verlauf der Handlung in Rebellionen wie Essensschlachten und schließlich der großen Explosion. Trotz der destruktiven Handlungen bleibt Jinx verspielt und scherzt, singt und genießt die Aufregung. Die Kurzgeschichte bietet einen Einblick in die Ansichten der Figur; zentral bleibt weiterhin Jinx' Verkörperung des Kontrasts zwischen Zaun und Piltover. Während Piltover für Ordnung, Fortschritt und Kontrolle steht, symbolisiert Zaun Chaos und kriminelle Machenschaften – verstärkt durch den Einsatz gefährlicher Substanzen wie Shimmer, die körperliche Stärke verleihen, aber auch Wahnsinn und Zerstörung fördern.

Den Höhepunkt der transmedialen Verarbeitung von Jinx findet in einer Zusammenführung der zuvor angesprochenen Darstellungen und Erzählfragmente statt: Die Serie *Arcane* bedient sich unterschiedlicher Elemente aus bestehenden Narrativen, wie Jinx' Aussehen und Charakter, ihre Kombination aus Kunst und Zerstörung und ihre Verkörperung des Chaos von Zaun. Mit *Arcane* als

Entstehungsgeschichte, der sogenannten Origin-Story von Jinx, werden ebenso die Erlebnisse und Entwicklungen weiterer Champions beschrieben, der Fokus liegt jedoch auf den Schwestern Jinx und Vi und ihrem Verhältnis zur Unterstadt Zaun und zur Oberstadt Piltover. Zu Beginn der Serie ist Jinx ein Kind und trägt den Namen Powder. Sie und ihre große Schwester Vi erleiden den Verlust ihrer Eltern bei einem Konflikt zwischen Piltover und Zaun. Neben weiteren Handlungssträngen und unterschiedlichen narrativen Ebenen, die sich sowohl mit den sozial-politischen als auch sozial-historischen Dimensionen von Runeterra befassen, entfernen sich die Schwestern voneinander. Powder wird durch den gescheiterten Versuch, ihrer Schwester zu helfen, in ihrer Identität destabilisiert und wendet sich einem Kriminellen und Revolutionär zu, der sie zu Jinx umbenennt („The Monster You Created“). Während in Jinx' Biografie ihr Verhältnis zum Champion Vi lediglich als mysteriös beschrieben wird, erfährt es in *Arcane* eine differenzierte Ausarbeitung und die Figuren werden zu Schwestern. Zusätzlich geht die Serie auf die angesprochenen Ereignisse aus Jinx' Kindheit ein und zeichnet den Werdegang des Champions in Staffel eins als Prequel nach. Staffel zwei orientiert sich zeitlich näher an Jinx' Darstellung im Videospiel und anderen Medien: Ihre politische Entwicklung als junge Frau im Aufbegehren gegen die Oberstadt Piltover dient als zentraler Handlungsstrang (Linke, Christian, et al.). Neben der Handlung um die Figur Jinx werden zusätzlich Erzählungen aus der Storyworld ausgearbeitet. Zentral ist das besondere Verhältnis der Regionen Piltover und Zaun sowie die Frage nach technologischer Revolution und Kriminalität, Waffen und Drogen. Besonders spannend ist, dass die Haupt- sowie Nebenerzählstränge Details der Storyworld vertiefen oder erweitern, die bislang nur angedeutet oder nicht dargestellt wurden.

Die transmediale Entwicklung der Champions endet nicht bei dem Medium der Serie: Im Fall von Jinx debütiert die zweite Staffel von *Arcane* mit einer Referenz zum Comic über Ziggs und Jinx: Der Song „Paint The Town Blue“ von Ashnikko und Riot Games (Ashnikko) wurde 2024 veröffentlicht, bietet den musikalischen Soundtrack für den Trailer der zweiten Staffel *Arcane* und dient als auditive Untermalung für eine Szene in der zweiten Staffel (Linke, Christian et al.). Der Song trägt nicht nur zur Atmosphäre bei, sondern spiegelt Jinx' rebellische und zerstörerische Persönlichkeit wider. Seine aggressive Energie verstärkt die emotionale Spannung und erweitert ihr narratives Profil um eine auditive Dimension.

Riot Games bot die Möglichkeit *Arcane* im Finale Event in Los Angeles in Form eines multimedialen Live-Events zu erleben (@leagueoflegends). Auf der nichtkommerziellen Online-Plattform für fanbezogene Werke Archive of Our Own (AO3) lassen sich über 22.000 Einträge (Stand 08.04.2025) zu Jinx finden (Archive of Our Own). Der Instagram-Account @arcaneshow verlinkt zudem regelmäßig Beiträge von Fans zum Champion Jinx in seinem Highlight Jinx (@arcaneshow). Inhalte rund um Jinx und *Arcane* werden nicht nur über verschiedene offizielle Medien vermittelt, sondern auch aktiv von Rezipient*innen in diversen, oft nicht von Riot Games kontrollierten, Medienformen weitererzählt und transformiert. Dadurch entsteht ein partizipatives Narrativ.

Conclusio

Wenn Ryan und Jenkins betonen, dass eine kohärente Storyworld die Grundlage für Transmedia Storytelling bildet, stellt sich die Frage, inwiefern dies auch auf das Universum von *League of Legends* zutrifft. Betrachtet man die Storyworld hingegen aus der Perspektive eines übergeordneten Meta-Narrativs, so lassen sich zentrale Spannungsfelder identifizieren, etwa zwischen Chaos und Ordnung, Fortschritt und Tradition sowie Macht und Freiheit. Da der genaue Fokus dieses Narrativs eng an die einzelnen Regionen gebunden ist, äußert er sich beispielsweise in Konflikten zwischen ihren Ansichten oder gesellschaftlichen Ordnungen. Runeterra bildet daher nicht zwangsläufig die Grundlage für das Transmedia Storytelling des Videospieluniversums, sondern ist es vielmehr selbst. Der Storyworld wohnen zahlreiche Narrative inne, die sowohl erzählerisch als auch dokumentarisch über verschiedene Medien hinweg behandelt werden. Stellt man nun erneut die Frage, welche Rolle die Figur Jinx in dieser transmedialen Erzählung übernimmt, kommt man zu unterschiedlichen Erkenntnissen. Zum einen ist die Figur ähnlich wie andere Champions in *League of Legends* aufgebaut: Sie verfügt über ein bestimmtes Gameplay, eine Biografie, eine Kurzgeschichte, zusätzliche Inhalte wie einen Comic und weitere Begleitmaterialien und kommt in anderen Spielen des Universums von *League of Legends* vor. Allerdings besitzt sie seit ihrem Debüt durch das Musikvideo „Get Jinxed“ eine hohe Wiedererkennbarkeit und ihre expressive Figurenzeichnung sowie das Verhältnis zu anderen Champions bieten ein hohes Potential für weitere Erzählungen. Dieses Potential nutzt Riot Games in *Arcane*, indem Jinx' Hintergrundgeschichte als Grundlage der Erzählung dient. Besonders ist dabei, dass ihre persönliche Geschichte analog ein Abbild des Konflikts der Regionen Zaun und Piltover ist. Jinx symbolisiert den Konflikt der Städte, denn ihre Zerstörung richtet sich sowohl gegen Piltover als auch gegen sie selbst – sie ist ein Produkt des Konflikts und der Ungleichheit der Regionen. So werden nicht nur der Champion Jinx sowie weitere Champions transmedial erzählt, sondern ebenfalls Merkmale von Regionen aus Runeterra. Mit *Arcane* und Jinx' Geschichte gelingt Riot Games etwas, das die zuvor gesetzten transmedialen Grenzen des Narrativs der Storyworld überschreitet: in Form einer Kettenreaktion sorgt die Serie für eine transmediale Verbreitung, die nicht nur Spieler*innen des Videospiels betrifft. Runeterra, genauer *Arcane* und die dazugehörigen Champions, betreten neben transmedialen Räumen wie auditiven und visuellen Darstellungen ebenso neue Rezipient*innenräume. Zudem wird durch Musik, Events, Social-Media-Kanäle und Beiträge der Fangemeinschaft eine weitergeführte transmediale Erzählung in der Storyworld der Serie *Arcane* etabliert. Vor allem durch die Verbreitung durch Musik und Events geht es nicht ausschließlich um eine inhaltliche Erweiterung des Spieluniversums, sondern gleichermaßen um das Ausloten und die kreative Nutzung unterschiedlicher medialer Formate – sowohl hinsichtlich ihrer Vielfalt als auch ihrer innovativen Gestaltungsmöglichkeiten.

Literaturverzeichnis

@arcaneshow. „Jinx [highlight]“. *Instagram*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.

Archive of Our Own. „Works Search: jinx“. *Archive of Our Own*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.

- Ashnikko. „Paint The Town Blue (from the series Arcane League of Legends)“. 2024. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.
- Bastiaens, Oscar. „Transmedia and semiotics, a structural model for transmedia dynamics“. *Breda University of Applied Sciences*, Sept. 2014, S. 1-14. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Cai, Mucun und Brent Yan. „League of Legends: The Convergence of Transmedia Storytelling and IP Revolution“. *Journal of New Media and Economics*, vol. 1, no. 4, 2024, S. 66-72. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Clark, C. L. Ambessa: *Chosen of the Wolf*. Boston: Little Brown, 2025. Print.
- Febrer, Eulalia. „‘Everybody Wants to Be My Enemy’: Popular Music and Transmediality in Arcane“. *Seriarte*, vol. 4, 2023, S. 68-86. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Gardner, Jared. „Transmedial Narratives in the Age of Mixed Media“. *Narrative Culture* vol. 4, no. 1, 2017, S. 76-88. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, London: University Press, 2006. Print.
- Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101“, 21. März 2007, *Pop Junctions*. Web. Aufrufdatum 02 März 2025.
- Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Oakland: University of California Press, 1991. Print.
- Landa, Yesenia Rubi, und Amy E. Thompson. „Field Notes and Fictional Realms: How Archaeology Is Portrayed in the League of Legends Lore“. *Archaeological Practice*, 2023, vol. 11, no. 2, S. 258-263. Web. Aufrufdatum 05 März 2025.
- @leagueoflegends. „Come with us to the Arcane Finale Event in Los Angeles!“, 24. November 2024, *Instagram*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.
- League of Legends (YouTube-Kanal)*. YouTube, Riot Games. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- League of Legends [Software]*. Los Angeles: Riot Games, 2009. Computerspiel.
- Legends of Runeterra [Software]*. Los Angeles: Riot Games, 2020. Computerspiel.
- LeagueVoices. „Jinx Voice – English – League of Legends“, 2013. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Linke, Christian, et al. *Arcane*, Riot Games und Fortiche Production, 2021. *Netflix*. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Reynolds, Anthony. Garen: *First Shield* (English Edition). Los Angeles: Riot Games, 2020. Web.
- . *Ruination: A League of Legends Novel*. London: Orbit, 2024. Print.
- Riot Games. „Arcane. Season 2. I Official Trailer“, 2024. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Get Jinxed (ft. Djerv) Official Music Video – League of Legends“, 2013. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Jinx – The Loose Cannon“. *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Jinx & Ziggs: Paint the Town.“ *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Jinx: Champion Spotlight I Gameplay – League of Legends“, 2013. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. *Universe of League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.

- Riot Games. *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*. New York: Hachette Book Group, 2019. Print.
- Riot Games. „Piltover“. *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „The Wedding Crasher.“ *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Vi, the Piltover Enforcer I Login Screen (ft. Nicki Taylor) – League of Legends“, 2015. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Worlds 2021: Finals Show Open Teaser Presented by Mastercard“, 2021. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Zaun“. *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Ryan, Marie-Laure. „Transmedial Storytelling and Transfictionality.“ *Poetics Today*, 2013, vol. 34, no. 3, S. 361-388. Web. Aufrufdatum 02 Februar 2025.
- Schiller, Melania. „6. Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences.“ *Stories: Screen Narrative in the Digital Era*, herausgegeben von Ian Christie und Annie van der Oever (Hg.), Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018, S. 97-108. Print.
- Škripcová, Luci. „Convergence in Digital Games: A Case Study of League of Legends. *Acta Ludologica*, 2022, vol. 5, no. 2, S. 86-103. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- „The Monster You Created.“, *Arcane*, Staffel 1, Episode 9, Riot Games und Fortiche Production, 2021. *Netflix*. Web.
- Various Artists. *Arcane League of Legends (Soundtrack from the Animated Series)*, Riot Games, 2021. *Spotify*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.