

Narrativa Transmídia: Leitura Analógica com convergência para jogo digital

Guilherme Gil Abreu da Silva, Ricardo Frohlich

Curso de Jogos Digitais

UFN – Universidade Franciscana

Santa Maria – RS

dibiabreu96@gmail.com

Resumo - Este trabalho final de graduação teve como objetivo unir a mídia analógica e digital de forma simples. Os tipos de mídias utilizados nesta pesquisa foram histórias em quadrinhos e jogos digitais. Foram produzidos em união a este documento, uma história em quadrinhos e um jogo digital, ambos chamados *Inferus*, utilizando-se das plataformas de criação, *Krita*, *Aseprite* e *Unity*.

Palavras-chave: Transmídia; Analógico ; Jogos.

I. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais foram um modificador da forma em que os consumidores lidam não só com a tecnologia, mas também com os meios convencionais de leitura e aprendizado. Joseph Thurmond [1] cita que: “O espaço digital é onde as histórias em quadrinhos transcendem seus limites tradicionais, seja minimamente ou drasticamente.”

A ludicidade, imersão e entretenimento oferecidos por um jogo digital são diferentes do que o entregue pelas histórias em quadrinhos.

A leitura analógica de quadrinhos foi importante para o desenvolvimento de uma cultura consolidada na atualidade, convergindo para jogos, brinquedos, roupas e filmes. Por exemplo, bonecos de desenhos como Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball, jogos de filmes como Shadow of Mordor do universo de Senhor dos Anéis, roupas baseadas no estilo de personagens de universos fictícios e filmes inspirados em histórias em quadrinhos.

Muitos desenvolvedores já criam um conteúdo pensando em como ele se expandirá para outras mídias usando estratégias de expansão do universo ficcional, que segundo Scolari [2] consiste em tempo sequencial, tempo simultâneo e tempo indiferente.

Tempo Sequencial: Enriquecem o universo da narrativa original, podem ter importância na macro-história. Exemplo: O filme *Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones* e a animação *Star Wars - A Guerra dos Clones*.

Neste caso é possível ver como a micro-história está diretamente ligada à macro-história de forma sequencial.

Expansão de Universo Ficcional: Tempo Sequencial

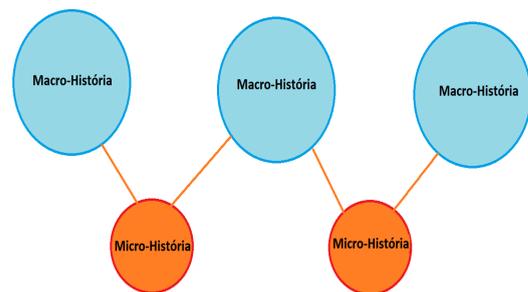


Figura 1: Tempo Sequencial

Tempo Simultâneo: Uma trama do mesmo universo ficcional que existe paralelamente à macro-história. Pode-se tornar um Spin-off. Exemplo: O filme *Os Vingadores* e a série *Loki*. Neste tempo as histórias paralelas acontecem de forma paralela a partir da macro-história.

Expansão de Universo Ficcional: Tempo Simultâneo

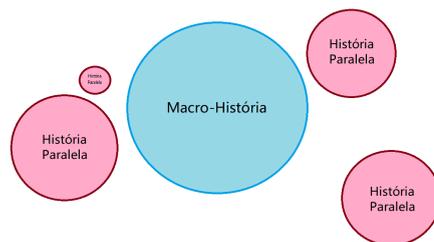


Figura 2: Tempo Simultâneo.

Tempo Indiferente: Podem ser pouco ou muito distantes da macro-história, porém acontece no mesmo universo ficcional. Exemplo: Série The Walking Dead e a série Fear The Walking Dead.

As histórias funcionam de forma independente da macro-história entretanto no mesmo universo.

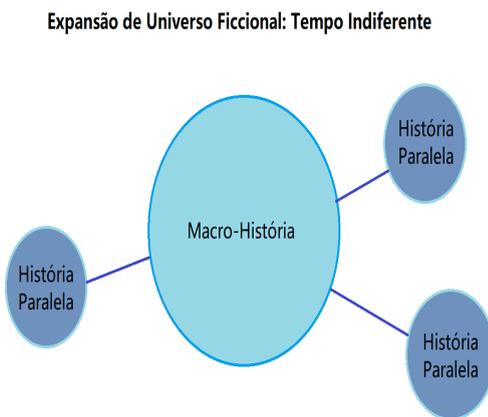


Figura 3: Tempo Indiferente.

A participação do público consumidor nesses casos é importante, pois a sua atuação em um nicho faz com que ele carregue o assunto para seu cotidiano. Esse envolvimento dos fãs por meio de redes sociais e eventos fomenta a criação de conteúdos em relação àquele universo criado por um filme, história em quadrinhos, jogos ou séries.

Assim, derivado da teoria da convergência de Jenkins, surge a narrativa transmídia, quando um produto passa a fazer parte de outras formas de mídia além da sua de origem, como por exemplo, os filmes do Universo Cinematográfico Marvel. Conforme Jenkins [3] "é uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento".

A - Objetivo

Este trabalho teve como objetivo criar uma narrativa transmídia em que o universo é expandido além do que é apresentado inicialmente na história em quadrinhos, possuindo continuidade em um jogo digital. Utilizando um smartphone para ler um QR code atrás da revista e acessar o jogo, podendo se aventurar em jogo *beat' em up* com o personagem principal e saber um pouco mais sobre o universo ficcional.

B - Justificativa

O avanço das formas de narrativas em mídias diversas está cada vez mais popular, é importante para gerar conectividade com um público acostumado a conteúdos rápidos e com diversas maneiras de interação, seja digital ou analógica. Tendo conhecimento destas características, aliado à vontade de criar uma história independente, foi desenvolvida a Inferus, uma história em quadrinho que permite ao consumidor explorar a continuação da história em quadrinho de forma interativa e digital.

C - Estrutura do Artigo

O artigo está organizado da seguinte forma: Na seção II está a descrição da metodologia utilizada para o desenvolvimento do jogo Inferus. A seção III é voltada para a compreensão da história dos quadrinhos e da arte sequencial durante a história. Já na seção IV observa-se os primeiros contatos de histórias em quadrinhos com outras mídias e a explicação de jogos *beat' em up*. Na seção V são descritos os trabalhos correlatos com o exemplo de um produto. Na seção VI encontra-se o desenvolvimento.

II. Metodologia

A metodologia utilizada para o desenvolvimento de Inferus foi baseada na de Heather Maxwell Chandler, na fase de Pré-Produção, que é a fase inicial e crucial do processo, onde ocorre a definição completa do jogo.

Esta fase pode ser subdividida em: concepção do jogo, requisitos do jogo, planejamento do jogo e avaliação de riscos. A concepção do jogo envolve a formulação da ideia central, a escolha da plataforma de hardware e o gênero do jogo. Em seguida, são identificados os requisitos necessários para a criação do jogo, incluindo recursos básicos de arte, design e engenharia, bem como quaisquer restrições pertinentes e a documentação técnica e de design essencial.

O planejamento do jogo reúne todas as informações necessárias, a avaliação de riscos visa identificar e gerenciar os riscos associados às outras etapas do processo. Na fase de Produção, o jogo é desenvolvido propriamente dito, com base nos requisitos estabelecidos na fase anterior. Esta fase pode ser subdividida em: implementação do plano, acompanhamento do progresso e conclusão de tarefas.

A implementação do plano envolve a criação de um documento que detalha todas as ferramentas e recursos necessários para o desenvolvimento do projeto. O acompanhamento do progresso permite monitorar o desenvolvimento de cada recurso em um determinado momento da produção, enquanto a conclusão de tarefas estabelece critérios claros para determinar quando uma tarefa está completa, garantindo que os recursos atendam às expectativas estabelecidas.

Durante a fase de Testes, que ocorre simultaneamente à fase de Produção, os conteúdos criados são examinados em busca de problemas, que são corrigidos conforme necessário. A qualidade do jogo é

assegurada por meio da criação de um plano de testes, que é elaborado com base nos ativos e funcionalidades descritos no planejamento, garantindo que o jogo atenda às especificações estabelecidas. Após a conclusão dos testes, o jogo é aprovado, indicando que o conteúdo está finalizado e passou por correções de bugs.

Na fase de Pós-Produção, que ocorre após a conclusão do projeto, é feita uma análise do que foi aprendido durante todo o processo de desenvolvimento, visando evitar os mesmos erros em projetos futuros. Esta fase inclui: aprendizado com a experiência e planejamento de arquivamento.

III . Histórias em Quadrinho

A origem das histórias em quadrinhos ou gibis é incerta pois cada cultura produz seu tipo de arte sequencial em diferentes épocas com características distintas, entretanto a maioria visava contar uma história, fictícia ou real. Para alguns estudiosos como Adolfo Aizen [5] e Scott McCloud [6], a origem da arte sequencial é remota, oriunda das pinturas rupestres, onde os habitantes nativos pintavam suas histórias nas paredes das cavernas.

A discrepância entre datas e nacionalidades é muita. Os norte-americanos acreditam que a primeira história em quadrinhos seja Yellow Kid, criada em 1895 por Richard F. Outcault [7]. Na Alemanha afirmam que os primeiros heróis de quadrinhos, Max e Moritz, de Willhelm Busch [8] surgiram em 1865. Já no Brasil, Angelo Agostini [9] criou o quadrinho "As aventuras de Nhô Quim" em 1869. As HQs abordam temas diversos e relevantes da época em que ela foi lançada.

Após a popularização da arte sequencial em meados de 1890 as publicações eram majoritariamente lançadas no formato de tiras de jornal para que o produto fosse acessível à população, o conteúdo das tiras sequenciais eram normalmente críticas sociais ou contos cômicos.

Entre 1930 e 1950 foi definido o gênero dos super-heróis, com a estreia de um dos personagens mais conhecidos, o Super-Homem, como também foi criado o formato "Comic Book".

O sucesso do Super-Homem foi tanto que influenciou diversos desenhistas e roteiristas a criarem suas histórias, começando a "Era de Ouro dos Quadrinhos". Durante essa época surgiram personagens importantes em que suas histórias transcenderam os quadrinhos para diversos produtos midiáticos como por exemplo, Capitão-América, Batman, Mulher Maravilha, Doutor Estranho e muitos outros.

Pouco tempo depois da "Era de Ouro" em 1962 foi inventado o primeiro jogo, o SpaceWar, criado por Slug Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz, colegas do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), EUA. O espaço dos jogos na vida das pessoas começou a se tornar popular à medida que a tecnologia avançava, gerando interesse das empresas de histórias em quadrinho para uma nova mídia.

IV. Histórias em Quadrinhos e Jogos

Em 1978 a Atari estreava seu novo console o Atari 2600 e nesse mesmo ano lançava o primeiro jogo de super-herói, o

Super-Homem. O jogo era uma grande promessa e os desenvolvedores tentaram aproveitar o sucesso do filme estrelado por Christopher Reeves. O grande problema é que o jogo apresentava diversos problemas de jogabilidade e não rendeu o lucro esperado.

Já em 1982 a Atari decidiu tentar novamente com outro herói, o personagem em evidência na época era o Homem-Aranha, se tornando o primeiro jogo de super-herói da Marvel Comics. Dessa vez o jogo foi um sucesso, com mecânicas simples e funcionais, um ótimo aspecto visual para época e a presença de uma dificuldade crescente entre as fases.

No final dos anos 80 a série animada, baseada nos quadrinhos da Mirage, Tartarugas Ninjas, era um enorme sucesso e logo em 1990 é lançada sua adaptação cinematográfica em Live Action e o jogo para NES, o Console da Nintendo junto com sua adaptação cinematográfica em Live Action.

O grande sucesso dos jogos de super-heróis foi lançado para arcade em 1995, o Marvel Super Heroes. A jogabilidade e o visual do jogo eram tão bons que foi sucesso entre a maioria dos jogadores, a crítica foi tão positiva que abriu caminho para uma grande franquia de crossovers, tais como Marvel vs Capcom e Marvel Super Heroes VS Street Fighter.

Com a febre dos jogos de super-heróis a relevância dos quadrinhos aumentou e foi muito importante para a divulgação e popularização de um novo público em uma plataforma digital, assim como as animações e filmes

Gênero *Beat'em up*

São jogos de combate contra múltiplas ondas de inimigo onde os jogadores devem avançar entre as ondas e derrotar o inimigo chefe.

Tradicionalmente os jogos tomam forma em cenários renderizados em duas dimensões com múltiplos planos de movimentação. Se destaca por sua jogabilidade simples e na maioria dos casos a presença de modos cooperativos com dois a quatro jogadores.

Muitas vezes ocorrem em cenários urbanos como Final Fight (1989, Capcom), embora também haja jogos com temas fantasiosos e históricos.

Beat'em Up é um gênero separado dos jogos de luta, tendo várias características que o distinguem. Beat 'em ups realizam-se sobre um grande nível, com a tela que se move lateralmente conforme o jogador derrotar ondas de inimigos.

Os Jogos de Luta colocam os jogadores em uma situação competitiva onde um jogador deve vencer o outro.

Os jogos baseados em beat 'em ups com armas brancas de pequeno alcance são frequentemente chamados de hack and slash, embora armas de fogo possam aparecer, diferente dos jogos de shoot 'em up.

Para melhor compreensão do desenvolvimento de um jogo Beat' em Up, foi feita uma pesquisa referente a características presentes em jogos distintos.

Os parâmetros analisados são relevantes para a produção do jogo e servem de base para o jogo de Inferus.

Parâmetros de Análise:

- Mecânicas;
- História;
- Adaptações em outras mídias.

Double Dragon - 1987 - (Techno Japan) [11]

Um clássico do gênero que já apresentava algumas das mecânicas ainda presentes nos beat'em ups atuais, mesmo com a jogabilidade um pouco travada o jogo foi um sucesso e abriu portas para muitos jogos do gênero

A história de Double Dragon se passa em uma Nova York pós-apocalíptica, cinco anos após uma guerra nuclear, onde gangues e facções criminosas tomaram o controle da cidade.

Os protagonistas são os irmãos Billy e Jimmy Lee, mestres em um estilo fictício de artes marciais. A namorada de Billy, Marian, é sequestrada nas ruas e os irmãos devem resgatá-la.

Double Dragon recebeu uma adaptação cinematográfica em 1994, dirigido por James Yukich, o filme não foi sucesso e acabou esquecido.



Figura 5: Jogo *Double Dragon* (1987).

Final Fight - 1989 (Capcom) [12]

Final Fight apresentava técnicas mais apuradas que Double Dragon, junto de um visual mais realista, o jogo possui uma jogabilidade suave e simples além da opção de escolher entre 3 personagens: Guy, Cody Travers e Mike Haggar, sendo um grande sucesso e rendendo algumas continuações.

Final Fight é rodado na metrópole fictícia americana de Metro City. A filha do prefeito Mike Haggar é raptada por uma gangue criminosa, Mike e seus companheiros decidem resgatar a menina. Em 2018 foi produzido um filme fanmade chamado Final Fight: The Broken Gear.



Figura 6: Jogo *Final Fight* (1989)

Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time - 1991 (Konami) [13]

Um clássico jogo do console SNES, esse jogo foi um grande divisor de águas pois era possível jogar com até 4 jogadores, possuía uma mecânica de batalha única para cada uma das tartarugas, Leonardo, Michelangelo, Rafael e Donatello, além de interações com o cenário e até mesmo com a câmera.

O jogo era leve e rápido, além de apresentar uma dificuldade desafiadora, o jogo é tão bom que poucos ligam para sua história fraca. O vilão Krang rouba a estátua da liberdade, as tartarugas tentam interferir nos planos de Krang, entretanto, Shredder, o vilão principal da série, os envia para o passado por um túnel temporal.

As Tartarugas Ninjas tiveram a oportunidade de receber diversas adaptações em mídias diferentes, sua origem é nas histórias em quadrinhos mas seu grande sucesso foi devido aos jogos eletrônicos. Os personagens são extremamente carismáticos e já foram produzidos diversos filmes Live Action, animação 2D e 3D.

Devido esse grande sucesso o público consumidor possui uma idade bastante variada o que rendeu diversas versões da história, algumas infantis e outras voltadas ao público adulto.



Figura 7: Jogo *Teenage Mutant Ninja Turtle: Turtles in Time* (1991).

Parâmetros Analisados:

Double Dragon:

Mecânicas: Movimentação e a fluidez do jogo é lenta, os combos e golpes são simples e é possível pegar e tocar objetos do chão;

História: É um clichê de filmes e jogos estrangeiros, o enredo não é explicado em diálogos durante o jogo;

Adaptações: O filme Double Dragon de 1994 foi uma adaptação da história do jogo, entretanto, o filme não é fiel a pequena história contada e não teve uma boa repercussão.

Final Fight:

Mecânicas: Movimentação e a fluidez do jogo é boa, combos mais longos e a presença de golpes especiais para cada personagem. Apresenta mecânicas de Double Dragon de uma forma mais polida;

História: O enredo se repete como em Double Dragon, dessa vez comprometendo a filha do prefeito da cidade;

Adaptações: Final Fight: The Broken Gear foi uma adaptação feita por fãs em formato Live Action, foi bem recebido pelo público.

Teenage Mutants Ninja Turtles: Turtles in Time:

Mecânicas: Movimentação e fluidez do jogo é ótima, combos e golpes especiais para cada personagem com interações inovadoras, capacidade para até quatro jogadores;

História: A história é simples e mesmo sem um bom enredo o jogo demonstra um ótimo aspecto visual;

Adaptações: O produto teve adaptações em diversas mídias além dos jogos e das histórias em quadrinho, podendo ser apreciada por qualquer tipo de público.

V. Trabalhos Correlatos

Durante a pesquisa realizada sobre as interações entre diferentes mídias não foram encontrados trabalhos ou projetos que mesclam histórias em quadrinhos analógicas e jogos digitais da mesma forma que Inferus, o uso do QR Code é comum e diversas empresas utilizam de suas funções em produtos para interagir com o público digitalmente, é comum produtos utilizarem um QR Code escaneável com um celular smartphone para presentear o consumidor com diversos tipos de colecionáveis digitais, como por exemplo o jogo Super Mario 3D Land, para o qual a empresa Nintendo disponibilizou um QR Code que permite usuários que possuem o console portátil Nintendo 3DS jogarem esse famoso jogo.

Inferus: O jogo em questão foi desenvolvido usando a ferramenta de criação Unity devido a acessibilidade que a ferramenta proporciona. Inferus é um jogo simples baseado no estilo beat'em up, visando priorizar o aspecto visual e a conexão direta (Tempo Sequencial) com a história em quadrinho.

VI. Desenvolvimento

O processo de adaptação de uma história em quadrinho para um jogo digital inicia-se com uma análise profunda da narrativa original. Os elementos principais da história, como personagens, enredo e ambiente, são identificados e adaptados para o novo meio. É crucial manter a essência da história enquanto se explora a capacidade interativa do jogo para oferecer novas perspectivas aos jogadores

Durante o desenvolvimento foi decidido que o jogo, mesmo sendo com animações em 2D, teria um cenário 3D para melhorar a movimentação dos personagens.

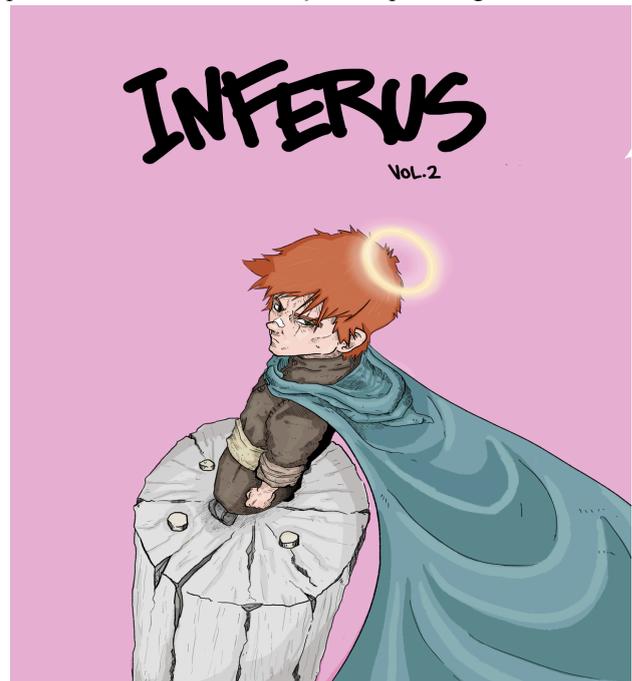


Figura 8: Personagem principal de *Inferus*, Lothur.



Figura 9: Floresta onde se passa a batalha em *Inferus*.

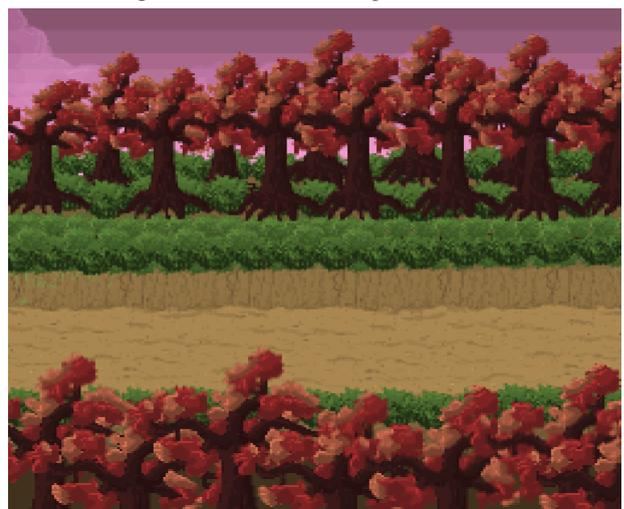


Figura 10: Floresta onde se passa o jogo *Inferus*.

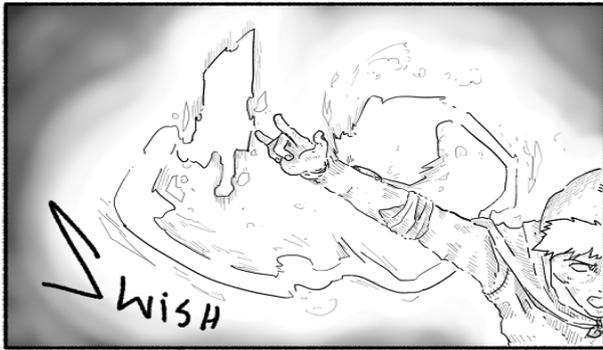


Figura 11: Lothur utilizando magia na história.



Figura 12: Lothur utilizando magia no jogo

Pré-Produção

Foram elaboradas mecânicas que conversam com as características apresentadas pelos personagens previamente na história em quadrinho. Também foi feito um estudo de como a arte original seria traduzida para um jogo digital com arte em pixel, além de como e em quais plataformas seriam utilizadas para a implementação desses recursos.

Produção

Foram desenvolvidas três fases básicas nos quais as mecânicas idealizadas como necessárias para o jogo foram implementadas. Essas mecânicas são baseadas em habilidades que os personagens utilizam ao longo da história em quadrinho, mantendo assim a fidelidade com a obra original.

Cada fase apresenta uma dificuldade maior que a anterior e necessita de um melhor uso das mecânicas, já que o jogo não apresenta evolução de habilidades para o personagem.

Sendo a primeira etapa uma fase introdutória e simples para a familiarização dos controles.

A segunda fase apresenta um desafio médio, número maior e variado de inimigos com outras habilidades.

Como o produto foi criado para ser utilizado em smartphones a movimentação e os comandos são através do touch screen, apresentando uma interface não-diegética onde os ícones representam suas habilidades.

Todo aprendizado necessário para concluir o jogo é passado na primeira fase, por ser um gênero relativamente simples não foi incluso uma fase dedicada a tutorial.

A ambientação foi um desafio já que a história original não possui cores, a temática da obra original flerta com o terror e suspense, as emoções de medo e ansiedade são alcançadas mais facilmente no preto-e-branco. Foi feito um estudo artístico de como seria possível manter o foco no gênero da história mesmo com cores mais chamativas.

O jogo foi desenvolvido no motor de jogos Unity para smartphones do tipo beat 'em up 2D e o público alvo são estudantes e entusiastas de quadrinhos e jogos.

Resultados

Uma história em quadrinhos chamada Inferus foi produzida em conjunto ao desenvolvimento do jogo, essa história conta a vida de Lothur, um homem que foi amaldiçoado a ver o mundo dos mortos e possui 3 volumes.

O projeto foi elaborado com base no estudo detalhado da obra em quadrinhos "Inferus", explorando sua narrativa envolvente e os elementos visuais que a caracterizam. Foi cuidadosamente planejada a transição dessa história para o formato de jogo, buscando preservar sua essência enquanto se aproveita das possibilidades interativas oferecidas pelo meio digital.

Artes e Animações: Toda arte da história em quadrinho foi produzida no aplicativo *open source Krita*.

A arte do jogo digital foi desenvolvida no aplicativo *Aseprite*, as animações são simples, entretanto possuem diversos frames de animação o que dá um aspecto fluido para a obra.

Mecânicas Básicas: As habilidades do personagem podem ser acessadas através da interface à direita da tela, enquanto a movimentação é feita pelo analógico do lado esquerdo da tela, essas habilidades são: golpe, avançado e golpe especial.

O jogador deve retirar a vida dos inimigos que é representada por uma barra, caso a barra de vida do jogador chegue ao final, ele morre e recomeça a fase.



Figura 13: Botões de ações no jogo Inferus



Figura 14: Analogico de movimentação.



Figura 15: Ataque básico.



Figura 16: Ataque especial.

Inimigos: No decorrer da história em quadrinhos é apresentado apenas um inimigo contra o qual o personagem batalha, foi feito então uma adaptação para outros inimigos, onde criaturas com características semelhantes, entretanto, diferentes, foram desenvolvidas.

Cabeça Voadora: Inimigo mais fraco e básico, com apenas um tipo de golpe.

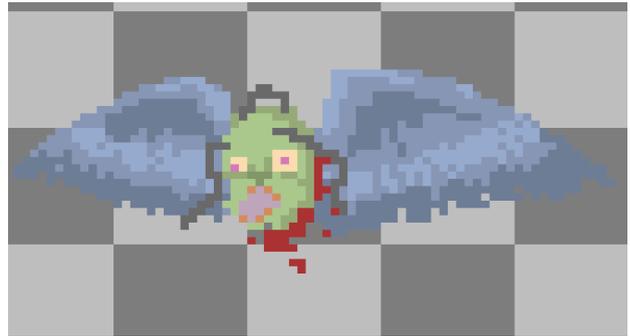


Figura 17: Inimigo Cabeça Voadora.

Zumbi Explosivo: Inimigo forte que ao entrar em contato com o personagem, explode, necessitando habilidade pessoal para derrotar.

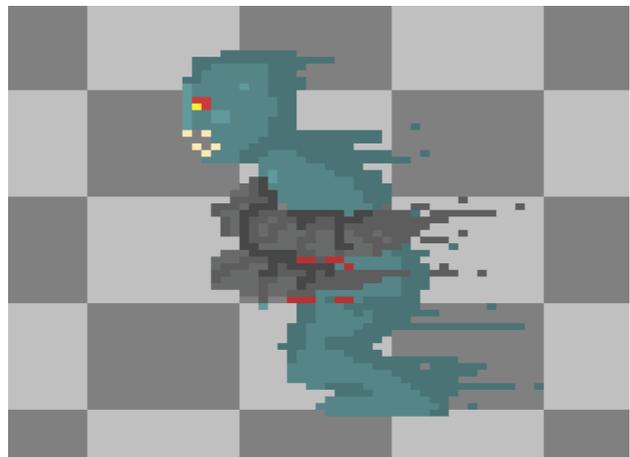


Figura 18: Inimigo Zumbi Explosivo.

Hollow: Inimigo forte capaz de desviar dos golpes e com um dano bem elevado.



Figura 19: Inimigo *Hollow*.

Retalho: Inimigo final com mecânicas complexas e dano elevado.

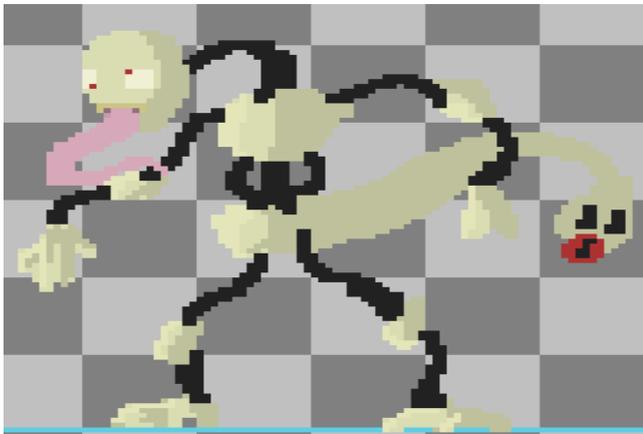


Figura 20: Inimigo Retalho.

Conclusão

Este trabalho final de graduação concluiu seu objetivo de unir a mídia analógica e digital de forma simples, o produto atingiu aquilo dentro do proposto, um jogo de fácil acessibilidade após o término da leitura, permitindo o leitor utilizar e conhecer melhor as capacidades do personagem, concedendo uma pequena amostra do que está por vir na histórias em quadrinhos futuras, é necessário ressaltar o foco nas artes e animações do que em mecânicas complexas, pois o jogo é um complemento da revista Inferus, tornando-os um único produto transmídia.

Além disso, a conclusão deste trabalho de graduação representa um novo produto na narrativa transmídia, explorando a interconexão entre diferentes mídias para enriquecer a experiência do usuário. A criação de um jogo digital baseado nas histórias em quadrinhos não apenas amplia o universo narrativo de Inferus, mas também proporciona aos leitores e jogadores uma imersão mais profunda nas tramas e nos personagens. Esta abordagem não só fortalece a fidelização do público, mas também estabelece um novo padrão de engajamento através de múltiplas plataformas, consolidando o projeto como um exemplo de como integrar mídias analógicas e digitais.

Referências

- [1] Joseph Thurmondem, "Gaming The Comic Book: Turning The Page on How Comics and Videogames Intersect as Interactive, Digital Experiences" (2017) .
- [2] Scolari C. A. Scolari, "Narrativas Transmídia: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção de mídia contemporânea" (2015).
- [3] H. Jenkins, "Cultura da Convergência" (2008).
- [4] Heather Maxwell Chandler, "The Game Production Handbook" (2010).
- [5] Adolfo Aizen, "O Globo" (1940).
- [6] Scott McCloud, "Desvendando os Quadrinhos" (2004).
- [7] Richard F. Outcault "Yellow Kid" (1895).
- [8] Wilhelm Busch "Max und Moritz" (1865).
- [9] Angelo Agostini "As aventuras de Nhô Quim" em 1869.
- [10] Winston W. Royce "Interaction Design Foundation" (1970).
- [11] Techno Japan "Double Dragon" 1987.
- [12] Capcom "Final Fight" 1989.
- [13] Konami "Teenage Mutants Ninja Turtles" 1991.
- [14] Frederick Luis Aldama " Comics and Transmedia: Critical Approaches " .
- [15] Shannon Wells-Lassagne " Transmedia Adaptation in the Digital Age: The Art of Allusion in Young Adult Literature.
- [16] Astrid Ensslin "The Language of Gaming".
- [17] Scott Christian and Annie Grace Wilson. "Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education".