

**GEMINIS**

[DOSSIÊ - TRANSMÍDIA: ESTRATÉGIAS E PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DE MUNDOS]

# ELEMENTOS DA CONSTRUÇÃO DE MUNDO ARTICULADOS EM *WORLD OF WARCRAFT*

## **JONATAS KERR DE OLIVEIRA**

*Professor da UNIARA e designer na iMax Games. Mestre em Imagem e Som pelo Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGIS/UFSCar).*

*E-mail: jonataskerr@yahoo.com.br*

## **JOÃO MASSAROLO**

*Professor Associado do Departamento de Arte e Comunicações da UFSCar. Doutor em Cinema e Audiovisual pela Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP).*

*E-mail: massarolo@terra.com.br*

## **RESUMO**

Observando a importância do processo de construção de narrativas em um contexto transmidiático, o presente artigo intenta mostrar como um projeto de construção de mundo articulado entre as abordagens dos projetistas de jogos e a perspectiva dos usuários pode levar a um universo mais coeso e coerente e com maior potencial de exploração em diversas mídias.

**Palavras-Chave:** Videogames, transmídia, universos narrativos, design, construção de mundo, World of Warcraft.

---

## **ABSTRACT**

Noting the importance of the construction of narratives in a transmediatic context, this article attempts to show how a project to build the world articulated between the approaches of game designers and the users' perspective can lead to a more cohesive and coherent universe and more potential for exploitation in various media.

**Keywords:** Videogames, transmedia, narrative universes, design, world-building, World of Warcraft.

## 1) INTRODUÇÃO

No cenário atual de produção e consumo de narrativas midiáticas, as histórias são cada vez mais fragmentadas em diversas plataformas, nas quais estas histórias são contadas de diferentes maneiras, a partir de um único universo narrativo. A construção de mundos de histórias é um processo extremamente complexo e elaborado, mas importante para um maior entendimento das estruturas articuladas para a construção desses universos narrativos.

Na construção de mundos de histórias, diversas funções são delegadas, como produtores, programadores, artistas gráficos, animadores, modeladores, técnicos de som, etc. Tendo em vista a variedade de profissionais envolvidos num mesmo trabalho, é preciso haver um intrínseco entendimento entre cada uma das funções para que o mundo construído seja coeso e coerente. Este artigo aborda as teorias de construção de mundo através de diferentes perspectivas de análises. De um lado, os projetistas focados no processo de definição e, de outro, a estruturação do mundo na visão dos consumidores como uma representação mental.

No Brasil, estudos sobre técnicas de construção de mundos nas plataformas de mídia são raros e sua relevância pode ser atestada por um mercado em contínua expansão. Pretende-se assim, ressaltar a importância da intersecção dessas abordagens, tomando como exemplo o processo de produção e construção de mundo em *World of Warcraft* (2004, Blizzard).

*World of Warcraft* é a história de construção de um mundo. O mix de produtos da franquia envolve uma série de produtos em diversas mídias, além de empresas que produzem e comercializam produtos licenciados (miniaturas, roupas de personagem, chaveiros, adesivos, etc.). Desde o seu início com o jogo *Warcraft RTS*, a franquia se desenvolveu como uma plataforma composta por web sites e inúmeros fóruns de fãs. Atualmente, existem continuações da franquia: *Warcraft: Orcs & Humans* e *Warcraft II: Tides of Darkness*, entre outras.

O universo de *Warcraft* se expandiu com os jogos para MMORPG <sup>1</sup>: *The Burning Crusade*; *Wrath of the Lich King*; *Cataclysm*, ganhando nova abrangência e profundidade com os jogos de tabuleiro / RPG <sup>2</sup>: *Warcraft: The Board Game* e *Warcraft: The Role playing Game*, bem como os jogos de cartas colecionáveis (*World of Warcraft Trading Card Game*, 2006). Deste universo fazem parte ainda as HQs: *World of Warcraft*, série de revistas da DC Comics (25 revistas) e *World of Warcraft: Ashbringer*, mini-série de revistas da DC Comics, além de uma coleção de livros: *Warcraft: Archive* e *Warcraft: Day of the Dragon*, entre outros.

## 2) DESENVOLVIMENTO DE DOCUMENTO DE DESIGN

Dentro das possibilidades de análises do processo de construção de mundo, a perspectiva do projetista é a criação de um documento de design relativo à criação de um mundo coeso e coerente. É um processo de estruturação, criação e definição de características, lugares, personagens, regras, histórias, cultura e outras informações que caracterizem o mundo criado.

Na perspectiva dos projetistas, os mundos e universos podem ser construídos de múltiplas formas. Nelson Goodman (1978) elenca alguns dos modos organizacionais utilizados na construção de mundos e faz algumas observações sobre a variedade de processos em uso constante para este fim. Nestes processos, podemos observar a relação entre mundos e como isso pode resultar na criação de novos mundos, ou seja, “estes modos de organização não são ‘encontrados no mundo’, mas (...) participam no processo de construção de mundos”(GOODMAN, 1978, p.14):

**a) Composição e decomposição:** é um dos modos organizacionais em que a partir do todo se tentar abstrair grupos e trechos e a partir de um elemento individual construir conexões para partes maiores. Neste processo a repetição tem um papel importante para a identificação de elementos relativos à organização. Assim, pela decomposição de um mundo já conhecido (seja ele real ou ficcional), um projetista de mundos pode compreender melhor o funcionamento do mesmo e utilizar este conhecimento para compor elementos no mundo que ele está criando.

**b) Peso:** Cada mundo contém elementos que podem se tornar mais ou menos relevantes. Um mesmo objeto pode ser de grande ênfase em um mundo, mas ser totalmente ignorado em outro mundo. Esta relevância influencia na forma como a composição e decomposição são feitas, e que tipos são identificados e reconhecidos. Ao invés de serem classificados em dicotomias, as classificações por relevância, importância e valor,

<sup>1</sup> MMORPG : *Massively multiplayer online role-playing*

<sup>2</sup> RPG: *Role-playing game*

normalmente seguem uma hierarquia, e este sistema de pesos é um tipo particular de ordenação.

**c) Ordenação:** A classificação ordenada de elementos pode se alterar conforme as circunstâncias e objetivos. Toda medição é baseada em ordem, pois apenas através arranjos e agrupamentos adequados nós podemos lidar com vastas quantidades de material, seja perceptualmente ou cognitivamente.

**d) Exclusão e Suplementação:** A criação de um mundo a partir de outro normalmente implica na exclusão de material antigo e substituição por um novo material.

**e) Deformação:** Mudanças feitas em um mundo são remodelagens ou deformações que podem ser consideradas como correções ou distorções, dependendo do ponto de vista.

A partir destes modos de organização os projetistas conseguem estabelecer os elementos fundamentais dos mundos que eles criam, criando um documento de design com as informações elementares da enciclopédia do mundo, ou como é definido pelos *game designers*<sup>3</sup>: a bíblia do jogo. Especificamente no campo dos jogos eletrônicos, além de produzir um documento que descreva o mundo, suas características e funcionamento, é comum o processo de criação de mundo também se atualizar durante o próprio desenvolvimento do jogo, onde novos personagens são criados e onde detalhes não previstos na bíblia/enciclopédia são definidos.

Embora existam muitos jogos em que o arco narrativo dos personagens é definido na etapa de criação da bíblia do jogo, ao desenvolver *MMORPGs* como *World of Warcraft*, os produtores e *game designers* focam principalmente no mundo, e não tanto na linha de desenvolvimento dos personagens, uma vez que esta se dá principalmente de forma emergente. No artigo “*Game design as narrative architecture*”, Henry Jenkins (2004) analisa o potencial dos videogames como meios comunicativos sob a ótica de diferentes formas de configuração. Para Jenkins, as narrativas emergentes não seriam pré-estruturadas e tomariam forma durante a *gameplay*, aonde os personagens são providos de desejos e vontades que podem entrar em conflito e produzir encontros dramáticos atraentes.

Na produção de um jogo como *World of Warcraft*, a preocupação dos desenvolvedores em relação à criação de um mundo é de construir personagens com certa profundidade (que possuam uma história passada e que estejam envolvidos em uma história presente) e realizar uma rede de ligações entre as histórias destes personagens, povoando este mundo não apenas com personagens e tramas que os interligam, mas

---

<sup>3</sup> O *game designers* é responsável por todo o documento de design, que, no caso de um jogo eletrônico, inclui argumento e roteiro, características narrativas, a engine, ou seja, a linguagem de programação a ser utilizada, assim como o desenvolvimento dos cenários, mapas e todo o universo virtual.

com diversos detalhes que dão vida ao mundo:

Os arcos de personagens surgem em um distante segundo lugar quando se trata do desenvolvimento destes *MMORPGs*; a ideia principal é desenvolver um mundo tão convincente que ele irá manter os jogadores (e seus amigos), jogando constantemente e, com a mesma constância ir pagando as taxas mensais de assinatura (LONG, 2007, p.52)

Assim, a construção de um mundo a partir da perspectiva dos projetistas corresponde à etapa de um projeto em que todos os elementos do mundo são definidos e documentados.

### 3) CONSTRUÇÃO DE MUNDO COMO EXPERIÊNCIA DE JOGO

Na perspectiva de quem consome ou participa de um mundo, o processo de construção de mundo é relacionado com a forma como este público constrói uma representação mental do mundo a partir da apresentação do mesmo, realizada por meio de uma ou diversas mídias. Nesta abordagem, o público conhece apenas alguns trechos do mundo – os trechos que lhe foram apresentados – e a partir deste enquadramento, este cria uma representação mental que extrapola os limites do que lhe foi apresentado: o enquadramento ficcional serve como lente para a visualização de outros trechos do mundo, preenchendo as lacunas deixadas pela narrativa.

Esta prática molda o significado que o público abstrai do conjunto, formando uma visão de mundo única e atualizada com a nova informação inferida, conectando cada nova peça com as anteriormente coletadas por meio de uma experiência única e pessoal. À medida que um usuário participa do mundo, conhece mais deste, e a sua participação vai ganhando mais significado dentro do contexto ficcional, uma vez que a representação mental se torna cada vez mais complexa. Ao pensarmos em mundos transmidiáticos, conforme os usuários conhecem o mesmo mundo a partir de diversas mídias, o enquadramento vai crescendo e este mundo precisa ser cuidadosamente organizado para que não haja conflitos na forma como o mundo é apresentado em cada mídia.

Quando o jogador adentra o mundo de *Warcraft*, que pode ser visto como um conjunto de informações dispersas e desconexas, as informações são apresentadas ao jogador conforme ele avança na narrativa, cabendo ao usuário fazer a conexão entre elas e assim transformá-las em informações significativas. A partir de uma represen-

tação de um trecho do mundo que o jogador entrou em contato, este cria uma imagem mental do mundo. Para Nelson Goodman, o usuário só conhece um mundo a partir de um ou mais quadros de referência (GOODMAN, 1978, pp. 2-3), ou seja, os jogadores só interpretam o mundo a partir de determinada perspectiva.

Estas interpretações de representações específicas do mundo – que são produzidas a partir de recortes de trechos do mundo – podem ser chamadas de enquadramentos. Estamos sempre limitados a entender e compreender um mundo a partir de um ou mais enquadramentos, e isso se evidencia na forma como o descrevemos e quais enquadramentos de referência que utilizamos para analisar e descrever aquele mundo (GOODMAN, 1978, pp. 2,3).

O enquadramento é construído a partir da apresentação do mundo, e a partir deste enquadramento o público constrói uma representação mental do mesmo. Como a representação mental que o jogador faz do mundo está restrita à interpretação do mundo a partir de determinado enquadramento, conforme ele entra em contato com novos trechos do mundo, esta imagem mental do mundo é atualizada, e assim como a bíblia do mundo de jogo é atualizada durante o desenvolvimento de um jogo, o mundo que o jogador conhece ganha novas dimensões.

O enquadramento por meio do qual o jogador faz a interpretação do mundo se forma tanto a partir de elementos que ele entra em contato de forma direta, como também a partir de elementos que o jogador não chega a entrar em contato, mas fica sabendo da existência. Ao saber da existência destes elementos, o jogador faz inferências sobre a natureza destes, das conexões destes elementos com os outros que ele já conhece, e com supostos elementos que ele não sabe nem se existem. Desta forma, o jogador exercita a sua “capacidade negativa”, que “é quando o homem é capaz de permanecer num estado de incertezas, mistérios, dúvidas, sem qualquer busca irritante por fatos e razão” (KEATS, John, Carta em 1817 *apud* LONG, 2007, p.53).

Ou seja, ao invés de procurar uma explicação para algo novo e desconhecido, o jogador inclui o novo elemento desconhecido em seu mapa mental e realiza ligações entre este elemento e os outros de sua construção mental. A “capacidade negativa” ocorre quando são construídos buracos estratégicos na história – a aplicação de referências externas à narrativa atual com a finalidade de evocar uma sensação de mistério e incerteza, requerendo do leitor uma postura ativa para completar estas lacunas:

A simples referências a pessoas, lugares ou eventos externos à narrativa atual dão pistas sobre a história dos personagens e o mundo maior em que a história se desenrola. Isso permite ao público preencher as lacunas em sua própria imaginação, deixando-os curiosos para saber mais (LONG, 2007, p. 53).

Como a apresentação do mundo é sempre incompleta, é necessário que o jogador preencha as lacunas e isso mantém o usuário mentalmente engajado. Não apenas no plano mental ocorre este esforço, mas também na migração entre mídias: o jogador pode preencher as lacunas por meio de conteúdos que se encontram em outras mídias, como sites que reúnem informações sobre o jogo, livros, revistas, etc. Ao preencher as lacunas deixadas pela narrativa, o resultado da “capacidade negativa” molda o significado que o jogador abstrai do conjunto, formando uma visão de mundo única, atualizando seu mundo com a nova informação inferida, conectando cada nova peça com as anteriormente coletadas por meio de uma experiência de jogo única e pessoal.

À medida que o jogador participa do mundo, ele conhece mais dele, e as suas ações vão ganhando mais significado dentro contexto ficcional, que se torna cada vez mais complexo. Na perspectiva do público, o processo de construção de mundo ocorre quando, a partir de um enquadramento (que é móvel e se forma tanto a partir da apresentação do mundo, como a partir da capacidade negativa), o público constrói uma representação mental deste mundo. Compreender a forma como o mundo é interpretado pelo público é algo de extrema importância para os criadores de mundos, pois a articulação da apresentação em função da visão do público pode levar à produção de conteúdos mais coesos e coerentes.

#### **4) O UNIVERSO DE *WARCRAFT* E A IMPORTÂNCIA DE UMA CONSTRUÇÃO DE MUNDO ARTICULADA**

No cenário transmidiático, os criadores de vastos mundos para histórias multiplataformas precisam atentar para as estratégias de como suas histórias são construídas, principalmente em relação ao relacionamento entre as plataformas e como se dá a construção do mundo para que os jogadores tenham uma visão uniforme do mesmo. Trata-se de verificar no mundo de *Warcraft* até que ponto as abordagens de construção de mundo se interpenetram. Ou seja, estruturar um mundo complexo para que as apresentações em cada mídia possam auxiliar na criação de um enquadramento que possibilite uma representação mental coerente deste mundo.

O mundo de *Warcraft* é marcado pela migração e coordenação de elementos ficcionais através de diferentes mídias de forma coerente e coesa. O primeiro jogo eletrônico, “*Warcraft: Orcs & Humans*” (Blizzard Entertainment), data de 1994 e desde então, este universo ficcional se expandiu por meio de livros, revistas em quadrinhos, outros jogos eletrônicos, jogos de carta, jogos de tabuleiro e também em filme. A narrativa expandida ao longo de diversas mídias do universo de *Warcraft* pode ser vista como uma narrativa transmídia:

A narrativa transmídia representa um processo onde elementos integrais de uma ficção são dispersos de forma sistemática em múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua contribuição própria e original para o desenrolar da história (JENKINS, 2007).

O fenômeno mais abrangente do universo de *Warcraft* gerou também alguns outros produtos tais como: chaveiros, bonecos de brinquedo, espadas, canecas e diversos outros objetos atrelados à marca *Warcraft*. Tais produtos representam uma amostra do comprometimento dos detentores da marca com o mercado de nicho, mesmo que este não se configure como um grande volume de vendas, uma vez que o grande rendimento se dá exatamente nas mídias que contém narrativas atreladas entre si:

A sinergia entre os produtos gerados por essas obras evidencia a estruturação de uma narrativa multifacetada, multipersonificada e serializada, capaz de produzir identificações em diferentes públicos, além de criar nichos de mercado que se correspondem com este universo (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010, p.13).

A exploração do mundo ficcional de *Warcraft* entre diversas mídias é um fenômeno que Derek Johnson (2009, p. 25) classifica como franquias de mídias, entendida como “uma propriedade intelectual cuja implantação de um mundo imaginário através de diferentes espaços de mídia através de uma série de linhas de produtos, estruturas criativas e/ou nós de distribuição é gerida ao longo do tempo”. Por se tratar de uma franquia, a série *Warcraft* apresenta uma história anterior a *World of Warcraft* (WoW) e o mundo do jogo é estruturado como uma continuação desta história, que funciona como uma herança recebida por WoW: “a ação que já ocorreu antes de subir a cortina do drama” (BAINBRIDGE, 2010, p.31). Esta herança histórica do jogo é apresentada de forma resumida nos cinemáticos de abertura, e fornece embasamento para o folclore existente nos vilarejos, coerência para as histórias contadas pelos *NPCs*, e suporte para as narrativas apresentadas por meio das *quests*:

O mundo deve ter uma consistência unificadora; Isso se aplica não só a coordenadas espaciais, estilo e física, mas também aos **eventos passados** que constituem o estado geral atual dentro do mundo e ao qual o personagem do jogador está sujeito. Isso significa **que o mundo tem que ter uma história**, e no caso de *World of Warcraft*, isso se dá em termos mitológicos (KRZYWINSKA, 2006, p. 386; *grifo nosso*).

Um mundo possuir uma história que dê uma consistência unificadora para

os eventos passados de forma que estes se reflitam nos eventos presentes implica na existência de uma estrutura cultural. *World of Warcraft* representa uma grande cultura, na superfície tão moderna como uma rede informacional, “mas aprofundada até as origens da civilização européia” (BAINBRIDGE, 2010, p.4). O mundo de WoW possui uma cultura rica, com uma mitologia própria, religiões, datas comemorativas e festividades diversas, e esta cultura ressoa nas atividades que o jogador pode realizar dentro do mundo, nas conversas com os habitantes deste mundo, na arquitetura, nas artes plásticas, nas tapeçarias, estátuas, nas vestimentas das pessoas, ou nos cenários carregados de pistas narrativas, ou seja, no próprio mundo e o que ele contém.

Por meio destes elementos culturais arraigados em sua estrutura, WoW se torna mais do que um sistema de jogo, mas um mundo coerente e profundo; coerente pois os elementos históricos e culturais dão base para os acontecimentos presentes, e profundos pois os eventos atuais remontam a acontecimentos anteriores, seja numa relação direta de causa e efeito, ou por conta da manifestação das características específicas da cultura nos atos dos personagens.

Alguns grandes eventos dentro do mundo de WoW ganham destaque por ajudar a consolidar a sua cultura dentro do mundo, marcando a experiência do jogador de forma que este compreenda e participe desta cultura, fazendo destas datas festivas momentos memoráveis: “eventos rituais suportam a situação cultural diegética e histórica do mundo, e assim oferecem uma justificativa para as ações dos jogadores” (KRZYWINSKA, 2006, p.394). Quanto mais o jogador participa destes eventos, mais ele compreende a cultura do mundo, e mais profunda se torna a relação dele com o universo estabelecido, e assim, o mundo se torna mais crível e coeso:

Os festivais anuais ajudam a criar uma grande sensação de um mundo em tempo real persistente e culturalmente orientado, e dar uma sensação maior de ciclos sazonais no mundo, que não são aparentes de qualquer outra forma no aspecto visual dos ambientes externos do jogo (KRZYWINSKA, 2006, p. 392)

Como a cultura é refletida em diversas partes do mundo, ela está presente não apenas em eventos específicos, mas no mundo como um todo, com estes elementos culturais dispersos. Assim como um visitante estrangeiro só conhece a cultura de um país aos poucos, conforme se infiltra dentro da cultura estrangeira, o jogador só conhece esta cultura do mundo conforme participa dele, fazendo parte dos eventos festivos e rituais, por meio da interação com os moradores, e principalmente, por meio de *quests*.

A cultura do mundo pode ser lida nas histórias dos habitantes, no dia-a-dia deles e nas atividades que eles realizam. Estas histórias se apresentam principalmente

por meio das *quests*, e como relata Jill Walker, a leitura destes elementos ficcionais é fragmentária, porém cumulativa: as *quests* “renovam o mundo, tornando-o interessante. Elas fazem isso não tanto através de cada *quest* individual, mas através da paisagem densamente repleta de histórias que eu vim a conhecer conforme realizava *quest* após *quest*.” (WALKER, 2007, p. 3). Conforme o jogador de *World of Warcraft* vai realizando as *quests* e interagindo com os moradores de uma dada região, aquele espaço simulado se torna em um mundo significativo.

Por meio das *quests*, o ambiente do jogo é revelado, fornecendo novos significados ao mundo construído, contextualizando-o, transformando-o. O mundo de um jogo são os cenários investidos de significados, povoados por histórias e dotado de cultura. É importante observar que no mundo dos MMORPGs o jogador não só observa e absorve informações, mas participa como um morador de um vilarejo, como um cidadão participante de uma sociedade estruturada:

“Mundos virtuais” são mundos que você pode mover-se, através da representação persistente do usuário, em contraste com o mundo representado das ficções tradicionais, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas na verdade não são habitáveis (KLASTRUP, 2003, p.101)

Como neste mundo o jogador participa da sociedade como mais um morador e assim cria sua visão de mundo conforme a sua experiência dentro do jogo – que é essencialmente diferente da experiência de outros jogadores – então esta visão de mundo particular de cada morador faz com que a concepção do mundo como um todo não seja algo uniforme, mas que ao mesmo tempo possua uma coerência dada pela cultura pré-estabelecida. Conforme o jogador participa do mundo de jogo de forma próxima e pessoal, este vai conhecendo mais da cultura e da população, e percebe que este mundo possui um passado, onde eventos e situações ressoam nas estruturas internas da sociedade, nas histórias contadas por grandes contadores (representados em WoW pelo narrador dos cinemáticos de abertura, por exemplo) ou nas histórias que ecoam em meio à sociedade, por meio da boca do povo (como nas histórias contadas por NPCs durante *quests* ou em conversas informais).

Ao participar do mundo como habitante, o jogador conhece outros habitantes e suas histórias. “Na verdade, os mundos online são únicos porque eles permitem o desdobramento de muitas histórias ao mesmo tempo, principalmente através do design de *quests* completáveis com uma estrutura parecida com uma história” (KLASTRUP, 2009, s/p.). Como as *quests* são espalhadas pelo mundo de jogo, o conteúdo narrativo das *quests* ajuda a transformar os cenários virtuais em mundos significantes dentro de

um contexto ficcional, preenchendo o ambiente de jogo com conteúdo ficcional, e sem *quests*, o mesmo “mundo” seria apenas um cenário com regras de jogo.

## 5) CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises realizadas neste artigo mostram que o design de *World of Warcraft* dá forma e conteúdo às diferentes culturas, conferindo-lhes unidade através da abundância de detalhes baseados em conceitos bem fundamentados. Na construção de um mundo de histórias a partir de um documento de design, o projeto deve ser articulado não somente com o processo de interpretação do universo narrativo por parte do público, mas também, com a forma como este público constrói o mundo de acordo com seus próprios enquadramentos.

Esses elementos essenciais do design na narrativa transmídia A articulação do mundo deve estar refletida no documento de design, pois a construção de mundo só adquire consistência e coerência se forem levadas em consideração as diversas perspectivas envolvidas neste ato.

## 6) REFERÊNCIAS

BAINBRIDGE, William Sims. **The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World**. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

GOODMAN, Nelson. **Ways of Worldmaking**. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1978.

JENKINS, Henry. Game Design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Orgs.). **First Person: New Media as Story, Performance, Game**. Cambridge: MIT Press, 2004.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production Of Culture**. Doctor Dissertation in Philosophy (Communication Arts) at the University of Wisconsin-Madison, 2009.

KLASTRUP, Lisbeth. **A poetics of virtual worlds**. Melbourne DAC 2003. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf>>. Acesso em: 01 de julho de 2010.

\_\_\_\_\_. The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction. **Game Studies**, v. 9, n. 1, 2009. Disponível em: <<http://>

gamestudies.org/0901/articles/klastrup>. Acesso em 01 de julho de 2010.

KRZYWINSKA, Tanya. Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft. **Games and Culture**, v. 1, n.4, oct. 2006, 383-396. Disponível em: <<http://nideffer.net/classes/100-09/readings/rhetoricsofmyth.pdf>>. Acesso em: 01 jul. 2010.

LONG, Geoffrey A. **Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company**. Master of Science in Comparative Media Studies at the Massachusetts Institute of Technology, 2007.

MASSAROLO, J.C. & ALVARENGA, M. V. T. **A Indústria Audiovisual e Os Novos Arranjos da Economia Digital**. In: MELEIRO, Alessandra (Org.). Cinema e mercado. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

WALKER, Jill. No prelo. WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Orgs.). **Second person: Role-playing and story in games and playable media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. Disponível em: <<http://jilltxt.net/txt/Walker-for-second-person.pdf>>. Acesso: 18 set. 2009.