

Meta-história e transmídia em Batman: Arkham Asylum

Marcelo Castro Andreo¹

Valter Moreira do Carmo²

Universidade Estadual de Londrina, Departamento de Design, Brasil¹

RESUMO

Muitos games de sucesso baseiam-se em marcas e universos ficcionais preexistentes. O game Batman: Arkham Asylum faz parte deste grupo ao utilizar um personagem de longa data nas histórias em quadrinhos. O objetivo do presente artigo é explorar o modo como as narrativas preexistentes em franquias transmídias como a do personagem Batman, da DC Comics são utilizadas na série de games Batman: Arkham Asylum. Com este propósito em vista, foram analisadas as maneiras pelas quais as narrativas se inserem nos videogames, seja como histórias anteriores a eles ou narrativas que emergem durante sua fruição. Apresenta-se um histórico do personagem Batman desde suas origens nos quadrinhos até suas aparições recentes no mercado de games. Verificou-se que as versões da franquia Batman: Arkham Asylum aproveitam o background narrativo proveniente da longa tradição transmídia de Batman e insere novos conteúdos na forma de meta-histórias e narrativas emergentes.

Palavras-chave: Transmídia, videogames, Batman.

1 INTRODUÇÃO

A narrativa serve como uma forma de aumentar o interesse e o engajamento do jogador na atividade do jogar. Esse seria seu papel principal. Ela enriquece a experiência do jogo, por aumentar a imersão do participante [1]. Entretanto, o jogo não poderia ser reduzido à fruição da história. O jogador não é somente a audiência, o espectador ou leitor; ele acrescenta à essas funções a intervenção na narrativa, segundo as suas próprias escolhas.

Alguns jogos eletrônicos prescindem da narrativa, como o Tetris, Blix e Snood [2] ou as versões digitais de jogos oriundos do mundo real, de tabuleiro, papel e lápis, como o Sudoku. Eles se encontram em uma esfera de abstração que dá pouca margem para desenvolvimentos narrativos. Não é necessário um herói ou um objetivo nobre para direcionar as atividades do jogador. Ele precisa encaixar as peças conforme elas caem no Tetris ou preencher fileiras de números segundo regras específicas, no Sudoku.

A narrativa está presente na motivação que se oferece ao jogador para que ele cumpra sua jornada. Como na famosa jornada do herói, o jogador percorre uma série de passos. Estes, por sua vez, são indicados por meio de representações visuais. Essas representações visuais indicam um itinerário a se seguir, uma sequência de eventos e relações de causa e efeito. Se seguimos Bordwell e Thompson [3], entendemos que a “narrativa é uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no espaço e no tempo”. E, como nem sempre as relações de causalidade são óbvias, o jogador tem de se contentar com as contiguidades, o que aparece lado a lado, e daí deduzir de que se trata de causalidade.

Segundo Salen e Zimmerman [4] a partir do momento em que o designer projeta um sistema de regras para seu jogo, ele cria uma miríade de possibilidades para que sejam definidas inúmeras representações, “um espaço que se torna significativo por meio da interação do jogador”. Aquilo que o designer definir em termos de regras e o contexto formado por elas afetará a forma como o jogador vai interagir com sua criação. O ambiente definido por essas regras oferecerá as restrições que direcionam o jogador para este ou aquele caminho, por meio das representações disponíveis: uma escada indica que se deve subí-

la; moedas de ouro quase certamente se tratarão de recompensas a serem colhidas pelo caminho.

O sistema de regras também incita a produção de representações visuais. O jogo Sim City, no seu processo de administração de uma cidade virtual, subentende que se represente aquilo que faz parte da estrutura de uma cidade real. Neste jogo estão as estradas, os prédios, a rede elétrica, os carros, os congestionamentos, personagens como policiais ou comerciantes e elementos mais abstratos como planilhas de orçamento. Todas essas sub-representações unem-se para criar uma representação única: o processo de planejamento urbano de Sim City [4].

Os mesmos jogos, enquanto valem-se dessas representações para criar esse espaço significativo maior onde as regras do jogo serão postas em movimento, representam algo fora deles mesmos que está no mundo real:

Mortal Combat é uma representação do combate corpo a corpo, Go é uma representação de um conflito territorial e Pong é uma representação do tênis de mesa. Os jogos são representações quando considerados como totalidades representacionais.” [4].

A representação do tênis de mesa subentende um jogo do mundo real que tem elementos como a mesa, as raquetes, as bolas de tênis, os jogadores e sua indumentária característica. Assim como os jogos de artes marciais subentenderão os ringues ou espaços de luta, os combatentes, as roupas específicas para as lutas e suas armas. Há um emaranhado de representações nas quais uma implica em outras representações. Esse emaranhado carrega pequenas histórias – como funciona uma luta de kung fu ou uma partida de tênis – que são os enredos prévios para os jogos eletrônicos; com o cuidado de excluir desse grupo os jogos abstratos citados anteriormente. Sem esses enredos anteriores aos próprios jogos, “o jogo seria uma busca abstrata do fim [4].

Considerando-se os enredos prévios, são possíveis duas abordagens narrativas e que são utilizadas conjuntamente, ainda que não simultaneamente: as narrativas incorporadas e as emergentes. As incorporadas são aquelas relacionadas ao enredo que, no entanto, não se apresentam ao mesmo momento que o jogo, como a “animação introdutória, a narrativa pré-escrita, a aparência dos personagens e o mapa da rede [4]”. As emergentes, por sua vez, são aquelas que “emergem” durante a atividade no jogo. Como no anterior exemplo da escada ou das moedas. Esses elementos fornecem as narrativas emergentes, por que a história segue de acordo com as escolhas feitas diante deles: pode-se escolher a porta da direita ou da esquerda, pode-se pegar ou não as moedas, de acordo com as restrições colocadas no design do jogo.

Para Schell [5] se a jogo constrói sua história conforme essas restrições, à medida que elas surgem, ele é chamado de “máquina de criação narrativa”. As narrativas incorporadas e emergentes são intercaladas nos jogos, alternando a história (cutsscenes) e a interatividade (o nível do jogo), em um modelo que Schell denomina de “colar de pérolas”:

[...] uma narrativa completamente não interativa (o colar) é apresentada sob a forma de texto, uma apresentação de slides, ou uma sequência de desenhos animados e então o jogador recebe um período de movimento e controle (a pérola) livre com um objetivo fixo em mente. Quando o objetivo é alcançado, o jogador percorre o colar via outra sequência não interativa, a próxima pérola, e assim por

diante. Em outras palavras, corte da cena, nível do jogo, corte da cena, nível do jogo... [5]

Pearce [1] ainda elenca dois níveis de um jogo associados à narrativa. O primeiro deles é o 1) aumentativo: “camadas de informação, interpretação, história de fundo e estrutura conceitual em torno do que incrementam outros operadores narrativos” – em outras palavras, paratextos; e a 2) meta-história: “uma sobreposição narrativa específica que cria um contexto ou estrutura para conflito do jogo” [grifo nosso]. Ambos se entrelaçam na produção de um game e na experiência que o jogador tem.

2 META-HISTÓRIAS E MUNDOS TRANSMÍDIA

Como dito anteriormente, um jogo eletrônico utiliza as representações externas ao jogo. Elas podem ser elementos do mundo real, no qual os jogadores existem como pessoas. Além disso, os elementos prévios podem vir de outras fontes “não-concretas” - que não tem suas referências no mundo real - que também trabalham sobre representações, gráficas ou textuais. O jogo pode fazer parte de uma estrutura ficcional maior do que ele mesmo, que tem suas bases em outros produtos culturais como livros, revistas pulp, histórias em quadrinhos, desenhos animados, brinquedos ou filmes [1],[5]. E, principalmente os jogos com inspirações narrativas se aproveitam dessa experiência prévia dos jogadores [2].

De acordo com Jenkins [6], as narrativas transmídia são elementos de ficção dispersas por uma infinidade de canais, com o objetivo de “criar uma experiência coordenada e unificada de entretenimento”. As narrativas transmídia são narrativas que transcendem os limites de uma única mídia. Em jogos criados para franquias conhecidas, como de personagens das editoras Marvel ou DC, ou do universo de Star Wars, por exemplo, elas fazem as vezes de meta-histórias. São todas as histórias progressas desenvolvidas para o personagem que fornecerão o contexto para o jogo.

Os jogos conhecidos como MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) se apropriam de imagens que já estão bem desenvolvidas em outras mídias, como a da literatura de fantasia ou de ficção científica. Os elementos dispostos para criar o jogo estão disponíveis na cultura popular e com poucas alterações podem ser utilizados em diferentes jogos. Dungeons and Dragons, por exemplo, tem suas bases nas histórias de fantasia de autores como J. R. R. Tolkien, autor do Hobbit, de Silmarillion e do Senhor dos Anéis. Os bruxos, guerreiros, duendes, ogros foram aproveitados pelos jogos tradicionais de contar histórias, os RPGs e reabsorvidos em suas versões eletrônicas baseadas em textos, os MUDS (multi-user dungeons) e posteriormente nos MMORPGs, jogos ricos em gráficos [1]. Da mesma maneira, filmes de terror, zumbis, suspenses e mitologias são o manancial de onde as produtoras retiram as representações já consolidadas e que serão aceitas por isso com maior facilidade por seus usuários, como pode-se ver em jogos como Resident Evil, Asura's Wrath e Assassins Creed.

Jenkins [6] e Ryan [7] denominam esses universos ficcionais como “mundos transmídia”, no qual quando uma criança compra um boneco, ou um jogo eletrônico de Star Wars, ela deseja entrar neste mundo, o de Star Wars, ou genericamente o mundo de seus personagens preferidos. Eles são:

[...]mundos da fantasia nos quais podemos entrar por meio de várias diferentes mídias - material impresso, vídeo, animação, brinquedos, jogos e muitos outros. Trata-se de um conceito muito útil, pois é como se o mundo existisse independentemente dos tipos de mídia que o suportam [4].

Para Schell o que nesse caso estaria sendo oferecido para os jogadores não é apenas o jogo em si, mas quaisquer experiências significativas – e por extensão, lucrativas – nas quais a indústria do entretenimento faça uso dos mesmos personagens ou realidades ficcionais criadas para esta ou aquela mídia, pouco

importando onde ela tenha surgido. O produto real, oferecido por esta indústria não é nem a história, nem o game ou o brinquedo: é um mundo que está sendo vendido. Cada um dos itens que são oferecidos para o comprador é uma parcela desse mundo que está sendo posta à venda. São as portas de entrada para o mundo ficcional; parcialidades que serão percebidas como um conjunto pelo leitor-jogador-espectador; juntando os pedaços de experiência ela formará um conjunto mais ou menos coeso. A multiplicidade de formas fará com que ele se torne mais real.

Schell denomina esse processo de efeito-binóculo, pela analogia com o uso de um binóculo em um espetáculo musical ou uma corrida que se vê a distância: às vezes os participantes estão bastante longe e se usa o binóculo para identificar os atores; uma vez que eles foram identificados, o espectador ou torcedor pode abaixar seu binóculo e deixar que a sua mente complete o mosaico à sua frente. No jogo do Pokemon, se utilizava os gráficos toscos do Gameboy. Entretanto, a imagem e o som do desenho animado, que foi visto posteriormente a esse início, visualmente humilde, eram exuberantes. Depois de assistidas pelo jogador as imagens dessa animação eram assimiladas e guardadas em sua lembrança como se ainda estivessem à sua frente quando estivessem jogando em seu Gameboy [5].

As meta-histórias de universos ficcionais preexistentes, como o já citado Pokemon, são indissociáveis de seus universos ficcionais de origem. Elas são, desde o início, narrativas transmidiáticas.

3 CUTSCENES E CINEMATICS

As cutscenes ou cinematics são os intervalos animados, normalmente em computação gráfica (CGI) e renderizados em uma resolução mais alta do que o restante do jogo. Durante as cutscenes, de um modo geral, o jogador não interage com o jogo no sentido convencional, ele apenas contempla a animação que se desenrola diante de si. Do lado técnico porque não seria possível obter a mesma experiência gráfica enquanto se interage com o jogo pela necessidade extrema de processamento do hardware. A maior parte do processamento de um jogo vai para os gráficos e se estes gráficos estiverem com qualidade superior ao mínimo exigido a máquina não responderá adequadamente aos comandos do jogador.

A sequência da cutscene pertence à parte circular do “colar de pérolas” de Schell. Nessa analogia há uma intercalação de uma parte circular, não-interativa, com outra linear, interativa. Gráficamente, essa alternância é representada por uma linha seguida de um círculo, que é seguido por outra linha, tendo a aparência, afinal, de um colar de pérolas esticado, um fio repleto de esferas.

As cutscenes são as meta-histórias internas ao jogo. Elas oferecem o contexto narrativo para o jogo específico e, ao mesmo tempo, reforçam o conteúdo daquele universo ficcional proveniente de outras mídias. Graças ao efeito binóculo referido anteriormente, devido a profusão de mídias que servem de porta de entrada ao mundo transmídia e às meta-histórias que antecedem ao jogo, o jogador tem a todo momento uma referência externa e outra interna para construir sua própria experiência do jogo. De modo que, ao se aventurar pela parte interativa de um jogo, ainda tem em sua mente, o universo ficcional dado previamente. E, enquanto assiste a cutscene, se informa do contexto específico de sua fase do jogo e, simultaneamente, reforça o seu conhecimento anterior do mundo transmídia.

O termo cinematic também pode ser usado para as animações contendo histórias que precedem o jogo, e não raro, servem à fins promocionais e são divulgados como trailer dos jogos que pretendem vender.

Vários exemplos de cinematics na dupla função cinematic-trailer podem ser enumerados. Entre estes, pode-se destacar aqueles criados para a franquia “Batman”. O personagem foi criado por Bob Kane e Bill Finger em 1939 para National Allied Publication, que se tornaria a hoje mundialmente famosa editora de quadrinhos estadunidense DC Comics subsidiária da

companhia Time Warner, que detém hoje a propriedade intelectual de vários dos principais super-heróis norte-americanos. Tamanha foi sua popularidade que na década de 1940 teve duas adaptações para o cinema, *The Batman* (1943), e *Batman & Robin* (1949) [8]. Já na década de 1960, o personagem foi adaptado para a famosa série de televisão americana intitulada *Batman* (1966-1968) estrelada por Adam West (como Batman) e Burt Ward (como Robin) [9]. Paralelamente ao seu crescimento como personagem de filmes e séries de tevê, a personagem continuou sua trajetória nos quadrinhos, estendendo-se para as séries animadas entre 1968-69 e em 1977-78 produzidas pela Fimation [10]. Acrescida a essas produções estão as vendas dos bonecos do “mundo” do Batman, com o protagonista, seus ajudantes Robin e Batgirl e os vilões Coringa, Pinguim, Duas Caras, entre outros.

Em 1992 estreia uma série de animação produzido pela Warner Bros. Animation, intitulada: *Batman a série animada* (*Batman the animated series*) produzida por Bruce Timm e Eric Radomski, com roteiros de Paul Dini. Muito aclamada pelos fãs e pela crítica especializada, chegando a vencer quatro prêmios Emmy, tornando-se a animação responsável pela criação do que se convencionou chamar de Universo animado DC (*DC Animated Universe*). O sucesso e a aceitação foram tão grandes que outras séries foram criadas mais tarde, baseadas em conceitos estabelecidos por essa série, inclusive no mundo dos games.

Entre 1989 e 1992 o diretor Tim Burton produziu dois filmes em longas-metragens do personagem, seguidas por outras versões de menor impacto dirigidas por Joel Schumacher. Nos anos 2000, uma nova trilogia, dirigida por Christopher Nolan recontou as origens da personagem e construiu uma pequena saga que encerrou no terceiro filme e que insinua a produção de um novo longa-metragem para o personagem Robin. Mas essa ideia foi aparentemente descartada, pois em 2016 Zack Snyder apresenta para o público um Batman mais maduro e experiente no longa-metragem *Batman vs Superman: A origem da Justiça*. Em 2017 essa mesma encarnação do personagem volta para completar o time ao lado de Superman, Mulher Maravilha, Aquaman e Cyborg no filme da Liga da Justiça [11].

Em todos esses filmes estão as personagens já bem desenvolvidas nas histórias em quadrinhos como Coringa, Ra's All Gull, Charada, Hera Venenosa, entre outros. Voltando aos quadrinhos, a partir da década de 1980 o personagem ganha uma nova abordagem, mais adulta e obscura. Duas grandes obras são as responsáveis por garantir essa revitalização, a primeira, *Batman o cavaleiro das trevas* (1986), escrita e desenhada por Frank Miller, principal responsável por redefinir o personagem, e a segunda, *A piada mortal* (1988) escrita por Alan Moore com desenhos de Brian Bolland, responsável por elevar a relação entre Batman e Coringa a um patamar nunca antes visto ou imaginado. E, 1989, O roteirista escocês Grant Morrison, e o artista inglês, Dave McKean publicam *Asilo Arkham: Uma série casa num sério mundo*.

A publicação retoma a história do Asilo Arkham para criminosos mentalmente perturbados, criada na década de 1970 pelo escritor de hqs Denis O'Neal. Um dado curioso, o nome do asilo é uma homenagem à cidade imaginária de Arkham, de contos de H. P. Lovecraft. [12].

A hq de Morrison e McKean procura uma via diferente das tradicionais histórias em quadrinhos das décadas anteriores, maniqueístas por natureza, nas quais o bem e o mal estão bem definidos. Como o título da obra já indica, toda a história se passa no interior do Asilo Arkham, antigo casarão transformado em asilo para abrigar os criminosos mentalmente insanos da galeria de vilões de Batman, tais como Coringa, Chapeleiro Louco, Duas Caras, entre outros.

Há uma revolta dos criminosos internados que fazem vários reféns e exigem a vinda do Batman para que os reféns sejam libertados. O clima todo da história é a da perda da sanidade e a luta de um Batman inseguro com seus medos e traumas de infância; bastante diferente da imagem construída pelo Batman em outras mídias. Fica evidente que o grande tema dessa HQ é a

luta contra os próprios demônios, pela qual passa Batman, que se manifesta na forma da loucura corporificado na figura do Coringa e dos demais internos [13] [14].

Animações, filmes e HQs depois, cerca de vinte anos após o lançamento de *Asilo Arkham*: uma série casa no sério mundo, foi lançado um game pela Rocksteady Studios para a Warner Bros., detentora dos direitos da personagem, chamado de *Arkham Asylum* (2009). A história do jogo foi criada por Paul Dini, principal roteirista da série animada do Batman da década de 1990. O jogo está repleto de cutscenes, porém colocadas de modo econômico, com durações breves, de maneira a não interromper o fluxo do jogador [15].



Figura 1: *Batman: Arkham Asylum* (2009). Fonte: Viso Games Youtube.

A produtora aproveitou-se da estrutura já desenvolvida e dos personagens já consagrados como porta de entrada para o seu jogo. Se de um lado, todas as mídias anteriores, como as hqs, as séries animadas - que também já falaram do *Asilo Arkham* - serviram como porta de entrada para este jogo, por outro, o próprio jogo *Arkham Asylum* é a porta de entrada para um mundo transmídia [6][5]. O jogador de *Arkham* tem o conhecimento prévio adquirido de todas as outras mídias sobre o que é o asilo Arkham, quem são seus perigosos internos: muito foi produzido antes que se chegasse ao jogo eletrônico para PC ou para o Playstation. E mesmo que não tenha, seu conhecimento da história do jogo obtido através das narrativas incorporadas ou emergentes, poderá ser ampliado pela leitura das outras mídias que contêm as histórias de Batman em seu sub-universo ficcional do *Asilo Arkham*.

Em 2011, foi lançado o game “*Batman: Arkham City Lockdown*” (2011), no qual os vilões clássicos de Batman, internos do asilo Arkham fogem de lá e tem de ser recapturados pelo cruzado mascarado. Esse game foi seguido por *Batman: Arkham City* (2012) e por *Batman: Arkham Origins* (2013). Todos eles retrabalham o mundo ficcional criado em torno do Asilo Arkham e reforçam-no adicionando imagem em movimento – a partir dos cinematics – e interatividade.

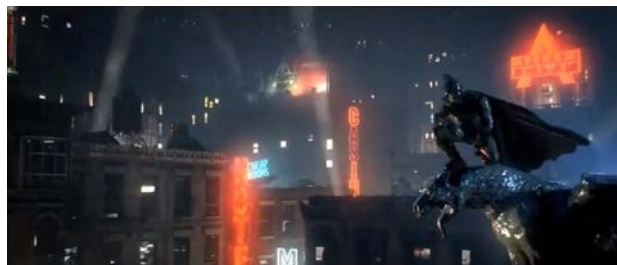


Figura 2: *Batman: Arkham City Lockdown* (2011). Fonte: Youtube



Figura 3- Batman: Arkham Origins (2013). Fonte: Youtube.

4 CONCLUSÃO

Os jogos engendram representações a partir de sua história prévia, dos objetivos e das regras que coloca para o jogador. Alguns dos jogos que utilizam a narrativa para reforçar a imersão e a suspensão da descrença baseiam-se em meta-histórias que antecedem a concepção do jogo. Estas meta-histórias podem fazer parte de um repositório comum: a cultura literária ou mesmo a cultura pop, por apresentarem personagens ou tipos que tem recepção garantida e confirmada pelo público; tanto se aproveitam os tipos oriundos da mitologia, pela possibilidade do aproveitamento de histórias épicas, de cosmogonias e imagens fortes já testadas.

Os mundos transmídia, conforme a denominação criada por Jenkins, têm diversas portas de entrada que, como o próprio nome indica, são mídias de origens variadas, tanto literárias, como de quadrinhos, jogos de cartas ou tabuleiros. Por razões empresariais, pela segurança do investimento, mundos ficcionais já consolidados em outras mídias são transferidos e adaptados para os jogos eletrônicos. Uma vez adaptados eles tornam-se as novas portas de entrada para um mundo transmídia.

Os cinematics e as cutscenes, imbuídos fortemente da tradição narrativa literária e cinematográfica corroboram o aspecto de mundo ficcional. E, como na comparação de Schell com um binóculo em uma corrida, fazem com que o jogador ao retornar para o jogo e sua narrativa emergente, completam as lacunas que a rapidez e a objetividade do processo interativo deixam, e juntam as peças narrativas e visuais para formar um universo coeso. Eis que este se torna espectador, jogador e participante ao mesmo tempo.

REFERÊNCIAS

- [1] Pearce C. Towards a Game Theory of Game | Electronic Book Review. Electron B Rev 2004.
- [2] Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture | Electronic Book Review. Eletronic B Rev 2004.
- [3] BORDWELL, David; THOMPSON K. A arte do cinema: uma introdução, São Paulo, Campinas: Edusp, Unicamp, p. 144, 2013.
- [4] SALEN K, ZIMMERMAN E. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. vol. 3. São Paulo: Blucher; 2012.
- [5] Schell J. A arte de game design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier; 2011.
- [6] Jenkins H. Transmedia Storytelling 101 — Henry Jenkins 2007. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (accessed July 12, 2018).
- [7] Ryan M-L. Narrativa transmídia e transficcionalidade. Celeuma 2013;2:96–128.
- [8] IMDB. O Morcego (1943) - IMDb n.d. <https://www.imdb.com/title/tt0035665/> (accessed July 12, 2018).
- [9] IMDB. The Batman/Superman Hour (TV Series 1968–1969) - IMDb n.d. <https://www.imdb.com/title/tt0062544/> (accessed July 12, 2018).
- [10] IMDB. The New Adventures of Batman (TV Series 1977–1978) - IMDb n.d. <https://www.imdb.com/title/tt0075543/> (accessed July 12, 2018).

- [11] DC Comics. Batman | DC n.d. <https://www.dccomics.com/characters/batman> (accessed July 12, 2018).
- [12] DC Wikia. Arkham Asylum | DC Database | FANDOM powered by Wikia n.d. http://dc.wikia.com/wiki/Arkham_Asylum (accessed July 12, 2018).
- [13] MOREIRA V do C. Surrealismo e graphic novel: Estudo sobre Asilo Arkham: uma séria casa num sério mundo. Rev 9a Arte 2015;4.
- [14] Paz L. Asilo Arkham - Uma Séria Casa em um Sério Mundo - Edição Definitiva - UNIVERSO HQ 2013. <http://www.universohq.com/reviews/asilo-arkham-uma-seria-casa-em-um-serio-mundo-edicao-definitiva/> (accessed July 12, 2018).
- [15] Borgo, É. Batman - Crítica: Batman: Arkham Asylum - The Enemy 2009. <https://www.theenemy.com.br/critica-batman-arkham-asylum#.UgaSIJK1F8E> (accessed July 12, 2018).
- [16] Arkham City - Cinematic Batman Trailer - CC-FOX. n.d. <http://www.youtube.com/watch?v=vd7wz5lkHv4> (accessed August 10, 2013).
- [17] Batman: Arkham Asylum. Official Launch Trailer. n.d. <http://www.youtube.com/watch?v=r9fSkcAYyZ8> (accessed August 10, 2013).
- [18] Batman: Arkham Origins. Official Trailer. n.d. <http://www.youtube.com/watch?v=9pnK8akbd2M> (accessed August 10, 2013).