



## Um Mapa Dos Jogos Digitais<sup>1</sup>

Cristiano Max Pereira Pinheiro<sup>2</sup>

Marsal Ávila Alves Branco<sup>3</sup>

Centro Universitário Feevale, Rio Grande do Sul, NH

### Resumo

O objetivo deste artigo é esboçar um esquema a partir do qual se pode pensar o universo dos jogos digitais. É um exercício epistemológico que parte de um vôle alto sobre o campo. Esse vôle será conduzido tanto pelos *game studies*, no aproveitamento de idéias e conceitos existentes, quanto na proposição de novos conceitos. No primeiro caso, trata-se de um reposicionamento dos lugares de pertinência de sua aplicação; no segundo, a partir desse reposicionamento, propor novas pontes e estradas a ligar e integrar os acidentes geográficos encontrados.

### Palavras-chave

Comunicação Digital; Vídeo-*Games*; Ludemas; Jogos Digitais.

Nos últimos anos, os *game-studies* parecem ter chegado a um ponto de maior maturidade epistemológica no seu diversificado e - até então - esquizofrênico corpo de estudos. Há pouco tempo, o pesquisador que se lançasse nas águas turvas dos *games* se veria envolto com propostas de tal forma atravessadas por lutas políticas e pela busca de espaços que se tornaria difícil enxergar um campo de estudos coerente. Por coerente, não quero significar um campo sem contradições e disputas - que antes pode ser sinal da riqueza e complexidade do objeto *game* -, mas um espaço um tanto fechado em si mesmo, onde as diferentes propostas e alternativas teóricas não chegavam a se apresentar antagônicas ou alternativas, mas pareciam apenas não se enxergarem ou manterem qualquer relação entre si.

Nestes primeiros anos de *game studies*, a disputa entre ludólogos e narratólogos se impôs como o principal e norteador acidente geográfico do panorama teórico dos jogos digitais. Qualquer aproximação ao campo, sistemática ou aleatória, colocaria o

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na NP Tecnologias da Comunicação e Informação, do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor Doutor e Coordenador do Curso de Comunicação Social da Feevale

<sup>3</sup> Professor, Doutorando e Coordenador do Curso de Jogos Digitais da Feevale



pesquisador frente a dois terrenos separados por um abismo: o território do sistema de regras que representa para os ludólogos o *core* de um jogo. Ou o território da narrativa, que compreende dentro dos jogos suas diversificadas e por vezes complexas estruturas narrativas. Os argumentos de ambas as correntes (com todas as diferenças de método e abordagem internas à cada uma) são conhecidos. Para os ludólogos, duas idéias principais são a base de seus argumentos. A primeira é estruturada pelo seguinte raciocínio: a) não existem jogos eletrônicos sem sistema de regras; b) Por outro lado, nem todos os jogos contam histórias; c) logo, o sistema de regras, e não as histórias contadas pelos *games*, são essenciais para sua existência. A segunda idéia é uma reação de cunho ético-político contra o que seria uma “onda” de trabalhos científicos realizados por pesquisadores que voltaram seu olhar para os *games* por seu lugar na proscênica da indústria do entretenimento, mas que não se preocuparam em apresentar novos métodos e teorias adaptados a essa mídia específica, mas apenas aproveitar os esquemas já conhecidos, dessa forma diluindo, dos *games*, sua especificidade. Esse movimento, a despeito de suas razões históricas e das necessidades de posicionamento do campo em meio as disputas acadêmicas, parece ter cumprido sua missão. Nesse sentido de fato os *games studies* passam a ser considerados um campo de atuação específico e não um quintal onde semioticistas, lingüistas e narratólogos brincam a vontade, a despeito de um contato e de um comprometimento real com os *games*. Por outro lado, a manifestação muitas vezes radical da posição dos ludólogos gera essa fenda entre os territórios do sistema de regras e da narrativa.

Para os chamados narratólogos, o argumento básico é que *sim, games contam histórias*. Duas idéias também decorrem daí: a primeira é que a história representa mais que um adereço e uma roupagem para o sistema de regras, mas influi de maneira decisiva na experiência de jogo. A segunda é que, sendo isto verdade, é um desperdício fazer do estudo dos *games* uma *tabula rasa* como propõem os ludólogos, e desconsiderar - para entender melhor o universo dos jogos eletrônicos - o corpo teórico que os estudos da narratologia constituíram em sua história. Diferente dos primeiros, os narratólogos não negam o sistema de regras, apenas acham que não considerar as estratégias comunicativo-discursivas de um jogo é uma redução muito grande para entender essa mídia.

### **Pontes começam a aparecer**



A colocação dessa dualidade dentro da topografia dos *game studies* tem mudado. Vários teóricos a princípio considerados narratólogos - pelo simples fato de que admitem a existência e importância da ficção dentro dos *games* -, recusam essa visão dualista, mas buscam compreender essa mídia não pela negação das partes, não como opostos, mas como dimensões diferentes do modo de operar dos *games*. Barry Atkins e Henry Jenkins são alguns destes. Por parte dos ludólogos, autores como Jull revêem a radicalidade de suas posições e apresentam propostas não apenas para a interlocução entre os dois mundos como sustentam seus métodos justamente sobre esta inter-relação. O próprio Aarseth admite a existência não só da narrativa como a existência de um gênero de *games* basicamente narrativo.<sup>4</sup>

Tanto recusas quanto revisões nas posições de seus teóricos parecem manifestar um segundo momento dos *game studies*. Momento caracterizado pela aceitação dos *games* como um objeto da comunicação, pela necessidade de adaptações das teorias à disposição para se entender o fenômeno dos jogos digitais. Os *game studies* iniciam um processo de auto-crítica e de negociações em função de suas próprias e complexas formas de operar, que não se reduzem à tradicional “corrida do ouro” que caracteriza o primeiro momento dos *game studies*. Ocorre, de fato, que as grades teóricas propostas a partir da divisão tradicional *ludologia x narratologia* não são suficientes para abarcar a complexidade dos *games*. É necessária uma articulação entre elas e as primeiras propostas começam a aparecer.

## O mapa geral

Para iniciar esse mapeamento, parto do quadro teórico proposto por Charaudeau para pensar o ato comunicativo. Seu modelo pode ser aplicado a todo ato da comunicação linguageira. É dividido em três partes distintas.

Todo ato de comunicação é um objeto de troca entre duas instâncias, uma de enunciação, outra de recepção, cujo sentido depende da relação de intencionalidade que se instaura entre estas. Isso determina três lugares de pertinência: a instância de enunciação, chamada *lugar das condições de produção*; a instância de recepção, chamada de *lugar das condições de interpretação*; o texto como produto acabado, chamado de *lugar de construção do discurso*. (CHARAUDEAU, 1997)

---

<sup>4</sup> Aarseth refere-se aos *Adventures Games*.



A primeira dessas instâncias diz respeito ao lugar das condições de produção. Divide-se em duas partes diferenciadas, mas relacionadas: a que responde às condições socioeconômicas da máquina midiática e a que responde às condições semiológicas da produção.

A primeira parte diz respeito à atuação, sobre o produto midiático, de diversas lógicas, tais como a econômica, a política e a tecnológica. Diz respeito à condição de empresa, cujos movimentos são regidos por práticas específicas, em vista de seus objetivos; à hierarquização mais ou menos rígida e ao papel e funções que os atores desempenham em relação a ela. Ações que são pensadas e executadas levando em conta a necessidade de justificar suas práticas em relação aos objetivos de cada empresa. A preocupação, nesse nível, recai menos sobre as práticas de cada processo do que sobre as lógicas de organização e planejamento que estabelecem objetivos, hierarquias e papéis a desempenhar.

A segunda parte concerne ao processo em que se dá a realização do produto. “Este espaço constitui um lugar de práticas que se acha também pensado e justificado pelos discursos de representação sobre o como fazer em função de qual objetivo de sentido” (ib.). Aqui se está frente a práticas que formatam os diferentes produtos midiáticos, estabelecendo para cada um deles uma série de regularidades que podem ou não ser seguidas, mas que dificilmente serão desconsideradas: o artigo de jornal, um editorial, uma série televisiva, um *mangá*, um álbum de quadrinhos, etc. É quando acontece a conceitualização do que será produzido em função dos meios técnicos de que se dispõe.

A segunda instância que o modelo de Charaudeau apresenta é o que se chama “lugar das condições de interpretação”. Como o anterior, divide-se também em duas partes. Na primeira, encontra-se o destinatário ideal ou alvo; na segunda, está o receptor real, o público. As condições de interpretação consistem aqui em interrogar-se sobre a natureza e os comportamentos da instância de recepção. Para Charaudeau, é preciso distinguir claramente em qual desses espaços se está procedendo a análise,

[...] convêm distinguir os comportamentos consumistas dos públicos que correspondem ao espaço externo-externo dos fatos de consumo e das atividades apreciativas, todos os elementos que são analisados por sondagens, enquetes quantitativas e estudos de impacto, e os que correspondem ao espaço interno-externo onde se encontra o alvo...(1997, p. 16)



Sua maior preocupação aqui é não perder de vista as diferenças existentes entre pesquisas e metodologias que se preocupam em estabelecerem públicos-alvo e as que se preocupam com os efeitos produzidos em um público não ideal, mas real. Uma tem como foco de sua atenção a determinação de um público-alvo, de maneira que possa, a partir daí, afinar seu esforço de planejamento sobre o produto. As outras, por outro lado, mudam o foco da análise não para o público-alvo como uma entidade abstrata, mas para a realidade de um indivíduo, que tem nome e endereço. É junto a esse indivíduo que procura descobrir o que acontece realmente durante o processo de recepção sobre o produto midiático.

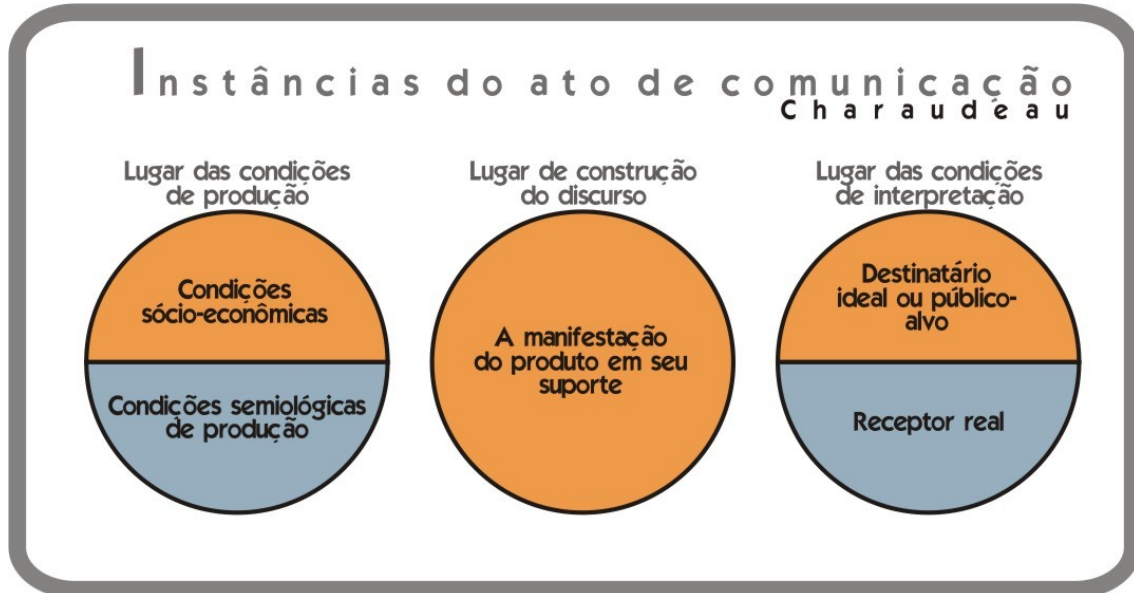
Por último, ou no meio, está o que Charaudeau chama de o lugar de construção do discurso. Trata-se do produto midiático propriamente dito: neste caso, o *game* enquanto manifestação na tela. Neste espaço, a preocupação volta-se ao que de fato a mensagem contém.

É o lugar onde todo discurso se configura segundo uma organização semiodiscursiva feita de certo agenciamento de formas em que umas pertencem, em dominância, ao sistema verbal e outras a diversos sistemas semiológicos tais como o icônico, o gráfico, o gestual. O sentido que resulta depende então da estruturação particular dessas formas, que deve poder ser reconhecida pelo receptor, sem a qual a troca comunicativa não se realizaria. (CHARAUDEAU, 1997, p. 14)

Nessa instância, a análise dá conta do que está de fato configurado no produto midiático. No caso dos *games*, concentra-se sobre as diferentes manifestações através das quais o *game* é apresentado. As linguagens das quais se utiliza: os desenhos, textos, sons, universos, personagens e histórias que são apresentados e também de que forma são apresentados. Nessa instância, importa o que se encontra, efetivamente, na realidade física do produto (a interface do *game*, a história em quadrinhos impressa, o programa de televisão, o artigo de jornal, o portal da internet, etc).

A instância de construção do discurso é resultado de uma co-intencionalidade. Porque, de um lado, remonta à instância de produção, em que só é possível imaginar um leitor ideal e, dessa forma, articular o discurso de maneira a atingi-lo. Por outro, remonta à instância de interpretação, da qual depende para que o discurso que articula se efetive. A riqueza dos reais processos de interpretação efetuados pelo público

acrescenta ao discurso interpretações não necessariamente previstas pela intencionalidade da instância de produção. O texto produzido é, então, portador da co-intencionalidade que se estabelece entre enunciador e destinatário, sendo o lugar, dentro do produto midiático, onde as lógicas da produção e da recepção se efetivam.



**Figura 1 - A proposta de Charaudeau para análise do ato comunicativo**

### A revisão do quadro

A opção de começar o mapeamento do território dos *games* a partir de um quadro teórico “externo” ao *game studies* visa evitar, a priori, a oposição *ludologia x narrativa* e permite que se desenhe outras configurações que podem enriquecer a análise, revelando diferentes posicionamentos e maneiras de relacionar as partes.

Entretanto, é possível que ao analisar os jogos digitais como ato comunicativo corra-se o risco de um apagamento das especificidades dessa mídia. Ora, se por um lado o esquema de Charaudeau ajuda na visualização das diferentes instâncias, processos e manifestações através dos quais uma mídia se expressa, por outro sua generalidade permite usar o quadro tanto para os *games*, tv, rádio, quadrinhos, cinema, etc. Nesse caso, corre-se o risco, já apontado pelos primeiros ludólogos, de usarmos velhos esquemas para analisar novas coisas, correndo o risco de vermos nestas novas manifestações apenas o que elas têm em comum com outras, para quem o quadro foi originalmente proposto. E aí vimos nos *games* o que eles têm de literatura, cinema, quadrinhos, e não, verdadeiramente, o que têm de original. A generalidade do quadro de Charaudeau não deve nos fazer esquecer que cada mídia vai se manifestar de formas



diferentes seja no interior de cada uma dessas instâncias seja na maneira como se relacionam.

Por isso, avançaremos o quadro como proposto pelo autor e o refinaremos para um modelo que compreenda as especificidades de produção, processualidade, discurso e recepção característicos dos *games*.

### **Outro quadro teórico para os *games***

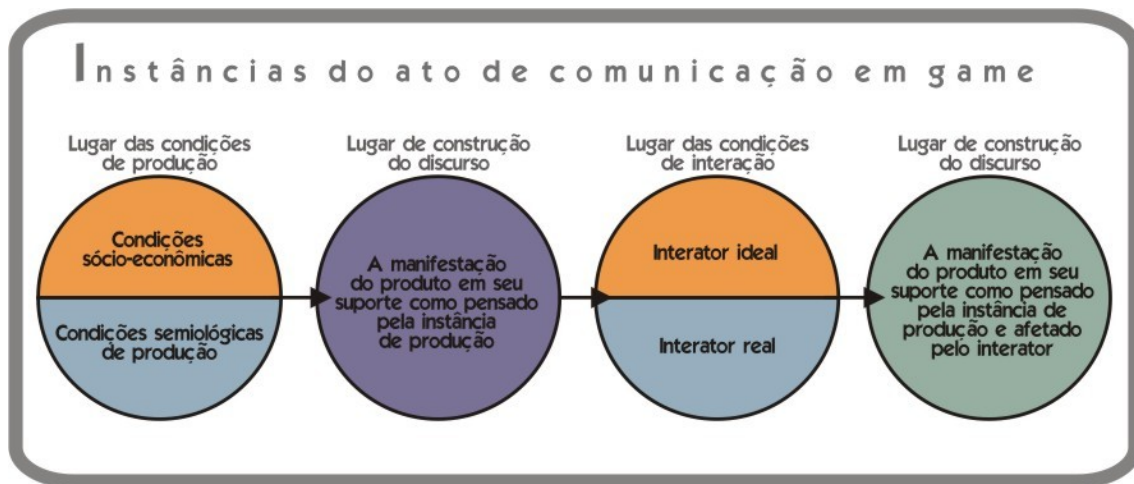
Ao aplicarmos o quadro de Charaudeau ao universo dos *games*, a primeira dúvida que se impõe é quanto ao papel do lugar das condições de interpretação.

Ora, o *gamer* em um jogo de videogame dificilmente pode ser comparado com o receptor de mídias mais tradicionais, como tv, rádio ou histórias em quadrinhos. Não se trata de alguém que apenas seleciona, constrói e interpreta as realidades propostas nas manifestações do discurso, mas de alguém que, além disso, atua diretamente sobre o discurso do *game*, afetando os acontecimentos apresentados. O *gamer* não é um receptor tradicional. O termo não se aplica a ele. Quando falamos de jogos digitais, o processo iniciado no lugar das condições de construção não está acabado até que a vontade do *gamer* - seu destinatário ideal -, atue sobre o discurso não apenas cognitivamente (como o fazem também leitores de livros, hqs, telespectadores, etc), mas também fisicamente. Não há jogo digital sem o ato de jogar. Essa necessidade do ato físico performatizado pelo receptor de *game* – daqui em diante chamado interator – já foi apontado a partir de diferentes abordagens e com diferentes nomes, seja por narratólogos como Murray, a partir do conceito de cyberdrama, ou por ludólogos como Aarseth, com o nome de *ergodic literature*:

“During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call *ergodic*...” (Aarseth, 1997)

A posição fundamental assumida pelo receptor-interator dentro de um *game* implica que efetuemos algumas alterações importantes no quadro de Charaudeau.





**Figura 2 - a presença do interator enquanto produtor de discurso altera o quadro original**

No novo esquema, ainda bastante rudimentar, o quadro original é alterado de maneira a prevêr a diferença entre a manifestação do discurso tal como proposta pela produção com a manifestação do discurso que compreende a resposta do interator com a proposta original.

Mas podemos reparar que até aí duas instâncias do quadro mostram as manifestações do discurso em seus diversos tipos. Estamos falando dos cenários, personagens, trilhas, sons, textos, falas, movimentos que aparecem de fato nos monitores ou televisores. É importante notar que, quando *Rayman* joga uma vaca sobre o banhado, quando *Yuna* invoca um *Esper*, *Sonic* dá um pulo ou quando finalmente *Prince* rola seu *Katamary* sobre o sol, estas são manifestações que respondem a várias coisas que estão acontecendo por trás da história, das estratégias discursivas utilizadas, e das quais a ação do interator é uma resposta. Mas em que lugares misteriosos estão acontecendo essas coisas? Que lugares seriam esses?

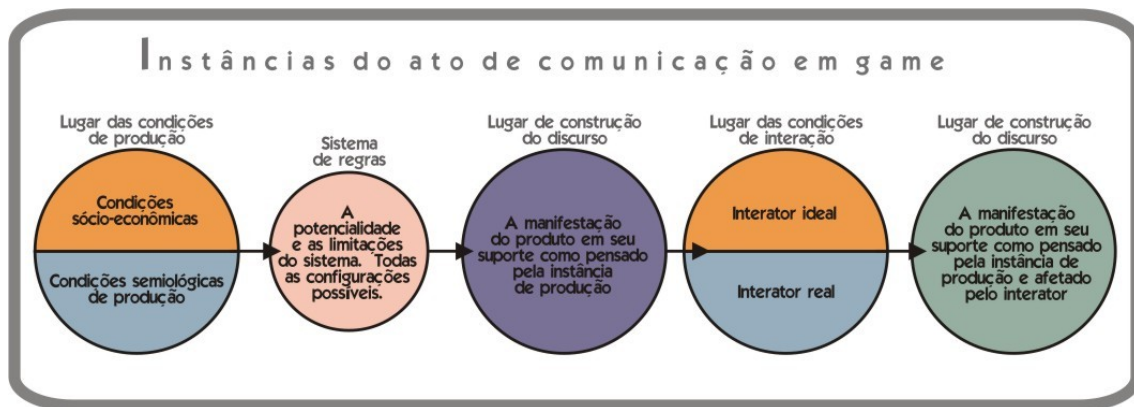
A resposta óbvia é que vêm, de um lado, das condições de produção e do outro do lugar das condições de interação. Do primeiro, o jogo herdaria suas características principais, desde as regras que conformam o mundo até *a storyline*. Do segundo, manifesta a negociação entre as vontades da produção e os atos efetivos realizados pelos *gamers*.

No entanto, o objetivo do lugar das condições de produção não é demonstrar o sistema de regras que enforma e diz o que é possível ou não dentro de um jogo. Como dito anteriormente, sua função diz respeito a) à atuação - sobre o produto midiático -, de diversas lógicas, tais como a econômica, a política e a tecnológica; b) O processo em



que se dá a realização do produto. Um espaço de práticas de *como fazer* em função de certos objetivos. Então jogos para crianças, por exemplo, apresentarão um tipo especial de estética, história, interface e níveis de dificuldade específicos e é essa conceitualização ou generalização conformam diretrizes básicas para a produção dos *games* e constituem a segunda contraparte do lugar das condições de produção. Ele nos dá uma visão de como um jogo se encaixa dentro de um contexto sócio-econômico e também como segue ou se diferencia dos padrões de ordem comunicativa já estabelecidos por outros jogos. Mas não nos dá pistas do lugar a partir do qual estão colocadas as regras pelas quais o *gamer* reage a alguma coisa presente no discurso.

E, no entanto, é possível que alguém queira analisar um *game* justamente pelo seu sistema de regras<sup>5</sup>. Mas se não está nas condições de produção, onde se encontra? De fato, o sistema de regras não se encontra em nenhuma das instâncias do quadro de Charaudeau. Para isso, proponho um refinamento do quadro como segue.



**Figura 3 - o sistema de regras permite acesso a novas dimensões que as instâncias originais não permitiam.**

Como mostra a figura, o sistema de regras é mais uma instância a parte dentro do processo. Qual sua função? Ele é o esqueleto a partir do qual o *game* se constitui. É ele que conforma o jogo, delimitando os limites do universo proposto; o que é possível e o que não é possível dentro dele; contém as regras de seu próprio desenvolvimento e gerenciamento. É o sistema que contém toda a potencialidade do jogo, todas as configurações possíveis. Virtualmente, oferece todas as posições possíveis para que *Snake* se esconda de seus inimigos; todas as movimentações possíveis para *Kratos*; todos as angulações possíveis de cenários em *Shadow of Colossus*; ele regula, permite e

<sup>5</sup> O sistema de regras é um dos conceitos mais queridos aos ludólogos. Representa o coração dos *games*. É o que o diferencia, basicamente, de todas as mídias tradicionais. Sobre o sistema de regras, Jesper Jull – um ludólogo arrependido –, apresenta no interessante *Half-Real* sua teoria dos *games* a partir da dicotomia entre o sistema de regras e os mundos ficcionais.



impede o acesso de cada avatar às habilidades, ambientes e outros avatares a cada momento em que o processo do jogo ocorre. É a soma de todas as possibilidades de crescimento e morte de cada personagem, cenário e mundo dentro de um jogo. Em resumo, o sistema de regras é a soma de todas as possibilidades e limitações que um jogo apresenta.

Para muitos ludólogos é o sistema de jogo que define “a natureza” do jogo. É a parte irreduzível, sem a qual um jogo não pode ser considerado jogo. Mesmo para os ludólogos não radicais (coloque neste grupo aqueles que compreendem a importância da narrativa dentro dos jogos) o sistema de regras é a única parte imprescindível para que ocorra o jogo. O exemplo clássico é *Tetris*: nada ali está sendo contado no sentido que a narratologia dá ao termo, e no entanto ninguém duvida que é um jogo. O argumento é razoável<sup>6</sup>, mas a dicotomia *regras x narrativa* continua sendo o marco principal do argumento.

A existência de um sistema de regras que encerra toda a potencialidade, todo o devir de um jogo, pressupõe uma contrapartida. A oposição que sugiro não é novidade, mas vêm de conceitos já “clássicos” nos estudos da cibercultura: a oposição *virtual x atual*<sup>7</sup>.

No texto anterior<sup>8</sup>, esbocei o conceito de algo que chamo ludema. Naquele momento, buscava uma maneira de fugir dos esquemas propostos nos *games studies* e em outras áreas que visam definir o que é ou não um jogo. A questão sempre me pareceu mal colocada. Um jogo, eletrônico ou não, nunca me pareceu algo que tivesse fronteiras que permitissem essa resposta, mas antes o resultado de um conjunto dinâmico de forças. O conceito de ludema buscava solucionar isso a partir da ideia de que um discurso será um jogo quando determinadas condições forem preenchidas. E que durante um discurso, essas condições variam todo o tempo. Então as vezes será jogo, as vezes não.

O ludema é a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do sistema ludológico (atualiza os desafios que até então existem apenas em potência) e do sistema narrativo, do qual converte as informações e transforma em experiência de jogo. (Branco & Pinheiro, 2007)

*O ludema* ocorre quando o interator, entre muitas possibilidades, atualiza uma ação. Embora não pensasse isso na época, o conceito de ludema é justamente a

---

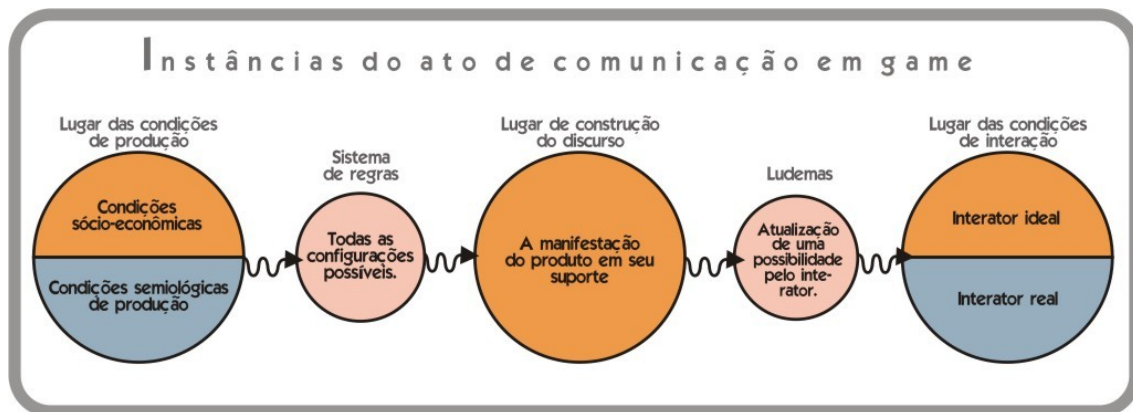
<sup>6</sup> Embora sempre vá depender da amplitude que se dá ao termo narrativa.

<sup>7</sup> Pierre Levy. Cibercultura.

<sup>8</sup> Em Busca dos Ludemas Perdidos. Apresentado para o Seminário de Tese I, do PPGCom da Unisinos. 2007/1.

contrapartida para o sistema de regras. Este último fornece todas as possibilidades e limitações possíveis do jogo, enquanto o primeiro é o ato de atualização de uma entre essas muitas possibilidades. O encontro do sistema de regras com um ato performatizado pelo *gamer* é o jogo.

O quadro então se alteraria da seguinte forma:



**Figura 4** - O quadro agora comporta o sistema de regras e sua atualização, os ludemas

Essa configuração permite uma melhor visualização das diferentes dimensões que atravessam os *games*, compreendendo a um só tempo o que têm em comum com qualquer outra estrutura comunicativa, mas também ressaltando o que tem de específico: o papel do interator - que age sobre o discurso através dos ludemas - e o sistema de regras que fornece a potencialidade técnica do jogo e os limites da sua atuação.

Além disso, através do relacionamento entre sistema de regras e ludemas, apaga, ou pelo menos coloca em outros termos a dicotomia *narrativa x ludologia*. O sistema de regras, lugar por excelência da ludologia, não se opõe mais a narrativa (lugar de construção do discurso) e sim à sua atualização na forma de ludemas. A narrativa, antes de ser oposta ao sistema de regras, fornece a maneira pela qual o discurso vai se manifestar em sua resposta às ações do interator e em resposta às possibilidades do sistema.



### **Algumas considerações**

Tenta-se lançar as bases para o desenvolvimento de uma teoria dos jogos. Nesse texto, procuramos cimentar uma visão do terreno onde se encontram os *games* e trazer uma nova topografia a partir do qual pensar os jogos eletrônicos em seus diversos aspectos.

O mapa que resultou é uma proposta incompleta, sendo necessário o refinamento de sua organização – a maneira como as instâncias se concatenam - e especialmente o desenvolvimento e a conceitualização das principais características dessas instâncias. É o caso, por exemplo, do sistema de regras, cujo modo de operar e organização não foi apresentado aqui. No caso dos ludemas, uma primeira classificação desses modos de operar já foi apresentada, muito embora a re-configuração proposta pelo mapa evidencie a necessidade de sua revisitação. A partir do novo mapa, também, é necessária a revisão da proposta metodológica desenvolvida pelo grupo de pesquisa em *games* da Feevale, que divide o discurso dos *games* em três diferentes dimensões: narrativa, interface e tecnológica (BRANCO & PINHEIRO).

Acredita-se que o novo mapa dê condições ao pesquisador de ver uma organização mais clara do objeto *game*. Permite delimitar funções, processos, características e relacionamentos internos de maneira mais clara, fornecendo as bases para a elaboração de uma teoria dos jogos digitais com uma proposta metodológica que - se não chover e tendo boas ondas, um dia há de ser uma praia bem definida.



## **Bibliografia**

- AARSETH, Espen. *Cibertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- BAKHTIN, Mikhail, Mikhailovitch. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BAL, Mieke. **Teoria de la Narrativa (una introducción a la narratología)**. Madrid: Cátedra, 2001.
- BOLTER, Jay David. & GRUSIN, Richard. **Remediation**. Massachusetts / London: Mit Press, 1998.
- BORDIEU, Pierre. **Da regra às estratégias**. In: \_\_\_\_\_. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- BORELLI, Silvia Helena Simões. **Ação, suspense, emoção. Literatura e cultura de massa no Brasil**. São Paulo: EDUC, 1996.
- BRAGA, José Luiz. "Sobre a Conversação", in *Brasil - Comunicação, Cultura & Política*, (orgs. Antonio Fausto Neto, Sérgio Dayrell Porto e José Luiz Braga). Rio de Janeiro, Editora Diadorim, 1994 - p. 289-308.
- \_\_\_\_\_. "Interatividade & recepção".
- \_\_\_\_\_. **Sobre "Mediatização" como processo interacional de referência**.
- BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Entre Combos e Enigmas**. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 14, dezembro/2005 2005.
- \_\_\_\_\_. **A Segunda Guerra nos Games** In: ENCONTRO REDE ALCAR, IV., 2006, São Luis do Maranhão. São Luis do Maranhão, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Uma metodologia de games**.
- BRITTOS, Valério Cruz & BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. **Tv digital. Potencialidades e disputas**. São Paulo, Intercom. 2004.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHARAUDEAU, Patrick. **Introduction**. In \_\_\_\_\_. *Le discours d'information médiatique: la construction du miroir social*. Paris: Nathan, 1997
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- FONTANILLE, Jacques. **Significação e visualidade. Exercícios práticos**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias. Do game à tv interativa**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003. 267 p.
- GREIMAS, A.J. **A propósito do jogo**. *Verso e Verso*. São Leopoldo, 27 (12):1998.



- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Everything bad is good for you. How today's popular cultures is actually making us smarter**. New York: Riverhead Books, 2005.
- JULL, Jesper. **Half-real. Vídeo Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2005.
- KOSTER, Raph. **A theory of Fun**. Scottsdale: Paraglyph, 2005.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **A arte no vídeo**. São Paulo. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.
- MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. São Paulo: Unesp, 2005.
- PEDERSEN, Roger E. **Game design foundations**. Texas: Wordware, 2003.
- PRIMO, Alex & CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. [www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/esprialpb.htm](http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/esprialpb.htm).
- STEUER, Jonathan. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence**. In Journal of Communication, 42. São Francisco: 1992
- SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. Massachussets-London: MIT Press, 2001.
- TAYLOR, T.L.. **Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture**. Massachussets-London: MIT Press, 2006.
- WARDROP-FRUIN, Noah & HARRIGAN, Pat. First person shooter. New Media as story, performance and *game*. Londres, MIT Press. 2004.