

Quando a Realidade é Sintética: Jogos Eletrônicos e seus Múltiplos Contextos Experienciais¹

Thiago Falcão² (coordenador)

Emmanoel Ferreira³

Paolo Bruni⁴

Luiz Adolfo de Andrade⁵

Universidade Federal da Bahia / Universidade Federal do Rio de Janeiro

Resumo

A presente proposta de mesa temática visa trazer à tona questões centrais aos estudos das particularidades nas experiências produzidas pela interação entre indivíduos e jogos eletrônicos. Elegemos, no intuito de montar uma estrutura de valores que auxilia na produção de significado proveniente de tais experiências, um corpo de quatro linhas teóricas que explicam tal interface pelos vieses das experiências (i) sensoriais, (ii) estéticas, (iii) espaciais e (iv) sociais.

Palavras-chave

Video games; Experiência Social; Experiência Estética; Experiência Espacial; Experiência Sensorial.

¹ Proposta de mesa temática apresentada ao eixo temático “Entretenimento, Práticas Socioculturais e Subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Thiago Falcão é aluno do curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA; integra o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa) participando do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) e do Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS). Edita o blog Realidade Sintética, especializado na interface entre jogos eletrônicos e questões referentes à pesquisa científica. falc4o@gmail.com

³ Emmanoel Ferreira é doutorando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ. Integra a equipe do projeto Estéticas da Comunicação: Novos Modelos Teóricos no Capitalismo Cognitivo, sob orientação da Profa. Dra. Ivana Bentes Oliveira. Atua como professor do curso de Comunicação Social do Centro Universitário Augusto Motta e é bacharel em Desenho Industrial/Programação Visual pela Escola de Belas Artes da UFRJ. eferreiradg@gmail.com

⁴ Paolo Bruni é produtor cultural e Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Membro do grupo de pesquisa Laboratório de Análise Fílmica da mesma universidade. Membro do coletivo de pesquisadores em video games Realidade Sintética, atualmente desenvolve pesquisas sobre consoles de videogame intercalando os campos da estética, poética aristotélica, arte digital, interface homem-computador, narratologia e ludologia. ciborgs@gmail.com

⁵ Luiz Adolfo de Andrade é professor, pesquisador e game designer, trabalhando com *alternate reality games*. Doutorando em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, linha de pesquisa em Cibercultura. Integra o GPC (Grupo de Pesquisa em Cibercidade), e é membro do labCULT (laboratório de Culturas Urbanas, Lazer e Tecnologia) e do Realidade Sintética, coletivo dedicado à discussão sobre games em geral. luizadolfoandrade@gmail.com

Proposta da mesa

Parte considerável do esforço das ciências da comunicação se debruça sobre o entendimento da dimensão interpretativa inerente aos símbolos; da decodificação da polissemia habitual que permeia os vários espectros que compõem a ecologia midiática, mediante os mais diversos contextos, numa situação na qual a existência – e mesmo o uso – de uma prática hermenêutica nos é cognitivamente inescapável.

Tal prática, necessariamente dependente do processo pelo qual o significado se origina – um processo que se calca na existência de interação entre atores e objetos –, se não nos garante um entendimento completo de mundo, nos provê um mínimo de decodificação contextual, referente tanto ao modo como lidamos com outros atores, quanto ao modo como lidamos com o mundo de objetos produzidos por tais atores, e ao qual todos somos, de certa forma, inerentes; a nós, por fim, nos é permitido que exerçamos ações e demonstremos comportamentos adequados à conjuntura na qual nos encontramos. A necessidade interpretativa, necessidade de um discernimento simbólico, de uma contextualização apropriada, contudo, torna-se decisiva quando o intuito é o da produção de um tratado científico sobre um assunto: especificidades e nuances são essenciais para nos prover um entendimento minucioso das várias significações encerradas em um conceito.

Se cristalizando, desde o final da década de 1970, como peças importantes no desenvolvimento da cultura contemporânea, assim denotando maior necessidade na existência de uma abordagem teórica de sua compleição, os jogos eletrônicos – ou *games*, como o campo acadêmico brasileiro convencionou chamá-los – passaram por um processo de transformação técnica e cultural que nos levam a inquirir não necessariamente sob o ponto de vista de sua produção, mas sim de que modo eles podem ser apropriados, de que modo tais jogos oferecem experiências únicas, oferecidas graças ao hibridismo entre o contato de anos de tradição e cultura com o desenvolvimento de um aparato tecnológico que ainda não possui meio século, sequer.

Tal desenvolvimento técnico-cultural levou os *video games* a um movimento de decomposição em subtipos e subgêneros, ao longo de sua história, que, por sua vez, motivou teóricos mundo afora (cf. AARSETH, 1997; JUUL, 2001; MURRAY, 2003; entre outros) a se debruçarem sobre essas primordialmente ferramentas do entretenimento, discutindo sobre, entre outras questões pertinentes, os processos pelos quais eles se utilizam dos mecanismos de produção de sentido para tornarem-se bens simbólicos, e pelos quais tais padrões de idéias,

imagens, sons, histórias e dados dialogam com os outros elementos da cultura – num movimento de transformação semântica que reescreve nossa cultura a cada dia.

Curiosamente, por familiar que a idéia do lúdico seja a cada um de nós, na figura formal do jogo de tabuleiro ou na brincadeira descompromissada entre pais e filhos, definições e enquadramentos – em especial por parte dos grandes veículos de comunicação – comumente apresentam discrepâncias e distorções, denotando uma variação entre extremos: se às vezes, ao professar resultados inéditos de pesquisas que atestam o valor do lúdico para o desenvolvimento da subjetividade e dos aspectos técnicos humanos, a relação entre jogador e jogo é recebida com euforia, não é incomum, contudo, nos depararmos com abordagens absolutamente depreciativas, que condenam o envolvimento entre jovens e jogos eletrônicos porque, supostamente, estes diminuem os coeficientes de sociabilidade, causam problemas como falta de concentração ou estimulam comportamentos agressivos.

Tal comportamento dá forças a uma indeterminação cultural sobre como tratar a relação entre jogos eletrônicos e, não apenas crianças e adolescentes – recentemente tal polêmica passou a permear o universo de entretenimento relativo aos adultos. Não se pode ignorar que segundo a *Entertainment Software Association*, a média da faixa etária dos usuários de jogos eletrônicos é de 30 anos.

A presente mesa é composta por quatro trabalhos, que discutirão respectivamente: (i) a experiência sensorial dos jogos eletrônicos, com relação à (falta de) interface técnica por estes adotados; (ii) a experiência estética proveniente da fruição de tais bens; (iii) o modo pelo qual o próprio espaço de jogabilidade ganha nova significação através da experiência dos jogos e, por fim, (iv) o modo pelo qual forças sociais se organizam ao redor de tais promotores de cultura, remontando significados, criando subculturas e redistribuindo vários aspectos do capital.

Cientes de tal contexto, portanto, pretendemos promover, através desta proposta de mesa temática, uma discussão sobre os vários aspectos levantados pela interação entre indivíduos e *videogames*. É importante pontuar que, embora os quatro aspectos escolhidos para serem aqui discutidos estejam relacionados, cada um deles requer um tratamento teórico único, no intuito da construção de objetos e caminhos específicos pelos quais pode ser entendido esse fenômeno, hoje mundial.

Trabalhos Propostos

Video Games e Experiência Sensorial: Por uma Análise das Novas Interfaces Baseadas em Gestos e sua Relação com o(s) Espaço(s) de Jogo, ou *Por que Atravessar o Espelho, Alice?*

Emmanoel Ferreira

Resumo: Recentemente, todos os grandes produtores de consoles de videogames, a saber a Nintendo, a Microsoft e a Sony, têm investido em tecnologias que tornam possível o uso de interfaces que requisitam uma maior participação do corpo e dos sentidos na interação entre jogador e o dispositivo videogame – tomando aqui o termo em seu sentido completo: o hardware, com seus dispositivos de entrada (*joysticks, gamepads, controles remotos, etc.*); e o software, i. e., o próprio jogo. A Nintendo, pioneira nesta corrida – com seu console Wii, lançado ao final de 2006 – retomou uma tendência – que teve uma primeira centelha nos consoles das primeiras gerações e nos antigos *arcades* (FERREIRA, 2009) – na qual a experiência de jogar videogame está muito além da típica cena *gamer*, que compreende jogador sentado com o controle em suas mãos, realizando movimentos mínimos, que Gregersen e Grodal (2008) chamam de ações primitivas (*p-actions*), as quais desencadearão os movimentos e ações dos personagens no jogo; a proposta do Wii foi a de proporcionar uma simbiose entre movimentos do jogador e movimentos de seu personagem, através da transferência de movimentos entre o primeiro e o segundo. No entanto, apesar de proporcionar uma expansão na experiência de jogo com relação aos movimentos do corpo e ao uso do espaço físico, toda a mecânica – a configuração – de jogo do Wii é ainda centrada no *paradigma da tela*; em outras palavras: apesar de o jogador atuar como se ele próprio estivesse no espaço virtual do jogo, que funcionaria como uma expansão do espaço físico no qual o jogador está presente (Ferreira 2009), este espaço virtual ainda está delimitado pelas bordas da tela do monitor ou da TV, ocasionando uma descontinuidade entre ambos os espaços. Como aponta Anne Friedberg (2006), esta configuração delimitada por uma tela – uma janela, em suas palavras – estaria muito mais relacionada a uma arquitetura da *espectatorialidade*, primazia das tecnologias imagéticas seculares, como a pintura, a fotografia, o cinema e o vídeo, do que a uma arquitetura da interação. Portanto, a conjunção de um modelo interativo que prevê uma continuidade entre espaços virtual e real com um modelo tradicional – representado pela tela – parece, à primeira vista, um equívoco.

Diferentemente das obras de arte interativas classificadas por Mark Hansen (2006) como obras de realidade mista (*mixed reality*), onde de fato há uma fusão entre espaço real e espaço virtual, já que não estão delimitadas por telas – por janelas – nas empreitadas levadas a cabo pelas empresas citadas acima, a experiência de jogo ainda é delimitada pela necessidade de se estar diante de uma tela, através da qual se localiza o espaço do jogo, o jogo em si – sua narrativa, seus cenários, suas regras – com o qual o jogador interage. Ao passo que o jogador é convidado a se locomover pelo espaço físico – a fazer uso desse espaço – seus olhos ainda são atraídos pelo ponto fixo – central, estático – da tela. Por mais que o jogador mude seu ponto de vista, sua localização no espaço; por mais que ele realize um movimento pertinente ao jogo, como por exemplo o movimento de um ataque com uma espada, tudo isto ainda deve ser direcionado à tela, a esta entidade aprisionadora e centralizadora. Desse modo, por mais que novos modelos interativos sejam pensados, criados, desenvolvidos; para além de todo o *hype* gerado pelo mercado, a antiga *janela*, presente no pensamento primevo de Alberti, há mais de cinco séculos, se mantém viva e ativa, com todo seu poder.

O objetivo deste trabalho é analisar uma possível incongruência entre a proposta das novas interfaces baseadas em gestos (Wii, Projeto Natal e PS3 Wand) e seu uso do espaço e das sensorialidades e a configuração destes mesmos consoles, baseadas no antigo paradigma da “janela”, apresentado por Alberti no século XV e que tanto influenciou as tecnologias da imagem ao longo da história, e que ainda se mostra presente nas atuais tecnologias imagéticas interativas, em particular, nos videogames.

Video Games e Experiência Estética: Interpretação dos Efeitos da Obra

Paolo Bruni

Resumo: O estudo da experiência estética nos videogames no meio acadêmico é um exercício bastante recente se comparado a outros *media*, como o cinema. A maioria das abordagens empregadas entende o jogo digital enquanto texto, ou seja, consideram o sistema videolúdico como um objeto signifiante capaz de intermediar mensagens através de gramáticas mecânicas que combinam seus códigos internos numa coerência própria, resultando em uma unidade de significação, uma obra textual.

Alguns esforços foram empregados no intuito de entender como funciona a relação de fruição do jogador com a obra videolúdica. Segundo Janet Murray, três parâmetros organizam a experiência estética jogador: a sensação de estar presente em outro lugar, imerso numa lógica ficcional (ou nos cenários criados pelo meio); “a emoção de exercer o poder sobre

materiais sedutores e plásticos” (2003: 150) intervindo ativamente nesses mundos; e o estado de constante transformação que estão sujeitos os objetos na *mise-en-scène* digital. A natureza *ergódica* (AARSETH, 1997) dos textos videolúdicos permitiria que o jogador construísse um esforço não trivial no percurso de fruição da obra: o usuário não apenas interpreta (ECO, 1976), mas a explora ativamente, simultaneamente como leitor e autor. A experiência de jogar um videogame (*gameplay*) constrói-se, então, no momento de interação dialógica (BRUNI, 2008) entre o jogador e o *software*, utilizando o console⁶ e a televisão (ou outro dispositivo visualizador) enquanto meio.

Apesar destes estudos estabelecerem modelos mais sólidos da experiência do jogador, suas conjecturas ainda estão muito dos problemas estabelecidos pelo campo disciplinar da estética (JIMENEZ, 1999). São poucos os estudos sobre a *materialidade expressiva* dos videogames, ou seja, “isso quer dizer que foi configurada por arte para produzir em outra subjetividade uma determinada variedade de sentidos [...]” (GOMES, 2004, p. 97). Nos estudos anteriores são negligenciadas as funções dos recursos da narrativa (personagens, cenários, enredo etc.), do lúdico (sistemas de regras, *puzzles*, etc.) e da interface (*joysticks*⁷, gráficos, etc.) como dispositivos que causam determinados efeitos nos jogadores, previstos por estratégias da instância autoral.

Entretanto, seguindo o modelo hermenêutico de Umberto Eco (1976; 1979; 1994; 2000; 2005), seria pouco provável especular, com base exclusiva nos elementos internos da obra videolúdica, os efeitos causados num jogador real ou empírico. Eco afirma que os textos são conjuntos de códigos compartilhados por um leitor-modelo previsto na geração da obra, capaz de atualizar suas estratégias, oferecendo a interpretação pensada pela instância autoral (1979, p. 15). Conclui-se, por analogia, que na obra videolúdica um *jogador-modelo* operaria como entidade referencial na concepção do *gameplay*.

A partir dessa especulação generalista da apreciação, o segundo passo do trabalho hermenêutico consiste na tentativa de deduzir os seus programas, a organização estratégica dos elementos materiais essenciais à obra (dimensões da interface, da narrativa, e do lúdico). O terceiro passo no processo interpretativo é identificar a tentativa dos programas em gerar alguma das três espécies de efeitos (cognitivo, sensorial, emocional). Nesse intento o analista deve perceber que os efeitos provocados pela obra podem não se ater a somente uma dessas

⁶ Console é um aparato interativo computadorizado capaz de executar um jogo eletrônico conectado a um display de imagens (televisor ou monitor). Os consoles de videogame foram popularizados no final da década de 70 nos EUA com o Atari 2600 (segunda geração tecnológica) (WOLF, 2007).

⁷ Periférico eletro-mecânico que permite a interação em videogames (WOLF, 2001).

espécies, ou seja, podem existir transversalmente ou intercalados numa mesma obra. Para evitar esse deslize, deve-se sempre interpretar a obra como um “todo orgânico”⁸, possível de várias estratégias de efeito.

Dessa forma, “o procedimento da interpretação de alguma maneira inverte o procedimento da criação da obra” (GOMES, 2004, p. 115). Enquanto o *game designer*⁹ organiza estrategicamente materiais expressivos com o objetivo de engendrar encanto no jogador durante o *gameplay*, o analista parte do encantamento para então determinar quais dispositivos foram organizados de modo a provocá-lo.

Video Games e Experiência Urbana: Por uma Ética da Espacialização

Luiz Adolfo de Andrade

Resumo: O espaço urbano sempre foi palco para disputa de jogos. Ao longo dos anos, cidade *empresta* suas praças, edificações e seu traçado de ruas, que servem de cenário para a disputa de diversas modalidades – desde os simples jogos de amarelinha às competições internacionais, como as maratonas. No início do século XXI, com o advento das redes sem fio e tecnologias de comunicação móveis (smart phones, notebooks, PDAs, etc) as cidades passaram abrigar também jogos eletrônicos, ocasionando novas formas de apropriação do espaço urbano pelo fenômeno lúdico.

Estes jogos, geralmente, são chamados de *ubiquitous games* ou *pervasive games*, pois são fundamentados no paradigma da computação ubíqua (WEISER, 1991) e suportados pela computação pervasiva. Nestes casos, o conteúdo informacional transborda da web e é sendo derramado sobre o espaço físico em que o game é experimentado. Esta especificidade transforma estes games em poderosos operadores de espacialização (LE MOS, 2009a) que, através desta característica, podem reconfigurar o sentido de determinados lugares públicos (FALCÃO *et al*, 2010) como praças, museus, ruas, shopping centers, etc.

Podemos apontar dois caminhos que permitem formas distintas, porém relacionadas, de compreensão do espaço (LEFEVBRE, 1991, DOURISH e HARRISON, 1996; DOURISH, 2006, SANTAELLA, 2008a; 2008b, LEMOS, 2009a, 2009b): o espaço geométrico que dá conta do fato de que duas coisas não podem ocupar o mesmo lugar no espaço. Já o espaço é um produto social, um lugar praticado. Uma rua, por exemplo, que é definida

⁸ Noção desenvolvida por Aristóteles (1994) para análise da estrutura dramática no teatro.

⁹ Profissional, na indústria dos videogames, responsável pela idealização e desenvolvimento da experiência lúdica num determinado jogo digital (Schuythema, 2009: 1-34).

geometricamente pelo planejamento urbano, é transformada em espaço pelos seus transeuntes e as atividades por eles desenvolvidas.

Conforme Santaella (2008b, 2008c) observou, não há um consenso entre os teóricos sobre o conceito de lugar, especialmente sobre a distinção conceitual entre lugar e espaço. A palavra lugar é utilizada em muitas ocasiões de nosso cotidiano, muitas vezes para se referir a um prédio ou um local de encontro ou dotado de significado. Em diversos momentos, a palavra lugar se relaciona a algo além de um referencial de espaço. Torna-se expectativa sobre o comportamento relativo a posição de um ator em uma estrutura social e suas ações no espaço, combinando espaço e sociabilidade, concebendo o que Cresswell (1996) chama de *social space*.

Retomando o trabalho de Jane McGonigal (2006), a autora também aponta os Alternate Reality Games como gênero mais representativo dos *Ubiquitous Games*, cujo formato já vimos ser muito próximo dos *pervasive games*. Ambos os formatos, além de fazerem referência direta ao paradigma de *Weiser*, suscitam um novo estilo de jogar, configurando novo padrão de *gameplay*. Por apresentar todas estas características comuns, além de ser apontado pelos autores acima como representante legítimo tanto dos *Ubiquitous Games* quanto *Pervasive Games*, escolhemos os *alternate reality games* (ARGs) para ilustrar a relação entre jogos eletrônicos e espaço urbano.

Largamente conhecidos no Brasil e no mundo, os ARGs entende os alternate reality games como narrativas estruturadas em séries sofisticadas de *puzzles*, criptografadas de forma alternada em ambientes da web e do mundo real. Para solucioná-las e conseguir avançar na história, é necessário engajamento dos participantes em times, que operam através da inteligência coletiva e se ajustam lógica de outras coletividades encontradas na internet - as comunidades virtuais.

A especificidade dos ARGs pode ser encontrada analisando seu *gameplay*, caracterizado pela aplicação de técnicas de *game design* – *affordances*, *puzzles*, *quests*, *interface*, *narrativa*, *sistema de fases* – no espaço urbano. Simultaneamente, elementos reais e virtuais (personagens, cenários e objetos) são inserido na composição da narrativa, e os caracteres utilizam os meios de comunicação para contar a história do ARG, à comunidade envolvida. Em síntese, o *alternate reality game* é um fenômeno resultado da convergência entre elemento lúdico, caracterizado por sua estrutura em forma de puzzles e enigmas; mídias/tecnologias de comunicação, responsáveis pela comunicação entre público e personagens; narrativa, que serve de pano de fundo e conduz os eventos relacionados ao jogo;

finalmente, a computação ubíqua e pervasiva, que faz desafio transbordar dos ambientes eletrônicos para o espaço urbano.

Video Games e Experiência Social: Produção de Significado, Paratextos e Gaming Capital em MMORPGs

Thiago Falcão

Resumo: Apesar do comum acordo dos aspectos da mídia brasileira em se referir aos MMORPGs como simplesmente jogos – ou mais especificamente como *games* – tal terminologia, se analisada por uma lente de preciosismo – lente esta necessária ao trato científico – não se mostra adequada: tal palavra, como também sua tradução (*game* / jogo) são, de certa forma, simplificadores da definição de um MMORPG, primeiro ignorando a característica de mundo projetada pelo ambiente, com regras próprias que funcionam tanto na esfera imanente (regras do mundo) como na esfera da apropriação (regras entre os jogadores); e posteriormente, se observarmos um MMORPG de acordo com as funções que ele desempenha, esquecendo que tais ambientes, apesar de serem absolutamente dedicados a enaltecer os aspectos de jogo, podem ser usados também para comunicação ou para o vislumbre, como em um flunar por um parque de diversões (AARSETH, 2009).

É importante frisar que apesar de serem portadores de semelhanças – principalmente no que diz respeito a processos de repetição, necessários para que possa se estabelecer a dinâmica do jogo (JUUL, 2005) – MMORPGs e *video games* não podem ser tratados como sinônimos exatos. A dinâmica social inerente a tais ambientes virtuais mediados por avatares subverte a lógica solitária – ou pelo menos de amplitude social limitada – do *game* tradicional, ampliando o espectro de relações sociais que pode ser desenvolvido quando dado o processo de imersão. ‘Mundos virtuais’ são, então, híbridos entre jogos eletrônicos e ambientes sociais (KLAstrup, 2003), e como se deve esperar, modificam certos atributos herdados de suas partes contribuintes.

Temos, nestes mundos virtuais, portanto, dois micro-processos distintos que auxiliam no processo de produção de significado: (i) um que envolve somente os aspectos técnicos – o meio e a linguagem, aqui interdependentes, segundo Ryan (2005, p. 516) – ou sua combinação na essência de um cibertexto; e (ii) um que envolve o processo de interação entre leitor e texto, mas que seria maculado pela presença de outros leitores ao mesmo tempo e interagindo entre si.

Para Klastrup (2003), então, o processo de produção de significado está tão associado ao mundo enquanto potência quanto aos interlocutores, que através de suas ações acabam por gerar lexias aparentemente desassociadas da linha narrativa central do mundo em questão, mas que, no processo de produção de sentido associado ao meio em questão, são tão importantes quanto – ou mais que – a produção de significado entre simplesmente leitor/jogador e o mundo enquanto bem simbólico (ou cibertexto).

Para a pesquisadora americana Mia Consalvo (2007), há níveis na relação do bem simbólico para com outras miríades de símbolos espalhados pela cultura. Mesmo que o diálogo entre texto e leitor necessariamente aconteça, o consumo de um bem – esse central à experiência, por assim dizer – vem atrelado ao consumo de outros bens relacionados que intensificam a dada experiência. Revistas, tutoriais, sites especializados e outros jogadores funcionariam, portanto, como paratextos (CONSALVO, 2007; GENETTE, 1997), que trabalhariam como enquadramentos prévios para ajudar no consumo de certos bens. Um jogo, portanto, dialogaria diretamente com todo esse corpo de “comunicações e artefatos” (CONSALVO, 2007), que, para a pesquisadora não estariam necessariamente à margem, mas seriam centrais, “dando o tom” da experiência.

O intuito da reintrodução do conceito de paratexto na discussão sobre os jogos eletrônicos diz respeito ao modo pelo qual o capital cultural e social circula por meio da produção de tais bens “tangentes” ao produto central. Isso inclui não só a participação das esferas especializadas – que produzem revistas, livros, merchandising oficial – mas principalmente a participação da comunidade de jogadores, que colabora com outros bens que tornam a experiência de uma franquia mais rica.

A discussão sobre a ideia de paratexto trazida por Mia Consalvo (2007) é um alicerce conceitual sobre a qual a autora pode construir sua apropriação da ideia de capital cultural como proposta por Bourdieu (1984). Para a pesquisadora americana, existe a necessidade de endereçar propriamente o modo pelo qual as trocas simbólicas relativas ao jogo se dão; ela (CONSALVO, 2007) acredita que o modo pelo qual o fluxo simbólico ocorre é por demais complexo, e depende não só da categoria específica – do *habitus*, para usar um termo caro a Bourdieu (1984) – mas também do contexto no qual o jogo está inserido: no modo como o jogo é jogado, em que ambiente se dá a atividade e a que outros textos culturais a atividade é relacionada. O fluxo de capital é, então, identificável facilmente através da observação de como os paratextos dialogam para com o contexto cultural.

Walsh & Apperley (2008) relacionam o fluxo do *gaming capital* diretamente a uma micro-sociologia do jogo demonstrando que o conceito é importante especialmente para fazer uma conexão entre toda a ecologia midiática e os lugares onde o jogo se encontra.

O conceito de *gaming capital* é importante para o presente trabalho à medida que ele ajuda a perceber que variáveis são cruciais nos processos de produção de significado relacionados aos MMORPGs – através dos diálogos estabelecidos pelos diferentes textos experimentados por usuários. É importante perceber que qualquer jogo, em sua essência, é social – mesmo aqueles que são jogados de forma solitária – mas que existem jogos que potencializam essa característica, transformando o aparato social não em uma simples característica imanente, mas em seu objetivo *mater*.

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. “A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice”. In: H. G. Corneliusen e J. W. Rettberg. (Eds.) **Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader**. Cambridge: MIT Press, 2009.

ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. Trad. Antonio da Silveira Mendonça. Campinas: Editora da Unicamp, 1992.

ANDRADE, Luiz Adolfo. “Obsessão compulsiva: games, efeitos em terceira pessoa e funções pós-massivas nas (re)mediações da (ciber)cultura do entretenimento”. **Revista Icone**, Vol 10 número 1. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2008a.

_____. “Efeitos em terceira pessoa e funções pós-massivas: o caso de Obsessão Compulsiva”. **Trabalho Apresentado no II Simpósio da ABCIBER** (Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. São Paulo: PUC, 2008b.

_____. “Realidades Alternadas ou revelações de Lost sobre games e ficção seriada”. **Trabalho apresentado no Colóquio internacional Televisão e Realidade**. Salvador: UFBA, 2008c.

ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, 1994.

BJORK, S., HOLOPAINEN, J., LJUNGSTRAND, P., AND ÅKESSON, K-P. “Designing Ubiquitous Computing Games”. **Personal and Ubiquitous Computing** 6, 442-458, 2002.

BOGOST, Ian. “Gestures as Meaning”. In: **Gamasutra**, Persuasive Games, 30 de junho de 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com>. Acessado em: 8/8/2009.

BOURDIEU, Pierre. **Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1984.

BRUNI, Paolo. “Como os videogames formam ciborgues?” In: **IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, Salvador, 2008.

CONSALVO, Mia. **Cheating. Gaining Advantage in Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007.

DENA, Chrysti. “Creating Alternate realities A Quick Primer” In: **Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level**. Basel: Birkhauser Verlag AG, 2007.

ECO, Umberto. **Obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. **Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

_____. **Seis passeios no bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FALCÃO, Thiago; ANDRADE, Luiz Adolfo; FERREIRA, Emmanoel; BRUNI, Paolo. “Locative Media and Playful Appropriations Or How the Electronic Games Help Redefine the Meaning of Space” In: **ICTs for Mobile and Ubiquitous Urban Infrastructures: Surveillance, Locative Media and Global Networks**. Hershey: IGI Global, 2010

FERREIRA, Emmanoel. “Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos videogames”. **SBGames 2009**. Rio de Janeiro, 2009.

FERREIRA, Emmanoel. FALCÃO, Thiago. “Through the Looking Glass: Weavings Between the Magic Circle and the Immersive Processes in Video Games”. In: **Proceedings of Digra Conference 2009**. Londres, 2009.

FRIEDBERG, Anne. **The Virtual Window: from Alberti to Microsoft**. Cambridge: The MIT Press, 2006.

GENETTE, Gérard. **Paratext: Thresholds of Interpretation**. London: Cambridge University Press, 1997.

GOMES, Wilson. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004. p.93-125.

HANSEN, Mark. **Bodies in Code**. New York: Routledge, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo :Aleph, 2008.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** São Leopoldo: UNISINOS, 1999.

GRAU, Oliver. **Virtual Art: from Illusion to Immersion**. Cambridge: The MIT Press, 2006.

GREGERSEN, Andreas. GRODAL, Torben. “Embodiment and Interface”. In: **The Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2008.

JOHNSON, Steven. **Interface Culture**. New York: Harper Edge, 1997.

JUUL, Jesper. **Half-Real**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds**. Tese de Doutorado apresentada à IT University of Copenhagen. Copenhagen, 2003.

LEFEVBRE, Henry. **The Production of space**. Oxford: Blacwell Publishers, 1992.

LEMOS, A. Pervasive Games and Processes of Spacialization Communication, Informational Territories and Mobile Technologies. NO PRELO para publicação no **Canadian Journal of Communication**, 2009.

_____. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). In: **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v.4, n.10, p.23-40, jul, 2007.

MASTROCOLLA, V. M. ARGS: Uma nova ferramenta de entretenimento, comunicação e Marketing. In: **Revista da ESPM**, volume 13, ano12, número 5. São Paulo: 2006, p. 94-103, 2006.

MCGONIGAL, Jane. Ubiquitous gaming. A vision for the future of enchanted spaces. IN: BORRIES,F; WALZ, S; BOTTGER, M. **Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level**. Basel: Birkhauser Verlag AG, 2007.

_____. **This Might be a Game**. Tese de Doutorado apresentada à Universidade de Berkeley como requisito parcial para a obtenção do título “PhD in Arts and Performance Studies”. Berkeley, CA/EUA, 2006

_____. Play or else. **A performance studies approach to ubiquitous gaming**. Ph.D. qualifying lecture, April (Alternate title: Ceci n'est pas un pareidolia), 2004.

_____. This is not a game. Immersive aesthetics and collect play. Presented at the 5th **International Digital Arts and Culture Conference** (Melbourne, May). 2003

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MONTOLA, M; STENROS, J & Waern, A: **Pervasive Games: Theory and Design**. Morgan Kaufmann., 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NIEUWDORP, E. **The 'Pervasive' Discourse: An Analysis of the Use and Definitions of the Term 'Pervasive' in Game Research**," ACM Computers in Entertainment,. 2007.

NORMAN, David. **The design of everyday things**. New York: Doubleday, 1991

PAUL, Christiane. **L'Art Numérique**. Trad. Dominique Lablanche. Paris: Editions Thames & Hudson, 2004.

PEREIRA, Vinícius Andrade. "G.A.M.E.S. 2.0 – Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades". In: ANTOUN, Henrique (org.). **Web 2.0: Participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre; Sulina 2009

RYAN, Marie-Paul. **Narrative as Virtual Reality**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-laurie. **Narrative across media: the Languages of storytelling**. University of Nebraska Press, 2004.

RYAN, Marie-Laure. Narrative and Digitality: Learning to Think With The Medium. In: PHELAN, James e RABINOWITZ, Peter J. **A Companion to Narrative Theory**. Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

SALEN, K. & ZIMMERMANN E. **Rules of Play. Game Design Fundamentals**. MIT Press, Cambridge, 2003.

SCHUYTEMA, Paul. (2009). **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning.

SZULBORSKY, David. **This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming**. New Fiction Publishing , 2005

WEISER, M. **O Computador do Século XXI**. Scientific American , 1991

WALSH, Christopher. APPERLEY, Thomas. Gaming Capital: Rethinking Literacy. In: **Proceedings of AARE 2008 International Education Research Conference**. Brisbane, Australia. Disponível em <http://www.aare.edu.au/08pap/abs08.htm>. Acesso em 21/10/2009.

WOLF, Mark. **The Medium of the Video game**. Austin: University of Texas, 2001.

_____. **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. Westport: Greenwood, 2007.