

CAMADAS RELACIONAIS DE PRESCRIÇÃO: RASCUNHOS PARA UMA METODOLOGIA DE ANÁLISE DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Relational layers of prescription – drafts for an electronic games analysis methodology

Capas relacionais de prescripción – borradores para una metodología de análisis de los juegos electrónicos

Thiago Falcão

Aluno do curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia

E-mail: falc4o@gmail.com

Maria Clara Aquino Bittencourt

Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pós-Doutoranda na Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

E-mail: Aquino.mariaclara@gmail.com

RESUMO

Discutimos aqui as bases para o desenvolvimento de uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos que atente, através de correntes de pensamento oriundas das teorias sociais, não apenas para as características estruturais destes artefatos: seus sistemas computacionais e do game worlds. O objetivo é interpretar a relação entre homem e máquina como um complexo processo de interação sócio-técnica no qual artefatos e homens se auto-influenciam e, no qual é precisamente tal fluxo de influências o fator determinante dos caminhos pelos quais se faz presente a produção de significado.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Agência, Estrutura, Cibercultura

ABSTRACT

We discuss here the bases to the development of an electronic games analysis methodology that responds, through its chains of thought deriving from the social theories, not only to the structural characteristics of these artifacts: their computing systems and the game worlds. The goal is to read the relation between man and machine as a complex process of socio-technical interaction in which artifacts and men influence themselves and in which it is precisely this or that influential flow the determinant factor of the ways through which is present the production of meaning.

Keywords: Electronic games; Agency; Structure; Cyberculture.

RESUMEN

Discutimos aquí las bases para el desarrollo de una metodología de análisis de los juegos electrónicos que atente, a través de corrientes de pensamiento oriundas de las teorías sociales, no sólo para las características estructurales de estos artefactos: sus sistemas computacionales y del juego worlds. El objetivo es interpretar la relación entre hombre y máquina como un complejo proceso de interacción socio-técnica en el cual artefactos y hombres se auto-influencian y, en el cual es precisamente tal flujo de influencias el factor determinante de los caminos por los cuales se hace presente en producción de significado.

Palabras clave: Juegos Electrónicos, Agencia, Estructura, Cibercultura

De Iniciativas Epistemológicas

Uma das abordagens mais exploradas no campo científico dedicado aos jogos eletrônicos é a que os considera como mera evolução dos dispositivos tradicionais utilizados como suportes para o ato de contar histórias. Tal corrente, conhecida no âmbito dos game studies como abordagem narratológica, trata jogos eletrônicos como se estes fossem meramente vetores de uma forma particular de drama (MURRAY, 1997), minimizando a importância que outras características apresentam no decorrer do processo de produção de significado.

A defesa a tal corrente, abertamente devota às dimensões narrativas de um game em detrimento dos sistemas que se formam a partir das características de jogo, provou ser uma tarefa hercúlea, desencadeando um embate acadêmico que ainda hoje estigmatiza os estudos dos jogos eletrônicos: o da dita dicotomia narratologia-ludologia, na qual cada uma das abordagens privilegia um aspecto estrutural dos games – aspectos do sistema de regras ou aspectos narrativos.

O intuito em evocar esta discussão é pontuar que o modo pelo qual os estudos em videogames foram estruturados deve, em muito, à quantidade de reflexão dispensada a esta dicotomia. Embora hoje o clima seja de reconciliação, alguns tratados considerados importantes no estudo dos jogos eletrônicos são devedores diretos da contraposição entre regras e ficção (AARSETH, 1997; RYAN, 2001; MURRAY, 1997; entre outros). O ponto, logo, é afirmar que tal “alinhamento” de trabalhos posteriores para com ideias de cunho estruturalista ajudou a condicionar – ou a enquadrar – a produção científica posterior ao embate.

Neste sentido, faz-se necessária a percepção de que a análise estrutural – ou mesmo as perspectivas nela originadas – não consegue, por uma simples questão de foco epistemológico, se aproximar do fenômeno como um todo. A razão principal pela qual se faz necessária uma crítica da abordagem não diz respeito ao intento de construir uma paisagem mais universal do fenômeno. É preciso considerar a existência de fatores que agem sobre nuances dos objetos de pesquisa que não podem ser explicados com o puro uso destes aparatos teóricos. Concentrar-se sobre as propostas epistemológicas da narratologia e da ludologia oferece uma visão dedicada especificamente aos objetos, o que, por si só,

é suficiente para minimizar a importância dos sujeitos.

Embora o diálogo para com tais esforços e para com suas éticas e estéticas seja necessário, buscamos, através deste artigo, empreender um movimento precisamente contrário ao descrito, onde reafirmamos que não é possível conceber o estudo desses artefatos sem considerar relações de uso dos mesmos. Esta abordagem, que busca complexificar o pensamento a respeito da relação entre homem e objeto técnico, está alinhada ao pensamento de Bruno Latour (1994), para quem objetos técnicos não mediam as nossas ações – “Não, eles são nós” (LATOUR, 1994, p.64).

A intenção é demonstrar, por de um esquema de associações entre atores humanos e não-humanos, como homem e técnica agem um sobre o outro, influenciando simultaneamente em interesses e ações recíprocas, demonstrando que o significado proveniente desse padrão de interação advém não de essências carregadas previamente, mas do momento no qual há um engajamento mútuo no processo.

Para tanto, havemos de nos debruçar sobre uma discussão que é cara tanto ao contexto genérico relativo às ciências sociais quanto ao contexto específico e que diz respeito diretamente aos game studies: a discussão sobre a existência ou não da capacidade dos indivíduos de agir independentemente e fazer livres escolhas – a discussão a respeito da existência de agência. Feito isto, introduziremos a ideia de prescrição – chave para esse entendimento – que consiste em como um actante pauta as ações de outro com base em uma rede de agências necessariamente híbridas.

Da (Sempre Recorrente) Ideia de Agência

A reflexão básica acerca da ideia de agência se posiciona sobre uma suposta vulnerabilidade essencial humana às estruturas sociais vigentes quando do nosso contexto interacional. As questões centrais dizem respeito à esfera do “Quando agimos, quem mais está agindo? Quantos agentes estão, também, presentes? Por que eu nunca faço o que eu quero? Porque todos somos presos a forças que não são de nossa própria produção?” (Latour, 2005: 43)¹. Tal debate

¹ Livre tradução: “When we act, who else is acting? How many agents are also present? How come I never do what I want? Why are we all held by forces that are not of our own making?”

não é passível de unanimidade – e enquanto visões mais clássicas, orientadas àquilo que Latour (2005) chamaria de *sociologia do social*², tendem a favorecer uma visão orientada às limitações impostas pelas estruturas, há um sem-número de outros pensadores que favorecem a agência humana, ou mesmo uma relação entre os dois epifenômenos. Embora se identifique uma aproximação latente às temáticas discutidas pelas ciências da comunicação, tal questão não é em especial cara ao contexto. Boa parte do que pode tangencialmente ser relacionado à discussão evocada aqui diz respeito a considerações acerca dos diversos efeitos que as mídias produzem sobre aqueles que as consomem.

Discursar sobre a relação entre agência e estrutura é complexo no sentido em que os modelos teóricos modernos foram quase que completamente rejeitados por todo um século de pensamento, responsável por desconstruir uma série de ideias de unidade, em especial as que concernem ao corpo e ao sujeito, embora não as únicas. Se nos dias de hoje o debate se concentra ao redor de uma composição relacional entre agência e estrutura (Bourdieu, 1977; Giddens, 1984; Archer, 1988), nem sempre pôde-se contar com uma visão compartimentalizada da situação: ambas as aproximações às dinâmicas da vida em sociedade possuíam visões distintas e antagônicas, dividindo-se basicamente em (1) modos pelos quais a estrutura é responsável pelo comportamento dos indivíduos; ou (2) modos pelos quais existe agência em cada indivíduo, e as agregações sociais são apenas a soma de cada um destes.

Para a corrente conhecida como funcionalismo estrutural, que se estabeleceu a partir de autores como Durkheim (1964) – para quem as estruturas e as relações de hierarquia eram as responsáveis pela estabilização da existência de uma sociedade, além de acreditar que um coletivo poderia apresentar o desenvolvimento emergente de propriedades que não estavam necessariamente subscritas a cada um dos indivíduos a ele pertencentes – a sociedade deve ser interpretada como uma estrutura de partes inter-relacionadas, responsáveis pelo processo conhecido como socialização, no qual indivíduos são imbuídos de normas, costumes e ideologias que pautam suas disposições e

possibilidades de ação.

Posteriormente, o debate abandonou a ética holista com a qual se mantinha alinhado para se posicionar de forma a desafiar o domínio das estruturas. A corrente interacionista, por exemplo, originada no pensamento de Mead (1934), para a qual todo o significado assimilado por um indivíduo depende crucialmente da interação, confere um índice muito maior de autonomia à figura do indivíduo, ponto do qual pode-se extrapolar um movimento inverso, no qual agentes individuais possuiriam a capacidade de construir e reconstruir seus mundos, de certa forma alheios à ação das estruturas.

Num movimento de dissolução de dicotomias – consideradas hoje pelo pensamento acadêmico como algo démodé – há ainda uma posição harmonizadora que oferece um viés composicional a tais epifenômenos; e não é de admirar que tal posição se apresente de forma vigente quando se considerando o contexto atual: estrutura e agência não deixaram de ser consideradas pelo pensamento contemporâneo, mas ao invés de discutir a existência de um lado em detrimento do outro, sociólogos como Bourdieu (1977), Giddens (1984) e Archer (1988; 1995) passaram os dois elementos como forças opostas, à medida que as estruturas sociais passam a influenciar o comportamento humano, e os humanos são capazes de mudar as estruturas sociais das quais eles fazem parte. É uma reflexão a partir deste terceiro movimento que desejamos construir no presente artigo: como a discussão sobre agência e estrutura vão nos ajudar a empreender uma reflexão de ordem metodológica acerca dos jogos eletrônicos?

Para tanto – e enfim tecido o contexto com o qual este trabalho dialoga – devemos nos concentrar sobre o trabalho de três autores em específico: (1) a teoria da estruturação de Giddens (1984) nos será útil para entender em que medida agência e estrutura se relacionam; (2) em seguida, é necessário que problematizemos este corpo teórico confrontando-o com o pensamento de Latour (2005), referente à teoria ator-rede, demonstrando como este pensa o processo; por fim, no intuito de prover bases plausíveis para uma incursão metodológica, (3) uma relativização deste diálogo deve ser feita com base no Dualismo Analítico de Margaret Archer, que procura identificar, mesmo em fenômenos co-dependentes (como é o caso da relação entre

2 Em detrimento de uma *sociologia das associações*, empreendida pelo próximo, e discutida à frente, neste trabalho.

agência e estrutura) traços que podem tornar sua observação analítica possível.

De estruturação

Talvez um dos paradigmas de entendimento da relação entre agência e estrutura mais aceito hoje seja a teoria da estruturação, proposta por Giddens (1984), em *The Constitution of Society – Outline of the Theory of Structuration*, com o intuito de reconciliar teoricamente uma série de dicotomias dos sistemas sociais: agência e estrutura, sujeito e objeto, perspectivas micro e macro.

O uso deste aporte teórico se legitima à medida que uma perspectiva de reconciliação entre dicotomias oferece um entendimento universal. No caso, ao invés de assumir que as dadas forças são apenas explicações distintas para um determinado fenômeno, Giddens (1984) se aproxima da relação entre agência e estrutura como se estas fossem forças constitutivas uma da outra. Para o autor, um aporte que dialogue exclusivamente com a esfera do ator individual ou unicamente com a esfera da totalidade social não consegue compreender como as dinâmicas sociais contemporâneas – daí sua crítica latente aos *approaches* estruturalistas, como o de Claude Lévi-Strauss, por possuírem um viés que minimiza a importância da ação humana. Ao invés disso, o paradigma construído por Giddens (1984) se preocupa muito mais com como as práticas sociais são ordenadas através do tempo e do espaço – e de como, por isso, certos padrões podem ser encontrados de forma intermitente, repetidos nas entrelinhas das estruturas sociais.

Para a teoria da estruturação, a vida social não é a soma de toda a atividade em nível micro, de todas as diádes – como ensinam o interacionismo simbólico (Mead, 1934; Blumer, 1969) e a sociologia dramaturgica (Goffman 1959; 1974) – mas a atividade social também não pode ser completamente explicada a partir de uma perspectiva macro. Giddens (1984) postula que, à medida em que somos delimitados pelas estruturas que empreendem nosso processo de socialização, mesmo estas estruturas não são invioláveis ou permanentes, podendo ser modificadas por nossas atitudes. Ele (Giddens, 1984: 25) postula que as estruturas, “enquanto recursivamente organizadas como um conjunto de regras e discursos, estão fora do tempo e do espaço, menos em suas

instâncias e co-ordenações como associações da memória”. Sua ideia é alocar as estruturas em uma zona de abstração na qual podemos nos apoiar para realizar ações e construir um sentido em nossa realidade social. Esta repetição aludida pela ideia de recursividade diz respeito ao fato de Giddens (1984) acreditar que a repetição das ações, na forma de um sempre retorno aos padrões instituídos anteriormente tem, como uma de suas consequências, a proliferação da estrutura. Obviamente, há consequências não propositas, não previstas em tal repetição, mas mesmo estas podem funcionar como fatores contribuintes para o processo. Esta repetição dos padrões estruturais é responsável pela geração de uma segurança ontológica, descrita por Giddens (1984) como sendo uma confiança a qual os indivíduos possuem nas estruturas sociais: aquilo que acontece no dia-a-dia tem um nível considerável de previsibilidade, o que garante a estabilidade social. Neste sentido, embora a atmosfera que envolva o trabalho do pensador britânico seja a de reconciliação paradigmática, ainda assim é possível identificar um índice de desequilíbrio em favor das estruturas – o que, de acordo com o historiador americano William Sewell (1992), acontece pelo fato de Giddens (1984) assumir que estruturas são regras, e não meramente esquemas, como Sewell (1992) sugeriu posteriormente.

O propósito máximo da evocação do contexto do debate sobre agência e estrutura é introduzir premissas passíveis de reconfiguração no decorrer da argumentação do presente artigo. A partir de agora, atentaremos para uma discussão acerca deste debate que confrontará as ideias discutidas com o pensamento de Bruno Latour, cujos esforços possibilitam uma aproximação dessas reflexões – provenientes de uma sociologia do social – aos domínios da técnica, interesse direto deste trabalho.

De Atores e Redes

A iniciativa de Latour é a de uma sociologia diferente da que se instaurou desde meados da modernidade – que, para ele não se justifica, de acordo com Grahman Harman. Ao negar a existência – ou a eficácia – da modernidade, Latour (1993) nega praticamente o estabelecimento de todas as “grandes verdades” das ciências sociais – quase todas dispostas, então, em dicotomias: sujeito e objeto,

causa e efeito, identidade e diferença, concreto e abstrato, natureza e cultura. Factualmente, embora pareça arriscado, é precisamente este o intuito do autor: “[Os modernos] cortaram o nó górdio com uma espada afiada. O eixo está quebrado: na esquerda, eles puseram o conhecimento das coisas. Na direita, o poder e a política humanos” (Latour, 1993: 3).

A justificativa para o desenvolvimento de uma sociologia que seja, ao mesmo tempo, contrária – à medida em que ignora toda explicação holista com base em estruturas e posiciona o sentido na interação entre o que devemos chamar de actantes – e tributária – uma vez que surge no ensejo de um pensamento pós-estruturalista, embora deliberadamente se exima do pertencimento a tal, além de estar assumidamente embasada no pensamento de Gabriel Tarde – jaz num entendimento que a própria língua tornou excludente, nas noções de natureza e cultura. Para Latour, esta dicotomia não existe – e não porque natureza e cultura são imbricadas e inseparáveis, mas simplesmente porque elas não consistem em zonas distintas.

A modernidade é muitas vezes definida em termos de humanismo, tanto como uma forma de saudar o nascimento do ‘homem’ quanto como uma forma de anunciar sua morte. Mas mesmo este hábito é moderno, porque ele se mantém assimétrico. Ele negligencia o nascimento simultâneo da ‘não-humanidade’ – coisas, objetos ou bestas – e o igualmente estranho início de um Deus riscado do contexto, relegado às entrelinhas (Latour, 1993: 13)³.

A citação conecta o contexto experimentado por Latour (1993) ao discorrer sobre os problemas ensejados pelo entendimento moderno das dinâmicas sociais, e a argumentação de interesse mais específico deste trabalho. Ao evocar a ideia de ‘não-humanidade’, ele vai de encontro a boa parte dos tratados na área das ciências sociais, já que é a partir desta postulação que ele enseja sua noção de o que seriam actantes.

3 Livre tradução: “Modernity is often defined in terms of humanism, either as a way of saluting the birth of ‘man’ or as a way of announcing his death. But this habit itself is modern, because it remains asymmetrical. It overlooks the simultaneous birth of ‘nonhumanity’ – things, or objects, or beasts – and the equally strange beginning of a crossed-out God, relegated to the sidelines”.

O conceito de actante é “tomado emprestado da semiótica”, e diz respeito a “qualquer entidade que age em uma trama até a atribuição de um papel figurativo ou não” (1994: 33)⁴. Latour (1994) explica que abandona o termo ator porque este pode vir a causar confusões, por causa de seu entendimento de quem possui agência em meio as dinâmicas sociais. Talvez sua maior contribuição para a teoria social – e o grande vetor das críticas que lhe são feitas – o que diferencia a sociologia da tradução (Latour, 2005: 9) das visões mais tradicionais da sociologia é que esta não apenas posiciona o peso da ação sobre o ombro dos humanos, mas também o faz sobre os não-humanos. Daí o diálogo extenso que Latour (1994: 30) inicia para com o entendimento heideggeriano de técnica como mediação – como enquadramento do homem; entendimento do qual discorda com veemência, afirmando que Heidegger (1977) estava enganado ao afirmar que o relacionamento entre homem e técnica seria livre se o homem concebesse sua existência aliada ao Wesen desta. Ao invés disto, Latour (1994) defende que somos, todos instrumentos da própria instrumentalidade, e assim a técnica não pode mediar nossas ações, porque os objetos técnicos, afinal, são parte de nós.

Latour (1992; 1994; 2005) confere aos actantes não-humanos mais um privilégio: mesmo estes são passíveis da noção de agência – não só os humanos são reconhecidos como donos da ação e posicionados criticamente na relação entre ação e estrutura; também os não-humanos, de posse de suas inscrições e dobraduras são atores ativos nas associações experimentados dia após dia. Sua posição sobre como a ideia de agência se desenvolve é, se de um lado, reconfortante, de outro é lúcida, e se aproxima da edificação de um realismo crítico, preocupado mais com o nível dos mecanismos de geração de eventos do que dos eventos em si. É importante pontuar que o relacionamento entre humanos e não-humanos, para Latour (1994; 2005) é indissociável. Nossa evolução se dá com base em aparatos técnicos durante todo o tempo, e mesmo outros de nós podem ser considerados pura técnica, segundo esta visão. Nossas ações, contudo, não são nossas – o que não significa, para Latour (2005, p. 45),

4 Livre tradução: “a borrowing from semiotics”; “any entity that acts in a plot until the attribution of a figurative or nonfigurative role”.

que elas pertençam à sociedade.

O ponto é que, para Latour (2005), a ação ser tomada por outras redes não inibe o desenvolvimento por parte do actante – a única grande queixa que ele tece ao modelo que proclama que toda ação está envolvida por um enlace entre estruturas é a de que os sociólogos do social abdicaram com veemência do uso da filosofia – algo que é comum e recomendável para Latour (2005), e que ele sublinha de forma precisa, quando criticando o empreendimento da sociologia tradicional – e, além disso, estes sociólogos

limitaram estritamente o conjunto de agências “realmente agindo” no mundo, para livrar os atores de sua desilusão e preparar o terreno para uma engenharia social em grande escala, e para suavizar o caminho rumo à modernização (Latour, 2005: 51)⁵.

O ponto, portanto, dificilmente está em uma dicotomia entre agência e estrutura, para Latour (2005) – ou mesmo na auto-composição, como ensejado pelo pensamento de Giddens (1984). O que ele pontua é que o sentido de agência está mais espalhado do que realmente parece, e que cada programa de ação diferenciado ao qual nos aproximamos – cada actante, objeto, aspecto da mediação – produz, em nós, uma série de outras agências, que vão se encadeando e, dando forma às nossas ações. Ao invés de limitar a agência às estruturas, Latour (2005) dissolve a agência por todo o contexto, descentralizando ainda mais esse processo que perigosamente retornara (ou que nunca arrancara) um índice de subjetividade ao indivíduo. O sentido, para Latour, está cada vez mais na ação, que para ele deve ser sempre fresca, imprevisível, impossível de se rastrear, já que ocorre invariavelmente num tempo verbal que, à medida em que se profere, já abandonou o status de presente. Para ele, a ação deve incorporar uma surpresa, mediação ou evento.

Essa imprevisibilidade, esta característica mediadora, está depositada em qualquer actante a qualquer momento. Para Latour (1994; 2005), a própria ideia de mediação varia de acordo com a associação sendo observada, à medida

que toda associação vai ser composta por actantes exercendo eventualmente o papel de mediador, na qual cada movimento incide sobre o programa de ação, modificando-o; mas estes mesmos podem, eventualmente, mover-se para o pano de fundo e funcionar apenas como intermediários, adicionando somente à riqueza contextual da interação sem jamais lhe serem centrais. De posse desta ciência, possuímos arcabouço para discursar sobre estratégias de análise dos jogos eletrônicos, ao passo que introduziremos, a partir dessa discussão, a ideia de prescrição – ou de como um actante pauta as ações de outro com base em toda uma rede de agências necessariamente híbridas.

De Jogos Eletrônicos

Em se traçando uma instância, podemos discursar com relativa tranquilidade sobre a ideia de agenciamento pertencente aos jogos eletrônicos, nos aproveitando das discussões a respeito dos detalhes epistemológicos que dizem respeito ao campo; a respeito das teorias concernindo à relação entre ação e estrutura e, finalmente, ao entendimento peculiar do sentido de agência oferecido pela teoria ator-rede.

É importante perceber que os videogames são dispositivos que possuem uma característica comumente endereçada como ‘presença de interatividade’. Ainda que possamos afirmar que dispositivos representacionais midiáticos tradicionais demandam atividade de seus leitores, Galloway (2006) oferece uma reflexão muito apropriada: há uma série de diferenças separando vídeo games de filmes e livros e esta é a razão pela qual ele descarta a ideia de interatividade e abraça a noção de que os videogames são um “meio baseado na ação” (2006: 3).

A diferença principal no que diz respeito aos jogos eletrônicos está no controle das ações de um protagonista – ou de elementos que ofereçam uma viável manipulação, ao menos – e que assim possamos decidir o que será feito em seguida, e por que caminhos o jogo irá prosseguir.

Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de

⁵ Livre tradução: “They have also strictly limited the set of agencies ‘really acting’ in the world so as to free actors from their delusion, prepare the ground for social engineering on a grand scale, and smooth the path toward modernization”.

nossas decisões e escolhas. (...) Normalmente, não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo (Murray, 1997: 127).

A herança genealógica neste conceito de agência por parte da narratóloga americana se mostra óbvia, à medida que lidamos apenas com uma transposição para um sistema simulacional com muito menos variáveis e muito mais monitoramento e repressões do que nosso contexto situacional. De acordo com a autora, Machado (2007) afirma que um dos componentes particulares do processo de imersão nos videogames é esta noção apropriada de agência, onde o jogador experimenta a sensação de que suas decisões influem no desenrolar dos eventos determinantes do jogar.

Discussão relacionada a esta foi travada em um momento anterior (Falcão, 2010), onde empreendemos um movimento de decomposição dos sentidos da agência relacionada aos jogos eletrônicos, condicionando estes a elementos da estrutura inerente a cada bem simbólico, relativizando a noção de agenciamento em duas vertentes que respeitam a subdivisão proposta anteriormente por Juul (2005), para quem qualquer jogo obedece o modelo de formação por regras e ficção. Tal processo, portanto, foi decomposto em micro-processos associados (1) ao sentimento de ação voltado para o componente de regras – chamado de agência operacional – e (2) ao sentimento de ação voltado para o componente narrativo presente nos jogos – chamado de agência diegética. A argumentação questionava a validade do conceito de agência, se, na verdade, tudo o que poderia acontecer num ambiente eletrônico estaria, por fim, programado – escrito. Numa passagem na qual discursava sobre o Massive Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG) World of Warcraft, Tanya Krzywinska (2009) afirma que:

Realizar quests⁶ dá ao jogador um sentido de que ele tem um papel na história do mundo de jogo. Enquanto isto é importante porque alinha o jogador à narrativa que comporta o jogo, é, também, uma forma de agência “ilusória”, porque é bastante óbvio para qualquer jogador que ele executa as mesmas tarefas já

6 *Quests* são tarefas desempenhadas por um jogador para que ele receba pontos de experiência que permitem a evolução e/ou dinheiro e itens importantes. Para detalhes, consultar Corneliussen e Rettberg (2009).

completadas por outros (Krzywinska, 2009: 127)⁷.

Embora, mesmo de acordo com o arcabouço teórico aqui discutido, acreditamos, particularmente, que a validade de um processo de agência no que diz respeito aos jogos eletrônicos seja discutível – nossa escolha é a de articular uma complexificação da estrutura proposta anteriormente (Falcão, 2010), no intuito de decompor o processo considerando não só os artefatos in-game, como anteriormente, mas processando de forma conjunta todo o contexto – ou, ao menos, uma abstração deste – referente ao contato entre indivíduos e videogames.

De Camadas de Prescrição

Retornamos ao pensamento de Latour (1992), no intuito de postular a respeito de nossa relação para com o objeto técnico, o console de videogame, e tentar extrair uma estrutura de observação que possibilite traçar análises de casos distintos, e que seja, acima de tudo, passível de extrapolação para os vários domínios de onde os jogos se encontram nos dias de hoje.

É necessário defender, de antemão, o argumento, à medida que não exploramos aqui uma análise de grande escala ou tentamos extrair verdades que funcionarão para qualquer contexto. Por ledo que pareça tecer uma afirmação destas quando imbuído dos próprios ideais da teoria ator-rede, o objetivo aqui é nos posicionar em componentes estruturais do processo – mediadores em cada um dos momentos nos quais a experiência do jogo se dá – no intuito de, ao observar esta conexão, encontrar pontos centrais possam ser identificados. O que, por si só, é contraditório à própria teoria ator-rede. Latour (2005) acredita que mediadores e intermediários não são portadores de lugares particulares: para ele, toda associação precisa ser observada no nível da sua formação, e só então é possível que identifiquemos quem vai assumir o papel de mediador e quem vai assumir o papel de intermediário em uma dada situação. Após isso, a estabilidade toma conta, formam-se instituições mais ou

7 Livre tradução: “Undertaking quests lends the player a sense that they are playing a role in the history of the gameworld. While this is important in stitching the player into the game’s overarching narrative, it is however a form of ‘illusory’ agency because it is patently obvious to any player that they undertake the very same tasks already completed by others”.

menos sedimentadas e o actante desaparece, engolfado pelas linhas que o ligam à caixa preta formada. A busca por esse momento é que mantém a tarefa de traçar as associações valiosas para o pesquisador das ciências sociais.

Ainda assim, uma das principais críticas feitas à teoria ator-rede jaz precisamente no ponto no qual é necessário que abandonemos a abstração e percorramos o campo em busca do que deve ser observado – quais são as premissas metodológicas a serem seguidas, afinal? Ou a teoria ator-rede serve apenas de guia para o entendimento de uma realidade social alternativa a partir da qual pode-se problematizar as relações entre actantes? O modo pelo qual o presente trabalho busca viabilizar tal atividade é articulando as premissas de Bruno Latour com a ideia de que é possível manter um entendimento interdependente dos setores da ação social e ainda assim considerar que eles agem em escalas de tempo diferentes – o que nos permite traçar, com considerável desenvoltura, suas associações.

Este entendimento é proveniente de uma aproximação ao pensamento de Margaret Archer (1988), que desenvolveu a noção que ela chama de dualismo analítico, que consiste, basicamente, em assumir que agência e estruturas são positivamente interdependentes – sem indivíduos não haveria a formação de estruturas, numa óbvia simplificação do pensamento de Archer (1988) – mas esta relação se dá em escalas de tempo diferentes: em qualquer dado momento, estruturas existentes anteriormente confinam e habilitam agentes, cujas interações produzem consequências propositais e acidentais, as quais levam à elaboração estrutural e a reprodução (ou transformação) das estruturas iniciais.

Tal estrutura resultante provê um contexto similar para a ação de futuros agentes. De forma semelhante, a estrutura anterior foi resultado da ação de agentes anteriores – mesmo que agência e estrutura sejam interdependentes, Archer (1988) argumenta que é possível separá-los analiticamente. Isolando fatores estruturais ou culturais que provêm contexto para a ação de agentes, é possível investigar como estes fatores moldam as interações subsequentes de outros agentes, e como estas interações, em seguida, passam a transformar o contexto inicial.

O motivo pelo qual a dada discussão não se opõe ao pensamento de Bruno Latour tido como centro para o desenvolvimento deste framework de observação da interação

entre indivíduos e jogos eletrônicos se dá precisamente numa apropriação da ideia de estrutura desenvolvida por Archer (1988). A formação de estruturas sobre a qual a socióloga discursa é empreitada por Bruno Latour e Couze Venn (2002) em outra direção – ao invés de discursar sobre a presença de estruturas como pautando a ação, o sociólogo francês fala de dobraduras que se empilham umas sobre as outras, dando a um actante a noção de que ele não surgiu do nada, de que possui uma dimensão temporal e responde por uma história – ainda que esta seja representada mais genealogicamente como influência do que de forma coercitiva. Dobraduras são, segundo as palavras dos pensadores, “o tempo, o espaço e o tipo de actantes” (Latour & Venn, 2002, p. 249) sedimentados na ação técnica.

A noção de dualismo analítico de Margaret Archer (1988) é, portanto, utilizada no sentido de oferecer ao presente trabalho um maior índice de contato para com o objeto estudado – nos eximindo da parcela meramente abstrata que parece permear as estruturas da teoria ator-rede, podemos desencaixar parcelas de uma dada sequência de eventos e estudar suas dinâmicas causais internas, oferecendo aproximações baseadas não só em uma dada prática metafísica, mas de índice empírico considerável.

Feita esta breve digressão relativa às iniciativas epistemológicas tomadas neste artigo, orientados fortemente pelas assunções traçadas pela teoria ator-rede mas empreendendo um mapeamento de um cenário genérico, chegamos ao ponto no qual podemos traçar um mapa de associações que são comuns à prática dos jogos eletrônicos, e que considera as relações entre os actantes como cascatas de prescrição, que passam a surgir em um ponto central de simplicidade relativa, e que se desenvolvem daí, tornando o sistema observado extremamente complexo – ainda que passível de análise.

A noção de prescrição de Bruno Latour (1992) dialoga de forma extremamente fortuita com a ideia de dobradura citada acima. De fato, o próprio sociólogo teceu esta articulação eventualmente (Latour, 2002), atentando principalmente para o trabalho de James Gibson a respeito de affordances.

Objetivamente, prescrição é uma característica através da qual os actantes “ensinam” para o contexto como estes devem ser aproximados. É, obviamente, muito mais fácil

pensar em um movimento destes quando nos referindo a objetos técnicos: uma porta oferece uma prescrição quando ela está fechada mas possui uma maçaneta que – podemos saber – serve para abri-la. O aposto se refere precisamente a um fator que é pontuado por Latour (1992), quando se referindo a prescrições: sempre que um actante prescreve algo, ele limita, de certa forma, aqueles que podem se utilizar de suas facilidades. Efetivamente, se não temos o conhecimento prévio de como se abre uma porta, dificilmente giraremos a maçaneta – e esta perderá sua utilidade.

Exemplos discriminatórios relativos a estratégias de prescrição podem ser vistos a todo momento: algumas pessoas possuem maior facilidade em lidar com teclados do que com interfaces touch-screen; algumas pessoas possuem dificuldades em adaptar a velocidade do seu passo para subirem rapidamente em uma escada rolante; algumas pessoas não conhecem as facilidades que um botão pode oferecer, ao ativar o timer de um semáforo, na rua.

A ideia de prescrição, como proposta por Bruno Latour (1992), conduz o argumento diretamente para a noção de affordance, articulação já citada e empreendida pelo sociólogo anteriormente (Latour, 2002). Embora o conceito tenha sido apropriado por vários campos, entre eles, e principalmente, o do design de interação, sua origem se encontra na psicologia, e remete ao trabalho de Gibson (1986) – que dialoga de forma muito mais adequada para com o trabalho empreendido por Bruno Latour. O conceito de affordance diz respeito não somente ao que um actante possibilita – ensina, pauta, enquadra – ao outro: a relação entre actantes, nesse sentido, é muito mais íntima: diz respeito a uma complementaridade entre um e outro – uma relação que se exime do juízo moral para simplesmente abrir novos horizontes – novos programas de ação.

Daí a convergência entre o pensamento de Latour (1992; 1994) e o de Gibson (1986), nesse sentido. Para o sociólogo francês (Latour, 1992), a cada momento, em cada uso específico de cada objeto técnico, milhares de programas de ação diferente são considerados de acordo com as possibilidades ensejadas nesta simples interação. Isso diz respeito não só à relação homem-técnica, mas para Gibson (1986), à própria relação entre identidade e alteridade: “as affordances de um ambiente são o que ele oferece ao animal, o que ele provê ou equipa, para o bem e

mau. (...) Esta relação implica na complementaridade entre animal e ambiente (Gibson, 1986: 127)⁸.

Em se retomando a discussão empreendida (e evocada) anteriormente (Falcão, 2010) a respeito de modos de agenciamento em jogos eletrônicos, é válido pontuar que o presente esforço deve ser interpretado como uma evolução direta do pensamento engendrado em momento anterior, ao passo que postula as cascatas de prescrição como modos agenciais, onde cada um desses modos corresponde precisamente ao que Latour (2005) identifica como as múltiplas agências que tomam nossas ações. Nesse sentido, mesmo que a distribuição anterior (Falcão, 2010) tenha sido feita com base em um paradigma estruturalista, herdeiro direto da dicotomia ludologia-narratologia, o entendimento proveniente de uma lente interpretativa como a da teoria ator-rede não inviabiliza o esforço, mas meramente considera-o, em certa medida, incompleto.

Da Iniciativa de Análise

Para alcançar essa completude no cenário estudado, é necessário construir uma abstração que nos permita identificar como tais agências são construídas. Consideremos, portanto, um cenário distinto onde um indivíduo joga videogame. Como o intuito não é o de uma análise a posteriori, não trataremos de nuances específicas às dobras relativas ao sujeito – o que por si só pode representar uma negligência por parte da teoria, mas é uma empreendida de modo consciente, no intuito de priorizar as relações mais aparentes – as relações de mediação. Em um dado espaço, o sujeito interage para com seu console – este primeiro contato entre homem e máquina se enseja como nosso primeiro contexto de análise. A princípio, pode-se postular a independência deste contexto com relação aos demais que serão tratados: não há nenhuma necessidade em se entender o jogo, em se saber nada a respeito do universo perscrutado ou a respeito de regras. As relações de prescrição neste sentido dizem respeito, basicamente, ao modo pelo qual os dispositivos sensórios – as mãos, através do tato – se

8 Livre tradução: “The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. (...) It implies the complementarity of the animal and the environment”.

adequam ao dispositivo técnico.

Neste primeiro cenário, identificamos relações de prescrição que dizem respeito ao controle, ou ao teclado do computador, ou à interface do celular – não vem ao caso, para esta dada abstração, qual o dispositivo no qual o jogo é fruído: cada um deles vai possuir materialidades específicas que hão de prescrever formas de ação que lhes digam respeito. Um jogo no computador mapearia o teclado como seu controle. As teclas usadas para comunicação através de linguagem seriam ressignificadas por um novo programa de ação, se transformando em um dispositivo de comunicação entre um aspecto da realidade e um aspecto da diegese. O mesmo aconteceria em um dispositivo móvel qualquer. Identifica-se, neste primeiro momento, dois actantes elementares: o indivíduo e o console (Figura 1).

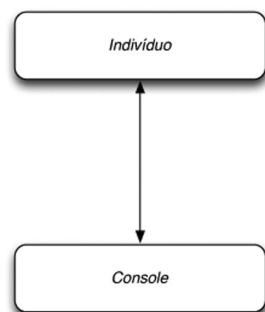


Figura 1

O que nos provê nossa primeira inconsistência, ao mesmo tempo que nos remete a uma dúvida primal a respeito de se utilizar a teoria ator-rede para descrever um sistema de associações: quando, afinal, devemos cessar a descrição? Ora, a resposta é visível neste caso – em especial se considerarmos que a affordance de um botão nos leva a apertá-lo. Mas com que intuito? Se o cenário apenas diz respeito a (1) indivíduo e (2) console, o apertar de um botão não vai nos prover nenhum estímulo simbólico – embora o faça sensorialmente: necessitamos, portanto, dos elementos internalizados ao dispositivo. Para compreender as relações de prescrição entre os dois primeiros actantes identificados

neste sistema, é necessário que adentremos ao nível do universo provido pelo jogo. O que nos leva a acreditar que tal universo consiste no próximo actante passível de mediação. Contudo, há um nível entre indivíduo e universo do jogo que, se se enseja de forma sutil, é responsável pela própria localização do jogador no universo de discurso referente ao jogo. O contato entre indivíduo e universo do jogo acontece invariavelmente através do avatar – que, pode efetivamente ter um papel figurativamente antropomórfico (Latour, 1992) que é não é necessário, a menos que tenhamos, no universo do jogo, um mundo ficcional.

Neste ponto, identificamos mais três elementos que funcionam como actantes no processo de relacionamento entre homens e jogos eletrônicos: o (3) avatar usado para representar uma parcela da dimensão subjetiva do indivíduo no universo do jogo; o próprio (4) universo do jogo, que possui uma dimensão instrumental, ou de bem simbólico, podendo ser considerado, strictu sensu, como medium, mesmo; em se decompondo este universo do jogo, é inegável que deixemos de considerar os (5) aspectos diegéticos aí presentes (Figura 2).

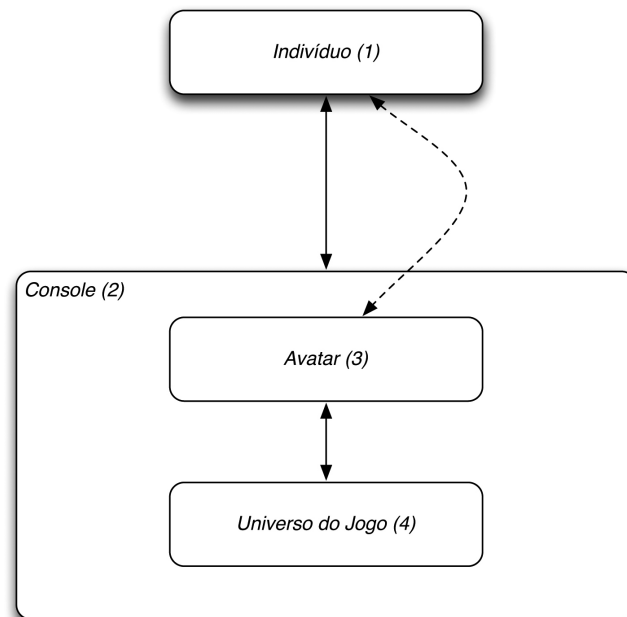


Figura 2

As relações de prescrição entre estes complexificam, em muito, as camadas aqui instituídas. Primeiro, ao considerar as camadas 3 e 4 como vetores do contato direto entre indivíduo e informação, executamos um movimento de estabilização de um sistema, a partir do momento em que os aspectos interacionais entre indivíduo e console se tornam tão naturais quanto o manusear de um garfo. Esta estabilização diz respeito a um conceito de Latour (1994), ainda não evocado, mas de importância crucial para o entendimento dessas camadas: a ideia da criação de um actante que é uma harmonização imediata de outros tantos, e que cria aquilo que o autor chama de caixa preta – uma internalização de movimentos de mediação a um nível no qual eles se tornam *taken for granted*. Para Latour (1994) só a desestabilização deste sistema (o controle quebrar, um calo se desenvolver na mão do indivíduo, impedindo-o de jogar) consegue reabrir tal caixa.

De posse do conhecimento dessa estratégia de blackboxing, voltemos à descrição de nosso cenário hipotético: se indivíduo e console estão fundidos, podemos considerá-los um actante apenas, à medida que o próximo movimento ensejado é entre este actante – indivíduo-console – e seu avatar. As prescrições nesse momento vão depender crucialmente, o que demonstra, mais uma vez, a inter-relação entre tais camadas, (a) da diegese consumida através do jogo e (b) dos aspectos do sujeito ocupando o lugar de indivíduo. Estratégias de customização de avatares não são em nada novidades, e a prática está internalizada tanto em jogos multiplayer massivos (MMORPGs), como em sites de redes sociais (no caso dos Jogos Sociais) e mesmo em consoles tradicionais (no caso do Mii, do Wii, por exemplo). É notório que, mesmo que tenhamos deliberadamente deixado de fora as nuances relativas ao sujeito, estas se insinuam quando tratamos de mecanismos de customização como estes, que são, na verdade, prescritos pela relação entre avatar e indivíduo.

Emprendamos, neste ensejo, mais um movimento de blackboxing, e ignoremos que indivíduo, console e avatar foram, algum dia, actantes independentes – neste ponto, possuímos novamente um actante, composto dos três acima, agrupados com suas respectivas dobraduras em programas de ação e relações de prescrição. A próxima camada diz respeito à interação entre indivíduo (agora composto) e universo do

jogo. A partir do momento em que o avatar é internalizado como compositor de um novo actante, o universo se mostra como um espaço novo a ser explorado, como um estado de possibilidades – e ousaríamos ensinar que neste momento é que a experiência do jogo se torna diferente: a experiência do outro lugar, do universo paralelo, do outro lado do espelho. Esta experiência independe da existência de aspectos diegéticos, sendo muito mais composta por um outro componente que ainda não foi citado, mas que se ensina, definitivamente, como actante passível de realizar processos de mediação: (6) os aspectos operacionais estão imbuídos no sistema e atravessam camadas de prescrição para interagirem diretamente com o indivíduo-controlador (Figura 3).

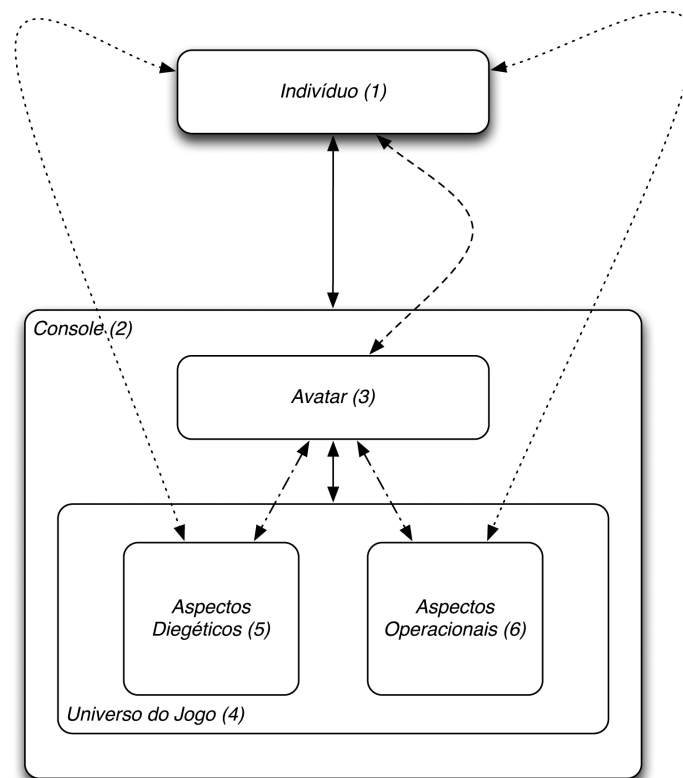


Figura 3

Discursamos, nesse momento, nas affordances que são oferecidas pelo sistema através das regras do jogo: saber que um botão pode girar as peças que vêm caindo, em Tetris (Alexei Pajitnov, 1984), por exemplo, compele o jogador a usar o botão para encaixar a peça do melhor modo possível no momento. Essa relação prescritiva é simples, no caso de Tetris, mas pode se tornar extremamente complexa. Não é incomum que estas estejam imbricadas à próxima forma de prescrição que é, por assim dizer, (7) social. O caráter social inerente aos jogos confere a estas relações antagônicas e de colaboração – seria um exercício de incompletude considerar que nosso cenário não deveria possuir o elemento de prescrição social (Figura 4), que pauta, de forma muito

Em jogos multiplayer estas relações são extremamente triviais e acontecem num esquema simples de causa e efeito, que remete ao que Aarseth (2009) chama de crueldade social automática: ou o jogador é dono de um nível de proficiência com relação às regras e ao uso do dispositivo, ou este não será alguém bem sucedido neste contexto em específico. A essência desta crueldade social remete inicialmente às relações de prescrições básicas do console para com o indivíduo, conecta-se, através destas, com o mundo dos aspectos operacionais e enseja um comportamento discriminatório típico de relações prescritivas, segundo Latour (1992).

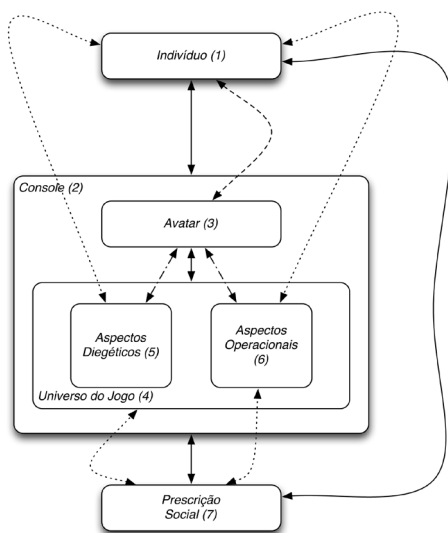


Figura 4

Este último actante – responsável pela última camada de prescrição identificada no nosso cenário hipotético – é também um retorno ao primeiro: eventualmente, o indivíduo é passível de sofrer prescrições tanto através do ambiente informacional quanto do contexto presencial no qual se encontra – partidas colaborativas dos vários jogos da série Guitar Hero (Activision, 2005-), por exemplo, podem dar conta dessa prescrição social, através da qual a desenvoltura de um actante para com um sistema é pautada pelos outros actantes humanos, imbuídos, obviamente, de suas respectivas dobraduras na forma de regras sociais, à sua volta.

Considerações Finais

No decorrer deste artigo, tecemos uma articulação, através das lentes interpretativas da teoria social, entre o uso dos jogos eletrônicos e suas discussões estruturais internas – em específico, as que se referem ao processo conhecido como agência. Nosso propósito foi o de avançar nas reflexões empreendidas acerca de tal processo em esforço anterior, especialmente conferindo um caráter mais teórico à discussão, retirando-a do contexto confortável das teorias voltadas para o campo dos game studies e expondo-a a um leque maior de aparatos teóricos com os quais esta não possuía contato.

A intenção principal foi harmonizar aproximações teóricas aos jogos eletrônicos, de forma que não haja necessidade de uma exclusão, ao passo que tratamos tanto de características internas, inerentes à materialidade dos meios, ou de características de cunho social, envolvendo aspectos da subjetividade e das associações entre indivíduos. Neste sentido, a teoria ator-rede, defendida por Bruno Latour, ofereceu um aparato valioso para que o processo de agenciamento – interno e externo ao entendimento dos jogos eletrônicos – pudesse ser aproximado.

Procuramos, num último esforço, delinear um cenário hipotético que possui, como objetivo máximo, servir de alicerce para reflexões que levem ao desenvolvimento para uma metodologia de análise para jogos eletrônicos – esquematizando os primeiros traços sobre que actantes assumiriam posições de mediação e como se dariam relações de prescrição, entendidas aqui como múltiplas agências, entre estes.

Referências

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- AARSETH, E. (2009). "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.
- ARCHER, M. (1988) **Culture and Agency. The Place of Culture in Social Theory**. London: Cambridge University Press.
- BARTHES, R. (1977). "The Death of the Author". In: **Image, Music, Text**. Heath, Stephen (Ed.). New York: Hill and Wang.
- BLUMER, H. (1969) **Symbolic interactionism. Perspective and Method**. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- BOGOST, I. (2009) "Videogames are a Mess". In: **Digital Games Research Association Conference**, Uxbridge, UK.
- BOURDIEU, P. (1977) **Outline of a Theory of Practice**. London: Cambridge University Press.
- BURKE, T. (2002). "Rubicite Breastplate Priced to Move, Cheap: How Virtual Economies Become Real Simulations". In: **Game Culture Conference**, University of West England, Bristol.
- CAILLOIS, R. (1960). **Man and the Sacred**. New York: Free Press of Glencoe.
- CARR, D. (2005). "Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences". In: **Simulation & Gaming**, v. 36, n. 4, 464-482.
- DURKHEIM, É. (1964). **The Rules of the Sociological Method**. New York: The Free Press.
- ENTMAN, R. M. (1993). "Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm". In: **Journal of Communication**, 43 (4), 51-58.
- FALCÃO, T. (2010). "Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais. Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento In-Game". In: **Anais do XIX Encontro Nacional da Compós**, Rio de Janeiro.
- GALLOWAY, A. (2006). **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GIBSON, J. (1986). **The Ecological Approach to Visual Perception**. New York: Psychology Press.
- GIDDENS, A. (1984). **The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration**. Cambridge: Polity Press.
- GOFFMAN, E. (1974). **Frame Analysis**. New York: Harper & Row, 1974.
- GOFFMAN, E. (1959). **The Presentation of Self in Everyday Life**. Garden City, New York: Doubleday.
- HARMAN, G. (2009). **Prince of Networks. Bruno Latour and Metaphysics**. Melbourne: re.press.
- HEIDEGGER, M. (1977). "The Question Concerning Technology". In: **The Question Concerning Technology and Other Essays**. New York: Garland Publishing Inc.
- JUUL, J. (2005). **Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press.
- KRZYWINSKA, T. (2009). "World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text". In: H. G. Corneliusen e J. W. RETTBERG. (Eds.) **Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader**. Cambridge: MIT Press.
- LATOUR, B. (1992). "Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts". In: Wiebe E. Bijker e John Law (Eds.) **Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change**. Cambridge: MIT Press.
- LATOUR, B. (1993). **We Have Never Been Modern**. Cambridge: Harvard University Press.
- LATOUR, B. (1994). "On Technical Mediation. Philosophy, Sociology, Genealogy". In: **Common Knowledge**. Vol. 3; No. 2,.
- LATOUR, B.; VENN, C. (2002). "Morality and Technology: The End of the Means". In: **Theory, Culture & Society**. Vol. 19; No. 5/6.
- LATOUR, B. (2004). **Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory**. Oxford: Oxford University Press.
- MEAD, G. H. (1934). **Mind, Self, and Society**. Chicago: University of Chicago Press.
- MORTENSEN, T. (2000). "Playing with players: Creative Participation in Online Games." In: **Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference**. Bergen, Norway.
- MURRAY, J. (1997). **Hamlet no Holodeck. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: UNESP.
- MCCOMBS, M.E., e SHAW, D.L. (1972). "The Agenda-Setting Function of Mass Media". In: **Public Opinion Quarterly**, Vol. 36 p.176-187.
- RYAN, M. L. (2001). **Narrative as Virtual Reality**.

Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: The John Hopkins University Press,
 RYAN, M. L. (2010). "Narration in Various Media". In: Hühn, Peter et al. (eds.): **The living handbook of narratology.** Hamburg: Hamburg University Press. Disponível em <http://bit.ly/9eQQIQ>. Acesso em 15/08/2010.
 SALEN, K.; Zimmerman, (2003). E. Rules of Play. **Game Design Fundamentals.** Cambridge: MIT Press.
 SEWELL, Jr., W. H. (1992). "A Theory of Structure: Duality, Agency, and Transformation". In: **The American Journal of Sociology**, 98(1):1-29.
 TAYLOR, T. L. (2009). "The Assemblage of Play". In: **Games and Culture.** Vol. 4 No. 4.

Publicações Recentes dos Autores

ANDRADE, L. A.; Falcão, T. (2012). **Realidade Sintética: Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social.** São Paulo: Scortecci.
 RIBEIRO, J. C. Falcão, T. SILVA, T. (2012). **Mídias Sociais: Saberes e Representações.** Salvador: Edufba.
 FALCÃO, T.; ANDRADE, L. A.; FERREIRA, E.; Bruni, P. (2011). "Locative Media and Playful Appropriations, or How Electronic Games help Redefine the Meaning of Space". In: Rodrigo Firmino; Fabio Duarte; Clovis Ultramari. (Eds.). **ICTs for Mobile and Ubiquitous Urban Infrastructures: Surveillance, Locative Media and Global Networks.** Hershey: IGI Global.
 FALCÃO, T. (2011). "Structures of Agency in Virtual Worlds: Fictional Worlds and the Shaping of an In-Game Social Conduct". In: Nelson Zagalo; Leonel Morgado; Ana Boa-Ventura. (Eds.). **Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms.** Hershey: IGI Global.
 FALCÃO, T.; Ribeiro, J. C. (2011) "The Whereabouts of Play, or How the Magic Circle Helps Create Social Identities in Virtual Worlds". In: Garry Crawford, Victoria K Gosling, Ben Light. (Eds.). **Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games.** London: Routledge.