

Ludologia e Novos Média: O «estado da arte» ou «2001: Odisseia...» ludológica Ludology and New Media: The «state of the art» or «2001: A (Ludologic)...Odyssey»

Luís Filipe B. Teixeira

Escola de Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação,
ULHT-Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

www.luisfilipeteixeira.com

<http://videojogo.wordpress.com/membros/>

www.gamecultura.com.br

SUMÁRIO

Este ensaio fornece uma visão, o mais aproximada possível, da génese e primeiros passos científicos e académicos (lusófonos e internacionais) dos estudos Ludológicos (“Game Studies”). Por um lado, este novo campo científico dentro da Ciências da Comunicação e da Cultura, desenvolve-se em estreito diálogo e, mesmo, nalguns aspectos, comparativamente com o estudo dos Novos Média, sendo historicamente paralelo ao desenvolvimento da e-cultura e cultura digital (sobretudo, a partir dos anos 50); por outro, à semelhança do que aconteceu com outras áreas do saber, partindo do confronto com as análises narratológicas, procura a sua especificidade metodológica, disciplinar e científica na configuração (criticista) de novas categorias, fenomenologicamente consideradas, nomeadamente, de “experiência de jogabilidade” e de “mediação”. Fica também evidente a razão pela qual, à semelhança do genial filme de Kubrick, 2001 também representou um marco (académico) nesta “Odisseia” ludológica.

ABSTRACT

This paper proposes a vision, as accurate as possible, of the genesis and first scientific and academic steps of Ludology Studies (Game Studies), both in the Portuguese-speaking world and internationally. On the one hand, this new scientific field within the Communication and Culture Sciences has evolved in close interchange and, in some cases, even comparatively with the field of New Media Studies, being historically parallel to the development of e-culture and digital culture (especially from the 1950s onwards). On the other hand, as was the case with other areas of knowledge, stemming from the confrontation with narratological analyses, it seeks its methodological, disciplinary and scientific specificity in the (criticist) configuration of new, phenomenologically considered categories, namely of “gameability experience” and of “mediation”. It also becomes evident why, as was the case with Kubrick’s amazing film, 2001 also represents an (academic) landmark in this ludological “odyssey”.

Palavras-chave

Ludologia, Narratividade, Jogabilidade, história da disciplina, Novos Média

Keywords

Ludology/Game Studies, Narrativity, Gameplay, history of discipline, New Media

Most notably, film and literary theorists have begun to discuss game theory within their own idiosyncratic frameworks. These disciplines have much to add to the discourse on games, particularly when the discussion is centered on narrative. However, they are missing a fundamental understanding of what games are about.

Celia Pearce (2004), «Towards a game theory of game», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (edited by), *First Person: New media as story, performance and game*, Cambridge, MIT Press, pp. 143

Game studies entering academia means that games are finally positioned at the heart of a dedicated field of learning. (...) As the academia is loaded with expectations of providing games industry with workforce or opportunities for more innovative and experimental game culture, it is good to remember that the fundamental task of universities is to create knowledge and promote learning.

Frans Mäyrä (2006), «A moment in the life of a generation», in *Games and Culture*, Volume 1, Number 1, January, pp. 103-106

A descrição do estado da arte a respeito dos estudos sobre jogos electrónicos e videojogos implica, desde logo, quer a necessidade de definição e contextualização do seu objecto, quer a afirmação de ser ela paralela à emergência dos novos média electrónicos à semelhança, aliás, do que aconteceu com a ficção electrónica e a *e-poetry*. Historicamente, a tradição académica de estudos sobre jogos, que passa pela sociologia, antropologia, mas também pelas Matemáticas e Economia, desenvolveu-se, a) como ramo da Matemática e da Economia, essencialmente, como estudo das situações competitivas em geral, não como entretenimento (Teoria do Jogo¹); b) como investigação em torno da compreensão da ludicidade infantil e dos seus suportes psicológicos e genéticos (Piaget²); c) como campo experimental aplicado à educação e a propósitos de treino educativo, criando jogos e/ou situações lúdicas que simulem realidades (quer para a aquisição de competências, quer para a correcção de eventuais desvios); d) como investigação ludomaniaca, isto é, na área do tratamento clínico do jogador compulsivo; e) como investigação histórica a respeito da génese e desenvolvimento dos vários tipos de jogos (em especial, de tabuleiro); f) como Filosofia do

¹ John von Neumann and Oskar Morgenstern (1953).

² Piaget (1945).

Desporto, isto é, como investigação aplicada, quer aos domínios do treino desportivo, quer da própria filosofia de jogos específicos.

No entanto, com o desenvolvimento exponencial da cultura digital, a realidade alterou-se por completo e a variadíssimos níveis, passando por alterações fundamentais, quer a nível cultural e social, quer em termos cognitivos, ontológicos, estéticos e fenomenológicos, obrigando a uma reflexão atenta desta cultura de simulação, nas suas múltiplas e interdisciplinares intersecções.

Deste modo, se se pode dizer que os jogos electrónicos (e o consequente «game software») se desenvolveram, sobretudo, desde os anos 50, iniciando, assim, cerca de mais de duas décadas de esporádicos estudos académicos nesta área, que viriam a culminar com a constituição académica, em 2003, da Associação de Investigação em Jogos Digitais (DIGRA-Digital Games Research Association)(www.digra.org/)³, no entanto, é com a sua difusão em massa, possibilitada pela tal emergência dos novos média, que se deu o despontar da Ludologia/«Game Studies» e dos seus vários ramos disciplinares⁴, com especial relevância para as áreas principais, a saber: a) Criticismo Ludológico («Game Criticism», incluindo a Onto-ludologia («Game Ontology») e as análises fenomenológicas e hermenêuticas)⁵; b) História dos Jogos; c) «Serious Games» (educação, de persuasão e «advergaming»); d) Sociologia dos Jogos, Economia dos Jogos e Etnografia; e) Teoria Lúdica do Design; f) Ciência Computacional dos Jogos (IA, visualização, ambientes virtuais, etc.). A estas acrescentam-se outros sub-campos de investigação, como, por exemplo, as áreas de marketing e de estudos de mercado. Ora, com tal variedade e disparidade, como fundar uma única área de investigação e de estudo? Por exemplo, qual é o interesse que desperta para um investigador preocupado com o carácter aditivo (ou não) da violência dos/nos jogos, a procura do melhor algoritmo (e vice-versa, eventualmente)? Uma das discussões deste «estado da arte» centra-se, precisamente aqui, em interrogar, quer se é possível (e qual o interesse em se) fundar a Ludologia como campo autónomo de saber académico, quer em saber quais as suas (sub-)divisões.

³ Cf. Aarseth (2005, pp. 3-7).

⁴ Seguimos a proposta de Aarseth no seu artigo anteriormente referido, embora com pequenos ajustes terminológicos e disciplinares.

⁵ Teixeira (2004, pp. 155-192); Teixeira (2006).

Contextualização

Como refere Jesper Juul⁶ a respeito da história desta designação e, sobretudo, da sua génese aplicada a este estudo, o uso mais antigo do termo «ludologia» remonta a 1982⁷, tendo sido associado aos jogos de computador e aos «game studies» num artigo de Gonzalo Frasca⁸, sendo posteriormente retomado por Espen Aarseth e pelo mesmo Gonzalo Frasca no *Cybertext Yearbook* (Markku Eskelinen é o co-editor com Raine Koskimaa). Posteriormente, surge num artigo do próprio Juul⁹, começando-se a popularizar como forma de, por um lado, definir um campo e metodologia(s) de investigação diferentes das da tradição narratológica e, por outro, como tentativa de criação de um campo autónomo de investigação académica. Até aí, de um modo geral, servia para exprimir a realidade geral dos jogos, em especial, a referente à comunidade dos jogos de tabuleiro, conotando, igualmente, um discurso (*lógos*) dentro das fronteiras (sociais e culturais) do «entretenimento»(*ludus*). Daí a importância de marco histórico de, num editorial, Espen Aarseth eleger 2001 como o «Ano Um» da Odisseia no campo científico dos jogos electrónicos¹⁰, quer por ser esse o ano em que se realizou o 1º congresso académico internacional dedicado aos *game studies*¹¹, quer por ser nesse ano que se funda o primeiro periódico académico (com *peer review*), com esse mesmo nome (www.gamestudies.org), por si coordenado. Porquê esta necessidade?

Desde a década de 80 que os jogos electrónicos se transformaram num fenómeno de cultura de massas, a par com a massificação da utilização do computador pessoal e das primeiras consolas caseiras. Por outro lado, em termos económicos, a sua indústria move, actualmente, mais dinheiro que a de Hollywood¹², rivalizando com ela¹³, sendo poucos os

⁶ Juul (2005, p. 16).

⁷ Num texto de Mihaly Csikszentmihalyi (1982).

⁸ Frasca (1998, pp. 365-371).

⁹ Juul (2000).

¹⁰ Aarseth (2001, Editorial).

¹¹ Em Março, na Universidade de Copenhaga.

¹² Segundo um dos números do *The New York Times*, em 2003, pela primeira vez, as receitas de vendas de jogos electrónicos (de computador e de consolas) foram superiores, nos Estados Unidos, às das bilheteiras: 10 mil milhões de dólares contra os 9,5 mil milhões, explicando-se, ultimamente, os desejos, por parte de realizadores e produtoras de cinema em entrarem nesta indústria.

jovens que desconhecem nomes como os de Lara Croft, Snake, Mário, Jack & Dexter, Ratcher, ou Sonic, mas também os de Atari, Nintendo ou Sega.

Assim sendo, sobretudo a partir dos anos 80, a bibliografia sobre jogos electrónicos foi-se desenvolvendo, produzindo alguns dos já considerados, «clássicos» desta área científica, que são os seguintes (cronologicamente): Loftus (1983); Provenzo (1991); Herz (1997); Diberdier (1998); Poole (2000); Wolf (2001); King & Krzywinska (2002); Wolf (2003); Newman (2004). A estas obras de carácter geral, acrescentem-se algumas de carácter mais específico, como sobre história (Kent (2001); King (2002); Demaria & Wilson (2002); Baer (2005)); teoria do género (Cassell & Jenkins(1998)); sobre violência (Grossman (1995)); cultura popular (Berger (2002)); sobre identidade social (Turkle (1995)).

Contudo, de todo este panorama geral, e apesar de tudo, os primeiros tempos dos estudos ludológicos centraram-se, essencialmente, na discussão (que ainda continua) entre as correntes *narratológica* («os jogos como narrativas», literárias, cinematográficas) e a *ludológica* («os jogos como entidade única») ¹⁴. Num certo sentido, poderemos dizer que a primeira remonta a sua tradição à *Poética* de Aristóteles ¹⁵, passando, nomeadamente, pelo Formalismo Russo desenvolvido por Vladimir Propp, pelo Estruturalismo francês (Barthes, Todorov, Genette, mas também por Lévi-Strauss) e pelo pós-Estruturalismo (George Landow ¹⁶ e as suas análises em torno da teoria do hipertexto e da «ficção interactiva» ¹⁷). Quanto à segunda linha de investigação, que assenta no carácter particular da «jogabilidade» ¹⁸, tem alguns dos seus pilares históricos (e canónicos) nos livros de Johan Huizinga ¹⁹ e de Roger Caillois ²⁰, a que se deverá acrescentar a obra de Brian Sutton-Smith

¹³ Este facto explica que um dos *Cahiers du Cinéma*, de Setembro de 2002, seja um «Special Jeux Vidéo». Por contraponto, em Itália, Matteo Bittanti criou a *Ludologica.Videogames d'Autore* (www.ludologica.com), colecção que pretende ser os *Cahiers du Cinéma* dos videojogos.

¹⁴ Os textos essenciais desta discussão são: Murray (1997); Aarseth (2005a: orig.:1997); Aarseth (1998, pp. 31-41); Frasca (1998, pp.365-371); Kirksæther (1998); Juul (1999); Ryan (July 2001); Kücklich (2001); Ryan (2001); Galore (s.d.); Eskelinen (2001); King e Krzywinska (2002); Frasca (2003a); Frasca (2003b, pp. 221-236); Atkins (2003); Kücklich (2003); Aarseth (2004, pp. 45-69); Jenkins (2004, pp. 118-130); Zimmerman (2004, pp. 154-164).

¹⁵ Laurel (1986) propõe no seu livro *Computers as Theatre* (Boston, Addison Wesley), a partir dos ensinamentos da *Poética* aristotélica, uma teoria em que o computador, *como um teatro*, gera interactivamente a intriga.

¹⁶ Landow (1997: orig. 1992).

¹⁷ Luís Filipe B. Teixeira, (2004: pp. 107-154; e, em especial, pp. 145-153).

¹⁸ Cf. Juul (s.d.); Jesper Juul (2005).

¹⁹ Huizinga, (2003: orig. de 1938).

²⁰ Caillois (1990: orig. 1958).

(orig. de 1997) *The ambiguity of play*²¹. A estas duas linhas de investigação têm-se associado outras, nomeadamente: 1) a de uma perspectiva mais vasta do estudo dos videojogos, defendida por Henry Jenkins²², em que estes são integrados, comparativamente com outros média, num complexo de «transmídia storytelling»; b) a que analisa os jogos, quer como «extensão do humano»²³, quer no contexto do jogo cognitivo humano e como acto simbólico fundamental ao processo representativo. O nome a destacar é, sem dúvida, o de David Myers e o dos seus estudos essenciais e de referência, abarcando vários planos de investigação²⁴. c) A de uma Ontologia e Estética dos Jogos, não apenas no que *eles são* ou *deveriam ser* mas, igualmente, no prazer (estético) que nos facultam. Será nesta linha que se inscreve a maioria das análises a respeito do *design* e construção dos jogos, sendo de realçar os nomes de Chris Crawford, Richard Rouse, Andrew Rollings e Dave Morris²⁵. Nela, também são de referir todas as investigações que vão da análise da IA e da programação, passando pela modelação gráfica, som, música, etc. Nestas áreas há já uma inúmera quantidade de artigos e ensaios editados em várias revistas da especialidade, nomeadamente, a *Game Developer Magazine*, *Gamasutra* e a *Conferência anual sobre Game Developers*. Como exemplo de cruzamento entre a investigação ludológica e o *design*, não se poderá deixar de referir o livro de Katie Salen e Eric Zimmerman sobre *Rules of Play*²⁶, que cruza os níveis das «regras», do «jogo» e da «cultura». A toda esta bibliografia, acrescente-se o livro, publicado no ano transacto, de J. Raessens and J. Goldstein (2005), que faz o «estado da arte» até 2004 desta área de

²¹ Antes, tinha publicado, conjuntamente com E.M.Avedon (1971), *The Study of Games*, New York, John Wiley & Sons. Os seus primeiros artigos, de uma obra vastíssima são do início dos anos 50, com ensaios sobre o confronto entre as culturas europeias e Maoris e a sua influência nos jogos das crianças Maoris («The meeting of Maori and European cultures and its effects upon the unorganized games of Maori children», *Journal of Polynesian Society*, 60, pp. 93-107), a que se seguiram outros estudos abrangendo aspectos antropológicos, psicológicos e sociais, quer dos jogos quer da jogabilidade (na Nova Zelândia ou noutros contextos culturais), bem como das estruturas e modelos de ludicidade (em especial, a partir dos anos 70).

²² Henry Jenkins (2003).

²³ McLuhan (1995) [«Games: The extension of Man»]. Saliente-se o título escolhido para este capítulo, o que demonstra bem, reforçando, a importância deste conceito no cômputo geral da macluhniana «compreensão dos média»!

²⁴ De entre um número já vasto, que se inicia entre os anos de 1984 a 1990 sobre a evolução das redes caseiras de computador nos anos 80, e que passou para a análise das formas tecnológicas que o levaram à concepção de um modelo (ou modelos) semiótico genérico de jogo, destacaremos os obrigatórios: Myers (1990); Myers (1991); Myers (1992a); Myers (1992b); Myers (1999a); Myers (1999b); Myers (2004); Myers (2005); Myers (2006). A estes artigos há a acrescentar a leitura do seu livro Myers (2003).

²⁵ Crawford (1982); Rouse (2001); Rollings and Morris (2000).

²⁶ Zimmerman (2004).

investigação e o recente *Tom Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts* de Geoff King e Tânia Krzywinska (2006).

Reconfigurações

Os jogos electrónicos, em especial, os de aventuras, desde muito cedo que atraíram as atenções daqueles que investigam as narrativas. Jogos como *Adventure* (Crowther & Woods, 1976) e *Zork* (Infocom, 1981), por exemplo, exclusivamente em modo textual, marcam a tentativa de adaptação a um novo média e em que o jogador apenas se move a partir de comandos redigidos directamente a partir do teclado do tipo, «go north», «say xyz», «take the keys on the ground», «get lamp», etc. Esta associação entre o carácter textual e o cumprir de determinadas tarefas num ambiente narrativo lúdico e de novas funções de interacção, criou condições para novas discussões sobre as relações, por um lado, entre autor, texto e leitor (por exemplo, no âmbito das teorias sobre a autonomia do leitor); e, por outro, sobre as novas formas de «contar histórias» no contexto de um novo média. Independentemente dos modos de abordagem e dos seus desenvolvimentos posteriores, estas perspectivas narratológicas marcam o começo das preocupações científicas e académicas por esta realidade, para além das questões meramente computacionais e de programação, independentemente, como é óbvio, da história dos jogos em ambientes virtuais ser parte de uma história da(s) tecnologia(s). Por outro lado, não será por demais lembrar que se o que é normalmente assumido como o «primeiro» jogo de computador é o *Spacewar* (desenvolvido em 1962 no MIT por Stephen Russell e que corria, originalmente, num PDP-1), contudo, só 11 anos após é que surge a primeira comercialização de um videojogo, neste caso, do *Pong* (Atari, 1973), jogo este que, para os padrões gráficos actuais, era muitíssimo «básico» (rectângulos brancos num fundo negro), apesar do conceito de jogo que lhe serve de base ter surpreendentemente perdurado²⁷ (o mesmo será válido para o *Space Invaders* (Taito, 1977), o que, por si só, não deixa de ser sintomático: um jogador controla um objecto/actor contra um certo número de inimigos; a pontuação aumenta à medida que o jogo vai evoluindo, exigindo cada vez mais e melhores reflexos; o jogador tem um certo número limitado de vidas (usualmente três); a

²⁷ Por exemplo, é este conceito que está (ainda) na base do jogo *Brickles Plus* (cf. Aarseth (2005, p.56).

complexificação/pontuação do jogo assenta na relação entre o número de inimigos a abater e o tempo-real empregue, relação esta que serve para estabelecer os níveis que se vão ultrapassando. Estes jogos tipificam aquilo que se poderia designar por «modelo clássico de jogo», em que o «ganhar» ou «perder» está associado a um melhor ou pior desempenho, a que corresponde uma melhor ou pior pontuação. Desde essa altura, e sobretudo entre 1977 e 1993, eles foram essencialmente dominados por aqueles que são para ser jogados por um único jogador, sendo com o *Doom* (ID Software, 1993) (passível de ser jogado por vários jogadores simultaneamente a partir da ligação a múltiplos computadores) que se abre, apesar da sua quase sempre referida excessiva violência, não só quer um novo género («*3d-shooter or FPS-first person shooter*»), quer o que virá a ser o que poderíamos designar por noção «tribal» de jogo e/ou de *multi-jogador* (MUD-*multi-user dungeons*). Para esta emergência não serão alheios factores culturais e históricos, independentemente da componente tecnológica, nomeadamente, a ideia de «computador pessoal» e, em 1990, a emergência da Internet fora dos domínios estritamente académicos, factores que, conjugados, resultam na ideia do «indivíduo-enquanto-parte-de-uma-rede».

Será nesta linha que, por exemplo, deveremos compreender, sobretudo desde o início dos anos 80, o tal género de aventuras, por vezes renomeado sob a designação, bastante controversa e problemática, de *ficção interactiva*. O seu carácter controverso prende-se, não só com a sua ambiguidade conceptual, como, sobretudo, com o facto de nunca ter sido teoreticamente definida. Espen Aarseth é um dos seus críticos, rejeitando-a liminarmente²⁸. Este género, que, de um modo geral, tem sido constante ao longo dos últimos quinze/vinte anos, inclui jogos desenvolvidos inicialmente sobretudo pela Infocom (trilogia do *Zork* (1981) baseada no *Adventure*), empresa que apresentava os seus jogos como mais perto da noção «novelesca» do que da de «jogo», género este que não é alheio aos livros de J.R.R. Tolkien, envolvendo, na(s) sua(s) estrutura(s) uma demanda no interior de «caves», «bosques», «cavernas» e o confronto com elfos, dragões e fadas, pela conquista de «tesouros». É o caso da aventura híbrida textual/gráfica *Hobbit* (Melbourne, 1984). Um dos pontos altos de desenvolvimento deste género de aventuras será, sem dúvida o jogo *Myst* (Cyan, 1993), que marcará como que um novo paradigma lúdico, tentando-se diferenciar dos jogos existentes até

²⁸ Aarseth (2004, pp. 45-54); Aarseth (2005); Cf. com o seu artigo anterior, Aarseth (1994).

aí, precisamente, como é dito no próprio jogo, pelo uso excessivo de violência e de mortes²⁹. Contudo, este género, bem como a sua designação, também é passível de alguma discussão crítica quando aplicada aos jogos em ambientes virtuais.³⁰

Ora, é a partir da consciência do papel, cada vez maior, que os jogos em ambientes virtuais vão desempenhando na nossa cultura (e, em especial, na cultura popular, alterando, pela positiva ou negativa, o(s) modo(s) de relação do Homem consigo próprio, com o Mundo e com os outros homens³¹), nas suas diversas dimensões, constituindo-se como uma «joystick nation»³², que tornou urgente este tal interesse científico pela Ludologia por parte da(s) Academia(s), incluindo-se o seu estudo nos currículos de vários departamentos universitários. Esta necessidade de olhar para o universo dos jogos não como «mero entretenimento» e «coisa de crianças»³³, afastado do universo essencial da nossa cultura contemporânea e da nossa *Weltanschauung*, caracterizador, a todos os níveis e qualquer que seja o ponto de vista com que o olhemos, do nosso *ZeitGeist*, isto é, da essência interior da «cultura de simulação» em que vivemos, tornou-se ainda mais urgente com a consciência da alteração de paradigma de uma «cultura de texto» para uma «cultura de imagem»/cultura visual», associada à noção de «cultura híbrida» e de «linguagem dos novos média»³⁴, aquilo que Bolter e Grusin designam por «remediação»³⁵. Com efeito, nos videojogos estamos perante a combinação de vários planos do humano, do estético ao social, do psicológico ao antropológico, do onto-fenomenológico ao lógico e simulativo, de uma forma «híbrida» e de um modo «integrado» que os antigos média como o teatro, o cinema e os romances literários sempre aspiraram mas que nunca conseguiram (veja-se, por exemplo, as dimensões estéticas e sociais, de jogos (tipo multi-jogador) como, por exemplo o *Quake Arena* ou o *Ultima Online*, em que está bem

²⁹ *Myst é real e, tal como na vida real, não se morre a cada cinco minutos. De facto, você provavelmente não pretende, de todo, morrer. A chave de Myst é perder-se nesta exploração virtual fantástica e agir e reagir como se estivesse realmente lá.* Assim é descrita a essência do jogo!

³⁰ Sobre tudo isto e para «uma breve história do género», ver Aarseth, (2005, pp. 119 e sgs).

³¹ Refiram-se os trabalhos, por exemplo, em termos psicológicos, mas também sobre as implicações sociais e filosóficas do «jogar» e da cultura computacional, de Turkle (1998) e Turkle (1997), não esquecendo, nesta ideia de «histórias para interagir», o livro de Laurel (1986); assim como, noutra linha argumentativa, mas dentro da problemática da cultura ludológica e das mutações tecnológicas, os trabalhos de Janet Murray (1997).

³² Título do livro, ainda num registo jornalístico e pouco ou nada sistemático, de J.C. Herz (1997). Outro a referir nesta linha será o de Poole (2000).

³³ Já Eugen Fink chamou a atenção para o conceito de «jogo» como objecto de reflexão filosófica (Fink (1966, sobretudo pp. 7-18)).

³⁴ Título do livro de Manovich (2001).

³⁵ Bolter e Grusin (1999).

presente, nomeadamente, uma nova estrutura de audiência, quer em termos de «massa» quer da própria «recepção», nalguns aspectos, apenas comparável à invenção do «protagonista-dialogante» (**exárchein**), por parte de Téspio, isto é, do coro nas tragédias clássicas³⁶) e que nos poderá levar a interrogar, por exemplo, sobre quais as fronteiras entre a Ludologia e os Estudos Literários e os Estudos Fílmicos?³⁷ Será possível um qualquer ponto de contacto e intersecção ou tratam-se de estudos separados e autónomos? E quanto à sua (possível) relação com os *Media Studies*? Daqui derivam todas as propostas de enquadramento curricular para esta área científica, como é o caso do proposto pela IGDA-International Game Developers Association³⁸, bem como a procura de outros programas de investigação³⁹ partindo, por exemplo, de outros tantos enquadramentos metodológicos. É o caso da proposta de Lars Konzac a respeito do modo de analisar os jogos em ambientes virtuais⁴⁰ que ele aplica à análise de *Soul Calibur* (1999). Como sempre, esta sua proposta possui algumas vantagens e outras tantas limitações⁴¹.

Laboratórios, Centros, Revistas, Congressos

Se o estudo sobre a problemática do «jogo» e das suas relações e importância(s) para o Homem pode ser referido aos pré-socráticos⁴² e, depois, a Platão e Aristóteles, passando por uma certa Tradição filosófica que passa por Schiller⁴³, Nietzsche, Wittgenstein⁴⁴, contudo, os estudos académicos sobre Ludologia partem, essencialmente, do desenvolvimento da indústria tecnolúdica, sendo contemporâneos, *prima facie*, dos jogos de computador e dos videojogos. Estes estudos vão-se desenvolver no interior de vários Centros e Laboratórios, um pouco por todo o lado, mas, essencialmente, com o seu núcleo nos países nórdicos e Estados Unidos,

³⁶ Daí que estes protagonistas sejam designados de «téspios» («théos»+«èspos»=«que fala segundo os deuses»), isto é, de actores. Aliás, curiosamente, uma das funções fundamentais deste coro era o de dividir a peça naquilo que hoje designamos de «actos». Ver Luís Filipe B. Teixeira (1992, sobretudo, pp. 59-64).

³⁷ Ver Eskelinen (2001a); Eskelinen (2004); e Juul (1999).

³⁸ www.igda.org/academia

³⁹ Ver, por exemplo, Pearce (2003); Pearce (2004); Zimmerman (2004a) e Zimmerman (2004b).

⁴⁰ Konzac (2002, p.89)

⁴¹ Sobre este ponto e seus desenvolvimentos, ver Aarseth (2003, pp. 9-23).

⁴² Já Heraclito, no seu fragmento 52, define o Tempo como «uma criança que joga aos dados»!

⁴³ Schiller (1967). Sobre o conceito de «jogo» em Schiller, ver o nosso ensaio «Ludologia.(Jogo #1/Nível #1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário» in Teixeira (2004, pp. 157-174).

⁴⁴ Nas suas *Investigações filosóficas*, por relação com os «jogos de linguagem».

nomeadamente, no *Center for computer Games Research Copenhagen* (coordenado por Espen Aarseth); no *Applied media and simulation games Center*; no *Game Research Lab of the University of the Tampere Hypermedia Laboratory*; no *Games-to-Teach Project* (MIT); no *Simulations and Games in Education Research Group* (2004); no *Tales of Tales BVBA* (fundado por Auria Harvey e Michael Samyn na Bélgica, em 2002); no *International Centre for Digital Content* (da Universidade de Liverpool John Moores); no *GamePipe Laboratory Mission* (Viterbi School of Engineering, Director Michael Zyda); no *Zero Game Studio* no *Interactive Institute* (Estocolmo); mas também, em Portugal, no *Ydreams* (dirigido por António Câmara www.ydreams.com); no CICANT — Centro de Investigação em Comunicação Aplicada, Cultura e Novas Tecnologias da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias—ULHT, sobretudo, na linha de investigação em «Estudos Comparativos de Média» (*Comparative Media Studies*) coordenada por Luís Filipe B. Teixeira, com vários projectos em fase de desenvolvimento e com várias vertentes de investigação⁴⁵. A estes, haverá a acrescentar, sem dúvida, a rede sobre Cultura de Jogos que já existe no Brasil, coordenada, essencialmente, por Lynn Gama Alves (www.lynn.pro.br), quer na vertente Comunicação/Educação, quer no interior do projecto de «comunidades virtuais», desenvolvido em www.comunidadesvirtuais.pro.br.

Numa outra vertente, proliferam os núcleos de discussão e de investigadores (www.game-research.com; www.academic-gamers.org; www.ludology.org; <http://grandtextauto.gatech.edu>; www.ludonauts.com; www.jesperjuul.net/ludologist/; www.videoludica.com; <http://kairosnews.org>; <http://virtual-illusion.blogspot.com>; www.game-culture.com/); as revistas especializadas *Play & Culture*⁴⁶ (da *TASP-The Association for the study of Play* www.csuchico.edu/kine/tasp/playstud.htm); *Game Studies*

⁴⁵ Nomeadamente, projectos de aplicações para ambientes imersivos (RV) sobre ciberpsicologia, um projecto para combater perturbações de stress pós-traumático de guerra com base no motor de jogo do *Half-Life*, em colaboração com o Departamento de Psicologia/Laboratório de Psicologia computacional e coordenado por Pedro Gamito; e aplicações de jogos para internet («BumperBob» e «Speedball»), estando em preparação um conjunto de iniciativas em torno do pensamento e obras de Fernando Pessoa, no interior de um projecto alargado («comparativo de Média»), sob o título «Pessoa no holodeck». Nesta fase embrionária do trabalho, para além de Luís Filipe B. Teixeira (coordenador), o grupo integra os investigadores/Docentes Filipe Costa Luz, Filipe Roque do Vale, Rui Pereira Jorge; e ainda os investigadores/Mestrandos Rui Gaio e Rui Pereira.

⁴⁶ O Volume 1 é de 1998 sobre «Diversions and Divergences in Fields of Play» (Editors: Margaret C. Duncan, Garry Chick, & Alan Aycok).

(<http://gamestudies.org>); *International Journal of Intelligent Games & Simulation* (www.scit.wlv.ac.uk/~cm1822/ijigs11.htm); *The International Digital Media & Arts Association* (com o primeiro número do segundo volume — Spring 2005 —dedicado à Ludologia www.idmaa.org); *Simulation & Gaming: An interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research* (www.unice.fr/sg/); o *Journal of Game Development* (www.jogd.com/index.html); e, muito recentemente, no início de 2006, o *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* (www.sagepub.co.uk/journal.aspx?pid=107057); as conferências internacionais sobre estes temas, em especial, iniciadas com a de Copenhaga, em 2001 e que, posteriormente, se desdobraram em *Cosign-Computational Semiotics in Games and New Media* (2001,2002,2003, 2004,2005 — www.cosignconference.org); *DAC-International Digital Arts and Culture Conference* (<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/>) *Aesthetics of Play* (www.aestheticsofplay.org/); *Virtual Storytelling* (www.virtualstorytelling.com/VS2005/index.html); *HCI-International* (www.hci-international.org/); *TIDSE-Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment* (www.zgdv.de/TIDSE04/), *NILE-Narrative and Interactive Learning Environments* (<http://computing.unn.ac.uk/staff/cgpb4/nile/>); *ICEC-International Conference on Entertainment Computing* www.icec.id.tue.nl/); *ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ACE 2005* (www.ace2005.org/). Quanto a Portugal, embora mais recente, já houve as conferências, *Fuga>2004* e *Fuga05>Future Gaming*, a partir de um grupo de pessoas ligadas à *Ydreams* a que se juntou o *Atmosferas—Centro de Artes Digitais*; o *Games2004*, no interior da 1ª Conferência Nacional em Interacção Homem-Máquina na Faculdade de Ciências; as III Jornadas de Comunicação e o I Curso de Verão do CICCUM, sobre «As linguagens fílmicas e os novos contextos de comunicação e ludicidade», da Universidade do Algarve (Junho, 2005); a VII Semana de Audiovisual e Multimédia (2005) da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias; e, no interior do 4º Congresso da SOPCOM (Aveiro,2005), teve lugar, quer uma mesa temática sobre «Comunicação e Ludicidade», coordenada por Conceição Lopes e Luís Filipe B. Teixeira (onde, para além das comunicações, foi produzido, pelos coordenadores, um texto de enquadramento⁴⁷), quer um fórum de apresentação e discussão: o «Videojogos05». No ano

⁴⁷ Texto de apresentação da mesa temática sobre «Comunicação e Ludicidade» (em co-autoria com Conceição

seguinte, teve seguimento no «Videojogos06», quer num caso quer no outro, como forma de se reunir, discutir e implementar a massa crítica académica nacional em torno destas temáticas. Destas duas reuniões saiu a decisão de se construir um blog que sirva de arranque-agregador da comunidade portuguesa de cultura videolúdica, o qual pode ser visitado em <http://www2.ca.ua.pt/videojogos/comunidade.htm>, incluindo, já, páginas de alguns dos investigadores portugueses desta área científica.

Por outro lado, há ainda a destacar os projectos TECLUDI – Tecnologias e ludicidade, em contextos reais de participação das crianças no design de artefactos digitais, de Ana Veloso, Conceição Lopes e Óscar Mealha; o CRICOLUDI – Criatividade, comunicação e ludicidade — em contextos reais de formação inicial de Educadores de Infância, de Inês Guedes de Oliveira e Conceição Lopes; e, ainda, a vertente do ensino e da aprendizagem deste campo de estudos em disciplinas de Ludicidade e Produção Cultural nas licenciaturas de Novas Tecnologias da Comunicação e de Design. e de Comunicação e Ludicidade, na licenciatura em Educação de Infância da Universidade de Aveiro; a criação e leccionação, por parte de Luís Filipe B. Teixeira, pela primeira vez nos currículos nacionais de Mestrado em Ciências da Comunicação, do Seminário em «Teoria e Práticas em Jogos Interactivos» no Mestrado em Ciências da Comunicação (Área de Audiovisual, Multimédia e interactividade) do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Nova de Lisboa (2002/2003); e, posteriormente, do Seminário em «Modelos de Narratividade Interactiva», no Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT) (2005/2007); tendo sido incluída uma disciplina semestral, aquando da reestruturação da Licenciatura em Ciências da Comunicação e da Cultura (ULHT) ao Processo de Bolonha, na área de especialidade em Gestão das Actividades Culturais, precisamente, sobre «Cibertexto e Videojogos» (ano lectivo 2006/2007). Acrescente-se a tudo isto, quer o número especial da revista *Caleidoscópio* (nº 4) sobre a «Cultura de Jogos»⁴⁸; quer a recente constituição da APROJE—Associação Portuguesa de Jogos Electrónicos, que, para além de, precisamente, desejar estabelecer uma «ponte» entre a(s) Academia(s) e a indústria,

Lopes) (Teixeira e Lopes, 2005)

⁴⁸ Teixeira (2003).

patrocinou a realização do congresso internacional *Games06* (Portalegre) e do *iDIG* – International Digital Conference (Portalegre, Setembro 2006).

Perspectivas

Como não poderia deixar de ser, o desenvolvimento e complexificação dos videojogos está estreitamente dependente das conquistas técnicas e da cada vez maior «transparência» (leia-se, capacidade de produzir uma maior imersão por parte do jogador) da tecnologia que os implementa e das capacidades (cada vez maiores) de simulação e de produção mimética. Por outro lado, e dentro desta linha, é cada vez maior o «hibridismo», em particular, pela proximidade, com o cinema, quer num sentido quer no outro! Serão disso exemplos, entre muitos passíveis de se darem, o filme *I'm your man* (1992, Dir. Bob Bejean, Interfilm Technology; versão DVD prod. Bill Franzblau, 1998) e o jogo *Fahrenheit* (Atari, 2005), um *thriller* interactivo paranormal, passado em Nova York num futuro (muitíssimo) próximo: Janeiro de 2009. Aliás, a este «hibridismo» também não será alheio, sobretudo a partir de 2003, o interesse por parte da indústria de Hollywood, à abertura de produtoras de jogos de computador, como aconteceu, por exemplo, com John Woo, que abriu a Tiger Hill Entertainment, tendo adquirido os direitos para cinema do jogo *Metroid* (Nintendo), mas também com a criação da própria Warner Brother Games! Mas a ele serão de acrescentar nomes como os dos irmãos Wachowski, criadores da trilogia cinematográfica *Matrix*; de Peter Jackson, inicialmente, com a trilogia de *O Senhor dos Anéis* (décimo jogo mais vendido nos E.U em 2003), e, recentemente, com o jogo-remake sobre o *King Kong*; mas também, Ridley Scott e seu irmão; e Spielberg, que já anunciou estar a desenvolver produções nesta área.

Contudo, quer no caso do Cinema, da Literatura quer no dos jogos electrónicos e videojogos, estamos em presença de «gramáticas» próprias, embora se possam encontrar, eventualmente, pontos comuns entre cada um deles. No entanto, como muito bem refere, uma vez mais, Aarseth⁴⁹, à semelhança do que aconteceu antes a respeito, por exemplo, quer dos Estudos Literários, Teatrais ou Fílmicos, a Ludologia/«Game Studies» e os seus dois grandes ramos, o criticista e teórico e o criativo e industrial, está ainda nos seus primórdios, isto é,

⁴⁹ Aarseth (2003); Aarseth (2005b, pp. 3-7). Cf. Aarseth (2005c); e Aarseth (2005d).

ainda na fase em que, quer se definem e esclarecem os diversos conceitos e categorias, quer se estuda o modo como se devem estudar os videojogos, ou seja, no plano embrionário da fenomenologia, ontologia, epistemologia e hermenêutica tecnolúdicas, sendo certo que esta disciplina, dentro das Ciências da Comunicação e Cultura, terá de saber dialogar, *prima facie*, com as diferenças disciplinares existentes na Academia e, em última instância, com a própria indústria, pois é esse o ensinamento que nos vem da tradição, para bem de todos e, em especial, da própria cultura da simulação.

Janeiro, 2007

Referências Bibliográficas

Aarseth, Espen (2005a: orig.:1997), *Cibertexto: Perspectivas sobre literatura ergódica*, Lisboa, Pedra de Roseta

Aarseth, Espen (2005b) «Game Studies: What is it Good For?», in *The International Digital Media & Arts Association*, vol. 2, nº 1, Spring 2005, pp. 3-7 (disponível em www.idmaa.org).

Aarseth, Espen (2005c), «From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory» (recebido por *email*, enviado pelo Autor);

Aarseth, Espen (2005d), «Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games» (recebido por *email*, enviado pelo Autor)

Aarseth, Espen (2004), «Genre trouble: Narrativism and the art of simulation», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (ed.), *First Person: New media as Story, Performance and game*, Cambridge, MIT Press, pp. 45-55
(www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?essay_id=aarseth&command=view_essay)

Aarseth, Espen (2003), «O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos», in Luís Filipe B. Teixeira, (org.), *Cultura de jogos*, revista *Caleidoscópio*, nº 4, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, pp. 9-23

Aarseth, Espen (2003), «Do we need a common language? Two industries, two cultures?», *The Ivory Tower*, July, (www.igda.org/columns/ivortower/);

Aarseth, Espen (2001), «Computer Games Studies: Year One», in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, (www.gamestudies.org/0101/editorial.html)

Aarseth, Espen (1998), «Aporia and epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: Temporality in ergodic art», in Marie-Laure Ryan (ed.), *Cyberspace Textuality: Computer technology and literary theory*, Bloomington University of Indiana Press, pp. 31-41;

Aarseth (1994), «Nonlinearity and literary theory», in George Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, pp. 51-86

Alves, Lynn Gama (200?), *Game Over: Jogos eletrônicos e violência*, São Paulo, Editora Futura, 2005.

Atkins, Barry (2003), *More than a game: The computer game as fictional form*, Manchester, Manchester Univ. Press

Baer, R. (2005), *Videogames in the beginning*, Springfield, Rolenta Press

Berger (2002), A.A., *Video Games. A popular culture phenomenon*, Transaction

Berger, Arthur Asa (2002), *Videogames: A popular culture phenomenon*, New Brunswick (USA) and London (UK), Transaction Publishers

Bolter, Jay David e Grusin, Richard (1999), *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, MIT Press

Caillois, Roger (1990: orig. 1958), *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*, Lisboa, Edições Cotovia,

Cassell, J. & Jenkins, H. (1998), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press

Crawford, Chris (1982), *The Art of Computer Game Design*, www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html;

Csikszentmihalyi, Mihaly (1982), «Does Being Human Matter — On Some interpretive problems of comparative Ludology», *Behavioral and Brain Sciences*, 5, nº 1

Demaria, Russel & Wilson, Johnny L. (2002), *High Score: The illustrated history of electronic games*, McGraw-Hill

Diberdier, A. Le et Diberdier, F. Le (1998), *L'Univers des jeux video*, La Découverte

Eskelinen, Markku, «Towards computer game studies. Introduction: Ludology and narratology», 2004.

(www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?essay_id=eskelinen&command=view_essay)

Eskelinen, Markku (2001a) «The gaming situation», in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, (www.gamestudies.org/0101/eskelinen)

Eskelinen, Markku (2001b), «Towards computer game studies: Part 1: Narratology and Ludology» (www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf)

Eugen Fink (1996: orig. 1960), *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit,

Frasca, Gonzalo (2003a), «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place», (http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)

Frasca, Gonzalo (2003b), «Simulation versus narrative: Introduction to ludology», in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *Video/Game/Theory*, Routledge, pp. 221-236 (http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf)

Frasca, Gonzalo (1998) «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative», *Parnasso* 3, Helsínquia, (<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>)

Frasca, Gonzalo (1998), «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative», *Parnasso* 3, Helsínquia, pp.365-371 (<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>)

Galore, Gore (s.d.), «Literary Theory and Computer Games» (www.humanities.mcmaster.ca/~grockwel/personal/publications/Gore.Galore.pdf)

Grossman, D. (1995), *On killing*, Little Brown

Herz, J.C. (1997), *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, London, Little Brown and Company

Huizinga, Johan (2003: orig. de 1938), *Homo Ludens: Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*, com Prefácio de George Steiner, Lisboa, Edições 70

Jenkins, Henry (2004), «Game design as narrative architecture», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (ed.), *First Person*, pp. 118-130

Jenkins, Henry (2003), «Transmedia Storytelling», *MIT Technology Review*, January 15, (www.technologyreview.com/articles/03/01/wo_jenkins011503.asp)

Juul, Jesper (2005, p. 16), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press

Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Video Games between real rules and fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press,

Juul, Jesper (2000), «What computer games can and can't do», paper presented at the Digital Arts and Culture, Bergen, August 2-4 (www.jesperjuul.dk/text/wcgacd.html)

- Juul, Jesper (1999), «A clash between game and narrative», M.A. thesis, University of Copenhagen, Denmark (www.jesperjuul.dk/thesis)
- Juul, Jesper (s.d.), «The game, the Player, the World: Looking for a heart of gameness» (www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/)
- King, Geoff e Krzywinska, Tânia (2006), *Tom Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, I.B. Tauris
- King, Geoff e Krzywinska, Tania (2002), *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London, Wallflower Press
- King, L. (2002), *Game on: The history and culture of videogames*, Barbican
- Kent, *The Ultimate history of video games*, Prima, 2001;
- Kirksæther, Jørgen (1998), «The structure of video Game narration» (<http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>)
- Konzac, Lars (2002), *Computer Game Criticism: A Method for computer game analysis* (<http://imv.au.dk/~konzack/tampere2002.pdf>)
- Kücklich, Julian (2003), «Perspectives of computer game philology», *Game Studies*, nº 3, May (www.gamestudies.org/0301/kucklich)
- Kücklich, Julian (2001), «Literary Theory and Computer Games» (www.cosignconference.org/cosign2001/papers/kucklich.pdf)
- Landow, George (1997:orig. 1992), *Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore/London, John Hopkins Univ. Press,
- Laurel, Brenda (1986: 6ª ed. 1998), *Computers as Theatre*, Boston, Addison Wesley
- Loftus, G. and E. (1983), *Mind at Play The psychology of vídeo games*, Basic Books
- Manovich, Lev (2001), *The language of new media*, Cambridge, MIT Press
- Mäyrä, Frans (2006), «A moment in the life of a generation», in *Games and Culture*, Volume 1, Number 1, January 2006 p. 103-106
- McLuhan, Marshall (1995), *Understanding de Media*, London, [«Games:The extension of Man»]

Murray, Janet (1997) *Hamlet on holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MIT Press

Myers, David (2006), «Signs, Symbols, Games, and Play», *Games and Cultures*, vol. 1, number 1, Jan., pp. 47-51

Myers, David (2005), «The aesthetics of anti-aesthetics», in R.Klevjer (ed.), *Aesthetics of Play*, Conference Proceedings (online), Bergen, Norway, University of Bergen

Myers, David (2004), «The anti-poetic: Interactivity, immersion, and other semiotic functions of digital play», in A. Clarke (ed.), *COSIGN2004*

Myers, David (2003), *The nature of computer games: Play as semiosis*, (disponível em [www.loyno.edu/%7Edmyers/pdf temp/](http://www.loyno.edu/%7Edmyers/pdf_temp/))

Myers, David (1999a), «Simulation, gaming, and the simulative», *Simulation & Gaming*, 30, pp. 482-489

Myers, David (1999b), «Simulation as Play: A semiotic analysis», *Simulation & Gaming*, 30, pp. 147-162;

Myers, David (1992a), «Simulating the Self», *Play & Culture*, 5, pp. 420-440;

Myers, David (1992b), «Time, symbol manipulation, and computer games», *Play & Culture*, 5, pp. 441-457;

Myers, David (1991), «Computer Game Semiotics», *Play & Culture*, 4, pp. 334-345;

Myers, David (1990), «Computer Game genres», *Play & Culture*, 3, pp. 286-301;

Neumann, John von and Morgenstern, Oskar (1953) *Theory of games and Economic behavior*, Princeton, N.J., Princeton Univ. Press

Newman J. (2004), *Videogames*, Routledge

Pearce, Celia (2004), «Towards a game theory of game», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan; *First Person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press, pp. 143-153
(www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?essay_id=pearce&command=view_essay)

Pearce, Célia (2003), «Into the labyrinth: Defining games research», in *The Ivory Tower* (www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_may03)

Piaget, Jean (1945), *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Neuchâtel, Delachaux et Nistlé,

- Poole, Steven (2000), *Trigger happy: the inner life of videogames*, London, Fourth Estate
- Provenzo, E. (1991), *Vídeo Kids: Making sense of Nintendo*, Harvard Univ. Press
- Raessens, J. and Goldstein (2005), J., *Handbook of computer game studies*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press
- Rouse, Richard (2001), *Game Design: Theory and Practice*, Plano, Tex., Wordware;
- Rollings, Andrew and Morris, Dave (2000), *Game Architecture and Design*, Scottsdale, Ariz., Coriolis, 2000
- Ryan, Marie-Laure (July 2001), «Beyond myth and metaphor-The case of narrative in digital media», *Game Studies*, nº 1 (www.gamestudies.org/0101/ryan)
- Ryan, Marie-Laure (2001), *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity and electronic media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press
- Schiller, F. (1967), *On the aesthetic education of man*, Oxford, Clarendon Press
- Sutton-Smith, Brian (2001: orig. de 1997), *The ambiguity of play*, Cambridge, Mass., Harvard University Press
- Teixeira, Luís Filipe B. (2006), «(Composição) Narrativa vs. Jogabilidade Uma discussão (não) radical» (texto-base da conferência proferida na mesa sobre «Composição não-linear e hiper-narrativa» (CCB-25 Maio 2006) — Congresso Internacional sobre a «Tendência da Cultura das redes em Portugal») (no prelo)
- Teixeira, Luís Filipe B. e Lopes, Conceição (2005), «Comunicação e Ludicidade», texto de apresentação da mesa temática do 4º Congresso da SOPCOM-Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação: Repensar os Média: Novos contextos da Comunicação e da Informação (Univ. de Aveiro, Outubro 2005) (disponível em «pdf», versão electrónica das respectivas Actas-ISBN 972-789-163-2)
- Teixeira, Luís Filipe B. (2004), *Hermes ou a experiência da mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta
- Teixeira, Luís Filipe B., (org.) (2003), *Cultura de Jogos*, revista *Caleidoscópio*, nº 4, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas,
- Teixeira, Luís Filipe B. (1992), *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Lisboa, Cosmos
- Turkle, Sherry (1998: orig. 1984), *O Segundo Eu: Os computadores e o espírito humano*, Lisboa, Presença

Turkle, Sherry (1997: orig. 1995), *A vida no ecrã: A identidade na Era da internet*, Lisboa, Relógio d'Água

Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat (ed.) (2004), *First Person: New media as Story, Performance and game*, Cambridge, MIT Press

Wolf, M.J (2003), *The video Game Reader*, Routledge

Wolf, M.J. (2001), *The medium of the video game*, Univ. of Texas Press

Zimmerman Eric (2004a). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass., MIT Press

Zimmerman, Eric (2004b), «Narrative, Interactivity, Play and Games: Four naughty concepts in need discipline», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (ed.), *First Person*, pp. 154-164