

## POR ENTRE GAMES E CULTURA *Games and Culture*

Resenha da obra "Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games", de Lucia Santaella e Mirna Feitoza (org.)

*Guilherme Henrique Quintana*<sup>1</sup>

*Ana Paula Narciso Severo*<sup>2</sup>

*Gilberto Ataíde*<sup>3</sup>

*Reynaldo Ramos*<sup>4</sup>

### Resumo

A presente resenha se dedica a apresentar a coletânea de artigos sobre games e cultura, organizado por Lucia Santaella e Mirna Feitoza. Devido à diversidade de artigos e temas abordados, a resenha se organiza a partir da estrutura do livro. Procurou-se oferecer ao leitor uma síntese da publicação e contribuir com sugestões para futuras pesquisas.

**Palavras-chave:** games, cultura contemporânea, narrativas, linguagem, estética, educação.

### Abstract

This review is dedicated to present a collection of articles about games and culture, organized by Lucia Santaella and Mirna Feitoza. Due to diversity of articles and topics discussed, the review is organized from the structure of the book. We tried to give the reader an overview of the publication and contribute with suggestions for future researchs.

**Keywords:** games, contemporary culture, narrative, language, aesthetics, education.

No cenário contemporâneo, a tecnologia está contínua e mais amplamente presente potencializando as faculdades humanas. Curiosamente, ela costuma ser mal compreendida em contraste com sua utilização crescente como "facilitador" da vida contemporânea. Nesse contexto, o campo dos jogos eletrônicos tem adquirido um espaço relevante nos últimos anos.

<sup>1</sup> quintana.guilherme@gmail.com

<sup>2</sup> apanarse@hotmail.com

<sup>3</sup> litleryu@gmail.com

<sup>4</sup> masterrey@gmail.com

O crescimento gigantesco da indústria de games e seu impacto em diversos segmentos, repercutiu no mundo acadêmico e gerou discussões em áreas do conhecimento como design, semiótica, computação, educação, estética, arte, comunicação, entretenimento, entre outros. Nesse contexto, o livro *Mapa do jogo* (org. Santaella e Feitoza, 2009) vem explorar, instigar e refletir acerca do mundo dos games. O livro se organiza em cinco temas de estudo: *Games: emergência de um campo teórico*, *Games e construção de linguagem*, *Games e estética*, *Games e mediações culturais* e *Games e educação*

Esta resenha surgiu em um trabalho conjunto dos mestrandos Guilherme Henrique Quintana, Ana Paula Narciso Severo, Gilberto Ataíde e Reynaldo Ramos da Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica, PUC-SP. Os alunos citados acima seguem projetos de mestrado com o tema principal em games, variando desde a adaptação da estrutura da jornada do herói na narrativa dos games, a relação entre jogador e o game através do avatar e a análise da experiência de idosos com os *actives games* como o *Nintendo Wii*.

### **Games: emergência de um campo teórico**

No primeiro módulo, o assunto *Games: emergência de um campo teórico* é abordado por três pesquisadores.

O primeiro é João Ranhel, pesquisador na área da cognição e desenvolvedor de games, com o artigo "O Conceito de jogo e os jogos computacionais", apresenta o game a partir do conceito de jogo e discute as definições do termo colocadas por estudiosos da área. A intenção é trazer esse conceito mais tradicional de jogo para o mundo dos jogos digitais. Pensando nisso, o autor seleciona e confronta esses conceitos ao mesmo tempo em que tenta adaptá-los e compará-los com o universo dos jogos eletrônicos. Em outro momento, Ranhel faz um estudo da narrativa e dos jogos, começando com a utilização desses elementos desde os primórdios, passando pelos meios mais antigos e chegando aos meios computacionais, ao mesmo tempo em que ressalta a importância e características deles dentro desses meios. É interessante observar como as características da narrativa e dos jogos no meio digital foram se modificando e se adaptando aos computadores bem como o processo de migração e as vantagens que foram se desenvolvendo nessas mudanças.

O próximo autor dentro do primeiro módulo é Sérgio Nesteriuk Gallo, pesquisador voltado às questões das novas tecnologias, em "Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades" inicia dividindo a pesquisa de games em três linhas acadêmicas: a primeira relacionada ao estudo das causas, conseqüências e efeitos dos jogos; a segunda linha ele aponta para o estudo técnico tecnológico voltado para o desenvolvimento dos games e a terceira linha se encontra mais concentrada nos estudos relativos a linguagem, estética, formas expressivas e potencialidades dos games. Algumas visões, chamadas de apocalípticas, apontam essa mídia como causa de tragédias e assassinatos contemporâneos mas Nesteriuk apresenta uma visão mais otimista do assunto ressaltando os benefícios dos games na sociedade. Dessa forma, ele amplia o conceito de game e o aborda como um fenômeno tecnológico e cultural; um meio expressivo e complexo de linguagem, apontando para a experiência estética sempre inacabada que reside nesse meio enquanto obra aberta. Além disso, o autor ressalta as possíveis vantagens do game dentro das linhas de estudo, anteriormente colocadas, para um futuro com boas perspectivas em relação à indústria e ao desenvolvimento.

"Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo", artigo da pesquisadora de games, design e cultura Adriana Kei Ohashi Sato apresenta o jogo como um elemento lúdico intrínseco à sociedade e à sua cultura e que se apresenta de forma natural nas práticas e atitudes do homem a partir de um ato espontâneo. Dentro desse contexto, o videogame se situa entre dois mundos: o imaginário e da fantasia, chamado de fictício, e o do cotidiano chamado de real. A imersão (que depende também da mediação entre esses dois mundos na mente do interator) se associa à mecânica do jogo em si, aos sistemas simbólicos presentes nesse mundo virtual e a subjetivação do jogador, ou seja, todo seu repertório e experiência anterior. Sato cita também alguns estudiosos da área como Janet Murray, que considera a imersão como uma experiência que exige total integração por parte do usuário, exigindo a concentração de todos os sentidos para uma melhor entendimento daquele mundo.

### **Games e construção de linguagem**

O segundo módulo do livro trata de *Games e construção de linguagem* e é abordado por quatro pesquisadores.

O artigo "O paroxismo da auto-referencialidade nos games" de Lucia Santaella, pesquisadora de Comunicação, Semiótica Cognitiva e Computacional,



problematiza a auto-referencialidade enquanto discurso, texto ou processo de signos que refere a si mesmo ao invés de se referir a algo fora da mensagem transmitida. Para isso, o artigo propõe entender como os games funcionam semioticamente, discutindo a auto-referencialidade que, segundo Santaella, é levada ao extremo nesse mundo virtual. O artigo parte de autores da teoria da comunicação que abordam o fim dos emissores e receptores nas mídias enquanto estas falam de si para si mesmas. A problemática da auto-referencialidade e reflexividade midiática é encarada pela autora como uma questão semiótica que envolve os variados sistemas de signos das tradicionais formas híbridas de linguagem e comunicação, como o cinema e a TV, passa pelas novas hibridizações sógnicas das hipermídias e vão atingir seu paroxismo nos games. Exemplos de auto-referencialidade nos games são mini-jogos como quebra cabeças e puzzles dentro do todo de um jogo maior, pequenas narrativas e eventos que ocorrem paralelamente ao enredo principal do game, a indexicalidade interna que se refere à mudança de estado do jogo (à medida que o estado inicial antecipa o estado seguinte e este mantém a memória do anterior), e a intermedialidade, ou seja, a conversação dos games com outras mídias como o cinema, os livros e a televisão expandindo nossas experiências de narrativa e o modo como interpretamos a história.

Em seu artigo "Shenmue e o dilema narrativo", a pesquisadora de cinema, video game, narrativa, imersão e simulação Renata Correia Lima Ferreira Gomes apresenta as características narrativas do jogo Shenmue sobre o ponto de vista da divisão de jogos de personagem e jogos de simulação, encontrando uma possível terceira categoria que, segundo a autora, é a junção dos dois tipos. Essa união traz um mundo virtual com um avatar, de certa forma, preso a uma narrativa, mas com a liberdade utilizada nos jogos de simulação. São apresentados estilos de jogos e seus aspectos narrativos, sendo relacionados ao conceito de cronotopo de Bakhtin (fusão do espaço-tempo em relação a narrativa ocorrida). A autora analisa o jogo Shenmue e seus elementos, indicando a evolução no conceito de cronotopo. Os fatores de liberdade e de desligamento com a narrativa central do jogo através de mini-jogos e outras atividades mostram uma versão avançada das narrativas de jogos tradicionais de RPG e aventura. Mesmo contendo certas falhas e frustrações de seus gêneros primordiais, esse jogo traz uma luz para novos tipos de narrativas no futuro.

O pesquisador de audiovisual Aleph Eichemberg, em seu artigo "O vaso está no desenquadramento" mostra o desenquadramento (recurso de construção de linguagem do cinema), utilizado no âmbito dos jogos, como elemento de exploração, mostrando seu valor na narrativa. O desenquadramento, segundo o autor, é abordado em exemplos de filmes que trabalham com esse conceito de forma a

questionar o que está “fora” do campo de visão, estimulando nossa mente a saber o que há além do quadro do cinema. No game, esse recurso passa ser utilizado como um instrumento essencial de exploração onde o jogar se apresenta como um explorar possibilidades do desenquadramento (neste caso, o desenquadramento é tratado como cenas que não focalizam na ação central, mostrando todo o cenário a sua volta). Isso acontece na exploração do jogador pelo cenário em busca de itens, pessoas e lugares que vão nos levar a outros campos da história, criando assim a progressão da mídia.

Em seu texto "Paisagens sonoras nos games", o pesquisador de comunicação e design sonoro Lawrence Rocha Shum trabalha as diferenças das paisagens sonoras no cinema e nos games apontando como o aumento significativo do mercado de games nos últimos anos acarretou na sofisticação da qualidade de produção de áudio para esta mídia. A partir do conceito de *paisagem sonora* de Murray Schafer, o texto explicita como novas tecnologias de software<sup>5</sup> aliadas ao avanço no hardware para som permite que o *sound designer*, tanto nos games como no cinema, possa criar elementos sonoros que auxiliem na imersão. A produção de sons para games ainda tem seus conceitos iniciais na indústria cinematográfica, demonstrando a necessidade de maiores reflexões já que os sons em games são ativados por diversos mecanismos como tempo, “gatilhos”, estados de jogo etc, e trazem uma quantidade significativa de variáveis, aumentando a dificuldade da produção de uma paisagem sonora de qualidade.

### Games e estética

O terceiro módulo do livro trata de *Games e estética*. Este módulo contém artigos de seis pesquisadores.

Lúcia Leão, pesquisadora de processos criativos, artes, estéticas tecnológicas, hipermídia e mídias digitais, em seu artigo "O jogo ideal de Alice: o videogame como arte" explora territórios singulares: os jogos e a arte. Trabalhando com as obras de Lewis Carroll *Alice no país das Maravilhas* e *Alice do outro lado do espelho* e o conceito de jogo ideal de Deleuze, podemos observar como as regras e objetivos dos jogos vem sendo alterados e subvertidos para criar uma *game art*, que utiliza jogos conhecidos como xadrez e games como *Quake* e *Doom* para explorar, visitar, questionar e criticar através do estranhamento. Esse estranhamento ocorre, pois no momento de jogar um jogo ou game já conhecido, o jogador se

<sup>5</sup> EAX, Dolby Digital, DTS, THX etc.

depara com uma plataforma alterada, onde as regras e funcionalidades anteriores não são as mesmas ou simplesmente não existem, gerando um choque de sentidos e idéias. Passando pela poética dos games, jogos revisitados, games alterados e games híbridos, Leão dispõe vários trabalhos onde a idéia principal é utilização dos jogos para catalisar novas idéias como a falta de haver um controle centralizador sobre a ação de um jogo, mas sim deixar os jogadores decidirem o rumo do mesmo ou usar um game para trabalhar questões políticas e econômicas como alimentos geneticamente modificados.

O artigo "Jogos computacionais: arte no século XXI", da pesquisadora de estratégias de ensino de questionamento crítico Karen Keifer-Boyd trabalha as características que os jogos computacionais detém para serem consideradas obras de arte. Segundo a autora, desafiar, subverter ou parodiar a cultura dos jogos eletrônicos e proporcionar a experimentação emocional de questões sociais, ambientais e políticas. A autora analisa exemplos deste tipo de jogo e continua em outras formas de arte digital como a recodificação das bases de dados de um jornal para gerar novos sentidos e representações do mundo. Em seguida, a engenharia reversa, onde o código-fonte é rearranjado sobre uma diferente base de dados e cria uma nova significação sobre a visão de mundo, fora dos padrões dos meios de comunicação estabelecidos ou dos governos. E por fim, as interfaces socioespaciais, baseadas nas simulações do conteúdo virtual sobre o espaço físico onde os usuários de uma mesma mídia digital, desde um hipertexto ao game *Spore*, podem criar e recriar sua própria simulação, usando aspectos de sua realidade. Na exploração dos games artísticos, em todo o artigo, a autora o finaliza com algumas implicações importantes para a educação de artistas do século XXI como: estudos interdisciplinares, consideração da interface humano-máquina, o trabalho com bases de dados como forma de arte, dentre outros.

Meditando sobre alguns trabalhos de arte digital envolvendo jogos e dispositivos literários, técnicas literárias ou lingüísticas que produzem efeitos como uma figura de discurso, um estilo narrativo ou um mecanismo de construção de enredo, o poeta visual e artista-programador Jim Andrews em seu artigo "Videogames como dispositivos literários", ressalta a característica das obras apresentadas em subordinar os jogos de computador à dimensão da literatura ou das artes visuais sendo, a dimensão dos jogos, utilizada como um dispositivo literário. O primeiro trabalho citado é *The Intruder*, de Natalie Bookchin, com a apresentação de oito games que remetem a jogos clássicos, como *Pong* ou *Space Invaders*, baseados



na obra literária de Jorge Luis Borges<sup>6</sup>, *The Intruder*. Em seguida, somos introduzidos a *Olhar Axolotes*, de Regina Célia Pinto, que utiliza o texto de Júlio Cortazar *Axolotes* para criar uma obra virtual que explora a imersão tanto do trabalho artístico quanto do mundo virtual. *Pac Mondrian*, de Neil Hennessey, utiliza o jogo *Pac Man* e a arte moderna de Piet Mondrian para criar um *mashup*, que instigue tanto os jogadores quanto os artistas e ofereça um novo olhar sobre cada um, o jogo e o artista. O artigo é finalizado com *Arteroids*, do próprio Jim Andrews, que utiliza a idéia do game *Asteroids* para criar uma colisão entre um game shoot-em-up e poesia.

Conforme o doutor em comunicação e semiótica Marcus Bastos, em seu artigo "Jogar ou não jogar: games em questão", a importância dos jogos de computador nos dias atuais revela sua influência sobre o cinema e cultura. O autor explora games experimentais, ou *game art*: trabalhos que procuram expandir e questionar o formato atual desta mídia. Utilizando-se de exemplos como os trabalhos da dupla JODI, que explora a programação como linguagem, e o texto digital "*O lance secreto*" de Philadelpho Menezes, que mistura ficção e realidade a fim de confundir o usuário e criticar o formato das enciclopédias CD-ROM, Bastos reflete sobre a amplitude num caráter lúdico do universo dos jogos de computador, em especial a vertente atual de temas violentos onde o gamer joga "contra" o mundo do jogo, e como este caráter normalmente se sobrepõe a outras características intrínsecas a mídia digital como miniaturização, customização e a ubiquidade. Ele ainda enfatiza que a cultura digital é a cultura da maleabilidade entre linguagens e gêneros estabelecidos e, sendo assim, é necessária a criação de novas categorias que dêem conta das convergências entre as mídias.

O artigo "O jogo do Parangolé" de Fabrizio Poltronieri, pesquisador das narrativas imagéticas ligadas aos jogos digitais, aborda a linguagem artística interativa em relação aos jogos eletrônicos, mostrando suas relações de não – linearidade e interação perante o jogador. O conceito dos parangolés, do artista Hélio Oiticica, é uma espécie de vestimenta em que o expectador passa a criador, ampliando o conceito de tempo e espaço ao se integrar com a obra. Esse fator de interação e transformação é similar aos jogos eletrônicos, contendo o mesmo conceito de ligação com o jogador na hora de explorar um mundo ou mudar as possibilidades de uma narrativa. Para concluir, o autor indica novas perspectivas para os jogos, devido ao seu padronizamento perante a indústria, indicando uma hibridização com o conceito dos parangolés para novas possibilidades criativas.

---

<sup>6</sup> Escritor e poeta argentino. Considerado um dos mais importantes escritores da literatura mundial.

A artista e educadora Tobey Crockett, faz uma análise estética do divertimento interativo nos meios digitais em seu artigo "Uma estética do jogo: ou, como apreciar o divertimento interativo", traduzido por Lucia Santaella. Para tanto, ela aborda a estética do jogo, discutindo o espaço que se modifica no virtual e passa a requerer uma nova noção de sujeito e autor no ciberespaço. Dessa forma, as novas mídias devem ser analisadas por um lado estético, pois requerem abordagens combinatórias mesclando história da arte e experiência da arte, o sentido mutante de autoria e audiência, e noções de originalidade. O divertimento interativo não pode se prender ao realismo, mas depende de um elemento progressivo, imaginativo e criativo do virtual. Com isso, a autora traz a experiência estética para o mundo virtual, relacionando-a ao ritual e jogo védicos, como metáfora para o engajamento que ocorre no game, e aos momentos de pico do sujeito. Esse tipo de experiência evoca uma diminuição do sentimento do eu que experimenta e o eu que observa que, segundo a autora, é aplicável a noção de câmera no game, esta enquanto zona acumulada de autoria, voz e agenciamento. Crockett ainda expõe o jogo como um espaço artístico que permite que os usuários se expressem a partir de suas próprias produções, através de ferramentas disponibilizadas pelo meio. Essa é a nova estética emergente relacionada à interatividade que permite definições mais amplas de autoria e estimula a criatividade. No entanto, esse aspecto de propriedade intelectual só pode ser apreciado quando de sua utilidade para uma cultura inteira e não restringido a um único usuário.

### **Games e mediações culturais**

*Games e mediações culturais*, o quarto módulo do livro, é abordado por dois pesquisadores.

O artigo "Videogame e conexões na semiosfera: uma visão ecológica da comunicação" escrito por Mirna Feitoza, jornalista e pesquisadora da semiótica da comunicação, no introduz a interação entre a máquina computacional na relação dos jogos eletrônicos e a forma de contato com as crianças, sendo abordados os conceitos de semiosfera (espaço semiótico fora do qual não pode haver comunicação nem linguagem) para contextualizar as ligações semióticas das crianças e as mídias a sua volta. É feita uma pesquisa de interação das crianças com aparelhos eletrônicos e o modo como elas classificam e se adaptam as novas e velhas tecnologias, principalmente os jogos. A partir dessa visão foi feita uma investigação para se aprofundar na ecologia da comunicação entre os aparatos eletrônicos como



Joystick e o jogador, sendo levados a uma análise da CPU<sup>7</sup>, vendo toda a área interna da máquina, que reflete na sua comunicação com o mundo externo e o jogador.

Théo Azevedo, jornalista, traz um artigo que trata da influência dos games do gênero MMOG<sup>8</sup> na vida social e cultural dos jogadores. "Mundos virtuais dos MMOGs como disseminadores de cultura", título do artigo, faz um panorama dos MMOGs desde seu surgimento nos MUDs, uma mistura de chat e RPG baseado em texto, ganhando espaço como game online e multijogador, e chega a introdução de gráficos e recursos multimidiáticos, o que tornou esse gênero um dos mais jogados do mundo. Azevedo chama atenção para a socialização nesse tipo de game massivo apontando-a como causa principal da peculiaridade desses jogos. Apoiado em autores como Lévy e nas afirmações de Cesar Augusto Barbado, diretor presidente da empresa de jogos brasileira Ignis, responsável pelo primeiro MMORPG totalmente desenvolvido no país, ele discute a socialização no mundo virtual como um dos aspectos que mais atrai jogadores para os games. O autor mostra também, que os MMOGs podem influenciar até mesmo o relacionamento das pessoas e suas vidas, podendo causar dependência. Por fim, uma seleção de características exclusivas aos MMOGs, mostra a relevância desse mundo tanto economicamente como culturalmente e socialmente levando a um crescimento da indústria do entretenimento onde vemos um cenário em que jogos e realidade chegam a ser, muitas vezes, confundidos.

### Games e educação

E por fim, o quinto módulo do livro trata de *Games e educação* e é abordado por dois pesquisadores.

Delmar Galisi, professor do curso de games da faculdade Anhembimorumbi, vem apresentar a emergência de novos cursos de produção de games no Brasil. Em seu artigo "Videogames: ensino superior de jogos no Brasil", Galisi critica a falta de seriedade, por parte de alguns estudiosos, em relação ao game como objeto de estudo. Ele cita o sedentarismo e vício, que são fatores normalmente associados aos games e questiona o fato destes ainda serem considerados elementos excluídos da sociedade por alguns, quando os jogos de tabuleiro são utilizados como

<sup>7</sup> CPU: Central Processing Unit - processador que realiza as funções de cálculo e tomada de decisão de um computador.

<sup>8</sup> MMOG: Massively Multiplayer Online Game - Jogo de múltiplos jogadores em ambiente de rede.



ferramenta de ensino e aprendizagem, porém ambos (jogos eletrônicos e de tabuleiros) são constituídos a partir dos mesmos elementos estruturais. O autor alerta para a conquista da indústria do entretenimento em meio ao crescimento de horas reservadas para o lazer enfatizando a relevância que a indústria dos games adquiriu nos últimos anos em termos mercadológicos. Algumas vantagens desse meio em plena expansão em relação às demais formas de entretenimento são apresentadas no artigo como, por exemplo, a atividade interativa e educativa bem como o fato de eles propiciarem experiências estéticas únicas exercitando a criatividade. O aumento do número de empresas desenvolvedoras no Brasil chama a atenção para o pequeno número de designers por programadores das empresas nacionais em relação às do mercado externo sugerindo a necessidade de cursos de formação nessa área, em especial cursos superiores, que segundo Galise, são os que formalizam de maneira mais competente a ponte entre teoria e prática no game. Diante das dificuldades ainda enfrentadas no Brasil com respeito ao ensino de games, o autor propõe formas de enfrentar tais desafios e de formar profissionais mais capacitados dos pontos de vista mercadológico e educativo nos games.

A preparação do educador é sempre objeto de questionamento quando o assunto é jogos digitais em sala de aula. É assim que Roger Tavares, professor e doutor em games, ilustra o problema da escolha de games na educação e propõe um critério para tal escolha a partir da definição de game design que é a base de seu artigo "Fundamentos de game design para educadores e não especialistas". No artigo, o game design é tomado como uma ferramenta que serve para analisar e avaliar as principais características de um jogo digital. Para isso, o autor propõe cautelosamente uma tabela baseada nos autores Rolling e Morris que ilustra funções relativas ao desenvolvimento de jogos digitais, e destaca a interdisciplinaridade, onde muitas funções tiveram origem em outras mídias, com exceção do game designer, que deve ter a visão do jogo como um todo e apresentar conhecimentos específicos da área de games. O autor ainda critica a visão na qual a responsabilidade dos conteúdos dos jogos educativos são transferidos para os games, quando na verdade ela cabe ao educador. Assim, é necessário, dentro de alguns conceitos do game design, saber selecionar os jogos que sejam adequados para tal conteúdo porque, mesmo que o game tenha um objetivo específico, alguns aspectos dele trazem outras áreas do conhecimento. Dessa forma, cabe ao educador, escolher um jogo que ensine e ao mesmo tempo divirta utilizando-o como suporte na aprendizagem e não como substituto no conteúdo a ser dado.

## Considerações Acerca da Resenha

Dentro das questões colocadas pelas diversas áreas mapeadas no livro, já se percebe o aumento crescente do game como objeto de estudo, cabe agora ao leitor descobrir qual caminho pode ser mais interessante para sua pesquisa, fazer sua própria análise ou explorar caminhos e colaborando com contribuições e tornando o game cada vez mais relevante dentro do mundo acadêmico. Tais reflexões podem vir a propor jogos mais interessantes, tanto do ponto de vista acadêmico quanto do cultural, social e entretenimento.

Para complementar e expandir os estudos e as questões abordadas pelos autores no livro, o grupo que realizou esta resenha recomenda os seguintes sites:

<http://www.gamecultura.com.br/>,

<http://www.ludology.org/>,

<http://gamestudies.org>, e <http://www.gamasutra.com/>.

---

Obra resenhada:

SANTAELLA, Lucia & FEITOZA, Mirna (org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TECCOGS