



O Herói Informacional. Dinâmicas corporais do RPG inscritas no design do jogo eletrônico¹

Luiz Adolfo de Andrade

Universidade Federal Fluminense²

Introdução

É impossível não admitir a influência dos jogos de RPG³ em diversos outros produtos da chamada indústria cultural - filmes, games, livros, etc. Dentre os formatos culturais, nossa atenção se retém nos chamados MMORPGs⁴ – são jogos eletrônicos nos quais milhares de usuários interagem em tempo real e que vêm se tornando cada vez mais populares, sobretudo entre os jovens. Nestes domínios, o sujeito fica imerso em um ambiente virtual configurado à luz do espaço físico, podendo praticar atividades típicas da vida humana - trabalhar, estabelecer negócios, namorar, dirigir veículos, etc. - por meio de um Avatar. Para se comunicar com os demais jogadores conectados, o usuário dispõe de uma linguagem chat e um sistema de e-mails. Em virtude destas particularidades, o MMO vem sendo tratado no meio acadêmico como “mundo virtual” ou “jogo da vida” - Kolo & Baur (2004), Castronova (2003), Vianna (2004).

Nas duas estruturas lúdicas em questão, podemos pensar o corpo do jogador figurando como uma tecnologia de comunicação essencial para seu êxito, no desafio. Partindo desta constatação e ciente da inegável influência dos RPGs nos jogos eletrônicos, o presente artigo destina-se a investigar as maneiras que o corpo físico do RPG pode ser inscrito no *design* do ambiente virtual do MMO, de modo que não se perca seus efeitos enquanto tecnologia de comunicação. Sabemos dos benefícios de uma comunicação oral típica de um RPG diante de uma comunicação escrita, como a ocorrente nos MMOs - entretanto acreditamos que o computador, enquanto meio expressivo, deve oferecer recursos para emular tais efeitos. Nosso estudo será feito através da análise do RPG de ficção científica *Millenia*, que parece dialogar com outros formatos narrativos do gênero, e do MMORPG *Star Wars Galaxies*, lançado em

¹ Artigo apresentado no I Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação do Rio de Janeiro, GT05 “Tecnologias e Estética da Comunicação. O presente trabalho é uma revisão do texto apresentado no GT 04 “Criação e Poéticas Digitais” do XV Encontro Anual da Compós. Bauru, 2006.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, linha de pesquisa “Tecnologias da Comunicação e Informação. Contato: luizadolfoandrade@yahoo.com.br

³ *Role Playing Game*

⁴ *Multi-user Massive On-line Role Playing Game*



2005 pela *LucasArts* – empresa do cineasta George Lucas - simultaneamente ao Episódio III da série Guerra nas Estrelas.

Apresentando MMO & RPG

Os RPGs são jogos de representação nos quais os participantes incorporam personagens ficticiais - típicos dos filmes ou dos livros - e assim podem dar seu próprio desencadeamento à história. São jogos baseados em um livro, que serve de suporte para o mestre criar a aventura. O resto do processo funciona de acordo com a habilidade deste mestre em conduzir a trama – transmitindo de maneira satisfatória as noções do ambiente e dos personagens idealizados para o desafio. Os RPGs surgiram muito antes dos primeiros consoles para videogames e até hoje são praticados por jovens em todo mundo, constituindo “a forma mais ativa de engajamento do público” (Murray, 2003, p. 53).

Os MMOs são games digitais em que a experiência adquire o *status* de produto (Cf.: Fontenelle, 2004, p.193). Para combater a pirataria, os fabricantes de jogos eletrônicos configuraram um dispositivo no qual o CD ou cartucho com o game serve para sua instalação e não funciona sozinho. Para ter acesso à disputa, o jogador deve pagar uma determinada taxa ao servidor responsável – uma espécie de assinatura mensal. Em geral, estes domínios contam com milhares de usuários conectados simultaneamente, que podem dialogar em tempo real, auxiliados por uma linguagem *chat* – ou através de um sistema de mensagens semelhante ao serviço de correio eletrônico.

Breve estudo comparativo entre MMO e RPG

Murray nos diz que “jogos com ação ao vivo dependem de mecanismos explícitos de participação para manter a ilusão de um mundo ficcional” (2003, p.117). Um RPG não possui cenário nem figurino, apenas alguns recursos - como som, peças de vestuário, etc – que podem ser utilizados para aguçar a imaginação dos jogadores e facilitar o processo de imersão, sendo este regime basicamente provocado pelo discurso dos participantes e de quem for “mestrar” a aventura. Desprovido de elementos estéticos para representação, o mestre usa de recursos do seu corpo – expressões faciais, gestos, alterações no tom de voz – para envolver os jogadores na trama. Acreditamos que estes mecanismos utilizados – a exemplo dos sugeridos por Murray – podem comparados às técnicas de interpretação utilizadas no teatro. Durante uma peça, os atores não contam com muitos recursos de cenário e figurino



que, frente aos utilizados no cinema, são bem inferiores. No teatro, trabalho gestual e de interpretação feito pelo ator é que mantém o espectador atento durante toda a apresentação.

Ao participar de uma rodada em *Millenia*, é inegável notar a presença de tais recursos de encenação. A aventura se passa em 2995 e os personagens – assim como o ambiente - são todos fictícios, a única referência que temos para pensá-los são os modelos visualizados em filmes de ficção científica. Isso facilita o trabalho de imaginação do mestre, que assim encontra liberdade para criar o âmbito que desejar para a disputa - concentrando a maior parte do esforço no ato de comunicar sua proposta aos demais jogadores.

Já no caso do MMO, a diferença que nos parece mais evidente é que o ambiente já está pronto, configurado à espera do jogador – ao contrário do RPG. Os gráficos em 3D possibilitam a imersão do usuário, que dispõe da possibilidade de desenvolver atividades práticas da vida humana – o que no RPG era apenas sugerido. Essa forma de inscrição das habilidades do herói, de maneira mais visível e perceptível é o que faz do videogame um formato mais atraente em termos visuais.

Pensamos que um formato mais geral como o videogame – requisito de seu interator um outro tipo de atividade. Esta ação desenvolvida pelos usuários do meio digital é definida por Murray como agenciamento.

“Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir a agência no computador quando damos um duplo clique no arquivo e ele se abre diante de nós” (2003, p.127).

Esta forma de agenciamento é identificada por Renata Gomes no videogame, que ela chama de *atividade cinestésica*. “A atuação cinestésica capaz de agenciar o interator, transformando-o em sujeito de enunciação, é a característica mais fundamental do game e o define como formato mais geral, perpassando todos os seus gêneros” (Gomes, 2005, p.02). Cinestesia é um sentido pelo qual percebemos os movimentos, membros e peso do corpo – e o ambiente game, neste sentido, pode ser pensado à luz deste conceito afinal o cenário virtual em 3D favorece a percepção destes elementos nos “corpos” dos avatares. Nunca uma estrutura lúdica foi capaz de tornar visível todos os elementos corporais dos personagens propostos como fazem os jogos eletrônicos. Nos RPGs, é nítido o esforço dos participantes para imaginar os detalhes que cada herói apresentará – que, acompanhado de um trabalho de representação, ditará a dinâmica do jogo. A atuação cinestésica, descrita por Gomes, descarta o uso de tais artifícios incorporados pelos jogos de representação por que a estética em 3D já permite que o interator perceba todos os detalhes de seu avatar .



Outra diferença marcante é que no RPG só há um objetivo, que é estabelecido no começo do desafio - e o resto da experiência se dá em busca de atingi-lo. Quando isto é feito, o jogo é encerrado. No MMO, existem inúmeros objetivos que podem ser percebidos nas múltiplas ordens de missão concedidas ao jogador, pela máquina – o que confere uma dinâmica mais acentuada ao MMO diante do RPG. Neste sentido, podemos pensar que o computador acaba realizando um trabalho análogo ao mestre de um RPG.

Star Wars Galaxies é um caso interessante porque é fundamentado na lógica de uma das séries de maior sucesso do cinema, que já dispõe de um extenso quadro de fãs em todo mundo. Esta possibilidade de “experiência de vida”, mesmo que virtual, na pele dos famosos personagens da série - afinal os heróis do jogo são os mesmos dos filmes - pode ser extremamente fascinante para o interator fã de Guerra nas Estrelas, pois neste sentido o game possibilita um desejo próximo ao de “entrar no filme” (Cf.: Andrade, 2005). É igualmente fascinante o grau de resolução gráfica dos movimentos feitos pelos avatares, que envolvem desde dinâmicas corporais até expressões faciais mais complexas – percebidas de maneira satisfatória em um ambiente cinestésico como o do game em questão.

O Alinhamento

Uma das principais etapas de RPG é o alinhamento dos personagens. Antes de o jogo começar, o mestre deve estabelecer junto aos demais participantes níveis de proficiências que cada herói apresentará. Em Murray, podemos encontrar sobre o alinhamento desenvolvido nos RPGs que “os perfis dos personagens, fornecidos aos participantes antes do jogo, são uma combinação de histórias de fundo e objetivos a serem atingidos. Nas mãos de alguns mestres dos jogos, eles podem se tornar tão elaborados como um conto de ficção.” (2003, p.117) – comprovando o diferencial de um mestre bem capacitado para conduzir o desafio.

No caso de Millenia, o livro oferece algumas fichas em que se pode anotar as características dos personagens, distribuídas em etapas consecutivas e distintas. Em primeiro lugar, são estabelecidos os atributos físicos e mentais, que determinaram características do tipo força de vontade, reflexos, intuição, etc. Depois vem a fase de estudos na adolescência e maturidade, em que é definido o caminho que o herói seguiu na vida – e assim é determinado seu grau de escolaridade e profissão. Em seguida, descobre-se quais suas posses – dependendo do nível de escolaridade ele receberá mais ou menos dinheiro, podendo comprar mais equipamentos para ajudar em trajetória, no jogo. Finalmente, determina-se o planeta natal, nome do personagem, idade, etc. Este personagem pode ser compreendido como uma



espécie de alter-ego do jogador, de acordo com o livro de *Millenia*. “É através de cada alter-ego que os participantes atuam no jogo, agindo de forma mais corajosa, ponderada ou covarde ou de qualquer forma que lhe agrada, mas sempre através do personagem criado” (Alves e Silva, 1995, p. 20).

Direcionando nosso olhar para *Star Wars Galaxies*, podemos perceber uma semelhança nítida do processo “Character Creation” com o alinhamento de *Millenia*. Logo no primeiro acesso, o jogo mostra a opção “select a character” para iniciarmos a configuração do nosso avatar. O primeiro passo indicado pelo computador é a escolha de um servidor - num total de oito, cada um representando uma galáxia - para o jogador atuar. Em seguida, a máquina pede que o sujeito determine a espécie, gênero, nome, estética, dentre outros atributos de seu Avatar. É importante frisar que cada um destes atributos exerce alguma influência no desempenho do personagem, no jogo. Cada espécie, por exemplo, apresenta habilidades específicas para certas profissões e emoções pré - definidas - humanos são bons engenheiros, curiosos e ambiciosos; os Twi'leks são bons entretenedores, criaturas mais afáveis e inteligentes; dentre outros.

O que mais nos chama a atenção nesta etapa inicial de *Star Wars Galaxies* é que o computador, como em muitos outros jogos eletrônicos, mais uma vez parece fazer a função típica de um mestre de RPG. Se podemos compreender que nestes casos a máquina desempenha uma função de “mestre do jogo”, nos parece irrepreensível pensar que o avatar se trata de uma forma de inscrição do personagem de RPG no ambiente virtual da disputa. Para iniciar tal reflexão, focalizamos o estudo do professor norte-americano Edward Castronova a respeito do avatar

Jogadores enxergam literalmente através dos olhos de seu avatares e o que eles estão habilitados para ver, que depende dos atributos dos avatar. Mais a frente, os jogadores só poderão se conectar aos outros através de seus avatares. Se eu quiser conversar com Mrs. Jones eu devo, em primeiro lugar, mover meu avatar até o de Mrs Jones, para “escutá-la”. Se eu quero fazê-la ver meu “olá”, devo deixar claro que meu avatar está em frente ao dela. Para todos os efeitos, o avatar vem a ser o corpo do jogador, para todas as intenções e propósitos, quando o jogador está presente no mundo virtual. Assim como os corpos terrestres, o “corpo” do avatar tem impactos em seu dia-a-dia. Avatares maiores conseguem “enxergar” mais longe que os avatares menores. Avatares mais fortes lutam melhor que avatares mais fracos. Avatares mais “talentosos”, geralmente, têm poderes diferenciados no mundo virtual: lutam melhor, viajam mais rápido, têm casas, armas e veículos melhores. Avatares com características masculinas e femininas (como forma do corpo, tipo de cabelos, etc.) são tratados como macho e fêmea, da mesma maneira que na Terra, pela sociedade constituída pelos outros jogadores. (2003, p.05).



De acordo com Castronova, o avatar é o responsável por conectar o jogador ao universo do jogo. Tudo que o sujeito faz no ambiente virtual, depende dos atributos de seu avatar – que concede seus “olhos” ao interator. Assim como os corpos terrestres, o avatar tem um impacto muito grande no bem estar de seu interator dentro do jogo, em virtude de suas proficiências – uns lutam mais, outros enxergam melhor, etc. Castronova vem corroborar nossa hipótese de que o avatar, no MMO, figura de maneira análoga ao personagem de RPG, nos parecendo ser esse um tipo de inscrição do corpo físico no ambiente do MMO.

Em *Understanding Media*, obra clássica de Marshall McLuhan, podemos encontrar que os

Jogos são extensões do homem com as tecnologias são extensões do organismo animal (...) são modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas e servem para liberar tensões particulares (...) o jogo é uma máquina que só começa a funcionar quando os participantes consentem em se transformar em bonecos temporariamente” (1979, p. 264-265-267).

Neste sentido, pensamos que o avatar do MMORPG torna-se mais que um alter-ego, podendo ser concebido como uma extensão do corpo do próprio jogador. Agenciando as reflexões estabelecidas por Castronova e McLuhan, pensamos que o avatar desprende-se da condição de alter-ego e o pode ser visto como uma projeção dos sentidos do jogador, no ambiente lúdico.

Aspectos do RPG eletrônico

Nos jogos de representação, o mestre deve se destacar junto aos demais jogadores sobretudo por sua habilidade em contar histórias, utilizando um repertório de gestos e expressões para transmitir a noção da aventura. Por exemplo, quando o mestre diz aos jogadores “vocês estão entrando em uma caverna. O ambiente é escuro e úmido”. Em seguida ele aponta para um dos participantes e, repentinamente, e fala: “existe uma alavanca do seu lado!! Você deseja puxá-la?”. Agora cabe ao jogador interpelado decidir se aciona ou não o dispositivo, ação que deverá ter alguma implicação no desfecho da aventura. O importante é ter em mente que o mestre usa de certas técnicas – que envolvem, gestos, expressões faciais, alterações no tom de voz – para se comunicar com os jogadores, que podem ser muito próximas do trabalho de interpretação típico do teatro, onde também ocorre uma relação do tipo face a face. Assim, podemos refletir que no RPG o discurso é que provoca a imersão. Por ser um jogo mais pessoal, o mestre deve possuir uma notável habilidade de contar histórias.



É neste mesmo sentido que Murray pensa o computador, classificando-o de um meio *expressivo*. “O computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias” (2003, p.17). O computador oferece um potencial muito além daquilo que nós conhecemos e há muito tempo vem deixando de ser apenas um processador de textos e se tornando um fascinante meio de se contar histórias.

Murray identifica quatro propriedades essenciais do computador, que fazem dele um atraente meio de criação literária - e neste prisma procuramos refletir o MMO à luz dos conceitos destas categorias (Cf.: Idem, p.78-81). A primeira delas refere-se ao caráter procedimental do ambiente digital - que assim pode ser pensado como um atraente veículo para contar histórias. Esta propriedade já aponta para a segunda, que por sua vez coloca o ambiente digital como participativo. Murray cita o RPG digital *Zork* e afirma que, em casos como este, o computador exerce a função de mestre do jogo, confirmando nossa hipótese anterior.

É assim também em *Star Wars Galaxies*, no qual a máquina – assumindo a estética de alguns personagens da série como *Luke*, *Lea* ou *Lord Vader* – funciona como uma espécie de “mestre” do jogo, pois são eles que concedem ordens de missão, fazem elogios, organizam o alinhamento etc. No monitor, o computador permite a visualização do cenário proposto para a aventura - que comparamos ao esforço de um mestre de RPG em virtualizar o ambiente da disputa - fazendo que usuário compreenda mais rapidamente a proposta do jogo, sugerindo um outro tipo de identificação. E a partir desta constatação que refletimos acerca da terceira propriedade dos ambientes digitais: eles têm a capacidade de representar espaços navegáveis. O mundo tridimensional típico dos MMOs pode ser percebido através da navegação, o que implica na “atuação cinestésica” do interator – de acordo com a reflexão de Renata Gomes (2002) - que nos permite distanciar o game dos outros formatos narrativos.

A quarta característica dos ambientes digitais, definida por Murray, é expectativa enciclopédica que eles induzem – os computadores são o meio de maior capacidade jamais inventado e vêm fagocitando todas as formas de representação existentes, oferecendo recursos infinitos. Pensamos que esta função enciclopédica do computador será a principal responsável pela tentativa de emular o avatar do MMO ao corpo do RPG, em termos de tecnologia de comunicação. Para iniciarmos esta reflexão, devemos retomar a discussão sobre teatro e RPG.

Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais (Murray, 2003, p.53).



Esse grau de teatralidade percebido no RPG nos inclina a pensar em certos efeitos de peças encenadas na Grécia antiga, descritos por Roland Barthes e Eric Marty

O gesto, o corpo, e os ritmos não se pode esquecer facilmente; destruídos, parecem noutra lugar: qualquer pianista sabe que sua memória é muito mais gestual – graças ao toque – que visual, e que a partitura escrita, transcrita, que tem sobre os olhos, tem apenas uma função limitada, que a memória do que foi escrito passa essencialmente pelo tato(...)É interessante notar, a propósito, que a tradição oral é, em parte, portadora de um jogo de esteriótipos particularmente evidentes nos provérbios. Os provérbios jogam com a memória do ritmo, do corpo. (1987, p.45-46)

A comunicação oral - face a face - do RPG dispõe de todos estes recursos apontados pelos autores e também oferece os mesmos benefícios – esta talvez seja a explicação mais plausível para se entender por que este tipo de entretenimento permanece vivo até hoje. Havelock, por sua vez, destaca a importância dos gestos, expressões faciais e provérbios na experiência da representação. Para o autor, estes são os únicos dados experimentados que permanecem vivos em nossa memória, e assim nós podemos identificá-los em uma simulação (Cf.: 1963, p. 202). Existem certos gestos e expressões que já têm seu sentido inscrito no corpo humano, e logicamente funcionam de uma maneira mais satisfatória para o receptor. Por exemplo, um franzir de sobrancelhas sugere não entendimento; lábios contorcidos apontam descontentamento, decepção, ou reprovação; alterações no tom de voz podem significar raiva, pressa, etc. Havelock nos permite refletir acerca de todos estes recursos presentes na comunicação oral – típica do teatro – e aplica-los em outros modelos de diálogo face a face. No teatro, bem como no RPG, não existem muitos recursos para construir o ambiente. Basicamente, está tudo calcado na capacidade de representação dos atores – assim como no RPG tudo depende da habilidade de representação do mestre e dos jogadores.

Ainda podemos identificar outros elementos do teatro grego que foram apropriados pelo RPG e também pelo MMO: os mitos. Seres e mundos fantásticos – elfos, monstros, feiticeiros - habitam a maioria das aventuras descritas nos dois modelos de jogos em questão e logicamente não existem no espaço físico. Para Havelock, a existência do assunto - em uma cultura oral como a da Grécia antiga - veio presumir a existência do objeto (Cf.: Idem, p.216). Neste tipo de cultura - existente sobretudo numa época onde se predominava um domínio da alma - histórias envolvendo mitos, contadas de maneira teatral, faziam o homem daquela época acreditar na existência desses seres fantásticos. Observando os personagens criados para uma sessão de *Millenia*, percebe-se a influência estética de alguns seres mitológicos – bem como em Guerra nas Estrelas e, conseqüentemente, em Star Wars Galaxies.



Considerações finais

Apesar do RPG não dispor de recursos como cenário, figurino e etc - ele encontra nos efeitos inerentes à comunicação oral seu principal diferencial, que pode explicar seu sucesso até os dias atuais. O diálogo face a face, acompanhado das técnicas de representação citadas neste artigo, tornam mais eficaz a recepção da mensagem, que é transmitida pelo mestre aos demais jogadores. Neste aspecto, o MMO não consegue ultrapassar o RPG pois seu processo de comunicação é escrito - através da linguagem *chat* e do sistema de correio eletrônico, todos canais teclados. Entretanto, o computador é um meio expressivo – de acordo com o pensamento de Murray – e utiliza de suas quatro características essenciais para exercer a função de mestre e tentar emular o avatar do jogo eletrônico ao personagem do RPG, em termos de tecnologia de comunicação.

À luz de suas funções participativa e procedimental, podemos pensar que o computador - no intuito de conduzir a aventura do MMO - figura de maneira análoga ao mestre de RPG. Usando de sua característica espacial, a máquina pode representar espaços navegáveis para o interator e o ambiente cinestésico do MMO possibilita uma percepção mais eficaz da proposta narrativa, pois ela acontece num espaço virtual feito por imagens de síntese. Neste sentido, o MMO chega até mesmo a superar o RPG afinal potencializa um processo imersão mais rápido e atraente. Entretanto, é no poder enciclopédico dos ambientes digitais que podemos perceber claramente a tentativa da máquina em emular os efeitos da comunicação oral. Mesmo usando uma técnica de comunicação não tão eficaz quanto a do RPG, o computador oferece uma série de recursos que o jogador pode utilizar para aumentar a eficácia e rapidez do processo comunicativo dos MMOs – e assim tentar emular o nível dos jogos de representação.

Nosso estudo é feito em cima da guilda brasileira KAC - *Kadeena Alliance Comando*, de Star Wars Galaxies - e através desta análise notamos que os membros do grupo se armam das opções disponíveis no meio digital – como Skype, Team Speak, msn, Web cam – para se comunicar, preterindo em alguns momentos os mecanismos oferecidos pelo próprio jogo. Assim, os participantes podem se trocar informações em grupo, oralmente, ou de uma forma mais rápida do que a disponível no game, mesmo que textual - além de poder tornar visíveis suas expressões faciais. Se agruparmos todos estes programas e seus respectivos efeitos, nos parece sensato pensar que os jogadores de MMO utilizam dos recursos oferecidos pelo



computador para que seu avatar consiga emular a comunicação que é estabelecida entre os personagens de um RPG. Beneficiado por sua capacidade enciclopédica, o ambiente digital dispõe de uma série de recursos técnicos que pode ajudar a comunicação escrita dos jogos para múltiplos usuários a emular o processo oral dos jogos de representação.

Retomando a etapa inicial de SWG, que comparamos ao alinhamento presente nos RPGS, podemos notar a existência de um gigantesco banco de dados, em que estão inseridas as preferências e gostos dos jogadores, que por sua vez podem ser pensados como fãs e consumidores da marca Guerra nas Estrelas. No processo de *Create a Character*, momento do jogo em que configuramos nosso avatar, devemos inserir informações para determinar etnia, raça, profissão de nosso personagem. Estes dados acabam apontando nossos heróis favoritos do universo criado por George Lucas no cinema, além das outras informações referentes aos trajes, armas, veículos etc. Minerando os dados⁵ contidos neste banco, é possível encontrar informações que determinem quais os planetas mais visitados e procurados, os veículos mais usados, as armas preferidas, quais roupas os jogadores mais gostam de vestir, etc. Todos os passos dos usuários de Star Wars Galaxies ficam gravados em um gigantesco banco de dados, na memória do jogo.

È notável que a marca Guerra das Estrelas encontra-se inserida em muitas esferas de entretenimento, como gibis, brinquedos, desenhos animados, games etc. A informação que é minerada no banco de dados de SWG pode ser gerenciada e revelar estruturas de conhecimento que servirão para nortear a produção das outras indústrias de George Lucas, que desenvolvem produtos ligados ao tema de Guerra nas Estrelas. Assim, nos parece sensato admitir que uma das utilidades de Star Wars Galaxies, para o cineasta, é colocar à sua disposição um considerável banco de dados, que pode ditar a produção das suas indústrias de entretenimento que fazem produtos relacionados à temática de Guerra nas Estrelas

Referências Bibliográficas

ALVES, Paulo Vicente & SILVA, Ygor Morais da. *Millenia*. Rio de Janeiro: GSA, 1995

ANDRADE, Luiz Adolfo de. *A Corporalidade do RPG inscrita no design do jogo eletrônico*. Artigo apresentado no GT 04 “Poéticas e Criações Digitais” do XV Encontro Anual da Compós. Bauu: UNESP, 2006.

_____. *A Galáxia de Lucas de Guerra nas Estrelas ao ethos virtualizado*. Trabalho apresentado ao NP08 – Comunicação e Novas Tecnologias. V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

⁵ O procedimento técnico utilizado para minerar as informações contidas nos bancos de dados chama-se *data mining*.



BURKE, Thymothi. Can A Table Stand On One Leg? Critical and Ludological Thoughts on Star Wars: Galaxies. 2005. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0501/burke/>

BARTHES, Roland & MARTY, Eric. Oral/escrito. In: *Enciclopédia Einaudi, volume 11*. Lisboa: Imprensa Nacional, 1987.

CASTONOVA, Edward *Hedonic pricing model of avatar attributes in a syntetic world*. 2003. Disponível em <http://ssrn.com/abstract=415043>

FONTENELLE, Isleide Arruda. Mídia, acesso e mercado da experiência. In: *Contracampo: dossiê 40 anos de understanding media*. Revista do PPGCOM da Universidade Federal Fluminense. Niterói: Instituto de Artes e Comunicação Social, 2004.

GOMES, Renata Corrêa Lima Ferreira. *O design da narrativa como simulação imersiva*. Trabalho apresentado ao GT 04 – Criação e poéticas digitais. XIV Encontro Anual da COMPOS. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2005.

HAVELOCK, Eric. *Preface to Plato. The History of the Greek mind*. Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, MA: 1963.

HARVEY, David. *A Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1993.

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

KOLO, Castulos & BAUR, Timo. *Vivendo uma vida virtual: Dinâmica social do gaming em linha*. 2004. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>

MCLUHAN, Marshall. *Jogos, as extensões do homem*. In: Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1979.

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

VIANNA, Hermano. *O Jogo da Vida*. Folha de São Paulo: Mais, 2004.