

# Uma Elaboração a Respeito da Noção de Camadas Relacionais de Prescrição

Thiago Falcão

Universidade Federal da Bahia,  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas,  
Brasil

## Resumo

Este artigo tem como intuito discutir as bases que devem estabelecer os alicerces para o desenvolvimento de uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos que atente, a partir de uma observação através de correntes de pensamento oriundas das teorias sociais, não apenas para as características estruturais destes artefatos: seus sistemas computacionais e do *game worlds*. O objetivo de tal esforço é interpretar a relação entre homem e máquina como um complexo processo de interação sócio-técnica no qual artefatos e homens se auto-influenciam e, no qual é precisamente tal fluxo de influências – e não atributos de uma essência prévia de qualquer uma das partes – o fator determinante dos caminhos pelos quais se faz presente a produção de significado.

**Keywords:** Jogos Eletrônicos, Agência, Estrutura, Prescrição.

## Contato do Autor

falc4o@gmail.com

## 1. Introdução

Uma das abordagens mais exploradas, no que diz respeito à pesquisa científica sobre jogos eletrônicos, é a que considera tais artefatos como mera evolução dos dispositivos tradicionais utilizados como suportes para o ato de contar histórias. Tal visão, conhecida no campo dos *game studies* como abordagem *narratológica*, privilegia jogos eletrônicos como se estes fossem apenas vetores de uma forma particular de drama [Murray, 1997], minimizando a importância que outras características desses bens simbólicos possam vir a apresentar no decorrer do processo de produção de significado.

A defesa a tal corrente de pensamento, que privilegia as dimensões narrativas de um *game* em detrimento da consideração dos sistemas que se formam a partir das características de jogo [Juul, 2005], provou ser uma tarefa hercúlea, desencadeando um embate acadêmico que ainda hoje estigmatiza os estudos dos jogos eletrônicos: o da dita *dicotomia narratologia-ludologia*, na qual cada uma das abordagens privilegia um aspecto da estrutura dos jogos eletrônicos (aspectos do sistema de regras ou aspectos narrativos).

O intuito em evocar esta discussão não é – de forma alguma – revisitar este percurso já desgastado ou

intentar escrever um novo capítulo nesta história. Pelo contrário, o que pretendemos aqui é pontuar que o modo pelo qual os estudos em *video games* foram estruturados deve, em muito, à quantidade de trabalho dispensada a esta dicotomia. Embora hoje em dia o clima seja de reconciliação – ao menos desde o trabalho de Juul [2005] – alguns tratados considerados importantes no estudo dos jogos eletrônicos são devedores diretos da contraposição entre regras e ficção [Aarseth 1997; Ryan 2001; Murray, 1997]. O ponto, logo, é afirmar que tal “alinhamento” de trabalhos posteriores para com ideias estruturalistas [Bogost 2009] ajudou a condicionar – ou a enquadrar – a produção científica posterior ao embate.

Modelos metodológicos para a análise dos jogos eletrônicos que não estivessem diretamente associados a estas iniciativas epistemológicas, portanto, se tornaram raros – e em um exercício de autocritica do campo em formação, somos conclamados a apontar que convencionou-se classificar trabalhos entre um ou outro *approach*: os adjetivos *narratológico* e *ludológico* deixaram de figurar como algo que nasce *da natureza do trabalho* para se tornarem *rótulos pelos quais os trabalhos passaram a ser descritos*.

Esta reflexão em muito se assemelha a uma de maior porte, subordinada a um fenômeno de ordem aparentemente similar ao acima descrito, ainda que em estrutura, concebida por Bruno Latour nas primeiras páginas de seu livro *Reassembling the Social* [2005]. Nele, o antropólogo francês aponta que o adjetivo *social* passou a ser utilizado não para apontar características que emergem de um tipo de associação em particular, mas como se fosse prerrogativa para um tipo de comportamento esperado de tais associações. “Assunções supérfluas acerca da *natureza* daquilo que se associa” [Latour 2005]:

Neste ponto, o significado da palavra se esfacela, pois ela agora designa duas coisas absolutamente diferentes: primeiro, um movimento durante um processo de associação; e segundo, um tipo específico de ingrediente que supostamente difere de outros materiais.

O detalhe, para Latour [2005], é que por um movimento de senso comum, características que são originadas nas associações – neste caso, entre pessoas e objetos – passam a conferir uma dada qualidade, tomada como *a priori*. O social, definido como “possuindo certas propriedades, algumas negativas – não pode ser puramente biológico, linguístico, econômico ou natural

– e outras positivas – devendo adquirir, reforçar, manter, reproduzir ou subverter a ordem social”, passa a ser usado para explicar fenômenos provenientes de si mesmo.

Embora o argumento do pensador francês tome outro direcionamento, a digressão empreitada aqui nos é útil como referencial para a analogia: é possível que observemos, em se tratando de uma superioridade acadêmica do eixo teórico narratologia/ludologia, o mesmo fenômeno, no qual características provenientes das associações de elementos heterogêneos são transformadas em rótulos e utilizadas para explicar detalhes relacionados às mesmas.

Retomando, portanto, a linha de pensamento sobre os modelos metodológicos relacionados ao estudo dos jogos eletrônicos, devemos pontuar que algumas iniciativas, nos pouco mais de dez anos nos quais o campo vem se insinuando na comunidade acadêmica internacional, tentaram deixar de lado o embate – e consequentemente o enquadramento – carregado pelas duas linhas opostas de pesquisa, para se concentrar num elemento da equação que estudos sobre a estrutura dos bens simbólicos não dão conta: os jogadores.

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

Há de se pontuar que o objetivo deste trabalho não é derogar os esforços empreitados pelo movimento estruturalista, mas simplesmente sinalizar a necessidade de um panorama metodológico amplo que dê conta de várias das nuances do fenômeno dos jogos eletrônicos. A reafirmação de tais paradigmas como vigentes no campo dos *game studies* reitera a posição do estruturalismo como corrente de pensamento de força acadêmica reconhecida.

Nesse sentido, é bastante fortuito que evoquemos as ideias pós-estruturalistas que Barthes passou a adotar a partir do ensaio *The Death of the Author*, pois elas próprias pertencem a um contexto caro à argumentação deste trabalho. A partir de sua publicação, em 1968, as ideias do pensador francês passam a dialogar de forma muito mais efetiva com as noções desenvolvidas por Jacques Derrida – noções que, fortalecidas por todo um contingente de pensadores da época, colaborariam com a corrente de pensamento pós-estruturalista e seriam parcela responsável pela criação da noção de *desconstrução*.

Há uma necessidade latente em explicar a ideia de que, em teoria, as ideias desconstrucionistas dialogariam

com as bases teóricas assumidas no presente trabalho, mas é necessário, em um movimento anterior a este, retornar a uma lacuna da reflexão que foi evocada e deixada de lado na argumentação desta introdução: frisamos anteriormente a existência de pesquisa acerca da dimensão social desencadeada pelo contato entre indivíduos e jogos eletrônicos, o que nos dá, a princípio, uma visão aparentemente completa dos universos endereçados pelos esforços acadêmicos – ressaltamos, assim, a pesquisa a respeito da estrutura que regem os jogos e das pessoas que os jogam.

Portanto, havemos de conceber que uma vez tendo dado conta de uma dimensão social e de uma dimensão instrumental, nada mais existe em um universo fenomenológico da estatura do observado, e a própria realidade apenas passa a pacientemente esperar para ser descrita pelos esforços de pensadores que se identifiquem com uma ou outra corrente de pensamento.

Embora o diálogo para com tais esforços e para com suas éticas e estéticas seja absolutamente necessário, buscamos, através deste artigo, empreender um movimento precisamente contrário ao descrito, onde afirmamos que não é possível conceber o estudo de um desses componentes – jogos e indivíduos – sem considerar necessariamente o outro. Esta abordagem, que busca complexificar o pensamento a respeito da relação entre homem e objeto técnico, está necessariamente alinhada ao pensamento de Bruno Latour [1994], para quem objetos técnicos não mediam as nossas ações – “Não, eles são nós” [Latour, 1994].

A intenção, logo, é demonstrar, através de um esquema de associações entre actantes – adentrando o universo da Teoria Ator-Rede através de seu jargão – como homem e técnica agem um sobre o outro, moldando simultaneamente interesses e ações recíprocas, demonstrando que o significado proveniente desse padrão de interação advém não de essências carregadas previamente – pelo homem ou pela técnica – mas do momento no qual há um engajamento mútuo no processo.

Para tanto, havemos de nos debruçar basicamente sobre uma discussão que é cara tanto ao contexto mais genérico relativo às ciências sociais quanto ao contexto mais específico e que diz respeito diretamente aos *game studies*: a discussão sobre a existência ou não da capacidade dos indivíduos de agir independentemente e fazer livres escolhas – a discussão a respeito da existência de *agência*.

Uma articulação entre esta reflexão, que possui cunho muito mais sócio-filosófico, e a observação do contexto específico relacionado ao ato de jogar *video games*, portadora de um grau notório de empiria – que nos garante o irônico empreendimento de uma *metafísica empírica*, nas palavras de Latour [2005] – deve prover, portanto, uma visão privilegiada dos atores que estão envolvidos, bem como quais deles são essenciais e quais deles são meros intermediários no estabelecimento do processo. Paralelo a isso, tal lente interpretativa deve, ainda, ajudar a identificar interações localizadas que, como a argumentação à frente deve mostrar, podem ser entendidos como pontos focais nos

processos de associação instituídos no decorrer deste fenômeno.

## 2. Da (Sempre Recorrente) Ideia de Agência

A reflexão básica acerca da ideia de agência se posiciona sobre uma suposta vulnerabilidade essencial humana às estruturas sociais vigentes quando do contexto interacional. As questões centrais deste debate dizem respeito à esfera do “Quando agimos, quem mais está agindo? (...) Porque todos somos presos a forças que não são de nossa própria produção?” (LATOURET, 2005, p. 43). É importante pontuar que tal debate não é, em nenhuma medida, unânime – enquanto visões mais clássicas tendem a favorecer uma visão orientada às limitações impostas pelas estruturas, um sem-número de pensadores favorecem a agência humana, ou mesmo a relação entre os dois epifenômenos.

Se hoje o debate se concentra em uma composição relacional entre agência e estrutura [Giddens 1984; Archer 1988], nem sempre se pôde contar com uma visão tão racional da situação: as aproximações às dinâmicas da vida em sociedade possuíam conceitos distintos e antagônicos, dividindo-se basicamente em (1) modos pelos quais a *estrutura* é responsável pelo comportamento dos indivíduos; ou (2) modos pelos quais existe *agência* em cada indivíduo, e as agregações sociais são apenas a soma de cada um destes.

Num movimento de dissolução de dicotomias – consideradas hoje pelo pensamento acadêmico como perigosamente *démodé* – existe uma posição harmonizadora que oferece um viés composicional a tais epifenômenos: estrutura e agência não foram desconsideradas pelo pensamento contemporâneo, mas ao invés de discutir a existência de um lado em detrimento do outro, sociólogos como Anthony Giddens [1984] e Margaret Archer [1988] passaram a tratar os dois elementos como forças opostas, à medida que estruturas sociais são capazes de influenciar o comportamento humano, e indivíduos, são capazes de modificar as estruturas sociais às quais se integram. É uma reflexão a partir deste movimento que desejamos construir neste trabalho.

Para tanto observaremos o trabalho de três autores: (1) a *teoria da estruturação* de Giddens [1984] nos será útil para entender de que forma agência e estrutura se relacionam; (2) em seguida, é necessário problematizar este corpo teórico confrontando-o com o pensamento de Latour [2005] referente à *teoria ator-rede*, demonstrando como este pensa o processo; por fim, (3) uma relativização deste diálogo deve ser feita com base no *dualismo analítico* de Margaret Archer, que procura identificar, mesmo em fenômenos co-dependentes traços que podem tornar sua observação analítica possível.

### 2.1 De Estruturação

Talvez um dos paradigmas de entendimento da relação entre agência e estrutura mais aceito nos dias de hoje seja a *teoria da estruturação*, proposta pelo sociólogo

britânico Anthony Giddens no ano de 1984, em seu livro intitulado *The Constitution of Society – Outline of the Theory of Structuration* com o intuito de reconciliar teoricamente uma série de dicotomias dos sistemas sociais: agência e estrutura, sujeito e objeto, perspectivas micro e macro.

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

Estrutura. Regras e recursos recursivamente implicados na reprodução dos sistemas sociais. A estrutura existe apenas como rastros na memória, a base orgânica da cognoscitividade humana, e como instanciada em ação [Giddens, 1984].

Para a teoria da estruturação, a vida social não é a soma de toda a atividade em nível micro, de todas as diádes – como ensinam os aparatos micro-sociológicos, como o interacionismo simbólico [Blumer 1969] e a sociologia dramaturgical [Goffman 1959; 1974] – mas a atividade social também não pode ser completamente explicada a partir de uma perspectiva macro. Giddens [1984] postula que, à medida em que somos delimitados pelas estruturas que empreendem nosso processo de *socialização*, mesmo estas estruturas não são invioláveis ou permanentes, podendo ser modificadas por nossas atitudes.

O sociólogo britânico (Giddens, 1984) postula, na verdade, que as estruturas, “enquanto recursivamente organizadas como um conjunto de regras e discursos, estão fora do tempo e do espaço, menos em suas instâncias e co-ordenações como associações da memória”. A ideia de Giddens [1984] é portanto alocar as estruturas em uma zona de abstração na qual podemos nos apoiar para realizar ações e construir um sentido em nossa realidade social.

Esta repetição aludida pela ideia de recursividade diz respeito ao fato de Giddens [1984] acreditar que a repetição das ações, na forma de um sempre retorno aos padrões instituídos anteriormente – e cabe aqui uma menção ao trabalho de Roger Caillois [1960] sobre a

relação entre o homem e o sagrado, nesse sentido – tem, como uma de suas consequências a proliferação da estrutura.

Obviamente, há consequências não propositais, não previstas em tal repetição, mas mesmo estas podem funcionar como fatores contribuintes para o processo. Esta repetição dos padrões estruturais é responsável pela geração de uma *segurança ontológica*, descrita por Giddens [1984] como sendo uma confiança a qual os indivíduos possuem nas estruturas sociais: aquilo que acontece no dia-a-dia tem um nível considerável de previsibilidade, o que garante a estabilidade social.

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

## 2.2 De Atores e Redes

A iniciativa do sociólogo francês Bruno Latour é o de uma sociologia diferente da que se instaurou desde meados da modernidade – modernidade que, para ele não se justifica.

A afirmação, contudo, clama por uma explanação. Ao negar a existência – ou a eficácia, talvez – do período conhecido como modernidade, Latour [1993] nega praticamente o estabelecimento de todas as “grandes verdades” das ciências sociais – quase todas dispostas, então, em dicotomias: sujeito e objeto, causa e efeito, identidade e diferença, concreto e abstrato, natureza e cultura. Factualmente, embora pareça um empreendimento arriscado, é precisamente este o intuito do sociólogo francês: “[Os modernos] cortaram o nó górdio com uma espada afiada. O eixo está quebrado: na esquerda, eles puseram o conhecimento das coisas. Na direita, o poder e a política humanos” [Latour 1993].

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

O conceito de *actante* é “tomado emprestado da semiótica”, e diz respeito a “qualquer entidade que age em uma trama até a atribuição de um papel figurativo ou não” [1994]. Latour [1994] explica, ainda, que ele abandona o termo *ator*, em sua teoria, porque este pode vir a causar confusões, por causa de seu entendimento, precisamente, de *quem* possui agência em meio as dinâmicas sociais. Talvez sua maior contribuição para a teoria social – e sem dúvida o grande vetor de todas as críticas que lhe são feitas – o que diferencia a *sociologia*

*da tradução* [Latour 2005] das visões mais tradicionais da sociologia é que esta não apenas posiciona o peso da ação sobre o ombro dos humanos, mas também o faz, de forma absolutamente semelhante, sobre os não-humanos.

Daí o diálogo extenso que Latour [1994, p. 30] inicia para com o entendimento heideggeriano de técnica como mediação – como enquadramento do homem; entendimento do qual o sociólogo francês discorda com veemência, afirmando que Heidegger [1977] estava enganado ao afirmar que o relacionamento entre homem e técnica seria livre se o homem concebesse sua existência aliada ao *Wesen* desta. Ao invés disto, Latour [1994] defende que somos, todos, hoje, instrumentos da própria instrumentalidade, e sendo assim a técnica não pode mediar nossas ações, porque os objetos técnicos, afinal, são parte de nós.

Em se aproximando finalmente do intuito do artigo, Bruno Latour [1992; 1994; 2005] confere aos actantes não-humanos mais um dito privilégio: segundo o sociólogo francês, mesmo estes são passíveis da noção de agência – não só os humanos, portanto, são reconhecidos como donos da ação e posicionados criticamente na relação entre ação e estrutura; também os não-humanos, de posse de suas inscrições e dobraduras são atores ativos nos processos de associação experimentados dia após dia.

A posição de Latour [2005] com relação ao modo pelo qual a ideia de agência se desenvolve é, se de um lado, reconfortante – por dar às associações mínimas um índice de imprevisibilidade, de fluidez, surpresa – de outro é lúcida, e se aproxima, pode-se dizer, do edificação de um realismo crítico, preocupado mais com o nível dos mecanismos de geração de eventos do que dos eventos em si. É importante pontuar que o relacionamento entre humanos e não-humanos, para Latour [1994; 2005] é indissociável. Nossa evolução – nosso desenvolvimento – se dá com base em aparatos técnicos durante todo o tempo, e mesmo outros de nós podem ser considerados pura técnica, segundo esta visão – remetendo à própria auto-instrumentalização. Nossas ações, contudo, não são nossas – o que não significa, para Latour [2005, p. 45], que elas pertençam à sociedade. :

A ação é tomada. (...) Ela é tomada por outros e compartilhada com as massas. Ela é misteriosamente realizada e ao mesmo tempo distribuída para os outros. Não estamos sozinhos no mundo. (...) Mas há um imenso, um intransponível abismo em se ir desta intuição – a ação é tomada – para a conclusão usual, que uma força social a tomou. Enquanto a ANT deseja herdar da primeira, ela procura inibir o segundo passo; ela quer mostrar que entre a premissa e a consequência existe um imenso abismo, um *non sequitur* [Latour 2005].

O ponto é que, para Latour [2005], a ação ser tomada por outras redes não inibe nenhum tipo de desenvolvimento por parte do actante – factualmente, a única grande queixa que o sociólogo francês tece ao

modelo que proclama que toda ação está envolvida por um enlace entre estruturas é a de que os sociólogos do social abdicaram com veemência do uso da filosofia – algo que é comum e recomendável para Latour [2005], e que ele sublinha de forma precisa, quando criticando o empreendimento da sociologia tradicional – e, além disso, estes sociólogos

limitaram estritamente o conjunto de agências ‘realmente agindo’ no mundo, para livrar os atores de sua desilusão e preparar o terreno para uma engenharia social em grande escala, e para suavizar o caminho rumo à modernização [Latour 2005].

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

Para que as ciências sociais reganhem sua energia inicial, é crucial não limitar todas as agências tomando a ação em algum tipo de agência – ‘sociedade’, ‘cultura’, ‘estrutura’, ‘campos’, ‘indivíduos’, ou qualquer que seja seu nome – que por si só seria social. A ação deve permanecer uma surpresa, uma mediação, um evento [Latour 2005].

E essa imprevisibilidade, esta característica mediadora – ou seja, de importância central, ou que efetivamente modifica uma ação – está depositada efetivamente em qualquer actante a qualquer momento. Para Latour [1994; 2005], a própria ideia de mediação varia de acordo com a associação sendo observada, à medida que toda associação vai ser composta por actantes exercendo eventualmente o papel de mediador, na qual cada movimento incide sobre o programa de ação, modificando-o; mas estes mesmos podem, eventualmente, mover-se para o pano de fundo e funcionar apenas como intermediários, adicionando somente à riqueza contextual da interação sem jamais lhe serem centrais. De posse desta ciência, finalmente possuímos arcabouço o suficiente para discursar sobre estratégias de análise dos jogos eletrônicos, ao passo que introduziremos, a partir da discussão sobre as várias agências desenvolvidas em um contexto, a ideia de

*prescrição* – ou de como um actante pauta as ações de outro com base em toda uma rede de agências necessariamente híbridas.

## 2.3 De Jogos Eletrônicos

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

É importante, neste ponto, perceber que os videogames são dispositivos que possuem uma característica comumente endereçada como ‘presença de interatividade’. Eles requerem um modo particular de ação, para que seja possível, em contrapartida, eles desencadearem processos de produção de significado – através do desenrolar do jogo, no caso. Ainda que possamos afirmar que dispositivos representacionais midiáticos tradicionais demandam atividade de seus leitores, Galloway [2006] oferece uma reflexão muito apropriada: há uma série de diferenças separando vídeo games de filmes e livros e estas são a razão pela qual ele simplesmente descarta a ideia de interatividade e abraça a noção de que os videogames são um “meio baseado na ação” [2006].

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

Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (...) Normalmente, não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo [Murray 1997].

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

Discussão relacionada a esta foi travada em um momento anterior [Falcão 2010], onde empreendemos um movimento de decomposição dos sentidos da

agência relacionada aos jogos eletrônicos, condicionando estes a elementos da estrutura inerente a cada bem simbólico, relativizando a noção de agenciamento em duas vertentes que respeitam a subdivisão proposta anteriormente por Juul [2005], para quem qualquer jogo obedece o modelo de formação por regras e ficção. Tal processo, portanto, foi decomposto em micro-processos associados [1] ao sentimento de ação voltado para o componente de regras – chamado de *agência operacional* – e [2] ao sentimento de ação voltado para o componente narrativo presente nos jogos – chamado de *agência diegética*.

A argumentação, então, questionava a validade do conceito de agência, se, na verdade, tudo o que poderia acontecer num ambiente eletrônico estaria, por fim, programado – escrito. Numa passagem na qual discursa sobre o *Massive Multiplayer Online Roleplaying Game* (MMORPG) *World of Warcraft*, Tanya Krzywinska [2009] afirma que:

Realizar *quests*<sup>1</sup> dá ao jogador um sentido de que ele tem um papel na história do mundo de jogo. Enquanto isto é importante porque alinha o jogador à narrativa que comporta o jogo, é, também, uma forma de agência “ilusória”<sup>2</sup>, porque é bastante óbvio para qualquer jogador que ele executa as mesmas tarefas já completadas por outros [Krzywinska, 2009].

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

### 3. De Camadas de Prescrição

Retornamos, então, ao pensamento de Bruno Latour [1992] no intuito de postular a respeito de nossa relação, precisamente, para com este objeto técnico que é o console de *videogame* e tentar extrair daí uma estrutura de observação que nos possibilite traçar análises de casos distintos, e que seja, acima de tudo, passível de

extrapolação para os vários domínios de onde os jogos se encontram nos dias de hoje.

É necessário defender, de antemão, o argumento, à medida que não exploramos aqui uma análise de grande escala ou tentamos extrair grandes verdades que funcionarão para qualquer contexto. Por ledor que pareça tecer uma afirmação destas quando imbuído dos próprios ideais da teoria ator-rede, o único objetivo aqui é nos posicionar em componentes estruturais do processo – mediadores em cada um dos momentos nos quais a experiência do jogo se dá – no intuito de, ao observar esta conexão (que é sobretudo genérica e pode ser efetuada por qualquer um de nós) pontos centrais possam ser identificados.

O que, por si só, é contraditório à própria teoria ator-rede. Bruno Latour [2005] acredita que mediadores e intermediários não são portadores de lugares particulares: para ele, toda associação precisa ser observada no nível da sua formação, e só então é possível que identifiquemos quem vai assumir o papel de mediador e quem vai assumir o papel de intermediário em uma dada situação. É este momento – o momento que ele identifica como falta de estabilidade, o momento em que há divergência nos elementos de uma associação – que é interessante observar, afinal. Após isso, a estabilidade toma conta, formam-se instituições mais ou menos sedimentadas e o actante desaparece, engolfado pelas linhas que o ligam à caixa preta formada. A busca por esse momento é que mantém a tarefa de traçar as associações valiosa para o pesquisador das ciências sociais.

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

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

<sup>1</sup> *Quests* são tarefas desempenhadas por um jogador para que, como prêmio, ele receba pontos de experiência que permitem a evolução e/ou dinheiro e itens importantes. Para maiores detalhes sobre o sistema de *quests* utilizado por *World of Warcraft*, consultar Corneliussen e Rettberg (2009).

<sup>2</sup> Em tempo, é curioso que o termo utilizado por Krzywinska [2009] tenha sido o *ilusório*, porque este oferece conotações interessantes para o processo. Se no sentido denotativo, o significado carregado pela palavra diz respeito a “falso”, caso examinemos a própria raiz da palavra (como o fez Bourdieu, em seu *As Regras da Arte*), havemos de encontrar o sentido literal de “em jogo” – o que é, no mínimo, apropriado.

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

O motivo pelo qual a dada discussão não se opõe ao pensamento de Bruno Latour tido como centro para o desenvolvimento deste *framework* de observação da interação entre indivíduos e jogos eletrônicos se dá precisamente numa apropriação da ideia de estrutura desenvolvida por Archer [1988]. A formação de estruturas sobre a qual a socióloga discursa é empreitada por Bruno Latour e Couze Venn [2002] em outra direção - ao invés de discursar sobre a presença de estruturas como pautando a ação, o sociólogo francês fala de *dobraduras* que se empilham umas sobre as outras, dando a um actante a noção de que ele não surgiu do nada, de que possui uma dimensão temporal e responde por uma história - ainda que esta seja representada mais genealogicamente como influência do que de forma coercitiva. Dobraduras são, segundo as palavras dos pensadores, “o tempo, o espaço e o tipo de actantes” [Latour & Venn 2002] sedimentados na ação técnica.

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

Objetivamente, *prescrição* é uma característica através da qual os actantes “ensinam” para o contexto como estes devem ser aproximados. É, obviamente, muito mais fácil pensar em um movimento destes quando nos referindo a objetos técnicos: uma porta oferece uma prescrição quando ela está fechada mas possui uma maçaneta que - podemos saber - serve para abri-la. O aposto se refere precisamente a um fator que é pontuado por Latour [1992], quando se referindo a prescrições: sempre que um actante prescreve algo, ele limita, de certa forma, aqueles que podem se utilizar de suas facilidades. Efetivamente, se não temos o conhecimento prévio de como se abre uma porta, dificilmente giraremos a maçaneta - e esta perderá sua utilidade.

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

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

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

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

### 3.1 Da Iniciativa de Análise

No intuito de alcançar, portanto, essa completude no cenário a ser estudado, é necessário que construamos uma abstração sobre a qual podemos identificar as o modo pelo qual tais agências são distribuídas. Consideremos, portanto, um cenário distinto onde um indivíduo joga *videogame*. Como nosso intuito não é o de uma análise *a posteriori*, não trataremos de nuances específicas às dobras relativas ao sujeito - o que por si só pode representar uma negligência por parte da teoria, mas é uma empreendida de modo consciente, no intuito de priorizar as relações mais aparentes - as relações de mediação. Em um dado espaço, o sujeito interage para com seu console - este primeiro contato entre homem e

máquina se enseja como nosso primeiro contexto de análise. A princípio, pode-se postular a independência deste contexto com relação aos demais que serão tratados: não há nenhuma necessidade em se entender o jogo, em se saber nada a respeito do universo perscrutado ou a respeito da dinâmica de regras. As relações de prescrição neste sentido dizem respeito, basicamente, ao modo pelo qual os dispositivos sensoriais – as mãos, através do tato, neste caso – se adequam ao dispositivo técnico.

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

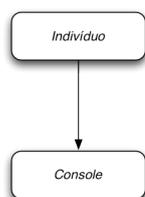


Figura 1: Primeira Camada Relacional de Prescrição

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

O que nos leva a acreditar que tal *universo* deve, sem dúvida, consistir no próximo actante a ser listado como passível de mediação. Contudo, há um nível entre *indivíduo* e *universo do jogo* que, se se enseja de forma sutil, é responsável pela própria localização do jogador no universo de discurso referente ao jogo. O contato entre *indivíduo* e *universo do jogo*

acontece invariavelmente através do *avatar* – que, pode efetivamente ter um papel figurativamente antropomórfico [Latour 1992] que é não é necessário, a menos que tenhamos, no *universo do jogo*, um *mundo ficcional*.

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

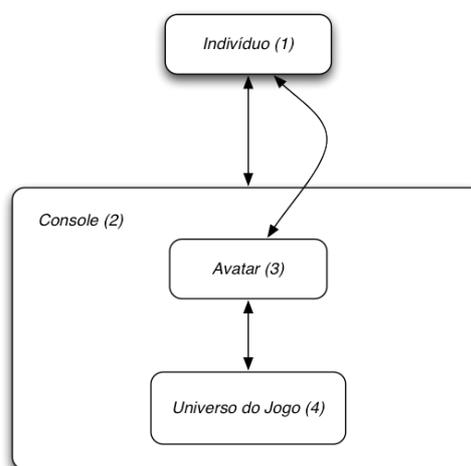


Figure 2: Segunda Camada Relacional de Prescrição

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

Então, de posse do conhecimento dessa estratégia de *blackboxing*, voltemos à descrição de nosso cenário hipotético: se *indivíduo* e *console* estão fundidos, podemos considera-los um actante apenas, à medida que o próximo movimento ensejado é entre este actante –

*indivíduo-console* – e seu *avatar*. As prescrições dadas nesse momento vão depender crucialmente, o que demonstra, mais uma vez, a inter-relação entre tais camadas, (a) da diegese consumida através do jogo e (b) dos aspectos do sujeito ocupando o lugar de *indivíduo*. Estratégias de customização de avatares não são em nada novidades, nos dias de hoje, e a prática está internalizada tanto em jogos *multiplayer* massivos (MMORPGs), como em sites de redes sociais (no caso dos Jogos Sociais) e mesmo em consoles tradicionais (no caso do *Mii*, do *Wii*, por exemplo). É notório que, mesmo que tenhamos deliberadamente deixado de fora as nuances relativas ao sujeito, estas se insinuam quando tratamos de mecanismos de customização como estes, que são, na verdade, prescritos pela relação entre *avatar* e *indivíduo*.

Empreendamos, neste ensejo, mais um movimento de *blackboxing*, e ignoremos que *indivíduo*, *console* e *avatar* foram, algum dia, actantes independentes – neste ponto, possuímos novamente um actante, composto dos três acima, agrupados com suas respectivas dobraduras em programas de ação e relações de prescrição. A próxima camada da qual nos aproximamos diz respeito à interação entre *indivíduo* (agora composto) e *universo do jogo*. A partir do momento em que o *avatar* é internalizado como compositor de um novo actante, o universo se mostra como um espaço novo a ser explorado, como um estado de possibilidades – e ousaríamos ensejar que neste momento é que a experiência do jogo se torna *diferente*: a experiência do outro lugar, do universo paralelo, do outro lado do espelho. Esta experiência independe da existência de *aspectos diegéticos*, sendo muito mais composta por um outro componente que ainda não foi citado, mas que se enseja, definitivamente, como actante passível de realizar processos de mediação: [6] os *aspectos operacionais* estão imbuídos no sistema e atravessam camadas de prescrição para interagirem diretamente com o *indivíduo-control* [Figura 3].

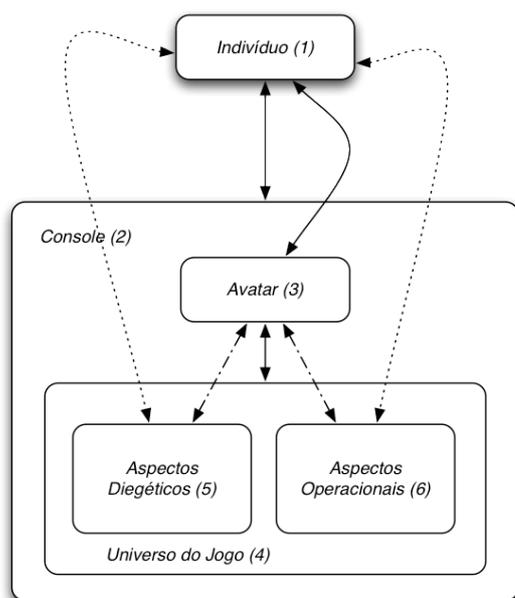


Figure 3: Terceira Camada Relacional de Prescrição

Discursamos, nesse momento, nas *affordances* que são oferecidas pelo sistema através das regras do jogo: saber que um botão pode girar as peças que vêm caindo, em *Tetris* (Alexei Pajitnov, 1984), por exemplo, compele o jogador a usar o botão para encaixar a peça do melhor modo possível no momento. Essa relação prescritiva é simples, no caso de *Tetris*, mas pode se tornar extremamente complexa. Não é incomum, inclusive, que estas estejam imbricadas à próxima forma de prescrição que é, por assim dizer, (7) *social*. O caráter social inerente aos jogos confere a estes – desde suas origens – relações antagonônicas e de colaboração – seria um exercício de incompletude considerar que nosso cenário não deveria possuir o elemento de *prescrição social* [Figura 4], que pauta, de forma muito semelhante ao modo pelo qual nossos comportamentos são pautados na vida social ordinária, nossas ações quando lidando com situações sociais no contexto do jogo. Em jogos *multiplayer* estas relações são extremamente triviais e acontecem num esquema simples de causa e efeito, que remete ao que Aarseth [2009] chama de *crueledade social automática*: ou o jogador é dono de um nível de proficiência com relação às regras e ao uso do dispositivo, ou este não será alguém bem sucedido neste contexto em específico. A essência desta *crueledade social* remete inicialmente às relações de prescrições básicas do *console* para com o *indivíduo*, conecta-se, através destas, com o mundo dos *aspectos operacionais* e enseja um comportamento discriminatório típico de relações prescritivas, segundo Latour [1992].

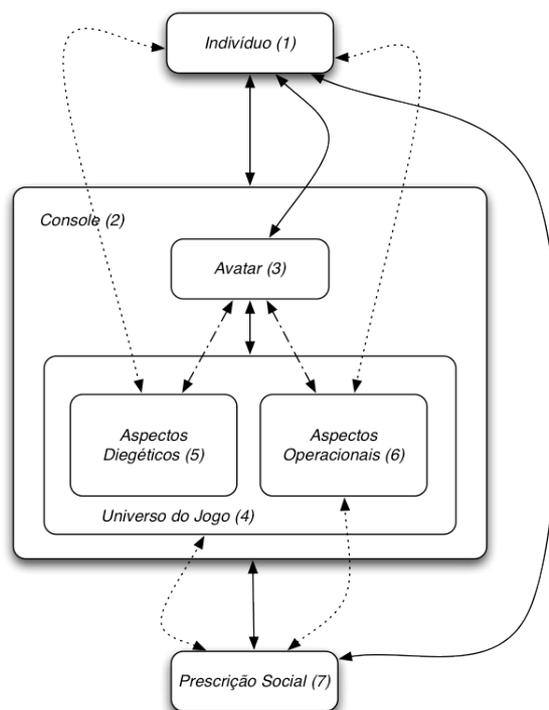


Figure 4: Quarta Camada Relacional de Prescrição

Este último actante – responsável pela última camada de prescrição identificada no nosso cenário hipotético – é também um retorno ao primeiro:

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

#### 4. Considerações Finais

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

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

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

#### Referências

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- AARSETH, Espen. A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. In: H. G. Corneliusen e J. W. Rettberg. (Eds.) *Digital Culture, Play, and Identity*. A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.
- ARCHER, Margaret. *Culture and Agency*. The Place of Culture in Social Theory. London: Cambridge University Press, 1988
- BARTHES, Roland. The Death of the Author. In: *Image, Music, Text*. Heath, Stephen (Ed.). New York: Hill and Wang, 1977.
- BLUMER, Herbert. *Symbolic interactionism*. Perspective and Method. New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1969.
- BOGOST, Ian. *Videogames are a Mess*. Conferência apresentada na Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, Uxbridge, UK. Disponível em: <http://bit.ly/3AIYWL>. 2009.
- CAILLOIS, Roger. *Man and the Sacred*. New York: Free Press of Glencoe, 1960.
- DURKHEIM, Émile. *The Rules of the Sociological Method*. New York: The Free Press, 1964.
- FALCÃO, Thiago. Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais. Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento In-Game. In: *Anais do XIX Encontro Nacional da Compós*, Rio de Janeiro, 2010.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- GIBSON, James. *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Psychology Press, 1986.
- GIDDENS, Anthony. *The Constitution of Society*. Outline of the Theory of Structuration. Cambridge: Polity Press, 1984.
- GOFFMAN, Erving. *Frame Analysis*. New York: Harper & Row, 1974.
- GOFFMAN, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday, 1959.
- HARMAN, Graham. *Prince of Networks*. Bruno Latour and Metaphysics. Melbourne: re.press, 2009.
- HEIDEGGER, Martin. The Question Concerning Technology. In: *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Garland Publishing Inc, 1977.
- JUUL, Jesper. *Half-Real*. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.
- KRZYWINSKA, Tanya. World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text. In: H. G. Corneliusen e J. W. Rettberg. (Eds.) *Digital Culture, Play, and Identity*. A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.
- LATOUR, Bruno. Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In: Wiebe E. Bijker e John Law (Eds.) *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: MIT Press, 1992.
- LATOUR, Bruno. *We Have Never Been Modern*. Cambridge: Harvard University Press, 1993.
- LATOUR, Bruno. On Technical Mediation. Philosophy, Sociology, Genealogy. In: *Common Knowledge*. Vol. 3; No. 2, 1994.
- LATOUR, Bruno e VENN, Couze. Morality and Technology: The End of the Means. In: *Theory, Culture & Society*. Vol. 19; No. 5/6, 2002.
- LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social*. An Introduction to Actor-Network Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck*. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play*. Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003.