

# ***Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames***

Letícia Perani\* Renato Teixeira Bressan\*\*

\*Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, Brasil

\*\*Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Juiz de Fora, Brasil

## **Resumo**

Este artigo pretende discutir a relação do corpo humano com a experiência de fruição da interatividade proporcionada pelos consoles de videogame, a partir de uma análise específica do Wii, da empresa japonesa Nintendo Company. A partir de uma ótica de recuperação da história dos games e das tendências na interação humano-computador, trabalha-se com a hipótese de que a suposta revolução interativa trazida pelo Wii, é, na verdade, a retomada de uma linha de interação usuário-máquina já existente, que se apresenta como uma tendência contemporânea concernente às interfaces e tecnologias digitais em geral – artifícios que vêm valorizando cada vez mais a participação corporal do usuário, direta ou indiretamente.

**Palavras-chave:** Nintendo Wii; games; corpo; interatividade.

## **Abstract**

This article intends to discuss the relation between the human body and the interactive experience in the videogame console, with a analysis of the Wii, the new console from Nintendo Company. Recovering the history of the games and the theoretical trends in the human-computer interaction, the authors works with the hypothesis that the supposed interactive revolution of Wii is, actually, a retaken of a specific interaction between the user and the machine, as contemporary trend of the interfaces and digital technologies - artifices that are bringing more importance to the corporal participation of the user, directly or indirectly..

**Keywords:** Nintendo Wii; games; body; interactivity.

### **Contatos dos autores:**

\*leticiaperani@yahoo.com.br

\*\*renato.bressan@yahoo.com.br

## **1. Wii: um console “inovador”?**

O Nintendo Wii, lançado em novembro de 2006 nos EUA (e um mês depois no Japão e Europa, respectivamente), é o quinto console de videogame da Nintendo. Concorrente direto do Playstation 3 (PS3) da Sony e do Xbox 360 da Microsoft Corporation, com os

quais constitui a chamada “sétima geração” de consoles, desde o seu lançamento o Wii vem se mantendo no topo do ranking dos games mais vendidos nos EUA e Japão<sup>1</sup>.

Um dos principais fatores associados à ascensão do Wii no mercado dos consoles é, sem dúvida, o preço mais acessível frente aos outros dois aparelhos da mesma geração. Em julho de 2007, lojas virtuais brasileiras, como Submarino e Lojas Americanas, ofereceriam o Wii por R\$ 1.999,00, enquanto o PS3 e o Xbox 360 eram vendidos por cerca de R\$ 2,999,00. No site norte-americano Amazon.com, o Wii era oferecido por U\$ 325,99; já o PS3 e o Xbox 360 valiam U\$ 499,00 e U\$ 399,99, respectivamente.

O Wii convencional é distribuído com os seguintes itens: o console; Sensor Bar (sensor que emite sinais infravermelhos aos controles); Wii Remote (controle principal, sensível aos comandos e movimentos do usuário); Nunchuk (controle auxiliar, também sensível a movimentos); Wii Sports Disc (CD com cinco jogos do gênero esportivo); Wii Console Stand (suporte para o console); Wii AC Adapter (liga o console à rede elétrica); Wii AV Cable (conecta o console à TV). O seu console é considerado o mais compacto da geração, e possui um design de linhas suaves e claras, podendo se manter horizontalmente ou verticalmente por meio do suporte Wii Console Stand. O drive de entrada dos jogos, ou Wii Discs, ainda roda discos do GameCube, antecessor do Wii, mas não é compatível com outros CDs ou DVDs. O console também possui duas saídas para cabos USB e mais seis portas: quatro para a inserção de controles e duas para a inserção de cartões de memória do GameCube.

Outra funcionalidade disponibilizada pelo Wii é a conectividade online, seja por meio de um LAN Adapter, via USB, ou por Wi-Fi. Para isso, o usuário deve efetuar login no sistema do Wii e depois navegar pelo Wii Menu, uma interface que possibilita a escolha de diversos canais. O serviço online do Wii possui várias atrações, como Virtual Console, WiiConnect24, Internet Channel, Forecast Channel, Everybody Votes Channel, e News Channel, que tornariam possível a interação entre diferentes pessoas, usuários ou não, de

---

<sup>1</sup> Unidades vendidas no mês de junho de 2007, no Japão: Wii - 270.974; PS3 - 41.628; Xbox 360 - 17.616 [TERRA GAMES, 2007]; nos EUA: Wii - 381.800; Xbox 360 - 198.400; PS3 - 98.500 [HILLIS, 2007].

diversos lugares, e a circulação de informações, como notícias mundiais, previsão do tempo, e interesses específicos ou atualizações que dizem respeito a jogos e ao próprio console, além de eventuais atividades comerciais [WIKIPÉDIA, 2007].

Apesar de todas essas compatibilidades e possibilidades de conexão, o que vem fazendo jus ao caráter inovador, ou revolucionário, do Wii, segundo alguns críticos e sites, é o tipo de interação proporcionada aos usuários por meio dos controles wireless (sem fio) que seria o seu diferencial em relação aos outros consoles dessa geração.

## 2. Os controles do Wii e a interação usuário-máquina

Os dispositivos de entrada que permitem o processo de interação usuário-máquina do Wii são os controles Wii Remote e Nunchuk, que se comunicam de forma wireless com o console e o Sensor Bar; este, posicionado geralmente sobre ou sob a TV, libera um sinal infravermelho captado pelos detectores acoplados na parte frontal do Remote, que transmite os dados recebidos aos processadores do console.

O Wii Remote, ou Wiimote, é semelhante a um controle de TV. Seu design permite um uso equivalente para usuários destros e canhotos (ambidestria), e possui botões que comandam vários tipos de funções, como as referentes ao próprio aparelho (ex: “Power”, que pode ligar ou desligar o console), aos jogos (ex: “A”, “B”, “1” e “2”, que num jogo como Super Mario gerenciam as ações do avatar), externas (ex: “+” e “-”, que substituíram o Start e o Select dos controles anteriores) e ao gerenciamento do conteúdo no console (ex: “Home”, botão simbolizado por um desenho azul de uma casa, que aponta para o Wii Menu).

No Wii Remote estão acoplados também um alto-falante interno, que emite alguns ruídos e sons de determinados jogos, quatro pequenas lanternas azuis que representam o número de usuários, ou a ordem de cada um deles, e a função “rumble” que faz o controle tremer em algumas situações. O auxiliar, Nunchuk, que só funciona quando conectado por um fio ao Wii Remote, possui uma alavanca de controle analógico e dois botões na parte frontal – “C”, em formato circular, e “Z”, retangular.

Em linhas gerais, a principal tecnologia que dá funcionalidade aos controles do Wii se baseia no modelo de transmissão de dados via Bluetooth. De acordo com Daniel Turner:

O Wii Remote usa um chip Bluetooth para enviar, sem utilizar fios, um constante fluxo de dados de posição, aceleração, e de estado dos botões para o Wii console. O chip também possui um microprocessador e uma memória RAM/ROM para gerenciamento da interface Bluetooth e conversão de dados de voltagem, dos

acelerômetros, em dados digitalizados<sup>2</sup> [TURNER, 2007]

Assim, os movimentos físicos do usuário são refletidos na tela da TV, de um modo que os movimentos virtuais do avatar<sup>3</sup> sejam semelhantes àqueles empreendidos no plano material, como se o avatar, do lado de “dentro” do jogo, tivesse as mesmas reações ou ações parecidas com as da pessoa que está portando o *Wii Remote*.

Segundo o *WiiClube*, um dos sites brasileiros que divulga e comercializa produtos da Nintendo,

O Wii Remote é o mais avançado controle já criado para um videogame (...) combina funções de “apontar e clicar” na tela da TV, e possui sensores que captam os movimentos que o jogador faz no ar, possibilitando assim, um nível de jogabilidade nunca vista antes [WII CLUBE, s.d.].

Alguns blogs especializados também parecem compartilhar esse conceito de “nova interatividade”, supostamente criado pelo *Wii*, como é o caso do *Log4Dev*:

Correndo por fora neste mercado, temos o Wii, console de sétima geração da Nintendo. Ele não possui um processador tão poderoso quanto o dos outros consoles, mas ele aposta numa nova forma de interação com o usuário (...) o Wii sai ganhando por ser o console com melhor interatividade. A nova forma de interação com o usuário criada pelo Wii não é só inovadora, mas ela também justifica o que já citamos antes: ela também necessitou que houvesse um salto no poder de processamento dos consoles da Nintendo entre a sexta e a sétima geração para suportar, dentre outras coisas, este novo paradigma de interatividade [GARCIA, 2007].

A comparação das características interativas do *Wii* com as dos outros consoles da mesma geração é inevitável. Para Chris Kohler, da revista norte-americana *Wired*, “foi exatamente quando a Nintendo decidiu parar de competir com a Sony e a Microsoft que ela começou a derrotá-los<sup>4</sup>” [KOHLENER, 2007]. Kohler cita a matéria de 2003 da revista *Time*, na qual é divulgado que o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, estava convicto de que “(...) os consumidores queriam “vídeo games mais simples, com entretenimento mais acessível – e não gráficos realísticos e mundos online massivos, como os

---

<sup>2</sup> Livre tradução de: “The Wii Remote uses a Broadcom Bluetooth chip to wirelessly send a constant stream of position, acceleration, and button-state data to the Wii console. The chip also contains a microprocessor and RAM/ROM memory for managing the Bluetooth interface and converting voltage data from the accelerometers into digitized data”

<sup>3</sup> Avatar é um signo que representa o usuário existencialmente e em suas qualidades [PIMENTA e SOARES, 2004].

<sup>4</sup> Livre tradução de: “Was exactly when Nintendo decided to stop competing with Sony and Microsoft that it began to trounce them”

almeçados pelas companhias competidoras<sup>5</sup> [KOHLENER, 2007].

Em novembro de 2006, Danny Allen, do site *PC World*, dizia que:

Os títulos absurdamente divertidos e os inovadores controles com sensores de movimento do Wii, ajudam a fazer com que ele seja sentido mais como um brinquedo, o qual se quer compartilhar com um grupo de jogadores, do que um console de estrito uso pessoal para se jogar horas a fio<sup>6</sup> [ALLEN, 2006]

Com isso, vemos que o *Wii* teria instaurado uma “nova” tendência no mercado de consoles domésticos, ao privilegiar o desenvolvimento da interação humano-computador (*human-computer interaction – HCI*), em detrimento das tentativas de alcance de um maior realismo gráfico, que eram o foco da indústria de *games* até então. Porém, não é nosso objetivo neste trabalho fazer julgamentos sobre a pretensa superioridade do *Wii* em relação aos seus concorrentes, ou se ele é superior ou inferior aos seus antecessores. A questão que nos interessa diz respeito ao caráter inovador trazido pelo console, a sua suposta “nova interatividade” ou “novo paradigma de interatividade”, apontado pela *Nintendo* e pela imprensa especializada. Qual é, de fato, a nova relação interativa usuário-console, ou mesmo usuário-usuário, proporcionada pelos controles do *Wii* em relação aos consoles precedentes?

### 3. *Wii*, corpo e interatividade: algumas co-relações

É no mínimo curioso observar que as discussões sobre o caráter inovador da interatividade com o usuário do *Nintendo Wii*, ou seja, do uso corpóreo nos seus processos de fruição das possibilidades dadas por este console, insere-se dentro de uma perspectiva de especial atenção aos estudos sobre o corpo nas ciências humanas e sociais [CSORDAS, 1994; KAYLES, 1999], que de certa forma reconhece a importância dos aspectos corporais para o uso dos meios de comunicação; os meios digitais, com a sua necessidade de criação de dispositivos de interface entre o usuário e a informação, nos parecem ser objetos privilegiados para efetuarmos estas observações [PERANI, 2007A].

Mesmo nas teorias do lúdico, área do conhecimento diretamente ligada ao estudo dos *games*, há uma tendência de se considerar os jogos como experiências prazerosas, de fruição de uma vivência estética dentro de limites próprios de tempo e espaço [PERANI, 2007B]. Esta experiência relaciona-se também com a

valorização do uso do corpo nos processos interativos dos meios digitais, já que estes exigem uma postura pró-ativa de exploração do ambiente pelo seu usuário [PERANI, 2007C], que é feita através dos sentidos físicos.

Conforme descrevemos em trabalhos anteriores, a história da evolução da interação humano-computador nos mostra o aumento gradual da necessidade de uso do corpo, especialmente dos sentidos do tato e da visão, considerados essenciais para o desenvolvimento de novas possibilidades de uso dos dispositivos computacionais [PERANI, 2007A]. Derrick de Kerckhove nos mostra que estes meios acabam provocando a apreensão de habilidades motoras específicas, essenciais para seu uso, e também um envolvimento sensorial maior, corroborando sua idéia de que “De facto, a história da simulação computacional é a da gradual entrada em um ambiente tátil” [KERCKHOVE, 1997: 79]. Já os estímulos visuais são entendidos por engenheiros de interfaces como essenciais para a evolução dos ambientes digitais [FURNESS, 1987], já que, de acordo com a teoria da Perspectiva Ecológica de James J. Gibson, “Durante a interação dinâmica com o ambiente, o homem (agente) controla parte de suas atividades através da captação de informação pelo sistema visual” [OLIVEIRA e RODRIGUES, 2006].

Quando ressaltamos a evolução das possibilidades que nos são dadas pelos videogames, podemos também notar estas duas tendências de desenvolvimento de estímulos sensoriais (táteis e visuais). Se pudermos entender a experiência de interatividade proporcionada pelos consoles de videogame como uma experiência que simula atividades lúdicas do nosso mundo físico, veremos que os primeiros jogos desenvolvidos na década de 1970 – com suas interfaces gráficas primitivas e capacidades mínimas ou nulas de modificação de planos e funções – só obtiveram *status* de jogos, talvez, por obrigarem a intervenção dos usuários em um contexto específico, delimitado, e, provavelmente, apenas foram considerados divertidos por rememorem, de alguma forma, as experiências físicas.

Mesmo que o caráter gráfico dos jogos pudesse parecer precário na época, o que prendia a atenção e o fazia diferente dos outros meios era a capacidade de “controlar” os traços e linhas – ou, algum tempo depois, avatares como o *Pacman* – por meio da ativação de um comando no controle, a partir, da ação motora, tátil, do usuário. A participação interativa deste em uma atividade “delimitada” em dado tempo-espaço foi justamente a característica que diferenciou os primeiros consoles dos outros meios como TV e microcomputadores que estavam sendo desenvolvidos na época. Cada nova geração de consoles, arbitrariamente distinguidas, ficou conhecida pelas suas novas especificações gráficas, como, por exemplo, as eras *8-bit*, *16-bit* e 3D, assim como a qualidade de som, velocidade de processamento de dados,

<sup>5</sup> Livre tradução de: “(...) consumers really wanted out of video games was simpler, more accessible entertainment -- not the photorealistic graphics and massive online worlds that the company's competitors were chasing”

<sup>6</sup> Livre tradução de: “The Wii's ridiculously enjoyable titles and innovative, motion-sensitive controllers help make it feel more like a toy you'll want to share with a group of players than a console you'd use strictly on your own for hours on end”

capacidade de armazenamento, compatibilidade e até, mais recentemente, conectividade à Internet. Porém, em concomitância, novos periféricos iam sendo incorporados aos consoles.

Esta tendência de desenvolvimento concomitante dos estímulos visuais, através dos gráficos, e dos estímulos táteis, com os periféricos dos consoles, pode ser traçada desde as primeiras experiências de Ralph Baer com consoles domésticos, no final da década de 1960<sup>7</sup>, e atingiu seu ápice na metade da década de 1980, com a adoção de diferentes dispositivos de utilização dos videogames domésticos. A SEGA, criadora do console *Master System*, desenvolveu acessórios como óculos 3D e pistolas de luz, e a Nintendo incrementou as capacidades do seu *Famicom* (ou *NES*, como ficou conhecido nos Estados Unidos), com os acessórios *NES Zapper* (pistola de luz), *Power Pad* (tapete sensível ao toque), *Power Glove* (luva que buscava simular, na tela, os movimentos reais do jogador) e *NES Satellite* (adaptador para remover os fios do controle). Somente na década de 1990, a partir da geração dos consoles *16-bits* (*Mega Drive*, da SEGA, e *SuperNES*, da Nintendo), é que a elaboração de novas possibilidades de fruição táteis dos videogames ficou aparentemente estagnada, em detrimento do desenvolvimento de gráficos tridimensionais e uma busca pelo realismo fotográfico nos jogos. O *joystick* tornou-se onipresente no cenário dos *games* domésticos, já que era praticamente a única interface de interação usuário-máquina oferecida pelos consoles.

Este cenário mudou de forma radical com o lançamento do *Wii*, que resgatou a tendência tátil no desenvolvimento de interfaces humano-computador, em desuso no mercado de consoles. A grande inovação do *Wii*, portanto, nos parece ser essa retomada na criação de *affordances*<sup>8</sup>, utilizando em seu *Wii Remote* a metáfora do controle remoto, talvez para reforçar a relação do videogame com a TV, relação feita também através da interface do *Wii Menu*, possibilitando a idéia de compartilhamento e/ou coletivo, como se vê no próprio nome: *Wii*, cuja pronúncia lembra *We* e significa “Nós” em português; ratificou, sobretudo, a idéia de um aparelho simples e divertido, que interessaria tanto a crianças quanto aos pais, fazendo do console um espaço de sociabilidade através do compartilhamento de uma experiência corporal.

Portanto, não se pode dizer que o *Wii* inventou uma nova interatividade, seja em termos de interação usuário-máquina ou usuário-usuário, pois desde os primórdios do desenvolvimento dos consoles já se pensava em proporcionar experiências relativas à

participação física e, até mesmo, coletiva do usuário. O que se pode, sem dúvida, considerar é que o *Wii* incorporou características de outros meios já existentes e fez uso de algumas metáforas para valorizar uma interação que privilegia o corpo do usuário e concepção de uma fruição coletiva.

## 4. Conclusões

Na atualidade, podemos acompanhar a inserção no mercado de novas tecnologias da informação e comunicação, que tendem a valorizar, cada vez mais, o emprego dos processos corporais do ser humano em seu modo de uso. Estes são dispositivos com telas sensíveis ao toque, como celulares, tocadores de música digital, como o *iPod*, e até interfaces computacionais: mouses que funcionam ao serem movimentados no “ar”, sem a necessidade de se fixarem em um plano, além de experimentos que comprovam a evolução dos estudos em biometria, nanotecnologia, tecnologias *wireless*, sensores de movimento, entre outros.

Ao fazer estas exposições teóricas deste trabalho, podemos concluir que o *Nintendo Wii* é apenas mais uma tecnologia que se insere nesta tendência atual de valorização do corpo nos processos de comunicação, mas que, ao contrário dos outros consoles, teve grande impacto por ter investido na idéia de uma interação física “mais efetiva”, além da necessidade dada pelo console de uma participação grupal, dentro de um coletivo; conceito este que, como percebemos em estudos anteriores [BRESSAN, 2007], também se tornou tendência atual na rede mundial de computadores, com o crescimento de páginas de colaborativas, conhecidas também como *Web 2.0*. Assim, entendemos que talvez seja esta a grande inovação da Nintendo em relação aos seus concorrentes no ramo de consoles domésticos, ao valorizar as possíveis experiências coletivas com o seu produto, exigindo que os usuários estejam ligados à diversos contextos, em movimento contínuo, numa fruição complexa, visual/tátil – em uma palavra, interativa.

## Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer à Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) e ao Programa de Educação Tutorial da Secretaria de Ensino Superior do Ministério da Educação (PET-MEC/SESu) pela concessão das bolsas (de Mestrado e Graduação) que possibilitaram a realização deste trabalho.

## Referências

ALLEN, DANNY. *NINTENDO WII: THE WII GAME CONSOLE IS A BIG WINNER, STARTING WITH ITS INNOVATIVE, CROWD-PLEASING CONTROLLER* [ONLINE]. ESTADOS UNIDOS: PC

<sup>7</sup> Engenheiro alemão radicado nos Estados Unidos, Ralph Baer foi o responsável pela primeira patente relacionada aos videogames, ao inventar o *Brown Box*, considerado o primeiro console doméstico (SOARES, 2006).

<sup>8</sup> Segundo a teoria da Perspectiva Ecológica, *affordances* “são exatamente as possibilidades oferecidas pelo ambiente a um agente particular...” (OLIVEIRA e RODRIGUES, 2006).

- WORLD, 2006. [CITADO EM 29/11/2006]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.PCWORLD.COM/ARTICLE/ID,127869/ARTICLE.HTML](http://www.pcworld.com/article/id,127869/article.html)>
- BRESSAN, RENATO TEIXEIRA. *DILEMAS DA REDE: WEB 2.0, CONCEITOS, TECNOLOGIAS E MODIFICAÇÕES*. ANAIS DO XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM/EVENTOS ESPECIAIS – INTERCOM JÚNIOR. SANTOS: UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SANTOS, 2007.
- CSORDAS, THOMAS J. *INTRODUCTION: THE BODY AS REPRESENTATION AND BEING-IN-THE-WORLD*. IN: CSORDAS, THOMAS J. (ORG.). *EMBODIMENT AND EXPERIENCE: THE EXISTENCIAL GROUND OF CULTURE AND SELF*. CAMBRIDGE: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 1994.
- FURNESS, THOMAS A. *DESIGNING IN VIRTUAL SPACE* [ONLINE]. SEATTLE, ESTADOS UNIDOS: UNIVERSITY OF WASHINGTON, 1987. [CITADO EM 07/03/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.HITL.WASHINGTON.EDU/PUBLICATIONS/R-87-1/R-87-1.RTF](http://www.hitl.washington.edu/publications/r-87-1/r-87-1.rtf)>
- GARCIA, LEONARDO. *OS VÍDEO-GAMES E A INOVAÇÃO NA COMPUTAÇÃO* [ONLINE]. BRASIL: LOG4DEV, 2007. [CITADO EM 24/07/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://LOG4DEV.WORDPRESS.COM/2007/04/09/OS-VIDEO-GAMES-E-A-INOVAO-NA-COMPUTACAO/](http://log4dev.wordpress.com/2007/04/09/os-video-games-e-a-inovacao-na-computacao/)>
- HAYLES, N. KATHERINE. *HOW WE BECAME POSTHUMAN*. CHICAGO: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 1999.
- HILLIS, SCOTT. U.S. *VIDEO GAME SALES RISE 31 PERCENT IN JUNE* [ONLINE]. ESTADOS UNIDOS: REUTERS, 2007. [CITADO EM 29/07/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.REUTERS.COM/ARTICLE/TECHNOLOGYNEWS/IDUSN2338534020070724](http://www.reuters.com/article/technologyNews/idUSN2338534020070724)>
- KERCKHOVE, DERRICK DE. *A PELE DA CULTURA*. LISBOA: RELÓGIO D'ÁGUA, 1997.
- KOHLER, CHRIS. *TRIUMPH OF THE Wii: HOW FUN WON OUT IN THE CONSOLE WARS* [ONLINE]. ESTADOS UNIDOS: WIRED, 2007. [CITADO EM 11/06/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.WIRED.COM/GAMING/HARDWARE/NEWS/2007/06/WII?CURRENTPAGE=ALL](http://www.wired.com/gaming/hardware/news/2007/06/wii?currentPage=all)>
- OLIVEIRA, FLÁVIO ISMAEL DA SILVA; RODRIGUES, SÉRGIO TOSI. *AFFORDANCES: A RELAÇÃO ENTRE AGENTE E AMBIENTE* [ONLINE]. NITERÓI, BRASIL: REVISTA CIÊNCIAS E COGNIÇÃO, 2006. [CITADO EM 02/03/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.CIENCIAECOGNICA.Org/ARTIGOS/V09/M346118.HTM](http://www.cienciaecognicao.org/artigos/v09/m346118.htm)>
- PIMENTA, FRANCISCO J. PAOLIELLO; SOARES, LETÍCIA PERANI. *EUROMAYDAY 2004 E O ATIVISMO POLÍTICO PELA REDE*. ANAIS DO XVII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM. PORTO ALEGRE: PUCRS, 2004.
- PERANI, LETÍCIA. *INTERFACES GRÁFICAS E OS PROCESSOS DE IMEDIAÇÃO: UMA CRÍTICA ATRAVÉS DA TEORIA DAS MATERIALIDADES*. ANAIS DO XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM. SANTOS: UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SANTOS, 2007A.
- PERANI, LETÍCIA. *O LÚDICO NO ATIVISMO GLOBAL*. 2007B. (NO PRELO).
- PERANI, LETÍCIA. *ELEMENTOS LÚDICOS E AS INTERFACES GRÁFICAS: APROXIMAÇÕES PARA UM ESTUDO COMUNICACIONAL*. ANAIS DO XII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE – INTERCOM SUDESTE. JUIZ DE FORA: UFJF, 2007C.
- SOARES, LETÍCIA PERANI. *GAME START: BREVE HISTÓRICO E EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE COMPUTADOR*. ANAIS DO IV ENCONTRO REGIONAL DE COMUNICAÇÃO. JUIZ DE FORA: UFJF, 2006.
- TERRA GAMES. *Wii SUPERA COM FOLGA VENDAS DO PS3 NO JAPÃO EM JUNHO* [ONLINE]. BRASIL: 2007. [CITADO EM 29/07/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://GAMES.TERRA.COM.BR/INTERNA/0,,OI1728988-EI1702,00.HTML](http://games.terra.com.br/interna/0,,OI1728988-EI1702,00.html)>
- TURNER, DANIEL. *HACK: THE NINTENDO Wii*. [ONLINE]. ESTADOS UNIDOS: TECHNOLOGY REVIEW, 2007. [CITADO EM 20/07/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.TECHNOLOGYREVIEW.COM/READ\\_ARTICLE.ASPX?ID=18899&CH=INFOTECH](http://www.technologyreview.com/read_article.aspx?id=18899&ch=infotech)>
- WII CLUBE. *CONSOLE* [ONLINE]. BRASIL, S.D. [CITADO EM 19/07/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://WWW.WIICLUBE.COM.BR/WC\\_CONSOLE.PHP](http://www.wiiclube.com.br/wc_console.php)>
- WIKIPEDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE. *Wii* [ONLINE]. ESTADOS UNIDOS: 2007. [CITADO EM 20/07/2007]. DISPONÍVEL PELA WORLD WIDE WEB: <[HTTP://PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/WII](http://pt.wikipedia.org/wiki/Wii)>