



O jogo: Análise Comunicacional das Sociedades Lúdicas Interativas Digitais¹

Grazielly NUNES²

Ronaldo BISPO³

Universidade Federal de Alagoas

Resumo

Análise e reconhecimento dos jogos online massivos como ferramenta de comunicação desenvolvida para a prática social. Jogos como precursores das redes sociais e como experiência comunicacional avançada dentro do mundo virtual. As diferentes formas de comunicação dentro do jogo, a liberdade comunicacional e a proximidade com a representação das relações e contatos face-a-face real. A resolução dos problemas acerca das deixas simbólicas.

Palavras-Chave

Jogos, comunicação, relações sociais, interação, redes sociais.

Introdução

O caráter lúdico está em todas as vertentes básicas da sociedade e sua presença pode ser datada desde os primórdios. O jogo é um elemento da cultura assim como a cultura teve seu cerne e evoluiu com características fundamentais do jogo. Não é de se admirar que com a evolução tecnológica o jogo desenvolvesse juntamente o seu fator social, avançando com a expansão das possibilidades comunicacionais.

O desenvolvimento das redes redefiniu a comunicação e abriu novas formas de relacionamento. A Web 2.0⁴ melhorou a interação, permitindo que o contato e a informação viajassem cada vez mais rápido através da "nuvem". A denominação "Rede Social" se apropriou do engate que a Internet proporcionou e passou a ser propagada a partir de sites de relacionamento (Orkut, MySpace, Facebook, Twitter etc.).

Assim como teve seu papel significativamente diminuído na questão cultural (de modo que muitas vezes passa a ser desconhecido ou ignorado), o jogo mais uma vez,

¹Trabalho apresentado no II - Estudos interdisciplinares em Comunicação do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 12 a 14 de junho de 2013.

²Graduando em Comunicação Social – Relações Públicas pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), em Maceió, AL, Brasil.

³Doutor em Estéticas da Comunicação; Professor de Comunicação Social da Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

⁴A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online que define um período tecnológico. Segundo Primo, essa geração é caracterizada pelo desenvolvimento das formas de interação, compartilhamento, publicação e organização das informações.



têm perdido seu espaço e reconhecimento também na era tecnológica. Se considerarmos os preceitos básicos de rede social online como um grupo de pessoas conectadas com um objetivo comum e que compartilham valores, pode-se observar que, assim como o jogo surgiu antes da cultura e ajudou a compô-la sem reconhecimento, as redes sociais online também surgiram antes dentro dos jogos e caminham para a falta de um reconhecimento futuro de seu precursor.

É preciso voltar um pouco na história das redes sociais online. A primeira rede social online reconhecida é do ano de 1995, a ClassMate.com, que tinha como objetivo a criação de perfis para reencontros entre amigos. Ainda é possível notar algumas iniciativas anteriores da AOL (America Online) nos anos de 1985 e posteriormente em 1997, que permitia a criação de perfis virtuais e a troca de informações e discursões variadas. A partir de então cresce consideravelmente o número de redes sociais online: Friendster(2002). MySpace (2003), Orkut (2004), Facebook (2004), Twitter(2006). A Web 2.0 foi um dos fatores responsáveis pelo desenvolvimento dessas redes.

Os jogos possuíam uma rede social de jogadores online em data anterior ao ano de 1995. Os MUD (Multi-userDungeon) começam a ser datados de 1978. Essa categoria de jogo permitia que os usuários interagissem através de mensagens e textos e compartilhassem um universo que era descrito na tela do computador. Eram suportados por uma conexão BBS (bulletinboard system) ou por um servidor na internet.

Pode-se ainda notar a popularização dos jogos online entre 1989 e 1992, quando mesmo podendo desafiar apenas um adversário o jogador fazia parte de uma comunidade e tinha a possibilidade de conversar virtualmente e escolher com quem iria jogar. Essas comunidades e interações poderiam ser consideradas como o início das redes sociais online apesar do reconhecimento só acontecer a partir de 1995 com a ClassMate.com.

Após 1995 seguiu-se um aperfeiçoamento geral das formas de socialização na internet. Os jogos online, precursores da ideia de redes sociais, desenvolveram-se em diversos aspectos, tanto gráfico quanto comunicacional. Desenvolve-se e surgem os MMOG (massivemultiplayer online game) e a partir dessa base dividem-se em categorias, as principais são: MMORPG (MMO Role-Playing Game - Jogo de Interpretação de Personagem Online em Massa), MMORTS (MMO Real Time Strategy - Jogo de Estratégia em Tempo Real Online em Massa), MMOFPS (MMO FirstPersonShooter - Jogo de Tiro em Primeira Pessoa Online em Massa), MMOSG (MMO Social Games - Jogo de Relacionamento Online em Massa), MMOBG (MMO



Browser Game - Jogo de Navegador Online em Massa)

Ferramenta primária de comunicação (O corpo virtual)

Aceitando o jogo como rede social, precisa-se considerá-lo como um produto midiático, sendo necessário também entender as formas interacionais que ele proporciona e de que maneira elas se desenvolvem. Não se pretende, porém, reduzir a característica lúdica do jogo ou muito menos subjuga-la ao caráter infantil. É preciso destacar que, muitas vezes, o jogo pode oferecer uma experiência social virtual muito superior às mídias tradicionais.

Na década de 1980, porém, outro tipo de modelagem da inteligência começou a ser desenvolvido, mais próximo do modelo comportamental e cognitivo de personalidade e de interação social, para ser programado em termos de roteiro, planos e metas. Os humanos virtuais começaram a ser programados não em termos de suas psiques, mas de seus objetos individuais. (...) Os cientistas da computação optaram por projetos de mundos virtuais com uma coleção de agentes inteligentes, cada qual buscando cumprir suas próprias tarefas, no lugar de desenvolver um controle central. O mundo virtual passa a existir a partir de um conjunto de personagens autônomos. (MACIEL E VENTURELLI, 2008, p.57).

Apesar das consideradas redes sociais terem seu aperfeiçoamento e popularização a partir de 1995, com a criação de perfis, bate-papo em tempo real, compartilhamento de vídeos, fotos, áudio etc., essa experiência comunicacional já era superada nos games pelas práticas passadas de comunicação dos MUD. Enquanto os sites de redes sociais melhoravam sua interface para torna-la mais amigável e estreitar os laços comunicacionais entre os usuários mediados, o jogo partia para uma representação e uma proximidade ainda mais fiel a uma socialização presencial.

Com a evolução dos MUD para MMORPG, foi possível uma experiência além-texto no mundo dos jogos. O fator gráfico passou a adquirir importância fundamental para o jogo online associando-o a criação artística e aprimorando as relações com o desenvolvimento dos cenários e dos ambientes dentro do jogo.

Desde o gráfico simplista do Meridian 59(1996) e da visão limitada em 2D do Tibia (1997), até os atuais ambientes e paisagens bem detalhadas do Perfect World(2008) e do DC Universe Online (2009), que permitem uma visão de qualquer ângulo desejado do personagem ou do ambiente, e ,que agora são repletos de cores,



sombras, movimentos, com a transição do dia para a noite conforme o tempo do jogo e mudanças climáticas conforme o lugar, da representação das construções e da natureza quer seja com o movimento da grama, a simples passagem da luz solar através das folhas de uma árvore ou a espuma de uma onda do mar que se esvai na areia, deste modo pode-se realmente levar em consideração a forma artística da imagem interativa no jogo e a vantagem comunicacional de se estar presente, de fazer parte de um ambiente ainda que virtual.

Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (HUIZINGA, 2001, p.13)

A paisagem influencia, se comunica com o jogador, mas não cria o social. A interface tem que ser habitada e diferente do perfil ou de uma simples solicitação de amizade seguida de um texto, o jogo oferece além do ambiente e de um local para estar presente, uma extensão corporal, um corpo digital que pode ser personalizado de acordo com as características do que o usuário é ou do que ele quer ser, porque querer ser e representar é uma característica do jogo e definirá o tipo de relação social que haverá dentro do ambiente virtual. O corpo virtual será a ferramenta de comunicação primária.

Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis e inclusive acionar a distância aparelhos “reais” e agir no mundo ordinário (LEVY, 1996, p.29)

Os gráficos oferecem uma representação humana cada vez mais fiel. Perfect World permite ao usuário a customização de seu avatar impecavelmente, mesmo dentro de modelos pré-definidos. Cabelo, olhos, boca, nariz, sobrancelha, largura do corpo, definição do busto, cintura, rosto, pode-se alterar tamanho, formato, cor e até a maquiagem do personagem. A única pequena determinação que o jogo implica são características ou acessórios determinantes de cada classe que existe no jogo. Em DC Universe Online além das muitas opções de customização corporal o jogo pede



determinação de personalidade: sério, romântico, brincalhão etc.

Pode-se observar a saturação de estudos e livros que abordam as questões geográficas e a influência que o mundo informacional tem causado nesse aspecto. Fala-se de tele trabalho e tele vida, da busca de proteção nos tempos líquidos, onde Bauman demonstra preocupação a respeito da segurança e do isolamento enquanto passa-se a administrar à vida distância (ou virtualmente no caso). Em todos os casos, é interessante perceber que todas as pesquisas ainda se restringem a ideia de um corpo físico que insere apenas a mente no mundo virtual, ou seja, o jogo é mais evoluído no sentido de interação, quando além de uma presença mental oferece também um ambiente e um corpo digital, um universo alternativo e uma forma de existir e se relacionar virtualmente sem condenar a humanidade a um futuro desastroso.

A possibilidade, ainda que virtual e lúdica de caminhar, correr, voar, encontrar pessoas, admirar paisagens e realizar ações e atividades diversas através de um ambiente, com a representação de um corpo, abre novos caminhos para a comunicação. Para Levy “Mais que uma extensão do corpo, uma ferramenta é a virtualização da ação. O martelo pode dar ilusão de um prolongamento do braço; a roda, em troca, evidentemente não é um prolongamento da perna, mas sim a virtualização do andar” (LEVY, 1996, pag.75).

A virtualização das ações, antes muito mais pensadas no sentido de ferramentas reais e palpáveis que muitas vezes eram diferentes da parte do corpo que normalmente deveria ser ampliada, torna-se cada vez mais desenvolvida com os jogos, e tendo em vista que muito do que se quer alcançar ou obter no mundo virtual não é mais algo que se possa tocar. O jogo com sua representação digital oferece a virtualização do toque, do poder pegar o que não é material com uma personificação não material própria, o avatar. A extensão de cada membro do corpo, pelo seu respectivo virtual no intuito de oferecer uma imersão e uma interação comunicacional cada vez mais aproximada da realidade e do sentimento de existir e fazer parte de uma sociedade ainda que seja alheia a vida cotidiana.

Diferentes Formas de Comunicação

O jogador é livre na sociedade digital do jogo, podendo se relacionar abertamente com qualquer usuário que também esteja jogando através do seu corpo virtual, apenas algumas regras e convenções do jogo devem ser seguidas pelo



avatar como direções básicas e um guia inicial ou uma restrição no intuito de manter o jogo justo e não como princípio escolhido pelo jogador. Porque apesar da liberdade de comunicação e das possibilidades existentes dentro do jogo, não se pode esquecer o objetivo do “jogar”.

É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e toma-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (HUIZINGA, 2001, p. 147).

Por não poder esquecer o objetivo de “jogar” é preciso entender os certos limites temporais e espaciais que o jogo exige ou abranda para esclarecer algumas contradições. Para Huizinga o jogo tem delimitação de espaço e tempo para seu surgimento (o tabuleiro, a arena, o ambiente virtual disponibilizado, no caso atual) em seu princípio fundamental, assim como seu caráter voluntário, a obediência das regras, a tensão e alegria.

A delimitação de espaço e tempo citada não interfere na distensão do espaço-tempo sugerida a respeito da tecnologia informacional, apenas intensifica essa possibilidade, ou seja, esses limites temporais e espaciais referem-se ao fato de o jogo ser alheio à vida real, cotidiana, assim como o universo alternativo dos games é alheio ao material, o que não interfere negativamente nos aspectos comunicacionais analisados. Entende-se melhor essa explicação a partir das conceituações de Levy.

A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo (LEVY, 1996, p.21).

A determinação e a escolha social que desenvolverá as futuras relações comunicacionais e que se observa nessas sociedades alternativas digitais podem derivar tanto de uma pré-orientação do jogo, que normalmente tem uma influência ínfima e raramente influencia na comunicação que o usuário pretende ter, como da própria iniciativa dos jogadores, que é o que acontece usualmente e de maneira mais

espontânea.

Em Perfect World essa escolha fica determinada, quando se cria o avatar, a primeira escolha que o usuário deve fazer é a que classe ele irá pertencer: Alados, Selvagens, Humanos, Abissais. Cada classe possui subclasses, a escolha da classe determinará em que cidade virtual e a que ambiente dentro do mundo ele vai pertencer, sendo direcionado aos seus semelhantes como um aprendiz e criando laços primários com jogadores da sua própria classe, cada classe possui características específicas que podem determinar a personalidade de quem joga, ou moldar as de quem escolhe ao acaso dentro do jogo, sendo esperados atitudes e comportamentos dos avatares dependendo da classe.

No jogo DC Universe Online a escolha de classes é determinada pela classificação de “Herói” ou “Vilão”, se a escolha for herói o jogador deve escolher seu “Tutor”: Super-Homem, Mulher Maravilha ou Batman e a escolha determinará que a cidade onde o usuário irá iniciar a aventura será a mesma de seu “Tutor”. Se a escolha for “Vilão” o “Tutor” será o arqui-inimigo equivalente, iniciando na cidade correspondente, mas em lugares opostos, para garantir um aprendizado básico da função da classe e a realização das missões.

Apesar das distinções orientadas pelos jogos, essas determinações não interferem na comunicação. Em DC Universe Online, por exemplo, nada impede um usuário “Herói” de se comunicar ou ajudar um usuário “Vilão” fornecendo informações ou acompanhando sua jornada no jogo. Em Perfect World essa atitude é ainda mais explícita, apesar de cada classe possuir seu espaço, características e origens específicas é comum perceber a mistura de classes no cumprimento de missões e no compartilhar de aventuras dentro do jogo. Os próprios jogadores fazem essa aproximação, pois entendem que a comunicação é extremamente liberta e a socialização pode ser benéfica em sua jornada digital.

o desenvolvimento dos meios de comunicação cria novas formas de ação e de interação e novos tipos de relacionamentos sociais – formas que são bastante diferentes das que tinham prevalecido durante a maior parte da história humana. Ele faz surgir uma complexa reorganização dos padrões de interação humana através do espaço e do tempo. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação, a interação se dissocia do ambiente físico, de tal maneira que os indivíduos podem interagir uns com os outros ainda que não partilhem do mesmo ambiente espaço-temporal. O uso dos meios de comunicação proporciona assim novas formas de interação que se estendem no espaço (e talvez também no tempo), e que oferecem um leque de características que diferenciam das interações face-a-face (THOMPSON, 1995, p.77).

Outra iniciativa dos jogadores foi o surgimento dos clãs, guildas ou famílias. São um conjunto de jogadores com um objetivo específico e mantém uma relação regular. As guildas desenvolveram-se ao ponto de tornarem-se um elemento reconhecido no jogo, de modo que os jogadores muitas vezes passam a ser reconhecidos por sua participação dentro do clã. Outra forma de comunicação é a formação de grupos temporários, encontrado na maioria dos MMOG, grupos que se unem e se socializam apenas por um momento e tem sua relação aproximada por um objetivo comum passageiro. Dentro do jogo pode-se perceber a diferenciação e particularidade de cada forma de comunicação desejada.

Tanto em DC Universe Online ou Perfect World o usuário escolhe previamente para onde será direcionada a fala de seu personagem, se é privativa através de uma caixa de texto clássica que pode registrar a mensagem mesmo se o receptor estiver offline ou utilizando recursos lúdicos do game enviando uma carta virtual. Com relação às mensagens instantâneas, normalmente são separadas por cor e pela aba do chat, o jogador comunica e responde a assuntos específicos de cada conversa decorrente.

As classificações geralmente são definidas através de: uma aba geral, que corresponde às conversas que estão acontecendo ao seu redor de forma aberta e que os usuários estão próximos com seus corpos virtuais correspondentes. Uma aba para o clã, que mesmo não estando com seu corpo virtual ao alcance podem manter uma conversa regular, onde apenas os usuários do clã que estão online terão acesso. Uma aba do grupo temporário, que normalmente não se estende a mais de dez jogadores, se o jogador estiver fazendo parte de um. Alguns jogos adicionam outras abas, ou mensagens adicionais com informativos do próprio jogo, há ainda algumas opções extras que os jogadores podem utilizar para se comunicar “universalmente”, através da compra de itens especiais dentro do jogo.

Outra forma comunicacional bastante importante é o aspecto sonoro. Em jogos que exigem uma resposta rápida do jogador ou jogos de mudanças constantes e que requerem uma concentração visual maior, o som é a melhor forma que o jogador encontra de se comunicar e de decidir que ações tomar, esse é muito o caso dos MMOFPS, os jogos de tiros em primeira pessoa.

No jogo Point Blank (MMOFPS), por exemplo, a exigência de um avatar bem fidelizado não é necessária para influenciar significativamente na comunicação, devido



ao próprio caráter padronizado da competição que ele oferece. Por outro lado, o aspecto sonoro é extremamente importante, pois o usuário não possui muito tempo nem pode se distrair digitando, o jogo oferece o sistema de abas, e comandos rápidos com o toque de uma tecla, mas a maior parte da comunicação é feita através do rádio que disponibiliza frases pré-determinadas como “Sector Clear”, “EnemySpotted”, “Report Team”, “Affirmative”, “Negative”, “Fire in theHole” etc. Quando o jogador “morre” em umarodada ele fica impossibilitado de enviar mensagens de rádio podendo se comunicar apenas com as abas e a denominação de “Fantasma” com os usuários de mesmo estado. Outro fator sonoro importante são os barulhos ambientes, os passos, as explosões os tiros.

Outra iniciativa partida dos usuários surge com a intenção de melhorar o desempenho dentro do jogo, apesar de não ser parte integrante do jogo programas como TeamSpeak ou RaidCall passam a ser utilizados para proporcionar aos jogadores uma experiência comunicacional ampliada a partir da voz, esses programas permitem a conexão de um grupo através de um servidor que liga os participantes a uma conversação enquanto jogam.

Em Perfect World assim como na maioria dos MMORPG, os efeitos sonoros estão mais ligados à comunicação com o ambiente, o barulho do mar, dos pássaros, a trilha sonora que se modifica a cada ambiente estando sincronizada com a paisagem, a ameaça de perigo quando se desafia ao duelo etc. Alguns outros jogos como o AIKA também oferecem certas frases pré-determinadas, mas não no sentido próprio de comunicação com outros usuários, a comunicação mais próxima de uma conversação sonora acontece entre os NPC’s (non-player character) e a “pran” (character com inteligência artificial que acompanha o usuário ao longo do jogo) e o personagem.

Reduzindo a distância das expressões

Considerar os fatores já expostos como superiores à forma de interação que as redes sociais consideradas oferecem já seria suficiente, mas os jogos não se limitam a uma experiência independente, ele prioriza o conjunto no intuito de proporcionar todas as possibilidades que o real ofereceria, ou algo superior, por ser virtual. Além de um avatar bem modelado, um ambiente para pertencer e a organização da comunicação através das abas para garantir o tipo de comunicação que o jogador quer ter, encontramos características extras.

Para Thompson um dos grandes problemas das interações mediadas e quase mediadas estaria na incapacidade de se expressar e da falta das deixas simbólicas. O paliativo encontrado para esse problema na comunicação virtual foi a aparição o “emotion”, pequenos desenhos de expressão facial que o usuário utiliza para demonstrar suas impressões e emoções. Por outro lado, os jogos se apropriaram ainda melhor dessa ferramenta do que as redes sociais e bate-papos tradicionais.

No jogo online DDTank (MMOBG), os “emotion” são uma parte comunicativa fundamental, aparecem como forma lúdica da expressão do personagem, que tem características e traços semelhantes aos gráficos simples do jogo, os desenhos das emoções disponíveis ganham movimento, deste modo, associa-se diretamente a emoção ao personagem. Além das emoções há possibilidade de outras ações como balançar uma bandeira branca, ou fazer um sinal de positivo ou negativo, sempre com a intenção de adicionar humor ao jogo.

Em Perfect World, essas deixas simbólicas não se detêm ao simplismo dos “emotion” apesar do jogo oferecer essa função nos chats e nas abas de conversação. Dentro do jogo há possibilidade do avatar expressar as emoções com seu corpo virtual, emoções básicas como gargalhar, reverenciar, se despedir, refletir, desafiar etc., além das representações emocionais Perfect World oferece certas cerimônias e atividades que reduzem ainda mais as deixas simbólicas e facilitam a comunicação dentro do jogo, como exemplo, pode-se considerar o namoro e o casamento no universo virtual, onde no segundo caso o personagem passa a carregar um termo adicional de reconhecimento “Marido de...” ou “Esposa de...”.

Considerações finais

Relevando todas as formas possíveis de comunicação e o estreitamento das relações de sociabilidade dentro do jogo podemos considera-lo uma mídia muito mais desenvolvida que as redes sociais atuais reconhecidas. As diferentes formas de comunicação sonora, visual e interativa, o aspecto sensorial virtual, a imersão com a possibilidade de um contato face-a-face virtual, o pertencer a um ambiente que possui todas as características ou preceitos básicos de uma existência, ainda que fantástica, no universo virtual.

Do mesmo modo que foi esquecida a participação dos jogos nas fases primárias da cultura e apesar da grande influência imposta no desenvolvimento de áreas como o direito, a guerra, a filosofia, a arte, a poesia e nas formas de conhecimento em



geral(pelo afastamento do aspecto lúdico em alguns casos justificáveis ou pela negação do reconhecimento devido) o jogo segue o mesmo destino na era atual, e o aperfeiçoamento ou “cópias” de muitas práticas sociais derivadas de games digitais acabam por ganhar visibilidade em outras mídias de forma individual e recebendo créditos por uma falsa primazia.

Como Castells afirma que a internet foi desenvolvida para a prática social, atrevo-me a dizer baseando-me nos conceitos de Huizinga, que o jogo também foi desenvolvido com essa finalidade, mesmo antes do surgir do mundo virtual e seus pioneiros, os MUD. Pelos poucos estudos e falta de divulgação, muito da influência cultural, função social e capacidade comunicacional que o jogo possui acaba se perdendo entre a falta de conhecimento ou a limitada expansão da ideia de “jogo”, que tem o seu caráter “lúdico” a ser subjugado ao princípio infantil.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos Líquidos**. Rio de Janeiro, 2007.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, 2001

LESNIESKI, Marlon S. **A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0192-1.pdf>> Acesso em: 20/04/2013

LEVY, Pierre. **O que é o Virtual?**. São Paulo, 1996

MACIEL, Mário L. B.; VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília, 2008.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.

THOMPSON, John B. **A mídia e a Modernidade: uma teoria social da mídia**. Rio de Janeiro, 2008.

A História das Redes Sociais. Disponível em: <<http://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>> Acesso em: 22/04/2013

A história das redes sociais: como tudo começou. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/33036-a-historia-das-redes-sociais-como-tudo-comecou.htm#ixzz2RR5m4IHU>> Acesso em: 22/04/2013



O primeiro MMO do Mundo. Disponível em:
<<http://primeiroroundgames.blogspot.com.br/2013/01/curiosidade-o-primeiro-mmo-do-mundo.html>> Acesso em: 22/04/2013

O Que é M.U.D. ? Disponível em: <<http://brmud.com.br/oqueemud>> Acesso em: 22/04/2013; Disponível em: <http://www.arkdiamud.com.br/articles.php?article_id=1> Acesso em: 22/04/2013

Redes Sociais. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/sociedade/redes-sociais-2/>> Acesso em: 22/04/2013