

## **EXPLORANDO HISTÓRIAS: A CULTURA DA MOBILIDADE COMO ELEMENTO NARRATIVO EMERGENTE EM JOGOS DIGITAIS**

Daniel Góis Rabêlo Marques<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo discutir as relações entre mobilidade, jogos eletrônicos e narrativas, percebendo o primeiro como elemento ativo para a experiência dos posteriores. A partir de uma revisão bibliográfica o artigo retoma os principais pensamentos referentes à manifestação do espaço e da mobilidade nos jogos e nas narrativas, percebendo a seguir os imbricamentos entre estes possibilitados pelo advento da cibercultura. Por fim, a partir da análise do jogo móvel locativo CodeRunner o artigo aponta para a mobilidade e locatividade como elementos estratégicos para uma maior emergência nas narrativas dos jogos digitais.

**Palavras-chave:** espaço, locatividade, narrativa emergente, cultura digital

### **1. Uma breve introdução sobre mobilidade e espacialidade**

Movimento, está aí uma palavra sempre presente durante toda a história da humanidade. A capacidade do homem de mover-se, seja de forma corpórea, intelectual ou em outros sentidos sempre mostrou-se como uma constante ao longo da evolução da sociedade. Neste sentido, embora a emergência da cultura digital e a difusão dos dispositivos móveis digitais de comunicação e informação tenham revitalizado as discussões sobre mobilidade, esta não surge exclusivamente neste contexto.

Segundo Lemos (2009), é possível caracterizar a mobilidade a partir de três dimensões fundamentais: a mobilidade de pensamento, a física e a informacional-virtual. O pensamento em sua característica hipertextual e fluída remete o ser humano a diferentes lugares, permite a assunção de diferentes identidades e uma evasão temporária da realidade.

---

<sup>1</sup> Mestrando no Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, PósCultura/UFBA. Membro do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais - PPGEduc/UNEB. danielmarquescontato@gmail.com

Já objetos como vestimentas, ferramentas, armas fazem parte de uma extensa lista que representa bem objetos que o auxiliaram a aperfeiçoar o ato de mover-se. Hoje podemos citar os celulares, *netbooks*, GPSs, *smartphones*, videogames portáteis. Ambos (movimento de corpos e objetos) definem a dimensão física.

A mobilidade informacional-virtual caracteriza-se pela troca de informações e mobilidade dos sujeitos no ciberespaço, possibilitada através das tecnologias de informação e comunicação e das redes digitais. Esta dimensão completa o quadro atual do que o ser humano vivencia em termos de mobilidade, e contribuiu para um novo contexto no qual a experimentamos em suas três dimensões.

Esse novo contexto possibilita o que Lemos (2008) coloca como um “*uso flexível do espaço urbano*”, no qual as tecnologias digitais da informação e a possibilidade de conexão constante altera a relação dos sujeitos com os arredores, os caminhos e os lugares.

A possibilidade de um “*uso flexível do espaço urbano*” vem da concepção de que o espaço é, em si, uma dimensão social, intangível e em constante mutação. Para Lefebvre (1991), o espaço ocorre através dos processos sociais que se materializam e são mediados por este. A movimentação dos sujeitos entre os espaços provocam manifestações simbólicas, culturais, injeção de valores, hierarquias de poder etc.

É a partir dessa mobilidade ativa e simbólica que territórios são formados, num constante processo de territorialização e desterritorialização (LEMOS, 2009), a partir dos controles simbólicos, culturais e subjetivos que manifestam-se nas fronteiras formadas por espaços sociais.

Assumindo, portanto, que o espaço é fruto de processos sociais e, de forma dialógica, também media processos sociais, cabe ao presente artigo perceber de que forma o espaço se manifesta como elemento ativo em narrativas de jogos móveis locativos. Para tal, realizar-se-á uma revisão de literatura compreendendo os principais pensamentos relativos às possibilidades espaciais dos games e narrativas, assim como suas manifestações na cibercultura. Por fim, será desenvolvida uma breve análise do processo de construção narrativa do game CodeRunner, assumindo este como um novo parâmetro para a manifestação de narrativas locativas.

## 2. O espaço nos *games*

O círculo mágico, uma das metáforas de representação do espaço mediado pelo jogo propostas por Huizinga (2010), caracteriza bem a propriedade que os *games* têm de gerar espacialidades. Segundo o autor, o jogo ocorre em um espaço físico e temporal precisamente definido, que existe em consonância com o mundo “real”. É através da aceitação dessas condições que os jogadores podem habitar esse novo espaço, construído socialmente, no qual os sujeitos assumem a atitude lúdica necessária para a realização da partida (SALEN & ZIMMERMAN, 2012).

Esses espaços estão povoados de significados. Nesse sentido, Lemos (2010) afirma que “*o jogo cria, assim um uso territorial lúdico do lugar (...) onde ele ocorre, produzindo socialmente o espaço*”, de forma que este se configura como “*um excelente operador de espacialidade*”.

Tal operação de espacialidade realizada pelos jogos também antecede o advento da cibercultura. Muitas manifestações lúdicas de jogos e brincadeiras são realizadas tradicionalmente no espaço urbano, independentemente da mediação por tecnologias digitais da informação e comunicação. O *skateboarding*, por exemplo, prevê a apropriação de artefatos urbanos como escadas e corrimões para a prática do esporte, transformando aqueles elementos e espaços em estruturas lúdicas.

Já os *arcades*, presentes em um outro universo, representam um bom exemplo de como os jogos eletrônicos podem funcionar como mediadores de espaços. Nestas máquinas, que começaram a popularizar-se a partir da década de 30 nos EUA com os jogos de *pinball*, é possível perceber duas das dimensões de mobilidade (LE MOS, 2009), a física e de pensamento. Primeiro por permitir, como qualquer jogo permite por excelência, o deslocamento mental do jogador para uma realidade própria do jogo, que o absorve de forma plena, formando o círculo mágico.

Em segundo lugar, estes jogos também proporcionavam uma mobilidade física a partir do deslocamento dos sujeitos para os locais onde localizam-se as máquinas, atribuindo sentido a esse espaço. Comunidades formavam-se ao redor desses jogos, que reconfiguravam bares, restaurantes e centros comerciais em espaços lúdicos.

Além de proporcionar a construção social de espaços (o espaço do “jogar”) os jogos também utilizam o espaço como estrutura formal para sua própria realização (o espaço do “jogo”). Essa relação, que pode parecer nebulosa ao analisarmos jogos não-

mediados por dispositivos eletrônicos e digitais. No *skate*, por exemplo, onde fica a fronteira entre o espaço social do “jogar” e o espaço para a prática do esporte? Em videogames, ou seja, jogos que materializam-se em telas e monitores de dispositivos eletrônicos e digitais, a relação fica clara, pois há uma distinção clara entre o ambiente virtual do jogo, sua interface com o jogador (*joystick*, tela *touchscreen* etc.), e o espaço real habitado pelos jogadores.

Para Salen & Zimmerman (2012), a experiência do espaço no jogo eletrônico é constituída de três elementos, que ocorrem sempre em conjunto e não podem ser projetados separadamente: a) Estrutura formal: como rolagem em um eixo, espaço 2d, espaço 3d etc. Essa estrutura diz respeito ao modelo/limitação de movimentação dentro do jogo; b) Estrutura de exibição: como o espaço é exibido para o jogador, ou seja, sua representação gráfico-visual; c) Estrutura interativa: como o jogador navega pelo espaço, diz respeito à interação do jogador no espaço.

Nessa proposta de classificação, a última estrutura, que corresponde a interação, é a que mais interessa aos estudos de mobilidade em jogos eletrônicos. Ora, se concebemos o espaço (enquanto fenômeno simbólico) como uma dimensão construída socialmente a partir da ação de diversos sujeitos, faz-se necessário perceber que nos *games*, de forma análoga, o espaço só é completamente apreendido através da exploração deste por sujeitos, ou, nesse caso, jogadores.

O espaço do jogo eletrônico/digital, projetado por *game designers*, proporciona para os interatores contexto para as ações de *gameplay*, para as metas e desafios que o jogo apresenta, para ambientá-lo num mundo repleto de personagens e, destaca-se aqui, para a experiência narrativa. Se compreendemos o espaço do jogo como uma dimensão experimentada somente através da interação direta do jogador (através da sua movimentação nesses espaços), em que instância a mobilidade torna-se, também, um elemento narrativo em jogos digitais?

### **3. Games enquanto operadores espaciais de narrativas**

O que é uma narrativa? Busca-se aqui uma oposição à conceituação clássica de narrativa, aquela estruturada em começo-meio-fim, com um fechamento semântico bem definido e autoria estabelecida. Essa definição veste perfeitamente os meios narrativos

lineares estabelecidos pelo legado da cultura impressa, dos quais podemos citar como exemplo a literatura e o cinema.

Meios estes que, dando continuidade ao advento da escrita, são classificados por Lèvy (1999) como meios de massa, universais e totalizantes. Para o autor, as mensagens - e também as narrativas - que circulam nesses meios são universais graças à arbitrariedade escrita, que elimina o contexto do sujeito-leitor em benefício a um maior alcance da mensagem, e por consequência são totalizantes, devido ao fechamento semântico exigido por estes meios frente a uma audiência heterogênea.

A emergência da cibercultura vai alterar o papel das mídias, dos sujeitos e das relações entre ambos na sociedade da informação. A cultura digital e o surgimento das mídias de função pós-massivas vai ocasionar o que Lèvy (1999) coloca como um novo universal, o universal não-totalizante. Graças à conectividade em rede e a queda dos pólos de emissão o universal não pode mais se valer de um fechamento semântico, já que

“Cada conexão suplementar acrescenta ainda mais heterogeneidade, novas fontes de informação, novas linhas de fuga, a tal ponto que o sentido global encontra-se a cada vez menos perceptível, cada vez mais difícil de circunscrever, de fechar, de dominar.” (LÈVY, 1999, p.122)

Exatamente por concordar que, embora tenha trazido incontáveis benefícios para o desenvolvimento político, científico e cultural da sociedade, a cultura impressa como tecnologia de comunicação coloca grilhões na manifestação narrativas, postulamos nossa concepção de narrativas no presente artigo como “*formas expressivas de organizar a experiência*” (GOMES, 2009). Se, em determinado momento histórico, o homem precisou sistematizar o conhecimento através da tecnologia da escrita, nas sociedades anteriores, dominadas de sociedades orais, a “contação de histórias” baseada na oralidade ajudava os sujeitos a organizar suas experiências cotidianas vividas em forma de conhecimento.

A narrativa aparece, portanto, como uma imagem mental, ou seja, uma construção cognitiva gerada em resposta a determinado texto (RYAN, 2004), que independe de uma forma ou linguagem em particular. Essa construção de sentido, por originar-se na oralidade, é fluída, aberta do ponto de vista semântico e transcende o meio e a linguagem na qual toma corpo. A partir da cultura oral a narrativa vem se manifestando ao longo das diferentes formações culturais (SANTAELLA, 2003) e nas

mais diversas tecnologias de comunicação, sempre de forma muito particular, contextualizada, adaptando-se aos diferentes meios, alimentando-os e influenciando-os.

Tal flexibilidade com a qual a narrativa se adapta a diferentes situações tecnológicas e culturais vai levar Ryan (2004) a considerar que qualquer texto - mesmo não deliberadamente narrativo - pode proporcionar uma construção cognitiva, formando o que a autora chama de script narrativo. Para que esse script se manifeste, a autora considera três condições básicas para o texto: a) A formação de um mundo composto por personagens e objetos; b) tal mundo precisa transformar-se, adicionando uma dimensão temporal ao fluxo da narrativa; c) por fim, o texto precisa apresentar coerência entre seus eventos a partir de uma teia de objetivos, planos e relações causais.

Caso o texto apresente essas características, Ryan (2004) vai considerar que este, de fato, possui narratividade. A partir deste ponto a autora diferencia a condição de “ser uma narrativa” da condição de “possuir narratividade”. Como já dito, a manifestação do script narrativo não está atrelada a um texto necessariamente construído - do ponto de vista formal e estrutural - para ser narrativo. Textos não-artísticos e até mesmo eventos sociais cotidianos podem apresentar, segundo a autora, maiores níveis de narratividade do que textos deliberadamente narrativos.

No campo do *game design*, Salen & Zimmerman (2012) trazem dois conceitos frutíferos para a compreensão de como ocorre a produção de narratividade em *games*, os conceitos de elementos narrativos incorporados e elementos narrativos emergentes. Para os autores, qualquer narrativa deve possuir elementos narrativos incorporados, construídos anteriormente à interação do sujeito com o texto, para que o mesmo possa fornecer motivação e ocasionar uma exploração contextualizada.

Já os elementos narrativos emergentes surgem a partir da interação entre o interator e o texto pré-concebido, são imprevisíveis e completamente dependentes de que tipo de ação este sujeito executará sobre o texto. Estes elementos diferenciam a narrativa vivenciada entre os diferentes sujeitos, pois a subjetividade de cada um implicará em escolhas textuais distintas, inéditas e criativas.

Os *games* tornam-se suportes de assentamento da narrativa que, graças às suas propriedades digitais distintivas, proporcionam novas configurações para acesso e interação com o texto em potência. Murray (2001) nomeia quatro propriedades

essenciais do ambiente digital para a manifestação textual, segundo ela os ambientes digitais são: a) procedimentais; b) participativos; c) espaciais e; d) enciclopédicos.

Destas quatro propriedades, duas levantam maior interesse para a discussão neste artigo, as propriedades procedimentais e espaciais. No que diz respeito à capacidade procedimental, a autora refere-se ao fato dos sistemas computacionais funcionarem não somente como caminhos pré-determinados, mas como motores de regras. A procedimentalidade do ambiente digital está na capacidade deste de simular comportamentos complexos a partir de instruções. Ou seja, os ambientes digitais podem (e devem) reagir de forma cada vez mais contextualizada e emergente ao *input* dos interatores, gerando simulações mais avançadas e coerentes com o universo ficcional proposto, mantendo a suspensão da descrença, ou seja, a atitude lúdica necessária para a realização do jogo.

Na medida em que os sistemas computacionais forem rebuscando sua capacidade de simular comportamentos cada vez mais complexos, os *games* (e outros artefatos interativos digitais) necessitarão muito menos de elementos narrativos incorporados em detrimento aos elementos narrativos emergentes.

O fato do ambiente digital ser espacial, por sua vez, representa um novo passo no que diz respeito à experiência do espaço em meios narrativos. Murray (2001) coloca que, de forma inédita no ambiente digital, o espaço narrativo é navegável, é possível mover-se nele, enquanto nos meios lineares o espaço é descrito/visto. A qualidade espacial do ambiente digital é, como já dito, criada pelo processo interativo de navegação.

De forma natural, a concepção do espaço é múltipla nos diferentes suportes no qual assenta-se a narrativa. No suporte textual, o espaço é sempre o que o leitor deduza que seja, não importando o nível de descrição do autor do texto narrativo, graças à implicação da subjetividade do leitor no ato da leitura. No suporte fílmico o espaço é, muitas vezes, o que o espectador vê, mas pode ser literal ou não, a partir de utilizações diferentes de enquadramento, fotografia, direção de arte entre outros (BAL, 1999).

No suporte interativo digital o espaço e narrativa são percebidos a partir da exploração desse sujeito. Ou seja, nos meios interativos, dentre os quais podemos citar a Web, os livros digitais e os jogos eletrônicos, não é possível dissociar a exploração espacial da experiência narrativa:

No jogo digital, o espaço está intimamente ligado ao movimento do *avatar* manipulado pelo interator. A interação faz a diferença, pois, ao contrário do cinema, no jogo "a imagem deixa o estigma da ilusão para se tornar parte da realidade." (GOMEZ, 2011, p. 60).

#### 4. A cibercultura e novos contextos

Problematizar as relações entre os *games* e o espaço na cibercultura exige, a princípio, um olhar cuidadoso sobre a conformação das tecnologias da informação e comunicação no cotidiano contemporâneo. Enquanto num momento posterior havia uma melhor delimitação entre o espaço do “jogar” e o espaço do jogo graças a materialização dos games num “espaço virtual”, o advento das mídias locativas coloca em pauta uma nova conformação de jogo que rompe essas barreiras, tornando-se ubíquo e pervasivo.

A atualização tecnológica e info-comunicacional que a cibercultura opera corrobora para a construção de uma infra-estrutura que soma aos espaços uma nova camada de significado, informacional, proporcionada pelas mídias locativas (LE MOS, 2008). Esse diálogo entre os lugares e os dispositivos de comunicação geolocalizados permite a manifestação de novas modalidades de jogos eletrônicos, cujo contexto local passa a integrar - e importar para - o sistema do jogo. Os jogos móveis locativos surgem nesse contexto, como uma nova manifestação digital do jogo.

O termo jogo móvel locativo, conforme aponta Mont’Alverne (2012) refere-se a uma nova categoria de jogo caracterizada a partir de três premissas básicas: 1) É mediado por tecnologias móveis digitais, entre eles *tablets*, *smartphones* etc. 2) Necessita de conexão com redes sem fio, como WiFi, 3G, Bluetooth, etc. 3) Integra obrigatoriamente os espaços físicos e virtuais, de forma que a localização geográfica do jogador interfere diretamente no *gameplay*.

A espacialidade operada por esses games deixa de ser completamente descolada do espaço real, gerando apropriações lúdicas dos espaços urbanos que contribuem para a experiência do jogador. Nos jogos móveis locativos, como manifestação digital, o espaço é posto no o centro do *game design*.

Esses jogos estimulam uma redescoberta lúdica dos espaços urbanos, proporcionando uma maior conexão entre os jogadores e os espaços que, outrora, poderiam ser vistos como ordinários. Os próprios dispositivos digitais mediadores



utilizados, como *smartphones*, assumem novos significados (MONT'ALVERNE, 2012).

Os jogos móveis locativos também avançam em direção ao modelo comunicacional todos-todos (LÈVY, 1999), tendo em vista que a comunicação e ação em rede dos jogadores - mesmo que intermediada por uma infra-estrutura controlada pelo desenvolvedor - é necessária para a ocorrência do jogo. Não obstante, esses jogos são mediados por dispositivos digitais de função pós-massiva, o que permite aos jogadores uma troca de informações no ciberespaço em rede, livres de um pólo de emissão rígido, consolidando um modelo de mobilidade informacional-virtual inédito (LEMOS, 2009).

Essa manifestação inédita do espaço no jogo eleva a um novo patamar a propriedade espacial do ambiente digital, descrita por Murray (2001). Se, num primeiro momento, a navegação nesse espaço ocorria virtualmente, através de uma interface com o ciberespaço, os imbricamentos possibilitados pelos territórios informacionais borram as fronteiras entre a mobilidade no espaço real e no espaço virtual, tendo em vista que os jogos móveis locativos trazem o *gameplay* para o espaço real e, consequentemente, o espaço real para as telas dos dispositivos digitais.

No campo das narrativas, a questão torna-se mais latente. Se nos meios interativos, dos quais enfatizamos os *games*, o espaço já se insinuava como elemento narrativo ativo, no qual a mobilidade virtual do interator proporciona a experiência narrativa, de que forma este manifesta-se num contexto marcado por uma mobilidade híbrida e locativa?

## **5. CodeRunner: uma narrativa locativa?**

Como exemplo, será realizada aqui uma breve análise sobre a construção narrativa no jogo móvel locativo CodeRunner<sup>2</sup>, desenvolvido no ano de 2012 pela RocketChicken Interactive para o smartphone iPhone da Apple. Neste jogo o interator assume o papel de um agente disfarçado do “Departamento de Privacidade”, num cenário global em que as informações pessoais não estão mais seguras na Web e devem ser protegidas em servidores secretos por um setor de inteligência específico do

---

<sup>2</sup> <http://www.coderunnergame.com>

governo. O jogador então é acionado, enquanto agente, para cumprir pequenas missões de aquisição de informação, realizando ações simuladas como hackear antenas, fotografar determinados locais ou encontrar pistas (Fig. 3).



Figura 1 - CodeRunner

O diferencial da construção narrativa de CodeRunner é a possibilidade do jogador criar elementos narrativos inéditos para outros jogadores, chamados no sistema do jogo de Dead Drops. Embora o jogo possua uma narrativa linear, composta por missões pré-escritas, *cutscenes* já programadas e um modo de jogo *singleplayer* padronizado, a experiência total do jogo, e também do seu potencial narrativo, encontra-se na interação com o sistema de Dead Drops. Essas pistas deixadas pelos jogadores expandem o universo narrativo e colocam outros jogadores em novas missões, que não podem ser completamente controladas pelos desenvolvedores do jogo (Fig. 4).



Figura 2 - Mapa de Dead Drops criadas por jogadores nos Estados Unidos

A locatividade em CodeRunner proporciona uma maior procedimentalidade, expandindo a emergência dos elementos narrativos em detrimento dos elementos incorporados. Embora tenha sido necessário a escrita de um modo de jogo singleplayer e de um universo ficcional como método de contextualização, CodeRunner avança no que diz respeito à maior oferta de emergência nas narrativas dos *games*.

Embora outros jogos, como os RPGs multi-usuário (MMORPGs), entreguem um vasto mundo aberto à exploração livre dos jogadores, sempre existirá uma fronteira delimitada pelo sistema computacional. Como visto, embora o ambiente digital possa operar um sistema de regras e simular comportamentos complexos, a manifestação de uma narrativa completamente emergente ainda não é possível considerando o cenário tecnológico atual.

Nesse sentido, ao possibilitar que os jogadores criem pistas, as Dead Drops, que estão fora do sistema computacional do jogo, CodeRunner retira qualquer amarra que poderia existir dentro de um sistema virtual. O jogador pode, por exemplo, colocar uma pista impressa em um cartaz preso a um poste (Fig. 5), ou utilizar algum marco que já existe na arquitetura ou ambiente local. Graças ao imbricamento entre o espaço real e o ciberespaço - território informacional - no qual se manifesta CodeRunner é possível uma emergência narrativa inédita.



Figura 3 - Jogador criando Dead Drop

A locatividade nos jogos digitais começa a atuar, desta forma, não só como um adereço estético possibilitado pelas tecnologias móveis de comunicação e informação, mas também como elemento narrativo ativo e relevante, questionando, por exemplo, as relações de autoria procedimental e emergente no contexto da cibercultura.

## 6. Considerações finais

A partir dos jogos móveis locativos o interator conquista a possibilidade de realizar uma exploração e interação dramática nos espaços urbanos de forma inédita. Os elementos narrativos passam a estar acessíveis, visíveis e manipuláveis nos arredores físicos do jogador, adicionando, portanto, uma camada dramática ao espaço urbano já informatizado. Essa possibilidade manipulação - e até mesmo criação - de novos elementos narrativos de forma livre aponta para um futuro cada vez mais emergente nas narrativas dos games.

Dessa forma, surgem novas possibilidades narrativas para desenvolvedores e *game designers*, possibilidades de amplificar elementos narrativos emergentes de uma forma hipercontextualizada, oferecendo ao interator uma infinidade de caminhos narrativos imprevisíveis. Curiosamente, essas possibilidades (ao menos nos jogos móveis locativos) acabam fugindo ao controle dos desenvolvedores, tendo em vista que estas ocorrem fora do sistema do jogo. Mais importante é, porém, a atitude procedimental com a qual os interatores desenvolvem novas estratégias narrativas que, embora não materializem-se formalmente em ambientes computacionais, fazem sentido frente ao universo ficcional criado pelos *designers*. A tecnologia precisa somente encontrar o caminho.

## Referências

BAL, Mieke, 1999. **Narratology: introduction to the theory of narrative**. Canada: Toronto

GOMES, Renata, 2009. **Narratologia & Ludologia: um novo round**. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8, Anais... São Paulo: Centro Universitário SENAC.

GOMEZ, S. L. C. R, 2011. **Conte-me uma história, mas não me diga que a está contando: os jogos digitais e uma nova narratividade**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador.

HUIZINGA, Johan, 2010. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva.

LEFEBVRE, H, 1991. **The Production of Space**. Oxford: Blackwell.

LEMOS, A, 2008. **Mídia Locativa e Território Informacional**, in Estéticas Tecnológicas. Novos Modos de Sentir, organizado por Priscila Arantes e Lúcia Santaella, Ed. EDUC/SP.

\_\_\_\_\_, 2009. **Cultura da Mobilidade**. Revista FAMECOS, v. 1, p. 28-35.

\_\_\_\_\_, 2010. **Jogos Móveis Locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa**. Revista USP, v. 86.

LÈVY, Pierre, 1999. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34.

MONT'ALVERNE, Adelino, 2010. **Jogos móveis locativos: estudo de casos brasileiros**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia Salvador.

MONT'ALVERNE, Adelino, 2012. **Jogos móveis locativos: uma proposta de classificação**. Revista Contemporânea, Ed. 19, Vol. 10.

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

RYAN, M., 2004. **Narrative across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln, London: University of Nebraska Press.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2012. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher.

SANTAELLA, Lúcia, 2003. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento pós-humano**. Revista Famecos. Rio de Janeiro.