

Reflexões sobre a relação entre trabalho e lazer nos mundos sintéticos¹

Thiago Falcão²

Universidade Federal da Bahia

É curioso perceber que existe um tipo de acordo no que se refere ao enquadramento utilizado pelos vários aspectos da mídia – independente da função ocupada pelo, seja massiva ou pós-massiva (LEMOS, 2007), para grandes públicos ou para nichos – que comumente costuma se referir ao ato de trabalhar e ao de jogar/brincar³ como dois pólos distintos de uma mesma dicotomia.

Tal enquadramento tem, ao longo da história, recebido o apoio de vários teóricos clássicos dos estudos dos jogos⁴: Callois (1961) e Huizinga (1950), por exemplo, acreditavam que para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar de sua vida “normal” e adentrar uma atividade considerada ‘não séria’ – adentrar uma supressão do espaço-tempo. Ainda sobre esse entendimento específico da atividade do jogo, Huizinga acreditava que jogar era uma atividade absolutamente livre de interesses materiais, que nenhum lucro poderia provir dos resultados do jogo – fato que Caillois traduz em sua obra como ‘atividade improdutiva’.

Esse suposto lugar no espaço-tempo no qual a atividade lúdica se desenvolve recebeu uma terminologia – e um tratamento mais cuidadoso – quando, em 2003, Salen e Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise generalista dos processos pelos quais o jogo se dá – desde seu suporte analógico, representado comumente por cartas e tabuleiros, à hipermídia, onde se encontra a essência do *videogame* (NESTERIUK, 2002) – e passou a ser chamado de *Círculo Mágico*⁵, sendo inspirado em uma passagem do clássico *Homo Ludens*, de Huizinga.

¹ Trabalho apresentado ao III Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação.

² Thiago Falcão é aluno do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia. Sua pesquisa no momento diz respeito ao processo de formação de identidades sociais em ambientes multiusuário persistentes. Contato: falc4o@gmail.com.

³ Os termos *jogar* e *brincar* são aqui separados de acordo com as definições construídas por Lalande (1928) em seu *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie.*, onde o filósofo propõe que a palavra *jeu* (jogo, em francês) precisa ser entendida de duas formas: (i) a da atividade meramente dirigida ao prazer, sem resultados concretos (vitória ou derrota, por exemplo) e a da (ii) atividade orientada a esses resultados, na qual há ganho ou perda.

⁴ De acordo com Juul (2005; 36) “Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são associados a diferentes valores; o jogador procura influenciar nos resultados; o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado e as conseqüências de tal atividade são negociáveis”. Tal definição cobre não só jogos de tabuleiro ou *videogames*, mas também jogos de azar e outras apropriações do fenômeno lúdico. Para mais informações sobre o tema, ver Juul (2005).

⁵ *Magic Circle*, no original.

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de 'lugares de jogo' listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas (SALEN e ZIMMERMAN, 2003; 95).

O conceito de Salen e Zimmerman, embora de certa forma fundamentado em um dos mais clássicos tratados sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, tem sido extensamente discutido nos últimos anos. Tal idéia, sugerida como enquadramento padrão tanto pela mídia quanto por instituições sociais de grande representação, como a família, vem, a cada dia, encontrando cada vez menos bases nas quais poderia se apoiar. Um argumento, aqui, é possível: de que tal dicotomia nunca tenha existido e que, na verdade, alguém que, por exemplo, joga futebol profissionalmente, exerce as duas atividades ao mesmo tempo: joga e trabalha.

Sobre este argumento, Juul (2005; 42) sugere que à própria estrutura do modelo clássico de jogo seria inerente a presença de conseqüências negociáveis (*negotiable outcomes*), e que nossos processos cognitivos não registram como jogo aquilo que só é visto como praticado como tendo conseqüências sérias – é necessário que a atividade possa ser replicada de forma não-profissional. Essa é uma discussão que merece maior atenção – atenção dada na literatura clássica, como com Caillois (1961), por exemplo, mas que teria um papel de digressão muito grande, se apresentada no presente artigo. Para fins de entendimento, consideremos apenas o tratamento midiático dado aos dois conceitos, o enquadramento usado para se referir a jogos como sendo o oposto de trabalho, geralmente sendo encarados como puro entretenimento, dando suporte à afirmativa de Huizinga (1950), além de adotarmos o argumento de Juul (2005) como válido.

Um exemplo de nosso interesse consiste em alguns ambientes virtuais, desenvolvidos para dar suporte a múltiplos usuários simultâneos e que empregam o conceito de persistência como uma de suas características: os mundos sintéticos (CASTRONOVA, 2006) – ou mundos virtuais, como são mais conhecidos – são estruturas indispensáveis para que se possa entender tal fenômeno. Eles trabalham na dissolução disso que Yee (2006; 01) chama de “premissa cultural” de duas formas que

estão intrinsecamente relacionadas: (i) distraíndo-nos, através de “metáforas de espadas e caçadores de dragões” (YEE, 2006), da verdadeira natureza do trabalho que está sendo executado; e (ii) criando uma relação entre economias – onde o capital econômico do chamado “mundo real” passa a se relacionar com o capital econômico do mundo sintético na forma de câmbio – de onde as pessoas conseguem, através da venda de informação, lucrar.

Antes de prosseguir fazendo a relação entre trabalho e jogo, contudo, é necessária uma rápida digressão para que se revelem algumas características importantes no entendimento do problema tratado no artigo. No que diz respeito a uma taxonomia, mundos virtuais⁶ – ou mundos sintéticos – se dividem em (i) mundos orientados socialmente, sem obstáculos pré-definidos pelas regras e cujo único objetivo é conviver e prosperar, de forma bem semelhante ao modo como funcionam as práticas sociais em ambientes *offline*; e (ii) MMORPGS – Massive Multiplayer Online Role-Playing Games – que mantêm a estrutura básica dos videogames *offline* (ou seja, dos jogos sem interação via rede) com obstáculos para os jogadores superarem e um quadro evolutivo especialmente visível, mas que combinam tal estrutura com a necessidade de socialização, para que objetivos maiores sejam atingidos. Por exemplo, o famoso *Second Life* estaria mais relacionado ao primeiro tipo, de mundos voltados para o convívio em sociedade, enquanto outros, como *World of Warcraft* ou *Age of Conan*, estariam localizados no segundo rótulo.

Enquanto os mundos virtuais de cunho social geralmente oferecem a seus usuários – e não jogadores – a possibilidade de comprar poder aquisitivo trocando bens reais por bens compostos por bits, os MMORPGs requerem que uma boa parcela de tempo seja investida, para que um resultado – que não só se transforma em capital econômico, mas também em social e cultural (MALABY, 2006) – seja conquistado. É nesse processo que se deposita a maior de todas as diferenças entre os dois tipos de mundos virtuais: no primeiro, o usuário unicamente deseja customizar seu avatar com fins subjetivos – para que ele seja único, para que ele represente as várias preferências

⁶ “Um mundo virtual é uma representação online persistente que contém a possibilidade de interação síncrona entre usuários e entre o usuário e mundo, dentro das regras de espaço desenvolvidas, como um universo navegável. “Mundos Virtuais” são mundos nos quais você pode se mover, através de representações persistentes do usuário, contrastando com mundos representados tradicionais de ficção, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas que não são exatamente habitáveis” (FALCÃO, 2007; 07). Segundo a definição, a nomenclatura de ‘mundo virtual’ não funciona necessariamente para jogos eletrônicos que não se utilizam das tecnologias telemáticas – ou seja – não interagem em rede e não implementam o conceito de ‘persistência’. Jogos *stand-alone* como *GTA*, *The Sims* ou *Civilization*, por não se enquadrarem na definição citada acima, não constituem mundos virtuais. Para mais informações sobre o tema, ver Falcão (2007) ou Klastrup (2003);

estéticas, pra que ele seja veículo de mais uma identidade social – o que explica o fato de que em mundos socialmente orientados como *Second Life*, *There* ou *Entropia Universe*, as empresas que gerenciam tais ambientes facilitam a customização vendendo a moeda do metaverso, numa prática conhecida como *Real Money Trading* (RMT) e que se divide em dois níveis – assim como a própria estrutura taxonômica dos mundos sintéticos – e que serão tratados mais à frente.

Nos MMORPGs, o processo é consideravelmente diferente em diversos aspectos, mas para o presente artigo nos concentraremos nos aspectos econômicos: a primeira grande diferença é sentida assim que o usuário adentra o jogo: os itens que um avatar pode utilizar não estão somente atrelados ao status financeiro do personagem, mas também ao seu nível de experiência, que geralmente é medido em pontos de experiência, que são conseguidos em duas situações relacionadas: a mais elementar sendo combatendo inimigos controlados pelo computador; a mais sofisticada resolvendo problemas (*quests*) criados por personagens aliados (NPCs – *Non-Player Characters*) também controlados pelo computador.

A moeda, em um MMORPG, é, então, recompensa – assim como os pontos de experiência – pela atividade de repetição, pela essência do trabalho de acordo com o sistema de regras. Há ainda outro meio, de certa forma mais mercadológico, de se produzir/ganhar dinheiro nesses ambientes virtuais: além da classe de personagem escolhida pelo jogador – que geralmente define o papel social que vai ser incorporado pelo usuário – a grande maioria dos MMOs emprega o sistema de profissões secundárias (sendo a profissão primária a classe do personagem: guerreiro, mago, etc.), onde o usuário produz bens de consumo (armaduras, armas, poções, etc.) e pode vendê-las. Tal processo está firmemente atrelado à lógica de mercado, e para produzir tais objetos, o usuário precisa de componentes que vão, por sua vez, serem comprados ou em certas ocasiões providos pelo ambiente do jogo – mas nunca sem um nível de desafio.

Por exemplo, em *World of Warcraft*, uma das profissões secundárias é a de ferreiro – um ferreiro precisa de barras de metal, que são forjadas da forma bruta do minério, que é espalhada pelo mundo, de forma aleatória: o ferreiro então, ou aprende a minerar e busca seu próprio material, ou compra de outros jogadores que sejam adeptos da profissão de minerador. Uma vez de posse da matéria-prima, o ferreiro pode, então, forjar itens que serão usados por ele mesmo ou por outros jogadores, para quem ele pode simplesmente dar, ou vender, e lucrar sobre o seu trabalho.

Fica claro, então, que os MMORPGs demandam de seus usuários uma parcela consideravelmente maior de tempo a ser investido, para que o capital almejado pelo jogador seja desenvolvido – seja capital social referente à reputação cultivada pela relação entre jogadores ou capital econômico referente à posse de bens virtuais. Daí o significado de encobrir significados em metáforas: tanto o tempo, quanto o esforço investidos funcionam, para Yee (2006), de forma semelhante ao trabalho:

O jogador de MMORPG médio gasta 22 horas por semana jogando. E não são apenas adolescentes. O jogador médio tem, de fato, 26 anos. Praticamente metade desses jogadores têm um emprego de dois expedientes por dia. Todo dia, muitos deles vão ao trabalho para exercer toda uma variedade de tarefas obrigatórias, planejamentos logísticos e gerenciamento em seus escritórios, então eles vão para casa e fazem absolutamente as mesmas coisas em MMORPGs. Muitos jogadores, de fato, caracterizam seu jogo como um segundo emprego (YEE, 2006; 02).

Para analisar, então, o ponto onde as economias de um mundo sintético e de nosso mundo *offline* se tocam, então, é preciso, por fim, deixar claro que em MMORPGs, geralmente, esses usuários que “trabalham” tanto para o sistema quanto para uma suposta auto-satisfação precisam pagar uma mensalidade – que varia geralmente entre 10 e 15 dólares – e que dentro desses ambientes o câmbio entre bens virtuais e bens reais não é encorajado pelas empresas responsáveis, sendo tal prática considerada uma violação direta ao termo de acordo do usuário final (*End User License Agreement* – EULA) e tendo como pena a exclusão do avatar – e da conta do usuário – do mundo.

O que de forma alguma impede a prática de acontecer. Embora as empresas continuem afirmando que tal prática desequilibra a economia do jogo, o usuário tem dois métodos para enriquecer seu avatar em um mundo sintético: ou ele gasta as horas de labor fazendo seu lucro lentamente, ou ele simplesmente paga alguém pelo serviço. O detalhe aqui é que, se alguém compra, obviamente existe alguém disposto a vender, e é com essas pessoas – as que vendem – que as empresas mais se preocupam, afinal, elas estão lucrando através de um software sobre o qual elas não detêm nenhum tipo de direito – além de ser um lucro limpo, sem nenhum tipo de imposto.

Banir contas de usuários que comprem bens virtuais não passa de uma medida proibitiva de baixa eficácia, por parte dessas empresas. O real interesse das empresas está em localizar os usuários que estimulam tal prática vendendo – através de sites de leilão, como o eBay (<http://www.ebay.com>), por exemplo – seus bens para outros usuários que se dispõem a pagar.

A prática do RMT parece, em pequena escala, algo com o qual é ínfimo se preocupar – talvez devesse ser vista como simples apropriação, simples uso inusitado de brechas nas regras, de fundo político, até, numa vã tentativa de se rebelar contra o aqui literal sistema, principalmente no caso das imensas indústrias que movimentam milhões de dólares ao mês, como a própria Blizzard. O detalhe é que as possibilidades geradas pela atividade desencadearam uma consequência em larga escala, transformando o RMT numa prática que é conhecida como *gold farming*.

O *gold farming* consiste basicamente na institucionalização do uso dessas brechas nos sistemas dos MMOs. Empresas são construídas – com funcionários, turnos e metas – com um único propósito: vender bens virtuais para usuários ávidos em pular etapas no crescimento de seu personagem. Bens virtuais, aqui, talvez até seja um termo amplo demais, já que itens do jogo geralmente são comercializados na economia encapsulada do mundo sintético – com raras exceções. O que acontece realmente é a venda de moeda corrente, de peças de ouro (*gold pieces*, em *World of Warcraft*, *gils* em *Final Fantasy XI*, ou *adenas* em *Lineage II*).

De acordo com Lehtiniemi (2007), podemos dividir a prática do RMT em dois elementos: o (i) RMT primário, que se desenvolve no ambiente do jogo ou em anexo ao jogo como parte de um design oficial do título ou da companhia produtora; e o (ii) RMT secundário, que se desenvolve fora do ambiente do jogo e não é faz parte de uma estrutura de regras inerente ao título ou à sua companhia produtora. Exemplos do primeiro incluem o sistema Station Exchange que funciona em dois servidores de Everquest II, e todas as compras feitas dentro do jogos online "free-play, item-pay" populares na Ásia. A menos que seja indicado, *gold farming* vai ser interpretado aqui como um sinônimo apenas do RMT secundário. (...) Em um senso estrito, *gold farming* e RMT secundário devem ser entendidos como duas partes da mesma cadeia de valores: o primeiro como sendo a produção, o segundo como sendo o mercado (HEEKS, 2008; 04).

Tendo seus maiores expoentes alocados na China, o *gold farming* tornou-se uma prática conhecida e que desperta reações adversas dos diversos tipos de jogadores associados a MMORPGs. Desde simpatia, por parte de jogadores que costumam comprar, até repúdio, por parte de jogadores que se sentem ofendidos pela prática. Situações delicadas são desenvolvidas entre os jogadores, onde os que repudiam a prática geralmente são portadores de atitudes hostis para com os *farmers*. Coreanos e chineses têm sido comumente destratados em servidores americanos de *World of Warcraft*, e a atitude que pode facilmente ser vista como racismo, na verdade é, segundo Mark Jacobs, vice-presidente da Electronic Arts, uma das maiores empresas de desenvolvimento de jogos no globo, como uma manobra de auto-sustentação:

Você vai ganhar mais popularidade expulsando 50.000 chineses *farmers* ou expulsando 10.000 americanos que estão te comprando? Não é uma questão racial. Se você expulsa os compradores, você vai estar expulsando os caras que estão pagando para jogar o seu jogo, a quem você quer manter como consumidores e que vão nos fóruns falar coisas realmente ruins sobre sua empresa e seu jogo (DIBBEL, 2007, *online*).

Um fator preocupante é que, segundo Yee (apud DIBBEL, 2007, *online*), o discurso dos americanos que são contra a prática do gold farming é permeado por palavras-chave como “vermes”, “ratos” e “extermínio”; numa demonstração absoluta de falta de tolerância – ou por causa de um sentimento de perda de autenticidade ou de poluição do bem simbólico – o MMO, no caso.

Para avaliar então, a relação da argumentação com a essência do trabalho, precisamos nos perguntar finalmente, que tipo de atividade é exercida pela figura do *gold farmer*: onde o jogo acaba e o trabalho começa? Esse tipo de divisão é realmente viável para que a situação possa ser avaliada? Dibbel (2007) mostra que o contexto é um pouco mais complicado:

Como qualquer um que tenha passado muito tempo entre jogadores de *videogame* sabe, a expressão na face de uma pessoa à medida que ele ou ela joga pode ser curiosamente séria, refletindo os rigores da imersão de muitos jogos contemporâneos. É difícil, de qualquer modo, para Zhou dizer o quão eficaz é a linha que divide trabalho e jogo na rotina diária de um Gold Farmer. "Eu estou aqui durante 12 horas todo dia", ele me disse (...). "Não é trabalho, de todo, Mas não há uma grande diferença entre jogar e trabalhar" (DIBBEL, 2007, *online*).

Como encarar, então, esses usuários? Num trecho à frente da matéria, outro entrevistado afirma que trabalha um turno de 12 horas para, em seguida, poder jogar mais algumas horas com outra conta – sua conta, seu personagem – com o qual ele está jogando, e não trabalhando. “Quando eu trabalhava como *farmer* (...) eu adorava jogar, porque jogando eu aprendia” (DIBBEL, 2007, *online*). Intrigante aqui é nos perguntarmos se há, no caso, um processo cognitivo diferente, mediando o aprendizado e o processo de criação de costume às regras do jogo – conseguiria a mente diferir o que é trabalho do que é lazer quando ambos são tão parecidos?

A idéia talvez seja tentar encarar os mundos sintéticos como ambientes pré-definidos, sim, mas que podem sofrer apropriações culturais – não só em seu processo de desenvolvimento, mas também na maneira como se joga, como se compra, ou como alguém se relaciona com o mundo e com os outros usuários: há um número grande de variáveis sociais permeando o ambiente de modo que não se pode prever que uso a

sociedade vai dar a tais estruturas. Pessoas diferentes podem realmente ter práticas sociais diferentes no ambiente – enquanto os americanos se divertem, no exemplo de Dibbel, os chineses ganham a vida –, e talvez um de nossos próximos grandes desafios enquanto sociedade seja descobrir como lidar com essas diferenças. Mundos sintéticos são potencializadores – e complicadores, por conseguinte – de vários aspectos psicológicos e sociais, e compõem um campo ainda relativamente novo e com um déficit de literatura técnica sobre vários de seus aspectos.

É nesse ponto que o presente trabalho pretende se encaixar, tentando não elucidar, mas ao menos promover uma discussão sobre alguns aspectos que podem ainda passar despercebidos, especialmente no Brasil, que não é exatamente um consumidor formal de mundos sintéticos⁷.

Retomando, então, a atividade lúdica por meio de *videogames* também passou por mudanças primariamente causadas pela proliferação das tecnologias telemáticas, que complicaram significativamente a relação entre o jogador e o bem simbólico (jogo) oferecido. MMORPGs necessitam não só de requisitos técnicos (computadores, técnica do jogador, intimidade para com a linguagem), mas também de requisitos sociais, para que um jogador possa se considerar completo.

Essa fusão entre espaços, onde trabalho e jogo parecem não se distinguir nos leva de volta para as considerações de Yee (2006), que acredita que é irônico que tenhamos criado os computadores para trabalhar por nós, mas que os videogames – a princípio arautos do puro entretenimento – demandem que trabalhem para eles. Ele cita o depoimento, em seu trabalho, de uma enfermeira que é usuária do MMORPG *EverQuest*:

Nós passamos horas – HORAS – de CADA dia jogando esse jogo. Meus dedos me acordam, doendo, no meio da noite. Eu tenho dores de cabeça das inúmeras horas que eu gasto olhando para a tela. Eu odeio este jogo, mas não consigo parar de jogar. Parar de fumar nunca foi TÃO difícil. (YEE, 2006; 04).

Yee assume, após tal citação, uma postura cautelosa, perguntando-nos o que realmente significa “se divertir”, em face de um depoimento com esse teor. Independente do negativismo com o qual o depoimento está carregado, um fenômeno é

⁷ A parcela brasileira consumidora de mundos sintéticos é adepta de: (i) implementações piratas de mundos que geralmente são pagos: isso incorre muitas vezes em péssimo serviço, por conta do mau gerenciamento; (ii) mundos sintéticos gratuitos, como Lineage, por exemplo; (iii) uso não-legal de mundos virtuais – um número grande de brasileiros mantém contas, por exemplo, em World of Warcraft de forma ilícita, forjando CEPs americanos para que o sistema de cobrança da Blizzard possa ser burlado. A Blizzard não recomenda contas de WoW fora do eixo EUA-Europa-Oceania, pois não tem escritórios de suporte. Brasileiros jogam por sua conta e risco próprios.

absolutamente detectável: de um modo ou de outro, os esforços necessários para dominar alguns títulos do mundo dos *videogames* definitivamente transformam o momento que, em teoria, seria de lazer, em trabalho. As expressões dessa afirmação vão desde o comprometimento do usuário para com o jogo – em níveis *offline* e *online* –, passando pelo comprometimento do usuário para com outros jogadores (*online*), em organizações como clãs e guildas, e indo até o ponto no qual o jogador passa a lucrar (no mundo *offline*) com base em situações desenvolvidas, em teoria, para meramente entreter.

É importante perceber, então, que a idéia de círculo mágico, retomando a discussão na qual o artigo foi iniciado, embora possa ser interessante em certos momentos, apenas encapsula eventos individuais, e para outros casos, não pode sequer ser usada. Essa separação de espaços funciona como uma espécie de negação do real – não vou estender o argumento aqui, não é do escopo do artigo – e evoca situações onde tudo é explicado com base numa dicotomia entre real e virtual.

Mais convincente do que a idéia de Salen e Zimmerman, por exemplo, é a idéia de Juul (2005) de que jogos são estruturas que possuem conseqüências negociáveis, embora mesmo tal definição ainda não funcione totalmente para os mundos sintéticos.

“Uma partida específica de um jogo pode não possuir conseqüências pré-definidas, mas jogos são caracterizados pelo fato de que eles possuem tais conseqüências ligadas aos seus resultados em uma base regular, baseada nas partidas jogadas. Que os jogos contenham um grau de separação do resto do mundo é uma característica inerente às suas conseqüências serem negociáveis (JUUL, 2005; 36).

Eles poderiam, sim, separar seus jogadores do resto do mundo, mas isso seria escolhido pelos participantes – como, por exemplo, em um *live action*, evento comum a jogadores de RPG, existem regras que encapsulam o universo da interpretação e regras para a comunicação com não-jogadores, numa alusão a uma quebra na experiência de imersão que se assemelharia, *grosso modo*, à meta-linguagem cinematográfica.

Talvez seja mais interessante entendermos que um círculo se desenha, realmente, no espaço onde a atividade lúdica é desenvolvida, mas que ao invés de isolar o indivíduo num bolsão no espaço-tempo, ele simplesmente modifica – media – o modo como o indivíduo passa a se relacionar com a realidade. Desse modo, teríamos ao menos base para inferir sobre modificações em processos cognitivos e sociais desenvolvidas quando dentro do círculo mágico.

Por fim, fica a sensação de que para mapear tais nuances das relações cognitivas e sociais para com o conceito de jogo são necessárias mais investigações de cunho empírico e etnográfico, sob fenômenos específicos. Há a necessidade, no Brasil, de se tecerem maiores estudos sobre os vários aspectos dos mundos sintéticos, apesar de o campo, internacionalmente, já ser povoado e com produção constante.

Referências bibliográficas

CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et Les Hommes. Le Masque et Le Vertige*. Cher: Gallimard, 1961 (1967).

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.

DIBBEL, Julian. *The Life of the Chinese Gold Farmer*. In: The New York Times, Disponível em <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html>. Acesso em Junho de 2007.

FALCÃO, Thiago. *Por uma Terminologia no Estudo dos Mundos Virtuais*. Anais do III Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Campina Grande, Paraíba, 2007.

HEEKS, Richard. *Current Analysis and Future Research Agenda on “Gold Farming”*: Real World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games. In: Development Informatics Working Paper Series, Paper n° 32. Disponível em <http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/index.htm>. Acesso em Agosto de 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

JUUL, Jesper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KLASTRUP, Lisbeth. *Towards a Poetics of Virtual Worlds*. Tese de Doutorado apresentada à IT University of Copenhagen. Copenhagen, 2003.

LALANDE, André. *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1928.

LE MOS, André. *Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, Funções Pós-Massivas e Territórios Informacionais*. In: MATRIZES. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. Número 1, p. 121-137. São Paulo, 2007.

MALABY, Thomas. *Parlaying Value: Capital In and Beyond Virtual Worlds*. In: Games and Culture, Vol. 1, p. 141-163, 2006.

NESTERIUK, Sérgio. *A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2002.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

YEE, Nick. *The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play*. In: *Games and Culture*, Vol. 1, p. 68-71, 2006.