

***The Sims*: jogos eletrônicos e políticas de subjetivação na sociedade contemporânea ¹**

Vitor Janei Neto ²; Romualdo Dias ³
Universidade Estadual Paulista – UNESP

Resumo

Os jogos eletrônicos, sob a forma de produtos industrializados, são dispositivos que engendram uma subjetividade capitalística. Porém, nosso objetivo é aguçar os sentidos para cartografar o que escapa aos mecanismos ideológicos em meio às práticas desses jogos. Acreditamos que a realidade virtual é um ambiente onde os jogadores podem experimentar inúmeras sensações, e assim, criar modos de existência singulares que escapem à lógica da indústria de entretenimento. Para o nosso estudo, a análise se dá na prática de um *game* específico: o *The Sims*. A escolha desse jogo tem três motivos: a) ser um dos *games* mais vendidos em todo o mundo atualmente, o que subsidia as reflexões sobre as subjetividades capitalísticas; b) ser um jogo eletrônico que expõe as relações sociais humanas c) ser um jogo eletrônico que permite ao jogador criar histórias em um espaço virtual.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; Políticas de Subjetivação; Cibercultura; Educação.

Corpo do trabalho

Hoje as forças do capital se desenvolveram tanto, que atingiram um patamar impensável. Evoluíram, proliferaram, romperam fronteiras, desestabilizaram antigas instituições, se multiplicaram e se enraizaram em todos os cantos, desconhecendo limites de território, cultura, credo, cor, raça, língua, nacionalidade, situação social, grau de instrução, minaram o poder do Estado e colonizaram a Ciência. O capital não se submete mais ao poder soberano do Estado-Nação, pois este está em queda (NEGRI, 2003), e já não tem mais condições de regular o mercado. O Estado passou a exercer um papel técnico-administrativo que atende às exigências do capital. Ele tornou-se mero peão no jogo global.

O padecimento do Estado-Nação como pan-instituição doadora de sentido, deixou as instituições disciplinares órfãs de sentido – hoje não passam de grandes galpões

¹ Trabalho apresentado no III Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação

² cursando último ano do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP, com bolsa de Iniciação Científica pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP. E-mail: vitorjanei@gmail.com

³ Graduado em Licenciatura em Filosofia e Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Dom Bosco de Filosofia Ciências e Letras de São João Del Rei (1979 e 1980), mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (1986) e doutorado em Lógica e Filosofia da Ciência pela Universidade Estadual de Campinas (1993). Atualmente é professor assistente doutor da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. E-mail: diasro@terra.com.br

(LEWCKOWCS, 2004) –, e com elas minguou a constituição de uma subjetividade cidadã. Agora os tempos são outros, o mercado é quem domina, e não lhe interessa mais formar o homem cidadão, nem restituir sua consciência, sua humanidade. O mercado deixa para trás uma sociedade estatal totalmente em pedaços e, sem a intenção de juntar os cacos, volta sua atenção para a produção de um consumidor.

O mercado deixou de utilizar os moldes do confinamento, e passou a usar uma moldagem auto-deformante, que muda constantemente (DELEUZE, 1992). Ele já não precisa das arcaicas instituições das sociedades disciplinares, possui outros dispositivos que engendram uma subjetividade consumidora. A subjetividade se tornou a matéria-prima principal do Capitalismo Mundial Integrado (GUATTARI & ROLNIK, 2005). Através de artefatos midiáticos, as estratégias mercantis de publicidade e a propaganda produzem desejos e não somente mercadorias.

São centenas de estações de rádio e canais de televisão, milhares de páginas na Internet, *outdoors*, cartazes, painéis, *banners*, hipermercados, *shopping centers*. Uma modernidade elevada à potência superlativa (LIPOVETSKY, 2004). Exageros e excessos que sufocam o tempo. Com a globalização e o desenvolvimento da tecnologia o tempo se acelerou, os ponteiros do relógio já não acompanham o ritmo frenético do mercado capitalista. A mídia cobre os fatos em tempo real, tudo é simultâneo, imediato, ao vivo. Tudo ao mesmo tempo aqui e agora! As vinte e quatro horas do dia já não são mais suficientes para fazer o que queremos. O capitalismo nos oferece um número tão ilimitado de mundos maravilhosos que a vida humana se tornou insuficiente para experimentá-los. Tanto a ser visto e vivido, mas com tão pouco tempo.

Em meio a este Caos contemporâneo somos bombardeados com um número infinito de universos fantásticos, que se proliferam em todas as esferas da sociedade. Flexível, volátil, rápido e efêmero, o mercado cria uma multiplicidade de universos descartáveis que atravessam nossos corpos, nos desorientando e decompondo os mapas que antes nos guiavam, impelindo novos devires, novas formas de vida que escutem os gritos de nossas sensações e que delineiem as inquietações provocadas por esse turbilhão de cheiros, imagens, sons, gostos e sentimentos.

O capital transformou-se em uma fábrica de mundos paradisíacos. É a versão terrestre de Deus, convidando-nos a entrar em sua morada. Para sermos merecedores da

Terra Prometida, onde habitam “mulheres siliconadas” e “super-homens bombados”, basta investirmos toda nossa energia vital - desejo, afeto, conhecimento, intelecto, erotismo, imaginação, ação, etc - para atualizar em nossas existências estes mundos virtuais de signos, através do consumo de objetos e serviços que o “deus-mercado” nos propõem (ROLNIK, 2006).

A lógica de mercado adentrou até mesmo nas Universidades, que deixaram de ser o lócus da produção de saber para tornarem-se sustentáculos de oligopólios internacionais (CHAUÍ, 2001). As pesquisas são financiadas com fundos privados, vindos de empresas multinacionais e bancos. A lógica da produtividade se instalou entre pesquisadores e docentes, que julgam seus colegas de acordo com o número de trabalhos realizados e publicados em curtos prazos. O tempo do pensamento, da reflexão e da crítica foi trocado pelo tempo do mercado: flexibilizar, otimizar, render. É o produto urgente exaltado em detrimento da reflexão, do essencial, do importante. Na lógica *just in time* as ciências deixaram de criar conhecimentos para se tornarem engenharias que constroem mundos e realidades dentro de seus laboratórios, de acordo com os interesses do capitalismo.

Com a Ciência e a Tecnologia atendendo as necessidades do mercado, surgiram novas estratégias para o acúmulo de capital e muitos setores industriais, entre eles, o nascimento de uma indústria do entretenimento. Com a finalidade de auferir lucros, de explorar nossos momentos de diversão e prazer, o brincar nas sociedades urbanas contemporâneas vem ganhando um novo contorno, um novo modo de existência chamado jogos eletrônicos. Os *videogames* vêm conquistando um amplo mercado a cada ano. Em 2004, movimentaram 25 bilhões de dólares e calcula-se que neste ano arrecadarão mais que a indústria fonográfica (CARELLI, 2005).

Os jogos eletrônicos, sob a forma de produtos industrializados, são dispositivos que engendram “uma subjetividade de natureza industrial, maquínica, ou seja, essencialmente fabricada, modelada, recebida, consumida” (GUATTARI & ROLNIK, 2005). Estamos nos deparando com subjetividades fabricadas, prontas para serem consumidas. São modos de ser, desejar, criar, pensar, experimentar que interessam ao mercado, na forma de identidades descartáveis que nos prometem liberdade, poder, sucesso, beleza, dinheiro, cultura, fama.

Estamos atentos às políticas de subjetivação dos jogos eletrônicos que engendram

formas de vida capitalísticas, porém, nosso objetivo é aguçar os sentidos para cartografar o que escapa. Pois, se por um lado, os jogos eletrônicos são ambientes maquínicos que fabricam subjetividades ao sabor da hora, por outro, todo o seu aparato tecnológico dá suporte para que seus jogadores criem brechas, buracos, frestas, fendas, que emergem na condição de recursos inéditos com força suficiente para convocar em cada indivíduo sua potência de criação.

Desse ponto de vista, a realidade virtual torna-se um ambiente onde os jogadores podem experimentar emoções de amor, ódio, tristeza e alegria, sem que eles representem uma ameaça real. Neste “ambiente facilitador” o jogador tem a “ilusão” (WINNICOTT, 1975) de que ele cria o objeto, experimentando a sensação de onipotência. Esse ambiente instaura uma série de rotinas, onde o jogador tem contato com uma realidade simplificada, com pontos de referência simples e estáveis.

Os jogos eletrônicos tornam-se um “espaço potencial” (WINNICOTT, 1975) entre a realidade interna e a externa. Uma área neutra entre o mundo interno e a realidade concreta onde é possível experimentar e estabelecer uma relação criativa com o mundo. No brincar com os jogos eletrônicos os jogadores podem ser criativos, com o suporte da tecnologia eles inventam novas formas de vida, entram em processo de devir, isto é, experimentam o percurso de vir a ser outro no trabalho de escultura de si, compreendido enquanto um trabalho de nunca se acabar.

Nesta nova esfera de possibilidades os jogadores criam e destroem mundos, realizam desejos e constroem narrativas no plano virtual. Os *games* são possibilidades de experimentar a criação de novas formas de vida, de novas cartografias que orientem o sujeito em suas as formas de amar, falar, agir, pensar, sentir, de se relacionar com o corpo, com o outro, com a natureza, com o tempo e com o espaço.

Para delimitar nosso estudo, a análise se dá na prática de um *game* específico: o *The Sims*. A escolha desse jogo tem três motivos: a) ser um dos *games* mais vendidos em todo o mundo atualmente, fato que subsidia as reflexões sobre as possíveis subjetividades capitalísticas engendradas pela indústria do entretenimento; b) ser um jogo eletrônico que expõe as relações sociais humanas c) ser um jogo eletrônico que permite ao jogador criar histórias em um espaço virtual.

The Sims ⁴

Lançado em sua primeira versão em 2000, tendo sua segunda versão em 2004 e, traduzido em mais de vinte e dois idiomas, inclusive português, estima-se que *The Sims* possui 100 milhões de jogadores em todo o mundo e que já vendeu 50 milhões de cópias entre suas duas versões e seus pacotes de extensão que adicionam mais recursos ao jogo.

O sucesso do jogo se deve não somente pela sua alta tecnologia, que disponibiliza um acervo fascinante de imagens, sons e cenas, mas também pela possibilidade que ele dispõe para o exercício da fantasia na invenção de histórias, incluindo a construção de cenários e a sensação de controle, de poder onipotente sobre a história e a vida dos personagens (CARELLI, 2005).

The Sims é um jogo eletrônico de simulação, ou seja, ele permite ao jogador a manipulação de modelos que representam parte do mundo, mais especificamente a vida doméstica. O projeto original do jogo era criar um simulador arquitetural, onde os jogadores pudessem construir casas virtuais. *The Sims*, assim como outros jogos da Família *Sim* criados pela Maxis, são classificados como *God Games* (FRAGOSO, 1996), onde o jogador se torna uma espécie de Deus, onipotente e onipresente, com o poder de criar e controlar a vida de personagens que reproduzem no mundo virtual muitos aspectos do cotidiano de pessoas e Famílias reais, que trabalham, estudam, assistem TV, comem, dormem. Um tipo de “casa de boneca eletrônica”, segundo seu criador Will Wright.

The Sims consegue trazer para dentro do jogo muitos aspectos cotidianos enfadonhos da vida urbana contemporânea, como a limpeza de banheiro, o pagamento de contas, a quebra de um cano d'água da cozinha etc, e entreter com isso os jogadores, que talvez tenham que dolorosamente passar por tais processos em suas próprias vidas (GALLO, 2002).

Neste trabalho optamos por usar a segunda versão do jogo, por dispor de mais recursos e atualizações que expandem o campo de possibilidades do jogador, além de sua disponibilidade no mercado.

O jogo possui cinco modos de funcionamento. No Modo de Simulação as atividades e ações dos personagens acontecem, aí transcorre a vida dos *Sims*. Durante a simulação os personagens crescem, envelhecem, morrem e dão origem a outros *Sims* que possuirão

⁴ *Sims* é a abreviação de *simulated characters* - personagens simulados.

herança genética de seus progenitores.

Os *Sims* têm um objetivo que rege suas vidas, uma Aspiração que influencia seus Desejos e Temores. Quanto mais ajudar um *Sim* a alcançar seus objetivos, mais perto ele fica de realizar sua Aspiração. Feito isso, o *Sim* fica feliz e ganha Objetos de Recompensa que podem ajudá-lo nos desafios da vida, fazer com que ele se destaque no mundo *Sim* e tenha uma vida mais longa. Realizar os Temores de um *Sim* pode deixá-lo desanimado, depressivo e fazer com que ele chegue ao colapso total.

Desejos são experiências que um *Sim* anseia. Eles podem ser objetivos de carreira, atividades, interações ou, finalmente comprar “aquela” lareira que tanto desejava. *Sims* entendem os Desejos como experiências positivas que o aproximam de sua Aspiração. Um Temor é uma experiência com um impacto negativo no Nível de Aspiração, que um *Sim* deseja evitar.

Um *Sim* possui Necessidades que são propriedades imprescindíveis para sua vida física e mental, desde ir ao banheiro, comer, dormir, até jogar videogame e dançar com os amigos. As Necessidades dos *Sims* têm influência direta sobre o Humor deles. A satisfação sobre Necessidade cai com o tempo, sendo importante seu reabastecimento. Caso contrário o *Sim* entra em desespero e apresenta comportamentos angustiantes, como acenar para chamar atenção e exibir um balão de pensamento com a Necessidade que precisa ser satisfeita. Quando a Necessidade Energia, Banheiro ou Fome chega a ficar completamente vazia, o seu *Sim* pode desmaiar, urinar no local que ele se encontra ou até morrer.

O Humor de um *Sim* afeta todas as suas escolhas e comportamentos. Se ele está de bom humor, pode fazer amigos, subir na carreira, ganhar pontos de habilidade, caso contrário ele pode se negar a fazer certas atividades.

Os *Sims* se relacionam com seus semelhantes e, interagem com os outros de acordo com os vínculos criados. A aceitação ou rejeição social afeta o Humor dos *Sims*. Cada ligação social de um *Sim* é representada por um retrato com dois Medidores de Relacionamento, um diário e outro permanente. O Medidor de Relacionamento Diário indica como o *Sim* se sente no momento em relação a outro *Sim*. O Medidor de Relacionamento Permanente mostra como está o relacionamento no decorrer do tempo. Ele indica se um *Sim* vê o outro como uma amizade especial, inimizado, companheiro amoroso ou conhecido.

Para comer, comprar móveis, eletrodomésticos, fazer reformas na casa, pagar a faxineira, os *Sims* necessitam de dinheiro e, para ganhá-lo, eles precisam trabalhar. Para aumentarem o Nível de Desempenho em suas Carreiras, os *Sims* devem desenvolver Habilidades, Relacionamentos e trabalhar de Bom Humor. Faltar no trabalho pode fazer com que o Desempenho no Emprego caia, acarretando em rebaixamentos e até demissão. De vez em quando surge a oportunidade de se fazer um teste, que pode ajudar ou frustrar um *Sim* no desenvolvimento de sua Carreira.

Um *Sim* pode escolher uma entre dez Carreiras (militar, científica, política, etc), sendo que cada uma delas possui dez Níveis de Emprego. Os *Sims* podem encontrar um emprego por meio de jornal ou computador. *Sims* adolescentes não trabalham, mas vão à escola, por isso possuem Desempenho Escolar e devem fazer a lição de casa.

No Modo de Compra o jogador escolhe qualquer tipo de objeto usado em um ambiente doméstico para compor seu cenário e satisfazer as Necessidades e Desejos dos *Sims*. Ele pode comprar desde móveis até eletrodomésticos de última geração. Alguns objetos são importantes para que os *Sims* possam adquirir pontos de habilidade.

O Catálogo de Compra pode ser organizado de três formas: por função dos objetos (conforto, superfícies, decoração, hidráulica, utensílios, eletrodomésticos, iluminação, hobbies e diversos), ambiente (sala de estar, sala de jantar, quarto, estudo, exterior, cozinhas, crianças e banheiros) e coleção (ultramoderno, Ásia Central, moderno, grife, colonial, antiquado, clube, *art nouveau*, marroquino e em conta). O jogo permite que os usuários criem suas próprias coleções de objetos.

No Modo de Construção o jogador se torna um engenheiro civil ou um arquiteto que planeja e constrói sua casa. As casas podem possuir no máximo três andares, mais uma fundação e um telhado. O jogo dispõe de um Catálogo com ferramentas para construir e modificar terrenos, jardins, telhados, paredes, portas, janelas, pisos, revestimentos de parede, escadas, fundações e varandas. Cada ferramenta funciona de um jeito diferente, para saber mais sobre ela basta clicar sobre sua imagem, isso abre um painel de informações. O Catálogo agrupa ferramentas e objetos por função e coleção (Parede, Portas e Janelas, Pisos, Revestimentos de Parede, Escadas, Fundações e Varandas, Terreno, Central de Jardinagem, Telhados e Diversos - Colunas, Lareiras, Piscinas e Acessórios, Cercas e Portões), sendo que uma categoria pode ter outras subdivisões, como no caso dos

Pisos, que se dividem em Pedra, Madeira, Ladrilho, Tijolo, Carpete, Linóleo, Moldado e Diversos.

O Modo de História permite ao jogador criar histórias para Famílias e Vizinhanças combinando as fotos que ele tira com textos de sua autoria, escolher entre uma das sete histórias prontas, ou editá-las dando-lhes sua própria contribuição. As Histórias criadas podem ser compartilhadas com outros jogadores no *site* oficial do fabricante.

O Modo de Opções diz respeito às configurações disponíveis que o jogador altera de acordo com a sua preferência, como Gráficos e Opções de Desempenho (sombra, iluminação, efeitos gráficos, detalhes dos objetos, detalhes de material, reflexos, tamanho da tela), Opções de Áudio (vozes, efeitos sonoros, músicas, som ambiente e qualidade do som), Opções de Jogo (rotação da câmera, simulação ao minimizar, rolagem da tela nas bordas, vontade própria dos *Sims*) e Opções de Câmera (movimentação de câmera na Vizinhança, tamanho da foto, qualidade da foto, tamanho da captura de vídeo, captura de som no vídeo, qualidade de captura de vídeo, tempo máximo de gravação de filme).

O jogo dispõe de uma ferramenta chamada *The Sims* Estúdio de Criação. Através desta ferramenta os jogadores podem criar *Sims* personalizados, modificando como quiserem a aparência deles. Com o Estúdio de Criação abre-se a possibilidade de criar, e depois compartilhar na Internet, *Sims* inteiros, partes genéticas (cor de pele, cor de olhos e cabelos), maquiagens, barbas, bigodes, óculos e roupas. Para alguns jogadores criar um conteúdo personalizado pode ser um pouco difícil no começo.

Com esta descrição do jogo mapeamos um campo de possibilidades relacionadas aos movimentos do jogador na realização de suas fantasias. Interessa-nos mapear os territórios emergentes neste movimento apontando diretamente para o trabalho da construção de sentidos. Por se tratar de processos de re-significação dos modos de habitar o meio urbano encontramos, portanto, um terreno favorável para o exercício das análises de possíveis relações entre modos de subjetivação e educação.

Pistas para pensarmos a educação

A partir da descrição deste jogo algumas balizas podem ser traçadas como recursos para o desenvolvimento das análises das marcas dos processos de subjetivação identificadas

nos movimentos de criação de cada jogador à medida que lança mão dos recursos oferecidos por este jogo. Optamos pela categoria “ambiente facilitador”, tal como foi formulada por Winnicott, por nos permitir relacionar a prática do jogo a um movimento infantil de realização da onipotência. A partir dos esclarecimentos oferecidos por Winnicott, o bebê precisa quebrar a primeira onipotência, bem assentada em seu narcisismo, para depois, com o auxílio de uma “mãe suficientemente boa” redescobrir formas de potência mais aproximadas com a sua realidade. Trata-se de reinvenção de uma outra onipotência necessária tanto na constituição do campo lúdico como na sustentação da própria vida.

Porém, queremos praticar outro salto em nossas análises com a formulação de uma hipótese sobre o funcionamento do poder atravessando tanto os processos de subjetivação quanto os processos educacionais. Se o termo “subjetividade” não é adotado aqui, como um modo de evitar a captura pelo modelo identitário, enfatizamos a importância do conhecimento sobre o território demarcado nas relações de alteridade. Isto, Entre um “eu” e um “outro” se configura um espaço de exercício do político essencial, cenário para os acontecimentos determinantes para todos os modos de existência. Aceitamos que sujeito e sentido, constituindo-se no universo da linguagem, têm como suporte de realização este espaço de alteridade. O movimento da escultura de si, compreendido enquanto um trabalho de nunca acabar, só se realiza na fronteira aqui apontada. Neste espaço do “entre” é que nos constituímos em nossa subjetividade. Abertos ao estranhamento do outro nos vemos lançados em um devir disparador de possibilidades.

De que se trata então, este salto que queremos operar, como um esforço de compreensão do funcionamento do poder, na fronteira com a alteridade? Operamos um deslocamento, trazendo para o seio de nossa reflexão, as categorias modais da existência: a realidade, a necessidade e a possibilidade. Se compreendermos estas categorias sob o signo da espacialidade buscamos neste terreno marcas de um funcionamento do poder observado como algo pertencendo ao plano da história. Em nossa ousadia de exercício de pensamento identificamos o poder na forma de uma prática de colonização de territórios. Sobre as colonizações operadas no campo das necessidades já existe muita análise realizada, pois aí ocorrem as vinculações diretas com o desenvolvimento do capitalismo e da sociedade industrial moderna. A empresa colonial na busca de novos mercados foi a condição para a

ampliação de um mundo de consumo.

Queremos ressaltar que na nova etapa do capitalismo, nesta sua forma de acumulação flexível, opera outra modalidade de colonização. Se não há mais a América ou a África para serem desbravadas, há sim, este especial território entre “eu” e o “outro” para ser colonizado. A empresa de colonização deste território é fundamental para a administração dos vínculos, sobretudo em um esforço de controle sobre qualquer risco a instauração de um devir disparador de possibilidades. Os modos de controle sobre os territórios da alteridade nós identificamos como mecanismos operadores do poder no plano da realidade. Pois é sempre na negociação com o outro que construímos as condições de realização de alguma esfera da liberdade ou de alguma fruição dos nossos desejos.

Mas damos um passo adiante para pensarmos nas modalidades de colonização efetuadas na categoria modal de existência compreendida como “possibilidade”. Identificamos no território das possibilidades os lugares da produção das utopias, da emergência dos sonhos, das experiências de invasão do latifúndio do impossível. Nossa atenção, portanto, ao trabalharmos nesta pesquisa, se assenta em uma suspeita bem delimitada. Nós estabelecemos nossos pés no horizonte das possibilidades e podemos formular nossa pergunta: identificamos marcas de uma colonização se operando também nesta outra modalidade de existência? Será que estes universos virtuais tão associados com fascinantes recursos de tecnologia não favorecem para a realização das novas empreitadas de uma colonização sobre o território da fantasia? Será que a imposição do pensamento único, vinculado à condição de produção dos consumidores juntamente com a produção de novas mercadorias, não busca a sua eficácia também na colonização do continente da fantasia? Estas perguntas fervem em nosso pensamento e nos sustentam em nosso labor investigativo.

Enfim, tanto a compreensão do brinquedo, identificado por Winnicott na base da cultura, quanto a preocupação com as análises sobre o funcionamento do poder em nossa contemporaneidade, constituem as nossas escolhas temáticas no estudo sobre as relações entre processos de subjetivação e processos educacionais.

Referências bibliográficas

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

BLOCH, Ernst. **O princípio esperança**. Rio de Janeiro: Eduerj: Contraponto, 2005.

CARELLI, Gabriela. “O Big Brother dos Games”. **Revista Veja**, São Paulo, nº 11, p. 97-101, 16 mar. 2005.

CHAUÍ, Marilena. **Escritos sobre a universidade**. UNESP, 2001

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: 34, 1992.

FRAGOSO, Suely. Computer games: a proposal for a structured classification. T. Velders (org.) **Beeldenstorm in Deventer: Selected papers from the 4th International Research Symposium on Visual Verbal Literacy**, Rijkshogeschool Ijselland, Deventer, Holanda, 1996, vol 1, n. 1, s/p

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional**. São Paulo, 2002. 210 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

LEWCKOWCS, Inácio e GRUPO DOZE. **Del fragmento a la situación: notas sobre la subjetividad contemporánea**. Buenos Aires: Altamira, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

NEGRI, Antonio. **Cinco lições sobre império**. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2003.

ROLNIK, Suely. **Geopolítica da Cafetinagem**. Disponível na URL: <[www.pucsp.br/nucleo desubjetividade](http://www.pucsp.br/nucleo_desubjetividade)>. Acesso em 13 de junho de 2007.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A gramática do tempo: para uma nova cultura política**. São Paulo: Cortez, 2006.

WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade**. Imago, 1975.