

Sobre os autores

ELISABETH LAPENSÉE

Ph.D. (ABD) in Interactive Arts and Technology at Simon Fraser University in Vancouver, British Columbia, is an Irish, Anishinaabe, and Métis border-crossing writer whose work addresses Indigenous determination in media such as games, animation, and web comics. Her web comic *The West Was Lost* (2008) was shown at imagineNATIVE 2010. Her experimental animation *The Path Without End* (2011) premiered at imagineNATIVE 2011. She contributed writing and consultation for the transmedia property *Animism* (2011). After receiving a Bachelor of Arts with emphases in Native studies, creative writing, and technical communication, she went on to complete a Master of Arts in Writing at Portland State University in Portland, Oregon. Most recently, she is focusing on her dissertation, which looks at the impact of the Indigenous health and wellness game *Survivance* (2011). Her work is supported by the Aboriginal Territories in Cyberspace research network.

ERIC ZIMMERMAN

Game designer, escritor e professor. Trabalha na indústria dos videogames há mais de dezasseis anos. Fundou o Gamelab, um estúdio independente de games situado em NYC. Tem estado envolvido na criação e desenvolvimento de vários games (*on* e *off* computadores), desde o fundamental título do Gamelab *Diner Dash* ao pioneiro jogo online SiSSYFiGHT 2000, bem como o igualmente fundamental *Gamestar Mechanic* (<http://gamestarmechanic.com/>), financiado pela Fundação MacArthur. É o Co-Fundador do Gamelab, spin-off sem fins lucrativos, The Institute of Play. É ainda o co-autor do 'clássico' livro sobre game design *Rules of Play* com Katie Salen. Ensinou no MIT, NYU, SVA, e Parsons School of Design. Actualmente, é freelancer game designer. Mais informação em www.ericzimmerman.com

ERICK FELINTO

Doutor em Literatura Comparada pela UERJ/UCLA e tem Pós-Doutorado em Comunicação pela Universität der Künste Berlin. É pesquisador do CNPq e professor adjunto na UERJ, onde realiza pesquisas sobre cinema e cibercultura. É autor dos livros *A Religião das Máquinas: Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura* (Sulina), *Avatar: o Futuro do Cinema* e a

Ecologia das Imagens Digitais (Sulina, com Ivana Bentes), Passeando no Labirinto: Textos sobre as Tecnologias e Materialidades da Comunicação (EDIPURCS), A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica (Ateliê Editorial) e O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o Pós-Humanismo (Paulus, com Lucia Santaella).

ERMELINDA FERREIRA

Formada em Medicina pela Universidade Federal de Pernambuco e em Letras pela Faculdade de Filosofia do Recife. Mestrado (UFPE), Doutorado (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)/Universidade de Lisboa), Pós-Doutorado (Universidade Nova de Lisboa) em Letras. Pesquisadora do CNPq, Líder do Núcleo de Estudos em Literatura e Intersemiose e vice-líder do Núcleo de Estudos em Hipertexto e Tecnologia Educacional. Professora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco e Colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba.

JAN STASIENKO

Ph.D., Head of the Digital Media & CMC Program in the Department of Journalism and Communication, University of Lower Silesia, Wrocław, Poland; cofounder of multimedia cluster Creativro; 2010-2011 visiting professor in the Department of Communication, SUNY College at Brockport; member of International Digital Media and Arts Association, former vice-president of Games Research Association of Poland; field of interests: ludology, history and archeology of (new) media, anthropology of special effects; currently does research focused on posthumanistic analysis of selected media technologies both historical and modern treated as protocols of negotiations between human subjects and a sphere of information.

JORGE MANUEL MARTINS ROSA.

É Professor Auxiliar na Universidade Nova de Lisboa. Publicou 9 artigos em revistas especializadas e 6 trabalhos em actas de eventos, possui 1 livro publicado. Apresentou 18 comunicações em eventos científicos. Actua na área de Ciências da Comunicação Nas suas actividades profissionais interagiu com 8 colaboradores em co-autorias de trabalhos científicos.

JULIAN KÜCKLICH

Inicialmente, um académico, trabalha actualmente como editor do correspondents.org <<http://correspondents.org>>, uma plataforma para jornalistas na Tunísia, Líbia e Egipto.

LUÍS FILIPE B. TEIXEIRA

Docente Universitário, Investigador e Ensaísta. Licenciado (1984) e Mestre em Filosofia (1990) (Universidade de Lisboa) e Doutorado em Estudos Portugueses-Cultura Port. séc. XX (Univ. Nova de Lisboa - 1998). Investigador Associado no CIES-IUL (Lisboa, desde 2011) e Pesquisador (do CNPq) no NELI-Núcleo de Estudos em Literatura e Intersemiose (Universidade Federal de Pernambuco, desde finais de 2011) Lecciona, essencialmente, nas áreas das Teorias da Cultura, Cibercultura, Teoria dos Médias, Médias Digitais, Cibertexto e Videojogos, Estética e Teoria das Artes. É membro/*reviewer* de várias revistas (*New Media & Society*; *Eludamos-Journal for Computer Game Culture*; *RCL e Inter@ct*; *Caleidoscópio*; *Comunicação Pública* (ESCS);). Foi fundador da SOPCOM e da AFFEN - Associação Portuguesa de Filosofia Fenomenológica, sendo membro AIM-Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, da LUSOCOM e da Comunidade Brasileira de Game Cultura. É autor de diversos ensaios e livros sobre várias áreas da cultura contemporânea (editados em Portugal, Espanha, França, Itália, Brasil e Polónia) de que se poderão destacar o seu *Hermes ou a experiência da mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)* (Lisboa: Pedra de Roseta, 2004) e *Médias Digitais* (ebook em preparação -a editar na colecção *Ornitorrinco* do NELI). No domínio dos estudos pessoanos e da edição das obras de Fernando Pessoa, refiram-se: *Pensar Pessoa: A dimensão filosófica e hermética do pensamento de Fernando Pessoa* (Porto: Lello Editores, 1997); *Obras de António Mora, de Fernando Pessoa: Edição e Estudo* (edição crítica) (Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2002); e, mais recentemente, *Fernando Pessoa e a Filosofia Sanatorial: De A Montanha Mágica (Thomas Mann) para “Na Casa de Saúde de Cascaes” (ou vice-versa), passando por Caxias* (Lisboa: Nova Vega, 2009). A sua investigação tem estado centrada na Filosofia da Técnica e em temas da Cultura Contemporânea, nas novas tecnologias da comunicação e na cultura digital, com destaque para o hipertexto, a narrativa interativa e os videojogos. Nos últimos anos publicou diversos ensaios no domínio da Ludologia e dos *Game Studies*. É criador e responsável (webmaster) do projecto “Escritas Mutantes”® (www.luisfilipeteixeira.com ou www.escritasmutantes.com).

LYNN ROSALINA GAMA ALVES

Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), Mestrado (1998) e Doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia. O Pós-doutorado foi na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente é professora adjunta e pesquisadora do SENAI -CIMATEC- Departamento Regional da Bahia (Núcleo de Modelagem Computacional) e da Universidade do Estado da Bahia. Tem experiência na área de Educação, realizando investigações sobre os seguintes temas: jogos eletrônicos, interatividade, ensino online e educação. Coordena os projetos de pesquisa e desenvolvimento em jogos digitais como: Tríade (FINEP/FAPESB/UNEB), Búzios: ecos da liberdade (FAPESB), Guardiões da

floresta (CNPq), Brasil 2014: rumo ao Hexa (SEC-Ba), Games Studies (FAPESB), dentre outros. As produções do grupo de pesquisa encontram-se disponíveis na URL: www.comunidadesvirtuais.pro.br

MANUEL PORTELA

Professor no Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, onde dirige o Curso de Doutoramento 'Estudos Avançados em Materialidades da Literatura. É membro do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra, sendo o investigador responsável pelo projeto 'Nenhum Problema Tem Solução: Um Arquivo Digital do *Livro do Desassossego*' (2012-2015). Na última década tem investigado a digitalização da literatura, tendo criado diversos programas no domínio das humanidades digitais. Parte desse trabalho encontra-se publicado no sítio DigLitWeb: Digital Literature Web. O seu último livro intitula-se *Scripting Reading Motions: The Book and the Computer as Self-Reflexive Machines* (MIT Press, 2013).

MARIE-LAURE RYAN

Is an independent scholars based in Colorado. She is the author of *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (1991), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), and *Avatars of Story* (2006). She has also edited *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (1999), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (2004), *Intermediality and Storytelling* with Marina Grishakova (2010), and the *Routledge Encyclopedia of Narrative*, with David Herman and Manfred Jahn (2005). Two more edited books are forthcoming in 2014: *Storyworlds Across Media*, co-edited with Jan-Noël Thon, and *The Johns Hopkins Guidebook to Digital Humanities*, co-edited with Lori Emerson and Ben Robertson. Her scholarly work has earned her the Prize for Independent Scholars and the Jeanne and Aldo Scaglione Prize for Comparative Literature, both from the Modern Language Association, and she has been the recipient of Guggenheim and NEA fellowships. She has also been Scholar in residence at the University of Colorado, Boulder, and Johannes Gutenberg Fellow at the University of Mainz, Germany. Her Web site is at <http://users.frii.com/mlryan/> <<http://users.frii.com/mlryan/>> and she can be reached at marilaur@gmail.com

PEDRO BARBOSA

Licenciado em Filologia Românica pela Universidade de Coimbra e doutorado em Ciências da Comunicação (especialidade: Semiótica) pela Universidade Nova de Lisboa. Lecionou e realizou investigação em várias universidades do país e do estrangeiro: Faculdade de Letras do Porto, Universidade de Paris X (Nanterre), Universidade de Siena (Itália), Universidade Louis Pasteur

(Estrasburgo). Na Universidade de Estrasburgo desenvolveu com Abraham Moles um trabalho de investigação no âmbito da arte gerada por computador. Integra ou integrou, como investigador, os seguintes Centros: Centro de Comunicação e Linguagens (CECL) da Universidade Nova de Lisboa; Centro de Texto Informático e Ciberliteratura (CETIC) e Centro Transdisciplinar de Estudos da Consciência (CTEC) na UFP; Núcleo de Pesquisas em Hipermídia (NUPH) na PUC-São Paulo (Brasil); Centre de Recherches sur les Textes Électroniques Littéraires (CERTEL), na Universidade de Artois (França). Pedro Barbosa é um dos pioneiros mundiais da prática e da teoria da ciberliteratura: os seus primeiros geradores de texto datam da segunda metade da década de 70. É coautor do Sintetizador Textual Automático “sintext”. A sua obra abrange a ficção, o teatro, a ciberliteratura e o ensaio. Dos seus ensaios sobre literatura digital, destaque-se *A Ciberliteratura: Criação Literária e Computador* (Lisboa: Cosmos, 1996); «A Literatura Cibernética 1: autopoemas gerados por computador» (1977); «A Literatura Cibernética 2: um sintetizador de narrativas» (1980); «Máquinas Pensantes: aforismos gerados por computador» (1986); «A Ciberliteratura: criação literária e computador» (1996); «Teoria do Homem Sentado» (livro electrónico) (1996); «O Motor Textual» (livro electrónico infinito) (2001); «Alletsator» (ópera electrónica – 2001); «Ciberliteratura, Inteligência Artificial e Teoria Quântica» (e-book, 2012). Sítio web: <http://www.pedrobarbosa.net/>

ROGER TAVARES

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, Mestre em Arte, Educação e História da Cultura pelo Mackenzie, e Bacharel em Programação Visual pela FAAP. Ocupa a cadeira de Arte e Tecnologia no curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. É fundador do website Gamecultura.com.br <<http://Gamecultura.com.br>>

RUI GAIO

É músico, professor e investigador no campo da ludologia. Opera na área da composição musical popular electrónica e é docente no IADE-U e ULHT(Lisboa). É doutorando em Ciências da Comunicação na FCSH/UNL (Lisboa), especialidade em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, investigando o áudio no cinema e nos videojogos.

SUSANA PAJARES TOSCA

Is an Associate Professor at the IT University of Copenhagen with a background in the humanities and media studies. Her current research focus is on digital reading across platforms and genres, transmedial storytelling and digital reception processes. She started her academic career with a phd project on hypertext literature, more specifically on the new aesthetic possibilities that a networked form offered. She worked on different aspects of electronic literature

throughout the nineties, and around 2000 shifted the focus to computer games, investigating the storytelling potential of the medium through analyses of players activity and interpretation of different combinations of action and story. Her last book, the second edition of the successful “Understanding Video Games” has just been published by Routledge.

TANYA KRZYWINSKA

Has been Professor in Screen Studies at Brunel University since 1996. She is the author of several books and many articles on different aspects of video games and on representations of the occult and of sex/sexuality. Currently she is working on a monograph, Gothic Games and on an interactive Gothic fiction, ‘The Witch’s Room’. She convenes a Masters and PhD program entitled “Digital Games: Theory and Design” at Brunel University. tanya.krzywinska@brunel.ac.uk.

THIAGO CALBO VALLADARES

Ganhador do Concurso de Artigos, realizado pelo Colégio 2 de Julho, durante a 7ª Conferência Jaime Wright de Promotores da Paz e dos Direitos Humanos, em Outubro de 2011. Atualmente cursa o terceiro semestre de Psicologia na Univeridade do Estado da Bahia, tendo concluído o segundo grau do Ensino Médio no ano de 2011 pelo Colégio 2 de Julho (Salvador/BA). Participação na Palestra: Sexualidade e Juventude, realizada pela Comissão de Eventos Científicos do Departamento de Educação Campus I da Universidade do Estado da Bahia, ministrada pelo Prof. Dr. Alex Sandro Leite em Maio de 2012. Participação na palestra Psicologia e Cultura: A Prática Profissional do Psicólogo, realizada pela Comissão de Eventos Científicos do Departamento de Educação Campus I da Universidade do Estado da Bahia, ministrada pelo Prof. Dr. Antonio Marcos Chaves UFBA em Abril de 2012. Participação na 2ª Mostra Nacional de Práticas em Psicologia, realizada no período de 20 a 22 de setembro de 2012 em São Paulo SP. Experiência como Pesquisador Bolsista do grupo Comunidades Virtuais UNEB, pesquisando os benefícios e malefícios dos jogos para a educação, priorizando os jogos de gênero educacional.

VANESSA DOS SANTOS RIOS

Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia. Atuou como bolsista de Iniciação Científica FAPESB e CNPq e pesquisadora na área de Educação e Jogos eletrônicos, investigando os games e o processo de ensino-aprendizagem. Investigou as relações de gênero presentes na interação de jogadores com os games. Atualmente é Mestranda do GESTEC, Mestrado Profissional Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação, Programa de Pós-Graduação Stricto-Sensu da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) Integrante do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais.